

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра української мови

«Допущено до захисту»

В. о. завкафедри

_____ Колоїз Ж. В.

Протокол № _____

« ____ » _____ 2019 р.

Реєстраційний № _____

« ____ » _____ 2019 р.

**МОДЕЛЮВАННЯ МОВНОЇ ГРИ
ЗАСОБАМИ МОВНИХ РІВНІВ І ПІДРІВНІВ
(НА МАТЕРІАЛІ СУЧАСНИХ АФОРИСТИЧНИХ ВИСЛОВЛЕНЬ)**

Кваліфікаційна робота студентки
факультету української філології групи
УАФ-м-14 другого (магістерського) рівня
спеціальності 014.01 Середня освіта
(українська мова та література),
додаткової спеціальності –
англійська мова

Подуст Ірини Олександрівни

Керівник: доктор філологічних наук,
професор **Колоїз Ж. В.**

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Члени комісії

_____ (підпис) _____ (прізвище та ініціали)

_____ (підпис) _____ (прізвище та ініціали)

_____ (підпис) _____ (прізвище та ініціали)

_____ (підпис) _____ (прізвище та ініціали)

Кривий Ріг – 2019

АНОТАЦІЯ

Подуст І. О. Моделювання мовної гри засобами мовних рівнів і підрівнів (на матеріалі сучасних афористичних висловлень) : рукопис. Кривий Ріг, 2019. 87 с.

У науковій праці досліджено засоби моделювання мовної гри, її семантичні особливості та функції в афористичних висловленнях. Розкрито зміст понять «мовна гра», «лінгвокреативність», «афористичне висловлення» та «афористична мовна гра»; систематизовано теоретичні відомості про аналізовані явища; визначено та виявлено прийоми продукування та функції мовної гри на дібраному фактичному матеріалі; окреслено семантичні особливості афористичних каламбурів та з'ясовано роль мовної гри в сучасному афористичному корпусі.

Ключові слова: мовна гра, каламбур, лінгвокреативність, афористичне висловлення, афористична мовна гра, полісемія, омонімія, антонімія, паронімія.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. МОВНА ГРА В ПАРАДИГМІ СУЧАСНОЇ ЛІНГВІСТИЧНОЇ ТЕОРІЇ	10
1.1. Наукова інтерпретація поняття «мовна гра».....	10
1.2. Основні підходи до типології мовної гри	18
1.3. Афористична мовна гра.....	23
Висновки до першого розділу.....	29
РОЗДІЛ 2. МОДЕЛЮВАННЯ МОВНОЇ ГРИ В СУЧАСНОМУ АФОРИСТИЧНОМУ КОРПУСІ	31
2.1. Афористична мовна гра, ґрунтована на полісемії.....	31
2.2. Афористична мовна гра, ґрунтована на омонімії.....	39
2.3. Афористична мовна гра, ґрунтована на антонімії.....	43
2.4. Афористична мовна гра, ґрунтована на паронімії.....	46
Висновки до другого розділу.....	52
РОЗДІЛ 3. ФУНКЦІЙНО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АФОРИСТИЧНИХ ВИСЛОВЛЕНЬ, ПОБУДОВАНИХ НА ВИКОРИСТАННІ МОВНОЇ ГРИ	54
3.1. Семантичні особливості афористичних каламбурів.....	54
3.1.1. Каламбури-«сусіди».....	57
3.1.2. Каламбури-«маски».....	59
3.1.3. Каламбури-«сім'ї».....	61
3.2. Функції мовної гри в афористичних висловленнях.....	63
3.2.1. Функція невимушеного спілкування.....	66
3.2.2. Розважальна функція.....	69
3.2.3. Естетична (поетична) функція.....	70
3.2.4. Пізнавальна функція.....	72
3.2.5. Мовотворча функція.....	74
Висновки до третього розділу.....	75
ВИСНОВКИ	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	81

ВСТУП

Сьогодні поняття «гра» поширене майже в усіх сферах суспільного життя, а відтак і досліджується з позицій різноманітних наукових царин. Як певний символ, своєрідна модель поведінки й нестандартного, креативного бачення, гра повсякчас привертає увагу сучасного реципієнта. Якщо говорити про гру з позицій лінгвістичного аспекту, тобто про мовну гру, то вона виконує найрізноманітніші функційно-стилістичні ролі. Як справедливо зауважує О. Тараненко, мовну гру використовують задля: 1) привертання уваги до значення через форму; 2) створення в такий спосіб комічно-сатиричного ефекту; 3) досягнення зображально-виражального ефекту, коли рівень змісту зіставляваних одиниць лише вгадується як якісь наскрізні асоціації з чим-небудь [66, с. 107–109]. Така необхідність подати відверте та незаангажоване креативне висловлення й одночасно забезпечити певну прагматичну мету, очевидно, й сприяла появі великої кількості афоризмів, які являють собою оригінальні зразки індивідуально-авторської мовотворчості, засвідчують потужний ігровий і лінгвокреативний потенціал. Окрім того, саме у ХХ столітті посилюється як інтенсивне продукування афоризмів, визначення їх статусу, так і моделювання мовної гри, причому найбільшою мірою саме в афористичних висловленнях.

Деякі дослідники пов'язують це явище з демократизацією сучасного суспільства, що сприяла появі нового типу особистості, який «вирізняється відкритістю, розкутістю, незаангажованістю і, безумовно, творчими здібностями, що, своєю чергою, скерувало зусилля науковців на дослідження категорії креативності як лінгвістичного феномена, або лінгвокреативності» [27, с. 165].

Мовна гра має давню історію наукового дослідження. Ще за часів Сократа й Платона були перші натяки на мовну гру, яка розглядалася у філософському контексті. Із часом мовна гра стає предметом дослідження й у лінгвістичних працях як зарубіжних, так і вітчизняних науковців

(Н. Арутюнова, М. Бахтін, І. Білозуб, Т. Гридїна, О. Земська, С. Ільєсова, Н. Карпенко, Ж. Колоїз, Н. Кондратенко, О. Коновалова, Т. Космеда, Т. Крутько, А. Мартакова, Б. Норман, О. Пешкова, О. Порпуліт, В. Санніков, І. Сніховська, О. Тимчук, Н. Тишківська, О. Халіман та ін.).

Це явище досліджували на різному фактичному матеріалі і крізь призму різних аспектів, унаслідок чого отримало різну інтерпретацію, про що свідчить велика кількість потрактувань цього поняття. Його пов'язують чи то з лінгвістичним експериментом Л. Щерби, чи то з мовними аномаліями Н. Арутюнової. Відповідно до того, яку позицію підтримує той чи той дослідник, він по-своєму витлумачує аналізовану дефініцію. Сьогодні наявна велика кількість дискусійних питань теоретичного й практичного характеру. До кінця не розв'язаною залишається проблема використання як рівнозначних дефініцій «мовна гра» і «каламбур», питання щодо доцільності понять «мовна гра», «мовленнєва гра», «гра слів». Очевидно, через таку невизначеність науковців з'являються різноманітні типології мовних ігор та засобів їх створення, а відтак і різноманітні варіанти функцій зазначеного явища.

Не викликає заперечень те, що мовна гра часто реалізується в особливому «пласті» індивідуальної креативної творчості – афористиці. Так, скажімо, Т. Космеда підкреслює, що моделювання мовної гри саме на фразеологічному підрівні «дає змогу привернути увагу та наповнити всім відомі фрази новими смислами» [31, с. 74]. Принагідно зауважимо: донині остаточно не розв'язано й проблему статусу афористики чи то як окремої царини (Л. Дядечко, Ж. Колоїз, С. Шулежкова та ін.), чи то як складової фразеологічного рівня (І. Голубовська, О. Дуденко, В. Санніков, О. Селіванова та ін.).

У сучасному мовознавстві, на нашу думку, не отримало належного визнання й уведення до словників поняття лінгвокреативності, що є основною рушійною силою, особливим творчим потенціалом для створення креативного матеріалу. Окрім прогалин у теоретичному аспекті, є необхідність й практичного опрацювання матеріалу, зокрема афористичного. Адже мовна гра на прикладі сучасної вітчизняної афористики ще не досліджувалася

комплексно, системно. Є лише поодинокі наукові праці, у яких йдеться про ті чи ті прийоми й засоби реалізації лінгвокреативності через мовну гру [27]. До того ж у межах відповідної статті проаналізовано лише так звані перлюкізми, афористичні висловлення, створені О. Перлюком. А таких зразків, що мають стати об'єктом наукових інтересів, є тисячі. І вони потребують скурпульозного осмислення. Це засвідчує актуальність запропонованої наукової праці.

Афористичні висловлення, що поповнили систему сучасних пареміологічних одиниць загалом та афоризмів зокрема, репрезентують розмаїтий матеріал, який дає змогу простежити, як за допомогою тих чи тих мовностилістичних засобів і прийомів реалізуються важливі комунікативні функції і, як результат, – досягається бажаний не лише стилістичний, але й прагматичний ефект.

Актуальність нашої магістерської роботи зумовлена й відсутністю комплексних досліджень сучасних афористичних висловлень, зокрема моделювання мовної гри у їхній структурі. Уважаємо за потрібне провести дослідження засобів моделювання мовної гри та функційно-семантичних особливостей сучасних афористичних висловлень, що послужили джерельною базою наукової праці. Дібраний фактичний матеріал дав змогу простежити реалізацію мовної гри засобами мовних рівнів і підрівнів, передовсім лексико-семантичного, у структурі афоризмів, а також окреслити основні функції мовної гри у висловленнях.

Мета наукового дослідження – аналіз засобів моделювання мовної гри в сучасному афористичному корпусі та з'ясування функційно-стилістичних особливостей афористичних висловлень, побудованих на використанні мовної гри.

Для досягнення окресленої мети розв'язували такі **завдання**:

- 1) розкрити зміст понять «мовна гра», «лінгвокреативність», «афористичне висловлення» та «афористична мовна гра»;
- 2) систематизувати теоретичні відомості про аналізовані явища;

3) визначити прийоми продукування та функції мовної гри відповідно до позицій сучасного мовознавства;

4) виявити прийоми та функції мовної гри на дібраному фактичному матеріалі;

5) окреслити семантичні особливості афористичних каламбурів;

6) з'ясувати роль мовної гри в сучасному афористичному корпусі.

Об'єктом дослідження є афористичні висловлення сучасних митців та суспільно-політичних діячів.

Предметом наукової праці є прийоми, семантичні особливості та функції моделювання мовної гри в сучасному афористичному корпусі.

Джерельною базою послужили афоризми Ю. Берези, Й. Білоскурського, Ф. Бондара, В. Голобородька, О. Домницького, Р. Доценка, Л. Забари, Н. Іванків, М. Кащука, А. Корчинського, А. Крижанівського, Р. Крикуна, В. Кучерука, В. Момотюка, О. Перлюка, В. Ревчуна, Ю. Рибникова, С. Скоробагатька, Л. Сухорукова, В. Чемериса, Б. Чепурко, В. Шамши та ін., узяті з Інтернет-ресурсу, зокрема: Афоризми. URL : <http://aphorism.org.ua/search.php>. Картотека, укладена на основі досліджуваних афоризмів, нараховує близько 500 одиниць.

Основні методи дослідження:

1) теоретичний аналіз (вивчення основних теоретичних понять, пов'язаних із проблемою мовної гри та афористики);

2) критичний аналіз (дослідження проблеми класифікації прийомів, семантичних особливостей та функцій мовної гри);

3) теоретичний синтез (узагальнення теоретичних відомостей про поняття «мовна гра» й «лінгвокреативність» та їх реалізація в афористичному корпусі);

4) системний аналіз (добір фактичного матеріалу та його групування);

5) описовий метод (опис семантичних особливостей афористичних каламбурів);

6) компонентний аналіз (розчеплення значень слів і словосполучень на їхні елементарні семи).

Наукова новизна дослідження полягає у проведенні самостійного комплексного аналізу засобів моделювання мовної гри та функційно-семантичних особливостей в сучасних афористичних висловленнях. Уперше здійснено ґрунтовний опис та поділ афористичних висловлень відповідно до засобів, за допомогою яких реалізовано мовну гру в них (полісемія, омонімія, паронімія, антонімія); класифіковано афоризми відповідно до їх семантичних особливостей (за класифікацією В. Саннікова: каламбури-«сім'ї», каламбури-«маски», каламбури-«сусіди»); з'ясовано специфіку основних і продуктивних функцій українськомовних афоризмів.

Теоретичне значення кваліфікаційного проєкту сприяє стилістичному дослідженню мови та компонентному аналізу. Отримані результати можуть бути використані вчителями для підготовки до уроків української мови, викладачами під час викладання курсу «Сучасна українська літературна мова», плануванні спецкурсів і спецсеінарів зі стилістики, у науково-дослідницькій роботі студентів філологічних факультетів під час вивчення лексикології та стилістики (багатозначності слів, омонімії, паронімії і т. ін.).

Результати дослідження було **апробовано** у вигляді доповіді («Мовна гра як вияв креативності в афористиці») на студентських наукових читаннях у рамках V Міжнародної наукової конференції «Українська мова серед інших слов'янських: етнологічні та граматичні параметри», яка відбувалася у Криворізькому державному педагогічному університеті 09–10 листопада 2017 року; доповіді на Всеукраїнській студентській науковій конференції «Актуальні проблеми лінгвістики та лінгводидактики», яка відбулася 25 квітня 2018 р. в Уманському державному педагогічному університеті імені Павла Тичини, доповіді («Особливості моделювання сучасної афористичної мовної гри») на X Всеукраїнській студентській науковій інтернет-конференції «Східнослов'янська філологія: здобутки і перспективи», яка відбулася 24–25 квітня 2019 року у Криворізькому державному педагогічному університеті, наукових читаннях кафедри української мови. За темами виступів опубліковано статті:

1. Деркач І. О. Моделювання мовної гри в сучасному афористичному корпусі. *Матеріали студентських наукових читань* : зб. наук. праць. Кривий Ріг, 2018. Вип. 3. С. 32–45.

2. Деркач І. О. Особливості моделювання сучасної афористичної мовної гри. *Східнослов'янська філологія: здобутки та перспективи* : зб. матеріалів Х Всеукраїнської студент. наук. інтернет-конференції. Кривий Ріг, 2019. Вип. 10. С. 66–72.

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, супроводжуваних висновками, загальних висновків, списку використаної літератури, який нараховує 79 позицій. Повний обсяг наукової праці – 87 сторінок, з яких 78 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1

МОВНА ГРА В ПАРАДИГМІ СУЧАСНОЇ ЛІНГВІСТИЧНОЇ ТЕОРІЇ

1.1. Наукова інтерпретація поняття «мовна гра»

Мова як система знаків та «інструментів» для висловлення думки почала цікавити людей ще в давні часи. Сутність і проблема визначення мовної гри віддавна входили в коло наукових інтересів передовсім філософів (Платон, Сократ, Е. Кант, Ф. Шиллер та ін.). Хоч на той час не вживався сам термін, але у висловленнях окремих мислителів можна було розпізнати опис аналізованого явища. Наприклад, стоїки пергамської школи обговорювали мовні аномалії, серед яких сьогодні деякі науковці розглядають мовну гру [5, с. 3].

Лише на початку ХХ століття спостерігається посилений інтерес до відповідного явища, яке намагаються осмислити в різних аспектах як зарубіжні, так і вітчизняні дослідники. Так, у філософському аспекті вперше ґрунтовно розглянув мовну гру Л. Вітгенштейн. Дослідник, власне, вводить у науковий обіг термін «мовна гра» й робить успішну спробу його потрактування: «Я називатиму «мовною грою» сукупність мови й діяльності»; «мовна гра – це єдине ціле, що складається з мови й тих видів діяльності, з якими вона переплетена» [11, с. 95]. У пізній період наукової діяльності науковець дещо змінює свій погляд на речі, зокрема на мову, що, на його думку, є незавершеною, відкритою системою, у якій правила змінюються відповідно до нових умов її функціонування. Автор натякає на присутність ігрового складника в будь-якій мовній діяльності.

Послідовником дослідження мовної гри в філософському аспекті після Л. Вітгенштейна стає Й. Хейзінга, який у праці «*Homo ludens*» припускає, що «людська культура виникає й розгортається у грі, тому людина сприймає своє життя як гру» [70, с. 10]. Окрім того, можна стверджувати: науковець починає розглядати мовну гру й у лінгвістичному аспекті, адже розмірковує про її роль у формуванні мови: «Гра – це дух, що формує мову. За кожним вираженням

абстрактного поняття ховається образ, метафора, а в кожній метафорі прихована гра слів» [70, с. 18].

Заслуговує на увагу погляд на мовлення тогочасного зарубіжного дослідника Ж. Ліотара, який порівнює мовлення з боротьбою й грою: «Говорити значить боротися, у значенні грати» [35, с. 33]. Автор наголошує на задоволенні не від самого результату такої гри, а від її процесу: «Грають не тільки для того, щоб виграти. Можна застосувати прийом гри задля насолоди щось вигадати. Безперервне вигадкування сполучень, слів, значень приносить велику радість, а на рівні мовлення – це те, що розвиває мову» [35, с. 33]. Уже в таких умовиводах бачимо натяки на емоційну та мовотворчу функції мовної гри, які будуть озвучені вже в пізніших дослідженнях мовознавців (Т. Гридїна, Т. Космеда, В. Санніков, О. Шишкарьова та ін.).

Незважаючи на те, що введення в науковий обіг і перші дослідження поняття «мовна гра» здійснювалися європейськими дослідниками, у радянському мовознавстві початку ХХ століття знаходимо своєрідну інтерпретацію аналізованого поняття. У 30-ті рр. Л. Щерба розробляє метод лінгвістичного експерименту, із яким ототожнює мовну гру, а гру порівнює з мовленнєвою діяльністю: «Усі форми слів і всі сполучення слів ми створюємо зазвичай у процесі мовлення, унаслідок досить складної гри, складного механізму людини в умовах конкретних обставин у певний момент» [79, с. 25]. Згідно з позицією науковця, лінгвістичний експеримент – це «перевірка правильності / допустимості мовного висловлювання, побудованого дослідником на основі певної теоретичної концепції» [79, с. 26].

У другій половині ХХ століття мовна гра починає все частіше продукуватися в мовленні й досліджуватися мовознавцями. На перші принагідні дослідження мовної гри натрапляємо у праці Ю. Лотмана «Структура художнього тексту». Хоч автор розглядає аналізоване явище в аспекті літературознавства, але вагомим є його висновок про поетичну й естетичну функції мовної гри: «Ігровий принцип стає основою семантичної організації. Будь-який елемент художнього тексту має не одне, а кілька значень,

які «мерехтять», створюючи особливий «ігровий» ефект» [36, с. 75]. Отже, можемо говорити не про випадковість такої гри, а про наявність певної прагматичної мети в мовця.

У цей час актуалізується теорія лінгвістичного експерименту Л. Щерби. Так, В. Санніков вважає, що «мовна гра – це вже проведений (й успішний) лінгвістичний експеримент» [54, с. 36]. Т. Гридїна висловлює схожу думку: «Мовна гра є свідомий мовний експеримент (свідомо допущена мовна неправильність), що спирається на неканонічне використання мовних засобів із метою створення дотепних висловлень. Створюючи ігрові висловлення, мовець апелює до інтелектуального досвіду й здібностей адресата» [17, с. 37].

До того ж дослідниця подає перше вичерпне витлумачення гри як лінгвістичного феномена: «навмисне (усвідомлене) відхилення від певного стандарту в мовленнєвій поведінці особистості, що зумовлено спеціальною прагматичною установкою мовленнєвого акту й індивідуальними можливостями мовців у реалізації потенціалу мовних одиниць» [17, с. 4]. Із її позиції, мовна норма – «стереотип», а мовна гра – «деавтоматизація», «запрограмоване відхилення від стереотипу» [17, с. 8]. Акцентовано на можливості творчого відступу мовця від стандартів, відповідно, на наявності лінгвокреативності як одного з основних чинників реалізації лінгвістичного експерименту (гри): «Мовна гра повинна бути охарактеризована як форма лінгвокреативного мислення, що засноване на асоціативних механізмах і проявляє здатність до навмисного використання нестандартного мовного коду в різних ситуаціях мовлення» [17, с. 5].

Ще одним послідовником мовного експерименту Л. Щерби є О. Аксьонова. Дослідниця наголошує: «У сучасній культурі поняття гри й експерименту тісно переплітаються. Досвід, знання, отримані в результаті експерименту, отримують і у процесі гри (діти, наприклад). Дитина, граючи, експериментує, пізнає світ. Поет так само, граючи, експериментує й пізнає світ і мову. Автор кидає виклик читачеві, дразнить його, експериментує над світом і водночас досліджує його» [1, с. 5].

Окрім експерименту, О. Аксьонова наголошує на зв'язку мовної гри з поняттям «оказіональність» – одним із основних операційних прийомів мовної гри». А відповідним результатом okazіональності стають «оказіональні слова – порушення певної моделі» [1, с. 7].

Уважаємо за необхідне згадати й ім'я Н. Арутюнової, яка подає досить ґрунтовне витлумачення мовної гри, що вказує на взаємозв'язок мовних рівнів при її моделюванні: «послідовність дії відхилень від норми, яка бере початок в галузі сприйняття світу, що дає дані для комунікації, проходить через сферу спілкування, відображається в лексичній, словотвірній і синтаксичній семантиці й завершується у словесній творчості» [5, с. 8]. Таке визначення, на нашу думку, влучно вказує й на зв'язок мовної гри з мовними рівнями, й на лінгвокреативність як одну з умов її створення.

Услід за Н. Арутюною Ю. Апресян послуговується дефініцією «мовна аномалія». Дослідник витлумачує її як «порушення правила використання певної мовної чи текстової одиниці» [4, с. 605]. Деякі мовознавці продовжують використовувати саме такий термін, зважаючи на його широке значення (К. Єсіна, О. Пучиніна). Ю. Апресян подає класифікацію мовних аномалій, серед яких виокремлює навмисні авторські й експериментальні. Навмисні авторські аномалії, на думку дослідника, найбільш вивчені. Вони використовуються насамперед як засоби вираження, зокрема, як засоби мовної гри (до них належить велика кількість стилістичних фігур і прийомів, як-от: метафора, оксюморон і деякі види каламбурів) [4, с. 605]. Отже, мовну гру можемо вважати різновидом мовних аномалій з певною прагматичною метою.

Однією із найбільш ґрунтовних праць другої половини ХХ століття вважаємо дослідження В. Саннікова «Русский язык в зеркале языковой игры», у якій автор розглядає мовну гру як різновид лінгвістичного експерименту, а також ототожнює поняття мовної гри й мовного жарту услід за попередниками (О. Земською, М. Китайгородською, Є. Ширяєвим). Очевидно, таке ототожнення понять спричинене тим, що автори вважають комічну функцію мовної гри основною. Проте сьогодні більшість науковців, з якими ми погоджуємося,

розмежовують ці поняття як загальне й часткове, адже гра є ширшим поняттям, а жарт – це лише один із різновидів і способів подання цієї гри.

Вагомим і досі актуальним є витлумачення аналізованого поняття В. Саннікова: «Мовна гра – це своєрідна мовна неправильність (або незвичайність) і, що дуже важливо, неправильність, яка усвідомлюється мовцем і вживається спеціально. При цьому читач теж повинен розуміти, що це «спеціально так сказано», інакше він оцінить відповідне висловлення просто як неправильність або неточність» [54, с. 247]. Науковець говорить про двобічне встановлення значень: як з боку мовця, так і з боку реципієнта. Причому, як зазначено, часто реципієнт доходить до таких значень, які на початку й не були закладені самим мовцем. Уважаємо, таке витлумачення є однобічним і невичерпним, адже воно не охоплює цілісно дефініцію й не вказує на провідні особливості аналізованого явища. Наприклад, автор не говорить про структурні особливості мовної гри.

Уже на початку ХХІ століття науковці, проводячи певний синтез попередніх досліджень, указують і на реалізацію індивідуальності у процесі мовної гри, і на використання для цього різних мовних рівнів, і на безперечну наявність прагматичних функцій аналізованого явища, а не його випадкового моделювання. Такі витлумачення стають більш ґрунтовними, вичерпними, різнобічними. Так, наприклад, Л. Сапогова розуміє мовну гру як «процес, акт, факт використання людиною її мовної здатності як системи потенційних мовних уявлень для експериментування з різними рівнями мови задля виявлення у грі їх неочікуваних можливостей, які дають змогу відчувати радісне захоплення перед феноменом мови й усвідомлення своєї влади над нею» [55, с. 224–236].

Беручи за основу відхилення від норм як основний критерій моделювання мовної гри, В. Шаховський намагається переосмислити аналізоване поняття й доходить висновку, що мовна гра хоч і є відхиленням від певних правил, але в межах дозволеного: «На сьогодні цілком зрозуміло, що мовна гра не є злоякісним порушенням мовних і мовленнєвих норм. Вона – результат їх

оригінального, нестандартного варіювання на основі креативної компетенції комунікантів у певному емотивному дискурсі» [76, с. 367]. Більшість науковців другої половини ХХ століття починає пов'язувати мовну гру з лінгвокреативністю й прагматичним відхиленням від мовних і мовленнєвих норм.

На початку ХХІ століття мовна гра частотніше продукується в мовленні й стає предметом аналізу українських лінгвістів. Науковці (Ю. Деремєнда, Г. Ільченко, Ж. Колоїз, Т. Космеда і т. ін.) пов'язують таку зацікавленість аналізованим явищем із «культивуванням мисленнєво-мовленнєвого розкріпачення адресата, розвитком його мовної творчості», поступовою появою «елітарного типу мовних особистостей» [31, с. 5], зі «значною свободою» в сучасному демократичному суспільстві [27, с. 165].

Розглядаючи семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові, О. Тимчук намагається систематизувати попередні витлумачення аналізованого явища й розглядає його на рівнях і підрівнях мови (будови слова й словотворення, морфології, синтаксису й фразеології). Окрім того, в сучасному мовознавстві постає питання про співвідношення мовної гри та гри слів, а тому О. Тимчук робить відповідний висновок: «Гра слів є одним із різновидів явища мовної гри – різноманітних випадків експериментування з формальною стороною мовлення» [64, с. 10].

Сьогодні наявна й проблема вживання понять «мовна гра» та «каламбур» як рівнозначних. Це зумовлено тим, що у ХХ столітті аналізоване явище тільки почали досліджувати у сфері мовознавства, а тому його розглядали у вузькому потрактуванні – лише в межах лексичного мовного рівня, передусім як каламбур. Через таку «традицію» зведення мовної гри до каламбуру в сучасних словниках лінгвістичних термінів таких авторів, як С. Бибик, С. Єрмоленко, О. Тодор, витлумачення «мовної гри» відсутнє. Натомість тут є потрактування терміна «гра слів», щоправда, із покликанням на словникову статтю «каламбур». В інших лінгвістичних термінологічних словниках та енциклопедіях (наприклад, у термінологічній енциклопедії О. Селіванової «Сучасна лінгвістика») узагалі виокремлено лише каламбур, який

ототожнюють з мовною грою [56]. Таке обмеження лексичним рівнем вважаємо помилковим і занадто вузьким, адже ще в кінці ХХ століття В. Санніков зазначає про можливість функціонування аналізованого явища на всіх мовних рівнях (від фонетичного, графічного, орфографічного до прагматичного і стилістичного), а також наголошує: «будь-яке явище відповідних рівнів, що являє собою «свідоме маніпулювання мовою, побудоване на незвичайності» (порушення орфографії, фігурні вірші, яскрава метафора, метонімія, перифраза і т. ін.), слід класифікувати як мовну гру» [54, с. 376].

Болгарська дослідниця Л. Цонєва, вивчаючи це мовне явище, зауважила: «Традиційне розуміння мовної гри як каламбуру (гри слів) слід уважати обмеженим і несучасним. Мовну гру трактують у широкому розумінні як відхилення від мовних норм задля створення певного естетичного (частіше комічного ефекту)» [72, с. 162]. Отже, витлумачення мовної гри в широкому розумінні як відхилення від норм з певною прагматичною метою, зроблене ще в кінці ХХ століття Н. Арутюновою та Т. Гридінюю, актуалізується й на початку ХХІ століття.

Т. Космеда й О. Халіман теж доводять доцільність використання поняття «мовна гра» в його широкому витлумаченні (не лише на лексичному рівні, а на всіх рівнях і підрівнях мови) – «зумисне, заплановане відхилення від мовних норм задля створення прагматичного ефекту, «оновлення» мотивованості словесного знаку» [31, с. 24].

У лінгвістиці ХХІ століття порушується питання про можливість заміни поняття «мовна гра» терміном «мовленнєва гра», оскільки він має «подвійну скерованість», «подвійний вектор дії» щодо мови й мовлення, безпосередньо виявляючись під час комунікації як у побутовому, повсякденному усному й писемному мовленні, так і в публіцистичному, художньому та ін. О. Тимчук пропонує замінити термін «мовна гра» на термін «гра слів», адже «семантико-стилістичне явище гри слів досліджують зазвичай на фонетичному рівні (різні звукові повтори), лексичному (обігравання значень полісемантичного слова, омонімів, паронімів) і меншою мірою на фразеологічному мовному підрівні.

Однак воно активно виявляється й на інших мовних рівнях, відповідно й сам термін «гра слів» потрібно сприймати дещо умовно, розуміючи під ним також «гру» морфем і загалом структурних елементів слова, морфологічних категорій, синтаксичних одиниць [64, с. 4]. Проте ми не можемо погодитися на запропоновану заміну термінів, адже поняття «гра слів» є лише частиною поняття «мовна гра».

С. Ільєсова та Л. Амирі, порівнюючи суперечливі погляди мовознавців щодо розглянутої лінгвістичної термінології, пропонують розрізняти названі терміни так: мовна гра – творче, нестандартне використання всіх мовних одиниць; гра слів – різновид мовної гри, а каламбур – різновид гри слів [3, с. 31–32]. Незважаючи на те, що й така класифікація може піддаватися критиці, ми вважаємо доцільною подану ієрархію понять. Окрім того, автори енциклопедії «Української мова» зазначають те, що каламбур – є різновидом гри слів, щоправда, вони ототожнюють гру слів і мовну гру [66, с. 107].

Незважаючи на різнобій поглядів та невичерпність теоретичного осмислення мовної гри, у ХХІ столітті аналізоване явище стає об'єктом практичних розвідок у різних аспектах. Наприклад, у сучасному мовознавстві досліджується мовна гра в медіатекстах (Н. Акімова, К. Єсіна, В. Стехіна), зокрема і в англійських (І. Біляк), у рекламі (Ю. Деремєнда, О. Сюткіна, А. Таушканова, В. Чжо), у радіодискурсі (Т. Гіріна, С. Фащанова), в енігматичній субкультурі (О. Берегова), у матеріалах ЗМІ (Г. Гершун, А. Ілтубаєва, І. Качалова, Н. Третьак), у художній літературі (Л. Богуславська, І. Ваганова, С. Жигун, О. Коляса, А. Мартакова, Н. Орлова, О. Пучиніна, Т. Сопова), у науково-популярних текстах (О. Пешкова), у сучасній афористиці (Ж. Колоїз), а також у соціальних мережах (О. Вікторова, О. Лутовінова, Д. Тоцева, С. Ягодзінський).

Отже, ХХ століття стало часом формування та становлення теорії мовних ігор (від лінгвістичного експерименту Л. Щерби до самостійного моделювання мовних ігор різними засобами всіх рівнів і підрівнів мови). Відтоді й до сьогодні з'явилося чимало наукових праць, у яких мовна гра розглядається із

різних позицій та в різноманітних аспектах: у філософському (Л. Вітгенштейн, Й. Хейзінга); у культурологічному (Ж. Ліотар); у соціологічному (Е. Мітчелл, Б. Мейсон); та найбільше в лінгвістичному (А. Амірі, Н. Арутюнова, Т. Біленко, Т. Гридіна, Т. Дедушкіна, К. Дорошенко, О. Земська, С. Ільсова, М. Китайгородська, Ж. Колоїз, Т. Космеда, А. Мартакова, В. Санніков, Л. Сапогова, І. Сахарук, О. Тимчук, Л. Цонєва, О. Халіман, Є. Ширяєв, В. Шаховський та ін.). Зауважимо: дослідники не просто констатували факт наявності мовної гри як одного з методів текстотворення, а демонстрували його особливості на тих чи тих ілюстративних прикладах, досліджували різні тексти щодо наявності в них мовної гри.

На основі вивчення й аналізу вище зазначених поглядів різних науковців на аналізоване явище в нашій науковій розвідці ми будемо підтримувати думку, що доцільніше використовувати традиційний термін «мовна гра», оскільки явище, позначене цим терміном, ґрунтується на знаннях мовної системи, її одиниць, норм їхнього використання та способів їх творчої інтерпретації, що можуть ґрунтуватися й на порушенні чинних норм.

На нашу думку, таке порушення норм і правил мовлення повинне бути усвідомленим обома комунікантами. Саме це забезпечить реалізацію гри та досягнення певної прагматичної мети. Така гра може моделюватися, звісно, спонтанно, але слід відрізнити помилкове використання тих чи тих мовних ресурсів від свідомого порушення норм або креативного відходу від них. Лише останнє має право називатися мовною грою.

1.2. Основні підходи до типології мовної гри

Розроблення типології мовної гри розпочалося з другої половини ХХ століття. Через те, що у 60–90-ті рр. спостерігалася тенденція до ототожнення понять «мовна гра» й «каламбур», наукові доробки здебільшого репрезентують типологію каламбурів. У праці С. Влахова й С. Флоріна каламбури диференційовано на три різновиди залежно від матеріалу, із якого їх

побудовано. До перших належать фонетичні, у яких звукове вираження важливіше за смислове наповнення. До другого типу – лексичні, з-поміж яких диференційовано три підвиди залежно від того, що обіграється: а) цілі слова або частини слів; б) багатозначність слів або омонімія; в) інші лексичні категорії (антонімія, етимологія тощо). Третій тип – фразеологічні каламбури [13, с. 286–298]. Така класифікація, вважаємо, заслуговує на увагу, оскільки апелює й пов'язана з мовними рівнями. Щоправда, не є вичерпною, бо не охоплює все каламбурне розмаїття, а також демонструє змішування мовних рівнів і підрівнів.

Деякі мовознавці (О. Земська, В. Китайгородська, Є. Ширяєв) мовну гру вбачають скрізь, де використано прийоми мовної виразності мовцем, що має на меті «розважити себе і співрозмовника», а також висловитися незвично» [53, с. 174–186]. Ці дослідники пов'язують засоби мовної гри з прийомами мовної виразності, а також подають дві групи мовної гри: 1) жартування, пов'язане з формою (деформація слова, мовленнєва маска, римування); 2) дотепність, яка не тільки надає незвичну форму висловленню, а й уможливорює «глибше вираження думки мовця й більш образне, експресивне передання змісту» (стильовий контраст, словотворча гра, іронія, цитація, каламбур) [53, с. 175–176]. Уважаємо такий поділ умовним і надто спрощеним, адже мовна гра не повинна обмежуватися лише ознаками комічного.

Більшість науковців підтримує думку про те, що мовна гра «засвоїла» всі мовні рівні: фонетику, словотвір, лексику, синтаксис, відповідно до яких (основних й проміжних) створено основні типології мовної гри.

Однією з таких є розлога типологія В. Саннікова. Її основним критерієм є порушення норм певного рівня чи підрівня мови, відповідно до чого дослідник вирізняє такі типи мовних ігор: 1) фонетичний і фонологічний (обігравання звуків, алітерація, інтонація, паронімія); 2) графічний, орфографічний й пунктуаційний (порушення правил, фігурні вірші, усунення інтервалу, обігравання скорочень); 3) морфологічний (обігравання словоформ, парадигм, семантики); 4) синтаксичний (синтаксична омонімія, компресія, узгодження,

порівняльні й сурядні конструкції, порядок слів, анафоричні відношення); 5) словотвірний (переосмислення структури слів й створення нових); 6) лексичний (обігрування значень, синонімія, омонімія, паронімія, багатозначність); 7) семантичний (відношення істот і неістот, можливості й неможливості, приблизності й невизначеності тощо); 8) прагматичний (відношення ситуації, яку описано, й ситуації спілкування, обігрування складу учасників розмови, оцінка, зіткнення принципів істинності й ввічливості та ін.); 9) стилістичний (обігрування форми й змісту, штампів, стилістично маркованих слів, контамінація стилів, бітекстуальність тощо) [54, с. 51–479].

Не можемо не вказати на те, що цій класифікації бракує єдності критеріїв. Семантику, прагматику й стилістику не варто ставити поруч із рівнями мови, тому що вони апріорі пов'язуються з чітко визначеними, ієрархічно залежними одиницями мови (одиниці нижчого рівня виступають структурними компонентами вищого рівня). Науковець не виокремлює фразеологічну гру, а подає її як різновид лексичної. В. Санніков не згадує й афористичну мовну гру, щоправда, допускає можливість зарахування до фразеологізмів аномальних ідіом мови [54, с. 297]. Звідси, відповідно, подану класифікацію не вважаємо загальноприйнятною, вона потребує критичного осмислення й вибіркового використання. Проте саме вона слугує однією зі зразкових типологій, відповідно до якої сучасні дослідники класифікують фактичний матеріал (Ю. Бульїна, Д. Тощева, В. Чжо та ін.).

Подекуди різні науковці називають ті чи ті типи мовної гри. Так, за допомогою власних назв моделюється ономастична гра (за Т. Гридїною) – «різновид мовної гри, в основі якої лежить здатність мовців до актуалізації асоціативного потенціалу власної назви» [17, с. 121]. Такий тип мовної гри є актуальним у дослідженнях сучасних мовознавців (О. Влодова, Ю. Деремєнда, Т. Космеда, К. Лук'янченко, Н. Мудрова та ін.).

Особливої уваги заслуговує типологія мовної гри, запропонована О. Тимчук. Її здійснено за єдиним критерієм (рівень і підрівень мовної системи). Так, мовна гра може бути фонетичною, лексичною, словотвірною,

морфологічною, синтаксичною і фразеологічною [64, с. 4–8]. Кожен із цих типів моделюється за допомогою певних засобів. Зважаючи на об'єкт нашого дослідження (афоризми), вважаємо за необхідне висвітлити основні процеси моделювання мовної гри в межах фразеологічних та інших стійких мовних зворотів: 1) «етимологізація» стійкого звороту, тобто його жартівливе або іронічне осмислення; 2) поєднання в контексті зв'язаного й вільного словосполучень; 3) граматичне переоформлення фразеологічних зворотів за зразком вільних синтаксичних конструкцій; 4) контамінування двох стійких сполучень слів або стійкого звороту з вільним синтаксичним словосполученням; 5) розчленування стійких зворотів з набуттям кожним із його компонентів самостійної номінативно-семантичної цінності; 6) розгортання слова в каламбур; 7) стягнення стійких сполучень слів із орієнтуванням на певний мовний зразок, з його обігранням [64, с. 9–10]. Така класифікація може піддаватися модифікації, конкретизуватися, доповнюватися іншими процесами моделювання аналізованого явища.

Визначаючи синтаксичну мовну гру, О. Тимчук розглядає такі її різновиди на рівні словосполучення й речення: «використання можливої синтаксичної неоднозначності членів речення, повтори того самого або спільнокореневих слів, зіставлення й протиставлення в межах синтаксичної конструкції різних уживань однієї мовної одиниці, переставлення членів словосполучення (речення), зміщення в актуальному членуванні речення» [64, с. 7–8].

Закономірно, що в більшості праць початку XXI століття застосовують підхід до типології мовної за мовними рівнями. Наприклад, у дисертації С. Фашанової фактичний матеріал класифіковано відповідно до таких типів мовної гри, як фонетичний, лексичний, словотвірний, морфологічний, синтаксичний. Подекуди мовознавці подають мовну гру відповідно до рівнів і підрівнів мови, як-от у дослідженні Т. Фільчук: фонетична, графічна, лексична, морфологічна, фразеологічна, словотвірна, синтаксична. Дослідники намагаються подавати різноманітні засоби мовної гри для продукування одного й того ж типу. Проте різняться лише дефініції, а їхнє значення вважаємо

тотожним. Порівняймо: Т. Фільчук одним із основних прийомів створення лексичної мовної гри вважає обігрування багатозначності слів, а С. Фащанова називає такий прийом обігруванням компонентів багатозначних слів. Як бачимо, ті чи ті відтінки у значеннях можуть відрізнятися, але підхід до витлумачення й подання типів мовної гри на сьогодні пов'язаний із мовними рівнями: основними й проміжними.

Спираючись на досвід своїх попередників, Т. Космеда й О. Халіман пропонують дві типології мовної гри, беручи за основу два критерії: 1) мовні рівні й підрівні; 2) стильові й жанрові сфери використання мовної гри. За першим критерієм подано такі типи мовної гри, як-от: а) фонетична; б) словотвірна; в) лексична; г) лексикографічна; г) фразеологічна; д) морфологічна; е) синтаксична; е) пунктуаційна; ж) смислова. Окремим підтипом подано фонетичну гру з орфографічними помилками, які є ігровим прийомом. У такій типології можемо погодитися з виокремленням усіх типів, проте вважаємо помилковим виокремлення смислової мовної гри. Значення пов'язане з лексичним рівнем, тому, очевидно, правильніше буде розглядати її як один із різновидів лексичного типу мовної гри.

Причому дослідники схильні вважати, що мовна гра є продуктивною на лексичному рівні (Т. Космеда, С. Фащанова). Основною й найбільш типовою формою мовної гри на лексичному рівні визначено каламбур. У свій час О. Ходакова називала такі формальні прийоми його створення: а) багатозначність слів і словосполучень; б) усі види омонімії (повні омоніми, омофони, омографи, омоформи); в) подібність слів і словосполучень за звучанням (парономазія) [71, с. 28].

Відповідно до предмета нашого дослідження особливої уваги заслуговує фразеологічна мовна гра, «репрезентована у фразеологічних одиницях і пареміях», до останніх із яких належать афоризми; «їх моделювання дає змогу привернути увагу й наповнити всім відомі фрази новими смислами» [31, с. 74].

Окрім поданої типології мовної гри за критерієм мовних рівнів і підрівнів, дослідниці пропонують й іншу з огляду на стильові й жанрові сфери

використання аналізованого явища, за якою розрізняють такі типи мовної гри, як-от: 1) мовна гра в сучасній пресі та ЗМІ; 2) у художніх текстах; 3) у тостах; 4) у політичному дискурсі (лозунгах та жартах); 5) у мережі Інтернет [31, с. 87–110]. Цю типологію в поданому аспекті (стилів і жанрів) вважаємо такою, що потребує подальшого доопрацювання й переосмислення, доповнення, адже не охоплено потрібним чином дійсно всі ті жанри, у яких може моделюватися мовна гра. Хоч розмежування саме таких типів заслуговує на увагу, тому що воно охоплює сучасні дискурси (політичні, суспільні, інформаційні та ін.).

Чимало уваги приділяли теоретичному осмисленню мовної гри з кінця ХХ століття і до сьогодні (Н. Арутюнова, Е. Береговська, С. Влахов, Н. Данилевська, О. Земська, С. Ільсова, Т. Космеда, В. Санніков, О. Сквородніков, О. Тимчук та ін.). Різноманіття типологій аналізованого явища свідчить про неусталеність і неоднозначність поглядів на цю проблему. Сучасні мовознавці продовжують проводити дослідження мовної гри, намагаючись створити її єдину універсальну типологію. З огляду на те, що нашим об'єктом аналізу є афоризми, доцільним, на нашу думку, буде використовувати типологію О. Тимчук. Дослідниця не виокремлює афористичну гру як один із типів мовної гри. Очевидно, це викликано тим, що О. Тимчук зараховує афоризми до фразеологізмів, а не виокремлює їх в окремий пласт. Незважаючи на це, у дисертації проаналізовано мовну гру в межах фразеологічних та інших стійких мовних зворотів. Імовірно, до останніх можемо зараховувати афоризми.

1.3. Афористична мовна гра

У типологіях мовної гри, наявних у сучасному мовознавстві, як свідчить опрацьований теоретичний матеріал, відсутня афористична мовна гра. Подекуди мовознавці зараховують її до фразеологічної (Т. Космеда, В. Санніков, О. Тимчук та ін.). Це, очевидно, пов'язано з неоднозначними

підходами до статусу афоризмів. Попри посилений інтерес до афористичних висловлень у різні часи і навіть епохи, до другої половини ХХ століття не було усталено й остаточно не випрацьовано власне термінологічну систему афористики. А тому традиційно науковці розглядали афоризми серед фразеологізмів, не порушуючи питання про доцільність їх виходу за межі фразеології.

В. Санніков подав класифікацію мовної гри за мовними рівнями й підрівнями, яку ми розглядали в попередньому підрозділі. Одним із рівнів, на яких продукується мовна гра, на думку мовознавця, є лексичний, серед якого наявні фразеологізми. Вони, безперечно, є одним із поширених дискурсів для моделювання мовної гри (В. Санніков, Т. Космеда, О. Шишкарьова та ін.). Провідним засобом її утворення дослідники вважають обігравання, яке здебільшого стосується «природи фразеологізму, його вторинного, похідного характеру» [54, с. 297]. А основним структурним елементом обігравання В. Санніков вважає розчеплення фразеологізмів.

Автор наводить такі приклади обігравання певних специфічних особливостей фразеологічних одиниць, які сьогодні можемо кваліфікувати як прийоми моделювання мовної гри на фразеологічному підрівні: 1) заміна іншими одиницями компонентів фразеологізму; 2) зміна синтаксичної функції фразеологізму, що викликає комічний ефект; 3) усічення фразеологізму; 4) розкладання «чужого» фразеологізму [54, с. 298–300]. Зауважимо: наразі названо не всі прийоми, які використовують для моделювання мовної гри в сучасному фразеологічному просторі, проте їх можна взяти до уваги під час аналізу афористичної мовної гри. Якщо раніше афоризми розглядали серед фразеологічного корпусу, то сьогодні можна перейняти деякі типологічні особливості мовної гри на основі фразеологізмів і до афористики.

Так, скажімо, О. Вікторова демонструє на фактичному матеріалі обігравання багатозначності, мовленнєвих кліше, омонімії, паронімії, переосмислення синтаксично чи фразеологічно зв'язаних словосполучень, гру з прецедентними феноменами та ін. [12, с. 7].

У працях як кінця ХХ століття, так і в більшості наукових розвідок початку ХХІ століття немає натяку на окремий пласт – афористику, і відповідно афористичну мовну гру. Хоч ще в 60-90-ті рр. ХХ століття мовознавці почали аргументувати тезу про необхідність формування окремої філологічної дисципліни про паремії – пареміології, теоретичну основу якої заклав О. Потебня ще у 30-ті рр. [26, с. 7].

Таке виокремлення корпусу висловлень певного характеру відбувалося через те, що в мовознавстві, окрім широкого підходу до визначення об'єкта фразеології (В. Архангельський, В. Виноградов, Л. Скрипник) з'явилися прихильники вузького розуміння специфіки фразеологічних одиниць (Л. Авксент'єв, Н. Амосова, В. Мокієнко, С. Ожегов та ін.). Прихильники широкого розуміння об'єкта фразеології пропонують зараховувати до фразеологічних одиниць «найрізноманітніші з погляду семантики і граматичної структури одиниці», аргументуючи це тим, що «як не відрізняються між собою лексеми в структурно-граматичному й семантичному відношенні», так і не слід зараховувати фразеологічні звороти до окремих розрядів [54, с. 12]. Проте представники нового підходу до аналізу фразеологічних одиниць висловлюють думку про доцільність виведення висловлень нефразеологічного типу, співвідносних з предикативними конструкціями, за межі фразеології. Серед таких висловлень виокремлено два види: 1) власне паремії; 2) індивідуально-авторські афоризми [75, с. 156].

На сучасному етапі мовознавці схильні розглядати афоризми не серед фразеологічного корпусу, а в межах окремої лінгвістичної царини – пареміології. Звідси, відповідно, велика кількість різних витлумачень афористичних висловлень, які загалом суттєво не відрізняються, містять чи не містять відповідні категорійні ознаки в межах наукової дефініції. Подекуди в лінгвістичній науці розглядають як синоніми терміни «афоризм» та «крилатий вислів». Наприклад, у сучасному українському «Словнику лінгвістичних термінів» за ред. М. Голянич подано таке витлумачення «афоризму»: «короткий влучний вислів, що передає узагальнену закінчену

думку повчального або пізнавального змісту в лаконічній увиразненій формі» [60, с. 30]. Особливість афоризму полягає в тому, що це «гранично стисле й водночас вичерпне визначення предмета чи ситуації, яке конденсує набутий досвід суспільного життя, реальності, що оточує людину» [60, с. 30]. У витлумаченні розміщено покликання на статті «крилатий вислів», «парадокс», «літературна цитата» і т. ін., що передбачає розгляд названих явищ як синонімічних.

Різні науковці, беручи за основу ті чи ті особливості афоризмів, трактують їх по-своєму. С. Швачко та І. Кобякова розуміють афоризми як серйозні тексти, що характеризуються стислістю, певним умовиводом, піднесеністю й емоційністю, актуалізацією одвічних тем і реалізацією в експресивній відточеній формі викладу [77, с. 150–151]. Окремою групою мовознавці вважають авторські висловлення, які мають гумористичний, парадоксальний, несерйозний, двозначний характер.

Т. Буйницька наводить визначення афоризму Р. Майєра, який підкреслював глибину думки, загальну значущість і морально-практичну спрямованість: «афоризм – це текст, що є стимулом для роздумів або квінтесенцією певних роздумів» [10, с. 50–55].

Вичерпне визначення афоризму знаходимо у колективній праці «Українська пареміологія» за редакцією Ж. Колоїз: «під афоризмом розуміємо логічне образне судження узагальнювального характеру, що в категоріях раціональності чи парадоксальності відбиває навколишній світ і виступає еквівалентом предикативної структури» [26, с. 34].

Незважаючи на наявність праць, об'єктом яких є афоризми, і відповідно витлумачень аналізованого явища, вони залишаються досить нерозробленими в сучасному мовознавстві. Попри неусталеність статусу афоризмів і необхідність їхнього подальшого аналізу, усі науковці одностайні в тому, що афоризм є ґрунтовним масивом історії та культури того чи того етносу, а також – невичерпним засобом продукування мовної гри.

Більшість мовознавців (Г. Аммер, О. Дмитрієва, А. Королькова, О. Кулішкіна, В. Лін, К. Патрушева та ін.) вказує на те, що мова є певним «дзеркалом культури», «сховищем» колективного досвіду, у якому відображений не лише реальний навколишній світ, а й ментальність народу, його національний характер, традиції, система норм і цінностей. Національно-культурна специфіка характерна для всіх рівнів мови, проте особливо яскраво вона виявляється в афоризмах, внутрішня форма яких досить тонко і точно зберігає й відображає світобачення того чи того етносу.

О. Кузьміна вважає, що «основою афоризму є специфічна мисленнєва операція, яка поєднує номінований факт із його узагальненням, досвідом і рефлексією; при цьому реалізується особливий характер відношень між афоризмом і його читачем, коли останній стає одночасно повноправним співавтором афористичного висловлення, обов'язково добудовуючи номіновану ситуацію» [33, с. 3–6]. Дослідниця наголошує на необхідності такої «афористичної рецепції», тобто ситуації необхідного індивідуально-авторського «дорозуміння», «добудовування», «значеннєвих пустот» афористичного висловлення, незаповнених або невичерпаних словом» [33, с. 5].

Згодом Т. Космеда зауважить, що моделювання мовної гри на фразеологічному підрівні, до якого згідно з широким розумінням об'єкта фразеології зараховують і афоризми, «дає змогу привернути увагу та наповнити всім відомі фрази новими смислами» [31, с. 74]. Тому вважаємо афористичну мовну гру невичерпним джерелом переосмислення й продукування нових висловлень.

Афоризм як індивідуально-авторське висловлення дає змогу мовцеві творчо оформити свою думку, використавши ті чи ті мовні ресурси. Звідси, відповідно, актуальним буде поняття лінгвокреативності, наявної в афористичній мовній грі.

Що стосується поняття лінгвокреативності, то Т. Гридїна вважає мовну гру формою лінгвокреативного мислення, «яке ґрунтоване на асоціативних механізмах і виявляє здатність мовців до зумисного використання

нестандартного мовного коду в різних ситуаціях мовленнєвої діяльності» [17, с. 4]. А відтак – афоризм є сконденсованою структурною одиницею, яка містить креативне подання тієї чи тієї інформації.

Отже, у зв'язку з винесенням афоризмів за межі фразеології та безумовним фактом того, що афоризми є одним із основних корпусів для моделювання мовної гри, вважаємо за необхідне говорити на сучасному етапі про афористичну мовну гру й уведення її до типології мовної гри.

Афористичною мовною грою вважаємо тип мовної гри, яка реалізується на афористичному мовному підрівні за допомогою використання різних засобів і прийомів, як-от: полісемія, омонімія, паронімія, антонімія та інші. Основною метою афористичної мовної гри, на нашу думку, є досягнення прагматичної мети, насамперед комічного ефекту, а також реалізація певних функцій (функції невимушеного спілкування, розважальної, маскувальної, естетичної, поетичної, мовотворчої і т. ін.). Основною умовою створення й сприйняття афоризму з мовною грою в суспільстві є не лише лінгвокреативність автора, а й певний рівень освіченості, креативності й досвіду реципієнта, який повинен декодувати повідомлення, домислити неказане. Саме тому читача вважають співавтором афоризму.

Беручи за основу класифікації засобів моделювання мовної гри у працях Т. Космеди, В. Саннікова, О. Тимчук і О. Ходакової, спробуємо окреслити основні засоби моделювання власне афористичної мовної гри:

- 1) багатозначність слів і словосполучень (полісемія);
- 2) усі види омонімії (повні омоніми, омофони, омографи, омоформи);
- 3) антонімія;
- 4) подібність слів і словосполучень за звучанням (паронімія);
- 5) повтори того самого слова або спільнокореневих слів у межах висловлення;
- 6) граматичне переоформлення афоризмів за зразком вільних синтаксичних сполучень;

- 7) контамінування афоризмів між собою або з вільним словосполученням;
- 8) розчленування стійких зворотів;
- 9) розгортання слова в каламбур.

Така класифікація не претендує на загальнонаукове визнання, але, на наш погляд, буде доцільною у використанні під час аналізу афористичної мовної гри.

Висновки до першого розділу

Мовна гра має давню традицію вивчення в лінгвістичній царині (Л. Амірі, Н. Арутюнова, Т. Гридін, О. Земська, С. Ільєсова, Т. Космеда, В. Санніков, О. Тимчук, Л. Щерба та ін.). Сьогодні простежуємо посилене зацікавлення серед мовознавців проблемою породження, моделювання та реалізації мовної гри й ігрового стилю. Більшість дослідників пов'язує це з розбудовою демократичного суспільства й появою нового типу особистості, який відрізняється мисленнєво-мовленнєвою свободою, бажанням грати з мовним матеріалом, декодувати зашифровані значення тощо, а головне – він має для цього лінгвокреативний потенціал.

Незважаючи на частотне моделювання мовної гри, залишаються відкритими теоретичні питання її осмислення. До кінця не розв'язаною в мовознавстві залишається проблема використання поняття «мовна гра» в його вузькому та широкому витлумаченні. Подекуди пропонують замінити термін «мовна гра» на «мовленнєва гра», керуючись тим, що останнє має «подвійну скерованість», «подвійний вектор дії» щодо мови й мовлення. Натрапляємо й на термін «гра слів», який не відображає всю структурну й семантичну повноту, що містить дефініція «мовна гра». Адже останній містить натяк на рівні мови, на яких реалізується гра і з якими співвідносяться її типи. У той час, як «гра слів» може бути пов'язана лише з одним із рівнів мови – лексичним, адже гра слів є різновидом мовної гри на лексичному рівні. З огляду на наукову

невизначеність і нерозробленість теоретичного корпусу аналізованого явища маємо низку визначень поняття «мовна гра» залежно від того чи того аспекту дослідження.

Дискусійними є підходи до типології мовної гри. У запропонованих класифікаціях кінця ХХ – початку ХХІ століття відсутня єдність критеріїв аналізу номінованого явища, тому вони не можуть бути універсальними та єдиноприйнятими в науковому товаристві. Постає потреба в систематизації наукового опрацювання мовної гри на сучасному етапі й розроблення остаточного теоретичного матеріалу (термінології, типології, системи засобів і прийомів тощо).

Мовну гру розуміємо як навмисне порушення мовних норм особистістю (переважно творчою) задля досягнення певної прагматичної мети (насамперед, комічного ефекту) й вираження індивідуальної креативної свободи в побудові нових мовних елементів різних рівнів. Креативна свобода мовця і здатність породжувати нові одиниці або значення у відомих висловленнях розглядається в аспекті лінгвокреативності, що найяскравіше може бути виражена в афоризмах.

Більшість мовознавців визнає: афористичні висловлення – це особливий пласт культури, що зберігає колективний досвід різних часів, є одним із продуктивних арсеналів створення мовного жарту, що супроводжується комічним ефектом. Проте, на жаль, відсутні типології мовної гри, у яких була б засвідчена афористична мовна гра. Очевидно, це зумовлено тим, що донедавна афоризми зараховували до фразеології. Сьогодні ж простежується тенденція зарахування афоризмів до пареміології. З огляду на це проблема афористики, а відтак – і афористичної мовної гри, потребує глибокого наукового осмислення й аналізу. Афористичною мовною грою вважаємо тип мовної гри, яка реалізується на афористичному мовному підрівні за допомогою використання різних засобів і прийомів, як-от полісемія, омонімія, паронімія, антонімія та інші.

РОЗДІЛ 2

МОДЕЛЮВАННЯ МОВНОЇ ГРИ В СУЧАСНОМУ АФОРИСТИЧНОМУ КОРПУСІ

2.1. Афористична гра, ґрунтована на полісемії

Створення та реалізація мовної гри відбувається на всіх мовних рівнях, проте неоднаковою мірою. Наприклад, фонетика, фонологія, морфологія використовується рідше, а от лексику більшість науковців вважають невичерпним арсеналом мовного жарту (Т. Гридїна, Т. Космеда, В. Санніков, О. Шишкарьова та ін.) [30].

Одним із основних і найбільш частотних засобів продукування мовної гри в афористиці на лексичному рівні вважаємо каламбур. Підкреслюємо: каламбур і мовна гра – нетотожні дефініції, адже поняття каламбуру є значно вужчим.

Здебільшого у структурно невеликих одиницях мовлення, якими є афоризми, каламбури ґрунтовані на полісемантичних словах – «мовних одиницях, у структурі яких наявні два, кілька чи багато значень» [31, с. 155] Основою для створення каламбуру є однакова звукова форма лексеми й невідповідність між її двома значеннями.

Прикладами висловлень, у яких мовна гра продукується за допомогою багатозначності слів і словосполучень, є такі: *Нехай все розвивається по спіралі, аби тільки не по розпеченій* (Л. Сухоруков); *Запрошуючи альпіністів на кінозйомки, режисер обіцяв їм золоті гори* (Н. Іванків); *У людському суспільстві левина частка чомусь майже завжди дістається шакалам* (С. Скоробагатько); *Собача вірність – це про собаку. Собачий характер – це про людину* (М. Полотай) і т. ін.

Часто предметом обігравання в афоризмах стають лексеми, що в прямому чи переносному значенні називають певні людські вади, як-от у висловленні *Жаба – найсильніша тварина у світі: уже не одного задавила!*

(В. Голобородько). Актуалізовано пряме й переносне значення лексеми *жаба*. Автор створює ілюзію того, що він, начебто, дійсно говорить про жабу в її прямому значенні – «невелика безхвоста земноводна тварина, задні кінцівки якої довші, ніж передні, і пристосовані до стрибання» [61, с. 500], проте реципієнт розуміє, що насправді мовець апелює до його переносного значення, незафіксованого словником, але такого, що є зрозумілим для кожного пересічного – певний людський недолік, жадібність, яка не дозволяє щось віддати чи придбати, поділитися з кимось і т. ін.

Із демократизацією суспільства, так званим розкріпаченням мовця, спостерігаємо частіше використання висловлень із таким підтекстом, який досить образливо засуджує певні вади: *Тільки на шкільних батьківських зборах тато Карло дізнався, що його синок «дубовий»* (В. Ключевський). Мовна гра забезпечується наявністю багатозначності слова *дубовий*, яке можна розуміти й у прямому значенні «зроблений із дуба» [61, с. 430], але в поданій конструкції актуалізується переносне значення, хоч не зафіксоване словником, – «дурний».

Підтекст викривання вад наявний і в афоризмі *І в недалеких людей теж можуть бути далекосяжні плани* (О. Домницький). Полісемія лексеми *недалекий* забезпечує реалізацію мовної гри, а відтак і прагматичної мети. *Недалекий* у прямому значенні розуміємо як синонім до слова *близький*. Проте автор актуалізує переносне значення – «розумово обмежений, відсталий; нерозумний» [61, с. 281]. Окрім того, вживання спільнокореневих лексем *недалекий* – *далекосяжний* увиразнює висловлення.

Досить грубим видається висловлення *Подивився навкруги – суцільна флора: що не начальник – то дуб, що не підлеглий – то пень, що не папір – то липа, що не секретарка – то ягідка* (А. Корчинський). За допомогою узагальнювального слова *флора* автор вводить читача в оману, нібито буде говорити про види рослин. Проте після прочитання другої частини складного речення стає зрозуміло, що, звісно, *дуб*, *пень*, *липа* та *ягідка* вжито в переносному значенні «впертий», «дурний», «підробка» і «гарна жінка, кокетка» відповідно.

Часто той чи той автор інтригує слухача, а потім додає парцельовану конструкцію, частину складного речення чи інше речення: *А з нього таки вийшла людина. І не повернулася* (А. Крижанівський). Загальноприйнятим значенням вислову *з нього вийшла людина* є «сформувалася особа з позитивними якостями» [61, с. 567]. Саме воно одразу вважається єдиноправильним у цьому висловленні. Проте автор додає парцельовану конструкцію, з якої стає зрозуміло: «людина втратила морально-ціннісні орієнтири» [61, с. 567]. Позитивна семантика в кінці замінюється негативною.

Подекуди афористи викривають не тільки моральні риси людини, а, приміром, її шкідливі звички. В афоризмі *І в кого тільки не доводиться «стріляти», аби вбити в собі нікотинового звіра!* (Ф. Боднар) значення слова *стріляти* розуміємо як «робити постріли». Лише після озвучування другої частини складнопідрядного речення, а саме – метафори *нікотинового звіра*, ми розуміємо істинне значення слова *стріляти* – «просити в когось цигарки», а відтак і всього афоризму та мети його створення: іноді доводиться просити в когось цигарки, щоб втамувати бажання палити. У висловленнях такого типу значення слова важко декодувати без допомоги додаткової метафори чи парцельованої конструкції.

Ще одним предметом зацікавлення та обігравання є суспільно-побутові явища. У дібраному фактичному матеріалі є зразки, що стосуються економічної сфери (зокрема засуджується підвищення цін, нівеляція законів і правил, хабарництво тощо).

Наприклад, переносне значення лексеми *рости* введено в афоризм *А ціни ростуть і ростуть. Чим їх удобрюють?* (В. Вовк). Після питання про удобрювання ми підсвідомо згадуємо й пряме значення слова *рости*. Адже закономірно рослина росте швидше, якщо її удобрюють. Таким вдалим поєднанням прямого й переносного значення та риторичного запитання забезпечується мовний жарт.

У сучасному афористичному корпусі часто обіграється лексема *зелень*: *Стільки дубів, стільки лип, то ж не дивно, що все у нас упирається в «зелень»*

(Ф. Боднар); *Повирубували ліси, зате американської «зелені» побільшало* (Ф. Боднар); *Їхати на червоне – платити зелені, їхати на зелене – червоніти перед братвою* (В. Ігнатенко). Реципієнт швидко зорієнтується, про яку саме *зелень* ідеться (метафорична загальноприйнята назва грошей, яка спершу вживалася лише на позначення доларів за асоціацією до їхнього зеленого кольору, а сьогодні використовується на позначення будь-якої купюри).

За допомогою каламбурного вживання лексеми *професійно* відбувається переосмислення й засудження розкрадання державного майна, обманювання суспільства владою та ін. у такому висловленні: *А у нас скрізь професіонали: країна роздерибанена професійно, локшина на вуха населення вішається професійно, кілери працюють професійно* (О. Перлюк). Слово *професійно* у значенні «дуже якісно» має позитивну семантику, проте в цьому висловленні автор іронічно підкреслює, що все негативне (корупція, брехня суспільству, убивства) зроблено на якісному рівні, на жаль. Така іронія доступна й зрозуміла пересічному мовцеві, вона викликає одночасно усмішку й змушує замислитися.

Явище хабарництва виявляється в низці висловлень. Лише з розумінням істинного значення лексеми *дістається* в афоризмі *Скільки бідним даішникам дістається від народу, важко підрахувати* (В. Ігнатенко) встановлюється правильний критичний підтекст, що замислив автор. Адже спершу можна актуалізувати переносне значення слова «отримувати негативний вплив (фізично чи морально)» [61, с. 309], проте розуміємо, що насправді мається на увазі «отримувати хабар».

Значення хабара вміло приховано і в іншій лексемі *косити*: *«Вийшли в поле косарі» – пісня про «даішників» на польових дорогах* (В. Ігнатенко). Для підсилення ефекту автор використовує не лише власне лексему *косарі*, а й уводить назву української народної пісні. Такий прийом привертає увагу, увиразнює висловлення.

Інколи хабарництво чи розподіл, розкрадання певного майна завуальоване, що робить висловлення складнішим для сприймання і зрозумілим лише для певного кола читачів. Афоризм на зразок *Хоч амеба вміє ділитись, а й у неї є*

вороги (Ф. Боднар) ґрунтоване на полісемії лексеми *ділитися*. Спершу ми розуміємо її у значенні «розпадатися на частини, розмножуватися» [61, с. 304]. Однак після осмислення другої частини висловлення доходимо висновку, що насправді тут приховано значення «здійснювати поділ майна; розподіляти щось між собою» [61, с. 303]. Відповідно, використання афоризму досягає прагматичної мети: привертання уваги, іронічний ефект і викривання корупції й «кумівства».

Лексему *ділитися* в такому ж значенні вжито і в афоризмі *Инфузорії розмножуються діленням: я – тобі, ти – мені* (А. Крижанівський). Тенденція до частотного вживання однакового значення різними авторами, хоч воно й не зафіксоване словниками, свідчить про вдалу й доречну асоціацію, а також про те, що в суспільстві закріплюється це значення за лексемою.

У висловленні *Одержав вищу освіту – батько купив диплом* (І. Мартишко) засуджуються одночасно й хабарництво, й низький рівень інтелектуальних здібностей особи, яка не може отримати вищу освіту. Як бачимо, знову автор заманює реципієнта на оманливий шлях – син закінчив університет, але тільки після пояснювальної частини безсполучникового речення стає зрозуміло, як він це зробив – за хабарі.

Викривання багатих та їхніх вад зацікавлюють обох суб'єктів мовлення. Висловлення на зразок *У нас більшість живе потойбічним життям: по той бік межі бідності* (Ф. Боднар); *А чому і не зняти з себе останню сорочку, коли ти в котиковій шубі?!* (Ф. Боднар) демонструють каламбурне обігрування лексеми *потойбічний* і фразеологізму *зняти останню сорочку* («доводити кого-небудь до крайнього зубожіння, залишати без засобів існування») [61, с. 666].

У часи демократизації суспільства політичний процес усе більше цікавить суспільство. Закономірно, що афористи намагаються проаналізувати актуальні питання й подати реципієнтові яскраве влучне висловлення, що змусить його створити власне бачення тієї чи тієї проблеми.

Такими можуть стати афоризми на зразок *Є політичні течії, а є і водоверті* (М. Левицький); *А тим, хто купається в славі, шию намиллюють?*

(Ф. Боднар); *А телефонне право тепер стало мобільнішим* (М. Левицький); *Нинішня влада надала нам свободу пересування: ми можемо вільно йти на всі чотири сторони* (В. Ігнатенко) тощо.

У висловленні *Є політичні течії, а є і водоверті* (М. Левицький) актуалізовано переносне значення лексеми *течія* – «напрям у певній галузі діяльності», проте, використавши слово *водоверті*, автор спрямовує слухача на міркування: *течія* у прямому значенні – «рух води в річці від верхів'я до гирла; плин» [61, с. 106], а от *водоверть* – «бурхливий, стрімкий рух, який захоплює, втягає за собою» [61, с. 466]. Вочевидь, мовець таким чином натякає на вади певних політичних течій, які «захоплюють» особу й призводять до негативних наслідків.

Автор може обігравати не лише багатозначність слів, а й використовувати синонімічні лексеми для увиразнення думки, як-от в афоризмі *А телефонне право тепер стало мобільнішим* (М. Левицький). *Телефонне* й *мобільний* одразу викликають асоціації, пов'язані з телефоном (мобільним). Проте після осмислення фрази читач доходить висновку, що йдеться зовсім не про телефони. *Телефонне право* вживається у значенні «особлива стадія корупції, коли способи передачі інформації й засоби зв'язку втрачають своє первісне призначення та починають самостійне існування як державно-правові інститути, одночасно виступаючи важелем адміністративного впливу» [61, с. 506], а *мобільний* – «здатний до швидкого пересування; рухливий» [61, с. 767]. У такий спосіб автор порушує питання не про мобільні телефони, а про особливу стадію корупції, яка є досить розвинутою і здатною до швидкого пристосування.

Обіграння значення наявне у висловленні *Нинішня влада надала нам свободу пересування: ми можемо вільно йти на всі чотири сторони* (В. Ігнатенко). *Свобода пересування* спершу викликає позитивний ефект, адже означає «право особи вільно та безперешкодно за своїм бажанням переміщатися територією України в будь-якому напрямку, в будь-який спосіб, у будь-який час, за винятком обмежень, які встановлюються законом»

[61, с. 98]. Проте після пояснювальної частини складнопідрядного речення ми розуміємо, що насправді хотів сказати автор і афоризм не викликає такого позитивного ефекту, а змушує замислитися й проаналізувати відносини влади й суспільства.

Афоризм *І президент, і депутати, і вся влада на боці народу. А хто ж тоді на його спині?* (В. Ігнатенко) побудовано за аналогічною моделлю: спершу мовець викликає помилкове значення лексеми *бік і*, власне, усього словосполучення *бути на боці (когось)* – «підтримувати когось в чомусь, поділяти чийсь думки, дії» [61, с. 179]. Лише після осмислення реципієнтом другого речення стає зрозумілим іронічний ефект, який хотів викликати автор. Думки можуть бути такі: «Якщо влада на боці народу, тобто є його прихильником, хто на спині? Коли хтось у когось на спині, останньому важко. Чому ж тоді народу так важко і хто в цьому винен?». Отже, окрім наявного іронічного ефекту, автор уводить такий глибокий підтекст, який дошкульно викриває вади відносин сучасної влади й суспільства.

За допомогою двох переносних значень слова побудовано висловлення *Спочатку все звалюють на кризу, а потім звалюють за кордон* (В. Ігнатенко). Уперше слово *звалювати* вжито як «перекладати що-небудь обтяжливе на когось або на щось» [61, с. 459]. Удруге автор актуалізує незафіксоване словниками, але поширене у сленгу, *звалювати* – «від'їжджати, втікати». Як бачимо, в ньому засуджується не певна особа (пересічний громадянин чи багатий чиновник), а явище розкрадання заради власного збагачення й покращення життя.

Серед фактичного матеріалу знаходимо приклади афоризмів, які так чи так стосуються суспільно-побутового аспекту: *Систему міняють не тільки сантехніки* (В. Чемерис); *Найбільш слідкують за своїми фігурами...шахістки* (Н. Іванків); *«Голубий вогник» спалює весь вільний час* (Ю. Рибников). А тому відбувається активне обігравання слів, словосполучень, причому, часто відомих назв, висловлень та ін.

Окрім так званої «чистої» полісемії, інколи мовці використовують одночасно кілька засобів мовної гри. Продуктивними конструкціями, які допомагають увиразнити зміст і передати бажане значення, є фразеологізми, порівняльні звороти або навіть пояснювальні частини складного речення: *Парадокс: врізав дуба, а хрест зробили липовий* (Ф. Боднар); *Працює, як поршень: під тиском* (Ю. Рибников); *Перехідний вік у дітей: переходять з рук батьків у обійми вулиці* (Ю. Рибников); *Бідні краці за багатих: менше вкрали* (В. Голобородько).

Парцеляція теж є одним із засобів каламбурного обігравання значення не окремої лексеми чи словосполучення, а всього висловлення, як-от: *Хто «не бере», тому не дають. Жити* (М. Конашевський). Його сконструйовано за допомогою полісемії слів *брати* і *давати*. Першу лексему вжито в переносному значенні *брати хабарі*, і це стає зрозуміло майже одразу. Реципієнта ніби заманили на неправильний шлях у такому розумінні афоризму: «Хто не бере хабарі, тому їх і не дають». Лише тоді, коли названо парцельовану конструкцію *жити*, читач може дійти до істинного значення висловлення, адже лексема *не дають* теж вживається в переносному значенні – «перешкоджати в усьому, не давати спокою» [61, с. 202]. Спостерігаємо контамінацію засобів моделювання мовної гри – полісемії й парцеляції.

Звісно, парцельованим може бути й одне слово, яке доповнює зміст висловлення, а подекуди й різко змінює первинне враження, як-от у таких висловленнях: *У СРСР найшвидша черга. Кулетна* (В. Голобородько); *Інтимна поезія найкраще пишеться на коліні. Жіночому* (Ю. Береза).

Упадає в око те, що полісемія є продуктивним засобом реалізації афористичної мовної гри. Причому вона може виявлятися як у чистому вигляді, так і в поєднанні з іншими засобами. Багатозначними можуть бути слова, як-от у висловленні *Із дефіцитами у нас покінчено. Тепер можна купити будь-кого* (М. Левицький), і словосполучення на зразок *Іноді думаєш, що доля тобі всміхнулася, але виявляється, що просто ти її насмішив* (С. Скоробагатько).

В афоризмах цієї групи порушено такі актуальні проблеми сучасного суспільства:

1) людські недоліки (злість, жадібність, продажність, низький інтелектуальний розвиток);

2) суспільні явища (підвищення цін, порушення законів, хабарництво, зміна державного устрою);

3) політичні явища (недобросовісні керівники держави, їхня продажність, нищість і хабарництво).

Можемо стверджувати, що на сьогодні найбільша кількість афористичної мовної гри реалізована саме за допомогою полісемії, яку більшість мовознавців визнає одним із найпродуктивніших засобів каламбуру.

2.2. Афористична мовна гра, ґрунтована на омонімії

Друга група афоризмів, побудована з використанням усіх видів омонімії (повні омоніми, омофони, омографи, омоформи) посідає чільне місце серед прийомів утворення мовної гри [52]. Омонімами є «слова, які мають різне лексичне значення, але однакове написання й звучання» [21, с. 160].

На думку О. Кузьміної, «омонімія встановлює між словами лише звукову та графічну схожість, а змістовні асоціації відсутні, тому зіткнення омонімів завжди неочікуване, що створює більше стилістичних можливостей для обігравання» [33, с. 51].

Афоризми, в яких мовна гра побудована за допомогою омофонів, потребують глибшого осмислення. І це закономірно. Адже реципієнт чує однакові лексеми, проте розуміє, що слід шукати в них інші значення. Зразком такого «заплутування омофонами» є висловлення на зразок *Колись «Правда була по три копійки, а нині правди не знайдеш ні за які гроші* (В. Ігнатенко), де використано омофони *«Правда»* як власну назву (назва газети) і *правда* – загальну назву («те, що відповідає дійсності; істина» [61, с. 497]).

В афоризмі *Нині більшість бізнесменів читає по складах: склад взуття, склад одягу, склад головних уборів* (В. Ігнатенко) за допомогою першої частини речення мовець нашттовхує реципієнта на значення лексеми *склад* як «відрізок звукового потоку мовлення» [61, с. 272], але у другій частині речення, де використано повний омонім *склад*, стає зрозумілим інше значення: «відповідно обладнане місце, будівля або приміщення для зберігання чого-небудь» [61, с. 272].

Омофони є засобом продукування мовної гри й у висловленні *Свобода без відповідальності за неї тільки засвідчує наявність свободи безвідповідальності у відповідних громадян* (Р. Доценко), у якому обіграються повністю співзвучні словосполучення *без відповідальності та безвідповідальності*.

У висловленні на зразок *Колись в Україні був Бандера, а нині банд ера* (В. Ігнатенко) афорист задля досягнення прагматичної мети послуговується не лише лексичним ресурсом, а й уміло модифікує зразки інших узуальних одиниць, створюючи нові асоціативні зв'язки й образи. Так, до прізвища *Бандера* за допомогою розкладання однієї лексеми на дві та інверсії дібрано омофон *банд ера*.

Творчі особистості «граються» зі словами, їх графічним вираженням та семантикою й у ситуаціях на зразок *Дереприватизація, а де реприватизація?* (В. Голобородько). Шляхом обігравання омофонів *дереприватизація* і *реприватизація* автор спонукає до сприйняття, усвідомлення й осмислення виокремлених лексем: *реприватизація* означає «повторну приватизацію задля виправлення помилок попередньої» [45], а *дереприватизація* утворена шляхом поєднання попередньо аналізованої лексеми й префіксоїда *де*, позначає відповідно її заперечення, деактивацію. Виникають й інші асоціації, як-от: *дере* + *приватизація*.

Інколи автори не лише «граються» зі словами, а й свідомо порушують норми чи змішують близькі за звучанням слова різних мов. Наприклад: *Є уми, але нема умов...* (Б. Чепурко). *Уми* у значенні «розум» зіставляються зі словом

умов. У реципієнта може виникнути плутанина: *умов* – тобто *розумів* (свідоме порушення відмінювання в українській мові за аналогією до відмінювання російської мови) чи *умов* – певних обставин. Така гра змушує не лише посміхатися, а й скурпульозно аналізувати сказане, залучаючи мовні та позамовні знання.

Досить часто мовці послуговуються омоформами як цікавим та зручним матеріалом для обігравання двох інколи непов'язаних значень: *Гроші найкраще тримати у банках. Трилітрових* (В. Титечко). Окрім омонімії, мовець застосовує парцеляцію, відмежовує парцельований другорядний член від основного речення, робить паузу, щоб зацікавити та заінтригувати реципієнта, а потім, так би мовити, вводить його в оману. Лише після парцельованого компонента *Трилітрових* стає зрозуміло, про які банки (спеціалізовані установи чи скляні посудини) йдеться.

За допомогою омоформ створено каламбур у висловленнях на зразок *Спочатку може бути оповита плющем дача, потім – дача свідчень* (Б. Ревчун); *Господь прощає грішних, гірше безгрішним* (О. Перлюк). У першому разі актуалізовано значення іменника *дача* – «літній будинок для відпочинку за містом» [61, с. 241] й віддієслівного іменника *дача* (те саме, що *давання*) – «повідомляти, передавати» [61, с. 202]. У другому ж – зіштовхуються два значення лексеми *грішний*: та, що походить від *гріх* («який наробив гріхів» [61, с. 172] і та, що походить від *гроші* (є прикметником до *гроші*, позначає людей, які їх мають).

Інколи автори комбінують засоби створення афористичної гри, як-от: *З місця – в кар'єри* (А. Крижанівський). Окрім апелювання до омоформ *кар'єр* і *кар'єра*, співзвучними в називному відмінку множини, читач підсвідомо згадує висловлення *З місця – в кар'єр*. Між авторським і загальноприйнятим висловленнями є спільний семантичний елемент – «раптова зміна». Проте, звісно, зовсім різні семантичні наповнення. Адже індивідуально-авторський вираз містить ще й значення «успішне (очевидно, за допомогою зв'язків чи

хабарів) просування в службовій, суспільній, науковій та ін. діяльності» [61, с. 105].

Подекуди відбувається трансформація відомих слів і словосполучень на зразок *Нині дресирувальники говорять своїм улюбленицям: «Дай на лапу»* (В. Ігнатенко).

А от у висловленні *Чи манна небесна, чи мана земна – платня за них одна: розбите корито* (Р. Доценко) мовець продукує мовну гру за допомогою омографів – графічно майже однакових лексем *манна* й *мана*. В афоризм уведено й стійке словосполучення *розбите корито*, що теж засвідчує поєднання різних засобів створення гри в одному висловленні.

Іншим прикладом використання омографів є афоризми *За газ плачу́ і через газ пла́чу* (Р. Доценко); *Від свободи слóва залишились одні слова́* (О. Перлюк). У першому разі вдало поєднано омографи, що різняться наголосом *плачу́* і *пла́чу* (пор.: значення «відшкодовувати вартість» [61, с. 568] і «лити сльози» [61, с. 582]). У другому – так само використано омографи *слóва* і *слова́*, однак які є різними граматичними формами. До того ж перший компонент входить до складу усталеного звороту – *свобода слóва*. Якщо говорити про предмет висловлень, то в них звучить злободенна для суспільства тема високих комунальних платежів і порушення бодай одного з найнеобхідніших прав громадянина – вільного висловлення думки. На наш погляд, таке ігрове подання серйозних тем сприяє легкості сприймання, проте змушує проаналізувати сказане й зробити відповідні висновки.

Під час нашого аналізу сучасних афоризмів ми дійшли висновку, що омонімія є не надто продуктивним засобом створення афористичної мовної гри і виявляється в поодиноких випадках. Проте не можемо не зауважити про влучність її використання, вдалого розкриття того чи того значення й, звісно, каламбурного звучання, яке зацікавлює, приваблює, розважає і, водночас, змушує проаналізувати почуте.

2.3. Афористична мовна гра, ґрунтована на антонімії

Третю групу афоризмів, у яких активно реалізується мовна гра, становлять висловлення, побудовані за допомогою антонімів – протилежно різних за значенням слів [21, с. 168]. Під час сприймання й аналізу таких висловлень слід пам'ятати, що антоніми поділяють на загальномовні й контекстуальні [21, с. 169]. Однією з особливостей афоризму є його авторство, а значить у ньому висловлено певні суб'єктивні міркування. Саме тому будемо зважати на креативне зіставлення не лише загальномовних, а й контекстуальних, індивідуальних антонімів.

Загальномовні антоніми використано у висловленнях на зразок: *Інколи від кількості круглих столів робляться квадратними очі* (Л. Куліш-Зіньків); *Ініціатива знизу розвивається завдяки непомірному тиску зверху* (Ю. Рибников).

Іншою групою є ті афоризми, в яких використано загальномовні антоніми, проте якщо розглядати не лише слова, а цілі словосполучення, то вони забарвлюються певним додатковим відтінком значення. Наприклад, в афоризмі *І від солодких слів буває гірко* (Л. Баннік) актуалізовано загальномовні антоніми *солодкий – гіркий*. Проте означуване слово *слів* біля прикметника *солодких* додає конкретику й ми розуміємо переносне значення словосполучення *солодкі слова* – «надмірно ласкаве, улесливе висловлення» [61, с. 367].

На підтвердження того, що треба аналізувати й осмислювати не окремі антоніми, а словосполучення, в яких вони містяться, є афоризм *І «солодке життя» дає гіркі наслідки* (О. Сухомлин). Інший автор теж використовує антоніми *солодкий – гіркий*. Але означувані слова біля цих прикметників інші, ніж у першому разі. Цілком закономірно, що зовсім змінюється семантичне наповнення афоризму. *Солодке життя* у значенні «безтурботне», на думку автора, теж може призвести до негативних (*гірких*) наслідків.

Схожими є висловлення *І білих людей заносять у чорні списки* (В. Ігнатенко); *І брудні гроші для корупціонера чистий прибуток* (Л. Куліш-

Зіньків). Антоніми *білий – чорний, брудний – чистий* є загальнономовними, але означувані слова *людей і списки, гроші й прибуток* створюють відповідний контекст. Ми розуміємо, що *білі люди* – це «невинні», «люди з чистою совістю» [61, с. 181], а *чорні списки*, у які їх заносять (почасти незаслужено) – певне невинне покарання. *Брудні гроші* – «незаконно отримані гроші» [61, с. 240], є чистим прибутком крадія, його основним доходом.

Загальнономовні антоніми *дурний (дурень) – розумний* актуалізовано в афоризмі *І дурень знає, що треба робити, але тільки розумний знає, як* (О. Домницький). Автор досить завуальовано засуджує тих людей, які не є обізнаними в тій чи тій справі, але завжди готові вказати іншому на виконання певних дій, підсумовуючи: *будь-хто знає що робити, але тільки деякі – як саме.*

Висловлення *Багато чортяк були янголятками в дитинстві* (А. Коваль) теж містить загальнономовні (хоч питання про їх антонімічний статус є дискусійним – І. П.) антоніми *чорт – янгол*. Мовець, вочевидь, зумисне використовує згрубілу форму негативного персонажа *чортяки* й зменшено-пестливу форму позитивного *янголятка*. Таке зіставлення підкреслює й увиразнює думку: *найгірша людина в дитинстві була найкращою.*

Афоризми на зразок *Райські плоди дістаються пекельною працею* (М. Левицький); *Святі слова чи не найбільше любляють грішники* (М. Левицький); *Іноді щоб встигнути, необхідно вчасно спізнитися* (Л. Сухоруков) містять антонімічні опозиції *райський – пекельний, святий – грішний, встигнути – спізнитися*. Таке протиставлення є загальнономовним, проте контекст, у якому вони використовуються, створює особливе семантичне навантаження.

Інколи адресанти зацікавлюють читача не лише антонімічною грою, а й повторами, які створюють певне емоційне навантаження й краще привертають увагу, як-от: *Єдина слабкість варта уваги – це любов. Але любов – це сила!* (Б. Чепурко). По-перше, актуалізовано антоніми *слабкість – сила*; по-друге, висловлення увиразнено повтором лексеми *любов*; по-третє, навіть пересічний читач побачить тут алюзію до відомої фрази *Любов – це сила.*

Особливу групу афоризмів становлять ті, в яких антонімами сформовано антитезу – «мовний зворот, вислів, у якому різко протиставляються думки, явища, риси характеру, поведінки особи тощо з метою посилення враження від мовленого – сказаного чи написаного» [21, с. 171]. У висловленнях на зразок *І порожнє місце буває зайнятим* (Л. Сухоруков); *І народжені літати починають усе-таки з повзання* (М. Білокопитов) продемонстровано мовне чуття, мовний смак й уміле протиставлення протилежних понять *порожній – зайнятий, літати – повзати*. І хоч таких афоризмів не так багато, вони, на наш погляд, створюють особливий ряд афоризмів, у яких виявляється надзвичайна авторська лінгвокреативність.

Проаналізувавши антонімічні пари, що виступають засобами створення мовної гри в афоризмах, можемо подати такі узагальнення, що стосуються особливостей реалізації мовної гри, ґрунтованої на антонімії:

1) талант – бездарність (*Талантам потрібна дорога, бездарність непогано почувается і на бездоріжжі* (М. Левицький);

2) святий – грішний, святий – диявол, гріх – святість (*Святі, грішіть праведно!* (Б. Ревчун); *Спеціалістами зі Святого Письма частіше виступають дияволи* (В. Чемерис); *Якщо гріх усезагальний, то він ризикує перейти у святість* (В. Чемерис);

3) світлий – темний (*Світле майбутнє при ближчому розгляді щоразу виявляється досить темним минулим* (Р. Доценко); *У темнім царстві не зовсім пристойно бути світлою особою* (В. Чемерис); *Яка влада темряви не оголошує себе світлою?* (В. Чемерис);

4) бідний – багатий (*Ми тому й бідні, що дуже багаті* (В. Чемерис); *Щоби багаті поділилися з бідними, вони для початку мають усе в бідних забрати* (С. Скоробагатько);

5) війна – мир (*Якщо не стане загрози війни, люди збожжеволіють від миру* (Є. Ященко); *Коли оголошують війну палацам, миру не буває і в халупах* (В. Чемерис);

б) мовчати – говорити, мовчання – крик (*Красива жінка своїм мовчанням може сказати більше, ніж коли заговорить* (П. Осадчук); *Не всі, хто не може мовчати, бажать говорити* (Л. Сухоруков); *Мовчання – це іноді крик, обернений у себе* (Л. Сухоруков);

7) хазяїн – слуга, цар – раб (*Слуги народу – хазяї життя* (Ю. Рибников); *Людина – цар природи, але раб її дарунків* (Ю. Рибников);

8) сила – слабкість, міцність – слабкість (*Найбільша сила – це знання чужих слабкостей* (Л. Сухоруков); *Часто сила – це слабкість, доведена до відчаю* (Л. Сухоруков); *Слабкість будь-якої системи пропорційна міцності її бюрократії* (Л. Сухоруков);

9) брехня – правда (*Брехуни знають правду* (Є. Яценко); *Уміння ловити людей на брехні ще не говорить про любов до правди* (Є. Яценко).

Як бачимо, антонімічна афористична гра, як і полісемічна, є потужним й активно використовуваним прийомом. Такий пласт висловлень демонструє авторську свободу, сміливість у вживанні різних засобів для досягнення прагматичної мети – зацікавлення реципієнта, створення не лише комічного ефекту, а й реалізації поетичної функції.

2.4. Афористична мовна гра, ґрунтована на паронімії

Подібність слів і словосполучень за звучанням (парономазія) теж часто сприяє реалізації мовної гри в афоризмах [20, с. 164]. Співзвучні слова викликають спершу певну асоціацію в реципієнта, який таким чином неначе потрапляє на «гачок» мовця. Потім читача охоплює подив і неочікуваність від різкої зміни значення обіграних лексем. Усвідомивши певну гру автора, реципієнт розуміє іронію й пряме значення афоризму. Прикладами таких висловлень є такі, як-от: *Менше умів ерудованих, більше еродованих* (Р. Доценко); *Якщо скресла крига, це ще не знак, що минула криза* (Р. Доценко); *Який мент не ловить момент* (В. Ігнатенко).

Причому більш цікавими є ті афоризми, в яких використано не лише загальні назви, а й певні стійкі сполуки, штампи, що додають яскравості й актуалізують екстралінгвальний фонд реципієнта. Наприклад, у висловленні *Якщо ми не зупинимо знищення природи, настане епоха Виродження* (Ю. Рибников) використано співзвучну сполуку до *епоха Відродження*, що не лише викликає іронічний ефект за допомогою паронимазії, а й апелює до фонового знання читачів про цей період світової культури та його особливості.

Інколи використовуються не зовсім співзвучні, але дійсно схожі лексеми, на перший погляд, навіть за значенням. Наприклад, висловлення *Чи можна пізнати сенс життя, якщо не живеш, а животиєш?* (Б. Ревчун) побудовано за допомогою поєднання схожих лексем *жити* й *животіти*. Усвідомивши значення другої лексеми («жити в тяжких умовах, зазнаючи недостачі в усьому, не відчуваючи смислу життя» [61, с. 527]), читач зможе вповні зрозуміти значення афоризму й прагматичну мету автора.

Хоч, зазвичай, автори намагаються добирати якомога співзвучніші слова задля створення потужнішого стилістичного ефекту, як-от: *Хто стримався, той на теплому місці втримався* (Ю. Рибников); *Усю владу Черновецьким і чернівецьким!* (Б. Ревчун); *У нас тепер новий девіз: одним – безвіз, іншим – уже аж до сліз* (В. Бугрій); *Тепер не знання – сила, а звання* (С. Коломієць). Інколи обіграються навіть оказіональні лексеми, проте зрозумілі пересічному читачеві: *Розкуркулєння й розкультурєння – явище одного порядку* (Р. Доценко).

У висловленнях на зразок *Коли сповідаються, то не тому, що нагороди сподіваються* (Р. Доценко); *Між окомилуванням і окомилєнням деяка різниця* (Р. Доценко); *Більшість наших громадян вислів «дари лісу» розуміє як «дери з лісу»* (В. Титечко); *Істерично тримається за минуле – лише історично минуле* (Р. Доценко) бачимо мінімальні відмінності між словами. Такі майже співзвучні лексеми більше привертають увагу реципієнта, змушують переглянути чи прослухати їх ще раз, аби відчути різницю й правильно декодувати повідомлювану інформацію.

Незважаючи на різні значення співзвучних лексем, можемо спостерігати між ними зв'язки. Наприклад, у першому разі лексеми *сповідаються* й *сподіваються* мають начебто різні значення, непов'язані між собою: «каятися у гріхах під час сповіді» [61, с. 549]; «чекати що-небудь» [61, с. 556]. Проте словосполучення *сподіватися винагороди* (за покаєння) вказує на лицемірність, нещирість такого каяття. У такий спосіб автор інформативно наснажує відповідний текст, увиразнює його за рахунок відповідних стилістичних прийомів.

Афоризм *Рано чи пізно, а нова Україна таки стане Раїною для українського народу, бо Руїною вона вже була* (Р. Доценко) містить максимально близькі як за фонетичним, так і за графічним оформленням слова *Раїна / Руїна*. Перше з них (*Раїна*) можна кваліфікувати як okazionale, адже словниками воно не зафіксоване. Проте ми легко можемо усвідомити його походження (від слова *рай*) та значення. У висловленні *Місцевим самоврядуванням вже натішилися. Потрібне місьцеве самоврятування* (Г. Яблонський) ужито слово *самоврятування*, незафіксоване словниками, та зрозуміле за продукуванням і значенням (пор.: *самоврятування* – «врятування самих себе»).

Для реалізації мовної гри в афоризмі *Істину відкривають, брехню викривають* (В. Голобородько) використано пароніми *відкривати* і *викривати*, причому перший з них є багатозначним словом, яке може вживатися з різним семантичним наповненням. В аналізованому висловленні його використано зі значенням «виявляти, помічати когось (щось), раніше не поміченого (не помічене); знаходити, виявляти щось дослідженням, вивченням чого-небудь» [61, с. 595]. Лексема *викривати* має дещо подібну семантику, але протилежний, негативний відтінок значення – «виявляти злочинні чи негативні дії або причетність кого-небудь до цих дій; робити відомим, засуджуючи (хиби, неправильності в чому-небудь, чийсь дії і т. ін.)» [61, с. 415]. Опорні слова *істина* та *брехня*, від яких є залежними *відкривати* та *викривати*, мають один

до одного теж протилежне семантичне навантаження (позитивне і негативне відповідно).

Висловлення на зразок *До сучасного моменту: спочатку ми їх обирали, затим вони нас оббирали* (В. Вовк) побудовано з використанням паронімів *обирати* та *оббирати* в їх прямому значенні. Тут наголошено на значенні лексеми *обирати* – «надавати перевагу комусь перед ким-небудь іншим» [61, с. 501]. Обирають владу, керівництво, звісно, задля захисту держави та її громадян, їхніх прав і т. ін. Проте така влада *оббирає* («привласнює чуже силою або нечесними шляхами; грабує; обкрадає» [61, с. 464]) народ, який йому довірився, обрав його.

Співзвучність не лише слів, а й словосполучень використано як засіб створення мовної гри і, як наслідок, жарту в афоризмі *Одна згодна під вінець, інша – під винце* (А. Шкляр). *Під вінець* має значення «згода на одруження» [61, с. 676], а співзвучне *під винце* – висміювання певної легковажності жінки й натяк на несерйозні стосунки з нею.

У переважній частині афоризмів звучить осуд або викривання найзлободенніших тем сучасності. Однією з таких є корупція в будь-якому її прояві. Автори вміло використовують прийом парономазії задля привертання уваги до своєї думки, як-от: *А у нашої Феміди особливий крій хламида – з величезними кишнями* (Г. Яблонський). Значення слів *Феміда* – богиня правосуддя й *хламида* – «чоловічий верхній одяг» [61, с. 75] не лише обіграються між собою, а й уточнюють значення всього речення: за допомогою величезних кишень цієї хламиди, які передбачають хабарі, корупцію.

Мовна гра може бути побудована і без прямої, наявної в тексті парономазії, за допомогою підставлення в контекст замість очікуваної, звичної іншої одиниці. Наприклад, афористичне висловлення *Береженого борг береже* (С. Коломієць) побудовано на основі відомого усім прислів'я *Береженого Бог береже*. Автор трансформує його, замінивши лексему *Бог* на *борг*, які є близькими за звучанням, проте семантично відмінними.

Мова постійно оновлюється, у ній з'являються нові слова. Вони можуть бути як із позитивним, так і з негативним забарвленням. Навіть, якщо лексема має негативну конотацію, але автор уміло використовує її для кращого сприймання й увиразнення думки, такий афоризм можемо правомірно вважати вдалим. Прикладом цього може бути висловлення *Переживаємо період «лохоліття»* (В. Ігнатенко), в якому одразу впадає в око навмисна заміна однієї літери у слові *лихоліття* заради утворення okazіоналізму *лохоліття*, що закономірно пов'язано з лексемою негативної конотації *лох*. Проте не можемо засуджувати таке використання лайливого слова, по-перше, тому що це авторське бачення, а по-друге, такий okazіоналізм *лохоліття*, очевидно, пов'язаний із відношеннями влади й суспільства, яке залишається ошуканим у моральному чи матеріальному плані.

В іншому афоризмі використано спільнокореневу індивідуально-авторську лексему *Лохландія: Мало того, що називають Хохляндією, то ще й норovskyть зробити Лохландією!* (Б. Ревчун).

Не співзвучними, але досить близькими за звучанням є лексеми *народжуються* та *вироджуються* в афоризмі *Політиками не народжуються, політиками вироджуються* (О. Перлюк) та *гинуть і гниють* у висловленні *Герої гинуть, а не гниють* (Є. Яценко). У першому разі автор спеціально використовує лексему *вироджуються*, у якій закладено негативну конотацію й відповідне значення «втрачати кращі риси, ставати гіршим» [61, с. 474]. Відповідно, звучить прямий натяк на те, що хороша людина не може бути політиком, а якщо вона приходить до влади, то одразу псується в моральному плані. Друге висловлення містить лексему *гнити* з внутрішньо негативним значенням. Причому воно спеціально порівнюється зі словом *гинуть*, що набуває не позитивного, але піднесеного звучання, такого, яке на тлі подій із 2014 року набуває однозначно позитивної конотації.

Досить часто спостерігаємо використання іншомовних слів, які теж бувають співзвучними, проте, закономірно, мають різне, часом протилежне, значення. Прикладом цього є висловлення *Інтернаціоналізм – це добре, але*

коли за ним не криється імпернаціоналізм (Р. Доценко). Афорист актуалізує значення двох слів, які протиставляються і в загальному вживанні, й у межах спродукованого висловлення зокрема: *інтернаціоналізм* – «відстоювання свободи та рівності всіх народів» [61, с. 38]; *імпернаціоналізм* – «капіталістичні держави на цій стадії капіталізму або їхня керівна верхівка, що провадить загарбницьку політику [61, с. 20]. Пароніми *авторитетний* («який користується авторитетом; впливовий, поважний» [61, с. 14]) й *авторитарний* («ґрунтований на беззастережному підпорядкуванні владі, авторитетові [61, с. 14]) створюють відповідне значення афоризму *Коли не спроможні обрати авторитетного, приходить авторитарний* (В. Радіонов).

Інколи використовуються непоширені, застарілі лексеми, аби відібрати високоосвіченого, грамотного реципієнта, який зможе усвідомити сказане. Наприклад, афоризм *Прийшли податківці з ревізією, а пішли з провізією* (Р. Крикун) містить схожі за звучанням слова *ревізія* – *провізія*. І якщо перше з них більшість мовців легко зрозуміє, то друге може викликати труднощі, адже лексема *провізія* застаріла, раніше вона використовувалася у значенні «винагорода за працю того, хто погодився завершити певну торговельну справу» [61, с. 135]. Сьогодні ж це слово використовують у значенні «харчові продукти, їстівні припаси» [61, с. 135]. Без певних лінгвістичних знань і за необхідності звернення до словника адресат не зможе правильно декодувати думку адресанта.

Пароніми є не таким продуктивним засобом створення мовної гри в афоризмах, як полісемія й антонімія. У нашому фактичному матеріалі ці три типи висловлень кількісно відрізняються одне від одного. Проте, безсумнівно, вияви паронимазії в афористиці заслуговують на увагу через свою яскравість і сконденсованість оформлення думки, незвичайність, привабливість і повторюваність у мовленні. Використання їх доводить креативний підхід мовців до гри співзвучними словами.

Висновки до другого розділу

У мовця є широкий арсенал для створення каламбуру й мовної гри в мовленні з певною прагматичною метою: зацікавлення адресата, привертання його уваги, іронії й обігривання предмета чи ситуації і, головним чином, для поштовху на роздуми над тією чи тією проблемою та створення власної критичної думки.

У сучасному афористичному корпусі репрезентовано найрізноманітніші засоби й прийоми мовної гри. Афористична мовна гра, ґрунтована на полісемії слів і словосполучень, дає змогу обіграти те чи те значення лексеми, наголосити на одному з них, змусити читача мислити, аби зрозуміти висловлення правильно. Таку групу афоризмів правомірно вважаємо найпродуктивнішою, адже багатозначність часто виступає засобом реалізації мовної гри в дібраних й проаналізованих афоризмах.

Менш продуктивними можна вважати афоризми, побудовані з використанням усіх видів омонімії. Такі висловлення становлять набагато меншу групу в сучасному афористичному корпусі, ніж афоризми із багатозначністю. Проте не можемо не звернути уваги на те, що саме вони дають змогу комбінувати два слова в одне чи, навпаки, розкладати одне на кілька. У такому процесі контамінування й створення нового забезпечується можливість реалізації індивідуального бачення митця й зацікавлення не лише змістом, який треба декодувати, а й незвичною новою формою.

Досить поширеним засобом для створення афористичної мовної гри виступають антоніми, причому афористи часто використовують не лише загальномовні, а й контекстуальні, або індивідуально-авторські зразки. Спродуковані в такий спосіб афористичні висловлення засвідчують здебільшого явище антитези.

Приєм паронимазії сприяє обігриванню значень співзвучних слів, зокрема й створенню оказіональних лексем, за допомогою яких автори виявляють не лише власне креативне бачення того чи того предмета, явища,

особи, а й ідіостиль. Вони вміло використовують рідковживані лексеми: новотвори чи, навпаки, застарілі слова, аби таким чином нібито перевірити свого реципієнта, його інтелект, здатність до мислення й аналізу. Такі інтелектуальні «загадки» наразі стають дедалі популярнішими, адже сучасне суспільство дещо втомилося від масової «продукції» й бажає певної елітарності інформації, значення якої треба декодувати.

РОЗДІЛ 3

ФУНКЦІЙНО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АФОРИСТИЧНИХ ВИСЛОВЛЕНЬ, ПОБУДОВАНИХ НА ВИКОРИСТАННІ МОВНОЇ ГРИ

3.1. Семантичні особливості афористичних каламбурів

У будь-якій мові функціонує велика кількість багатозначних слів, паронімів та омонімів. Саме такі засоби, на думку мовознавців, є основним будівельним матеріалом для мовного жарту, зокрема каламбуру. Відповідно до цього більшість науковців апелює, насамперед, не до внутрішнього змісту висловлення, а до його структурних компонентів.

Під час аналізу основних засобів моделювання мовної гри в афоризмах О. Сковородніков актуалізує лексичний аспект функціонування каламбурів, виокремлюючи полісемічні, омонімічні, антонімічні й паронімічні різновиди.

С. Влахов і С. Флорін, беручи до уваги зовнішню форму висловлень, диференціювали три різновиди каламбурів: побудовані на фонетичній, лексичній чи фразеологічній основі [13, с. 286–298]. Але такі підходи ніяк не стосуються внутрішньої семантичної будови афоризму, значеннєвих зв'язків між його компонентами. Адже, як відомо, кожен каламбур містить два значення – пряме (буквальне) й додаткове (аномальне). Додаткове виражає думку яскравіше, а найголовніше – містить відтінки, за допомогою яких реалізується ігровий ефект, що привертає увагу слухача.

В. Санніков наполягає на тому, що при реалізації мовної гри обіграються не два значення, а три. Третє є загальним, таким, що об'єднує два попередні. З огляду на це дослідник жартома називає каламбур «триголовим телям» – конструкцією з трьома значеннями [54, с. 498]. Можна дискутувати щодо дефініції такого явища, але наявність трьох значень є незаперечною. Якщо не буде третього додаткового значення, зникає комічний ефект, а отже, й мовна гра.

Зосередивши увагу на специфічних семантичних зв'язках між словами, на основі яких моделюється гра слів, мовознавець розробив семантичну класифікацію каламбуру, яку ми беремо за основу при аналізі нашого фактичного матеріалу. Адже такий підхід до аналізу внутрішнього чинника каламбурів на сьогодні є єдиним у мовознавстві.

В. Санніков пропонує диференціювати каламбур на три групи: каламбури-«сусіди», каламбури-«маски», каламбури-«сім'ї» [54, с. 499–500]. Такі назви, звісно, є умовними зручними ярликами.

Особливість каламбурів-«сусідів» полягає в тому, що під час їх побудови не з'являється насичений додатковими смислами текст: обіграні слова «мирно співіснують». Проте дослідник наголошує: хоч немає додаткового, але є метамовне значення, що є характерним для будь-якого виду каламбурів. Згідно з позицією В. Саннікова, такий метамовний підтекст неначебто натякає читачеві: «У мові різні слова мають схоже звучання, а я, автор, це помітив і зміг поєднати їх в одному зв'язному тексті» [54, с. 499].

Друга група каламбури-«маски» є більш складною за семантичною структурою, адже під час її побудови відбувається моделювання великої кількості додаткових значень. Для неї характерне різке зіштовхування слів, що обіграються [54, с. 499]: первинне значення раптово замінюється іншим, причому таким, що є далеким від початкового. Недарма дослідник називає цю групу саме «маскою», адже реципієнтові здається очевидним значення, але раптово маска скидається й значення виявляється зовсім іншим.

Окрім того, В. Санніков пропонує розглядати два типи відношень між частинами каламбурів-«масок»: «обмануте очікування» й «комічний шок». Саме за першим типом відношень, на думку дослідника, побудовано більшість каламбурів-«масок»: «слово ніби «прикидається» одним, а виявляється чимось іншим, слухача заманюють на вторований, проте помилковий шлях» [54, с. 500]. Тип «комічний шок» менш характерний для каламбурів-«масок», адже, на відміну від попереднього, тут явища відбуваються протилежним

чином: те, що здається парадоксальним і дивним на перший погляд, виявляється врешті-решт звичайним і зрозумілим.

Другу групу каламбурів-«масок» можна справедливо вважати найбільш поширеною в українській мові, а також саме такий різновид каламбуру найбільшою мірою відповідає класичному розумінню комічного – результату контрасту, розладу, протистояння прекрасного потворному, низького – піднесеному тощо. Однією із форм комічного є гумор, який створюється різноманітними засобами мовної гри, один із яких – каламбур.

Своєю чергою, третю групу каламбур-«сім'ю» В. Санніков вважає однією з найцікавіших в естетичному й лінгвістичному аспектах. Під час його побудови поєднуються ознаки двох вище розглянутих моделей. Слова, що актуалізуються для моделювання мовної гри, також зіштовхуються, але друге значення не нейтралізує, не замінює і не заперечує перше, що споріднює цей тип каламбуру з каламбурами-«сусідами».

Ще однією спільною особливістю каламбурів другої й третьої груп є поява в більшості каламбурів, окрім метамовного значення, ще й дискредитації того, що описується. На думку В. Саннікова, це особливо характерно для каламбуру-«маски» [54, с. 501].

Окремою групою, але без назви науковець називає різновид каламбуру, засобом моделювання якого є помилки й навмисні переробки слів, стійких словосполучень і «стійких текстів» (приказок, прислів'їв, відомих текстів). Вважаємо, що до цієї групи можемо зарахувати й переробки будь-яких крилатих висловів, зокрема афоризмів, що є предметом нашого дослідження.

Незважаючи на таку класифікацію, мовознавець наголошує, що межі між цими групами й підгрупами досить нечіткі, а «аналіз тонкої гри значень у каламбурі – справа складна, майже безнадійна» [54, с. 501]. У будь-якому разі спільним для різних груп і різновидів мовної гри є виникнення певних додаткових значень, які викликають ігровий, комічний ефект.

3.1.1. Каламбури-«сусіди». До першого типу афористичних висловлень, утворених на основі каламбурів-«сусідів», можемо зарахувати афоризми на зразок *Комусь хочеться махнути в минуле, а ми на минуле вже давно махнули* (В. Ігнатенко). Тут «мирно співіснують» навіть не окремі слова, а два значення одного й того слова *махнути* – «іти, їхати, бігти, вирушати в певному напрямку» та «помахом руки виражати зневіру, безнадійність, відмовлятися від когось, чогось» [61, с. 654].

Як і в попередньому зразкові, часто відбувається обігрування дієслів або словосполучень із головним словом дієсловом: *Одні несуть знання, інші – ахінею* (Н. Іванків); *Одні доносять до читачів, а інші – до інстанцій* (Р. Доценко); *Іноді життя бере своє, а іноді відбирає* (Л. Сухоруков). У першому разі зіставляються два переносні значення дієслова *нести*: «маючи що-небудь, передавати його іншим» і «говорити що-небудь нерозумне, несерйозне і т. ін.» [61, с. 390]. Обидва переносні значення лексеми *доносити* мирно співіснують у другому афоризмі. Перша частина речення налаштовує читача на значення «робити що-небудь доступним, зрозумілим», а друга через компонент, з яким корелює дієслово, змінює його: «таємно подавати кому-небудь відомості зі звинуваченням кого-небудь у чомусь» [61, с. 368].

Яскравим прикладом каламбурів-«сусідів» вважаємо третє висловлення. На перший погляд, мовна гра реалізується завдяки тому, що автор використовує близькі за звучанням і навіть за відтінком значення лексеми *брати* й *відбирати*. Проте уважний реципієнт побачить тут стійке словосполучення *брати своє* – «перемагати» [61, с. 228]. Відповідно, не з'являється яскраве й глибоке додаткове значення, але мовна гра побудована за допомогою значень фразеологізму *брати своє* та лексеми *відбирати* – «віднімати, забирати щось насильно» [61, с. 555].

Актуалізація стійких слів і словосполучень часто є засобом створення мовного жарту в афоризмах, адже таке висловлення стає цікавішим, містить алюзію, а тому краще привертає увагу «мовного гурмана», як-от: *Купаючись у розкошах, не втопись* (Ю. Рибников); *Політики, полегшуючи життя людей,*

не полегшуйте їхніх гаманців! (Б. Ревчун); *На філософському камені гострять хто розум, хто – зуби* (Л. Сухоруков). У першому й третьому афоризмах актуалізовано фразеологізми *купатися в розкошах* – «жити в багатстві, щасливо» [61, с. 401], *гострити розум* – «робити більш проникливим, напруженим» [61, с. 145] і *гострити зуби* – «прагнути заволодіти ким-, чим-небудь» [61, с. 724]. Друге висловлення побудоване за допомогою обігравання значення лексеми *полегшувати* – «робити менш важким, таким, що вимагає менших зусиль» [61, с. 63]. Значення, в якому використовується *полегшувати* в словосполученні *полегшувати гаманці*, не зафіксоване словником, є переносним, але таким, яке реципієнт швидко й легко декодує – «незаконним способом забирати гроші або певну частину їх». Часто засобом створення мовної гри в каламбурах-«сусідах» є обігравання дієслів. Це, очевидно, пояснюється їхньою багатозначністю, наявністю низки фразеологізмів із головним компонентом дієсловом.

Серед цієї групи каламбурів слід виокремити й ті, що є виявами діалогічності та супроводжують мовну гру (за Т. Космедою):

1) єдність конструкцій питання-відповідь: *Ким бути? Людиною – завжди, всюди і у всьому* (Ю Рибников);

2) риторичні питання, наприклад: *А гола правда – це та, котру обібрали до нитки?* (Ф. Боднар); *Запитання без відповіді: чому ціни, коли їх відпускають, ніколи не падають?* (Р. Доценко); *Навіщо опановувати мову народу, серед якого ти й так пануєш?* (Р. Доценко); *Оголошено про створення партії європейського типу. Цікаво, хто ж той тип?* (В. Шульга); *Чи варто заробляти власним розумом, коли простіше заробляти на чужій дурості?* (С. Скоробагатько); *Це скільки ж треба мати в гаманці «грушевських», щоб потрапити на Грушевського?* (Б. Ревчун) і т. ін.

При створенні афоризму *Чому на нас навішують ярлики, коли нам ціни нема?* (Ф. Боднар) використано лексеми *ярлик* та *ціна*, між якими можна знайти й актуалізувати одну спільну для них сему. Лексичне значення слова *ярлик* – «наклейка на предметі, товарі зі значенням назви, кількості, місця

виготовлення», а в цьому разі, найвірогідніше, зі значенням вартості [61, с. 649]. У першій частині йдеться про своєрідне оцінювання за допомогою ярликів, а у другій – актуалізується значення «людина безцінна», тим самим створюється каламбур: «ціни немає, ми неоціненні, а нам вішають ярлики, цінники».

Частіше реалізується другий різновид каламбурів, які виявляють діалогічність у структурі риторичних запитань.

Отже, каламбури-«сусіди» є одними з різновидів мовної гри, які часто продукуються в афоризмах. Мовний жарт у них забезпечується не різким, не контрастним, а «мирним» співіснуванням співзвучних слів або різних значень одного слова.

3.1.2. Каламбури-«маски». До другого типу афористичних висловлень, утворених на основі каламбурів-масок, належать афоризми, в яких продемонстровано зіткнення обіграних слів: первинне розуміння та очікування реципієнта різко змінюється на інше, неочікуване.

Беручи за основу класифікацію В. Саннікова, ми виокремлюємо дві підгрупи серед каламбурів-«масок»: обмануте очікування й комічний шок. Підгрупа каламбуру обманутого очікування ґрунтована на тому, що номіноване явище, яке видається природним, доречним, згодом демаскується як абсурд чи помилка. Це викликано тим, що в жарті наявний контраст між очікуванням суб'єкта (викликаним його досвідом) і кінцевою реалізацією [54, с. 21]. Наприклад: *Його совість чиста: він нею не користується* (В. Даньків); *Надійно забезпечена старість – це коли людина має довічне ув'язнення* (В. Голобородько); *Любов до ближнього...бару* (С. Коломієць); *Ми всі одnodумці, бо визнаємо лише одну думку – свою власну* (Р. Доценко); *Бідні кращі за багатих: менше вкрали* (В. Голобородько) тощо.

У такому разі первинне й очікуване значення лексеми чи словосполучення виявляється помилковим і замінюється неочікуваним оригінальним.

Так, наприклад, початкова фраза афоризму *Живе на пташиних правах: щороку зиму проводить у теплих краях* (Ф. Боднар) алюзійно відсилає реципієнта до фраземи *на пташиних правах* (*бути, жити і т. ін.*), проте автор неочікувано трактує її по-іншому, завдяки чому висловлення набуває значення з іронічним ефектом.

У переважній частині висловлень мовці використовують навіть не слова, які «прикидаються» чимось іншим, а словосполучення чи фразеологічні одиниці. Афоризм *Кажуть, купається, мов карась у сметані. Але немає чому заздрити, адже карася в ній засмажили* (В. Куровський) апелює до фразеологізму *як вареник у маслі* (*у сметані*), що застосовують задля позначення «людини, яка живе у великих достатках» [61, с. 291]. Тут трансформовано відомий фразеологізм на близький до нього *мов карась у сметані*, а відтак – змінено й семантику. Окрім того, застосовано стилістичну фігуру парцеляції, яка робить більшу паузу, інтригуючи читача.

При побудові афоризмів другої підгрупи каламбуру – комічний шок – номіноване явище, що зовні видається дивним, насправді виявляється зрозумілим і природним. Наприклад: *Бюрократичний цейтнот: розумнішого за себе брати заступником не хотів, дурнішого ж не міг знайти...* (Л. Сухоруков); *Любитель гострих відчуттів: говорить те, що думає* (Ю. Рибников); *Людина різнобічна: розвалить будь-яку справу* (Ю. Рибников); *Мерзота: мер, який постійно мерзне і про інших не забуває* (В. Голобородько).

У висловленні *Криза допомогла йому стати на ноги – банк відібрав машину за несплату кредиту* (Р. Крикун) актуалізовано значення фразеологічної одиниці *стати на ноги* – «розбагатіти, поправити своє матеріальне становище» [61, с. 624], про яку спершу і думає читач. Проте автор змінює її семантику через уточнення: *стати на ноги* вжито у значенні «перестати їздити на машині, ходити пішки».

Обидва типи каламбурів-«масок» активно використовуються в мовленні, адже за їх допомогою мовець актуалізує увагу реципієнта, а думка виражається з особливою емоційною забарвленістю – силою та експресією.

3.1.3. Каламбури-«сім'ї». Під час побудови афористичних висловлень третьої підгрупи каламбурів-«сімей» поєднуються ознаки двох вище розглянутих моделей. Як уже зазначалося, слова, що актуалізуються для моделювання мовної гри, також зіштовхуються, але друге значення не нейтралізує, не замінює й не заперечує перше. Наявність двох значень, які виникають в одному контексті, не вступаючи між собою в протилежність, споріднює цей тип каламбуру з каламбурами-«сусідами». Наприклад: *Язык до Києва доведе, та мова доводила аж до Колими* (Р. Доценко); *Кожному солдатіві – «гражданку»!* (В. Ігнатенко); *Культурний правитель терористів не «мочить», а миє* (В. Голобородько).

У першому висловленні обіграються значення дієслова *доводити*: «ведучи, доставляти кого-небудь до певного місця» [61, с. 336] й «бути причиною неприємних наслідків» [61, с. 323]. Окрім того, значення афоризму посилюється завдяки актуалізації фразеологічної одиниці *Язык до Києва доведе*. Як відомо, будь-яка думка, відображена фразеологізмами, відтворюється «сконденсовано, глибоко змістовно й більш емоційно, експресивно». Це дає змогу відтворити певне явище «не тільки виразно, а й дотепно, влучно, оригінально, колоритно» [21, с. 178–179].

Інколи автори зумисне використовують для обігравання такі слова, які є майже співзвучними в кількох мовах (зазвичай в українській та російській), проте мають різне значення. Причому афоризм є логічним і таким, який можна декодувати, в обох випадках, хоч його цілісне значення буде відрізнятись, як-от у другому висловленні. Лексема *гражданка* в українській мові позначає «життя невійськових, цивільних людей» [61, с. 154], а в російській мові це слово вживається на позначення «особи (жіночого роду), що належить до постійного населення якої-небудь держави, користується її правами і виконує обов'язки, встановлені законами цієї держави» (в українській мові для такого визначення використовуємо лексему *громадянка*) [61, с. 175]. Так, і в першому, і в другому разі афоризм актуалізує значення, яке, звісно, якісно відмінне:

- 1) кожного солдата повернути додому, щоб він жив, як звичайні цивільні люди;
- 2) кожному солдатіві жінку.

Схожим за структурними особливостями є афоризм *Маючи такі красиві ноги, далеко піде!* (В. Голобородько). Словосполучення *далеко піде* можна вживати і в прямому значенні, і в переносному – «досягати високого рівня в певній діяльності, в чому-небудь» [61, с. 53]. Висловлення матиме зміст і в тому, і в тому вигляді, що є особливістю каламбурів-«сімей».

Інколи мовець використовує не одну, а кілька фразеологічних одиниць. Наприклад, висловлення *Не всі жінки крутять хвостом – спритні крутять чоловіками* (Ф. Боднар); *Від кохання вирости крила... і понесли у гречку* (Ф. Боднар); *Чи можна взути того, хто живе на широку ногу?* (Ф. Боднар) містять відомі фразеологічні одиниці: *крутити хвостом* – «хитрувати, лукавити, лицемірити» [61, с. 374]; *крутити чоловіком* – «розпоряджатися ким-небудь за власним розсудом, знущатися над кимось [61, с. 374]; *вирости крила* – «хтось відчув силу, енергію до великих звершень, подвигу тощо» [59, с. 346]; *скочити в гречку* – «мати нешлюбні зв'язки» [61, с. 164]; *взути* – «довести когось до злиднів, залишити без майна, позбавити багатства; розорити» [69]; *на широку ногу* – «багато, розкішно (жити) [61, с. 437].

Каламбур певним чином оживляє мовлення, привертає увагу реципієнта, увиразнює думку мовця та виявляє креативність мовної особистості – творця тексту з використанням каламбурів. До того ж за допомогою каламбуру можна «замаскувати» інформацію, яку насправді мовець хоче донести до читача, обійти цензуру, вправно обігравши ситуацію.

Із розвитком українського демократичного суспільства сьогодні неабияк поширюється бажання висловити власну думку і ставлення до сучасних подій та проблем – від побутових, соціальних до політичних та філософських. Проте як у літературі, художніх текстах, так і в розмовному стилі наразі бачимо бажання розвивати обох суб'єктів – мовця та реципієнта, які в процесі прямої чи опосередкованої взаємодії будуть спілкуватися, вправно оформлюючи й обрамлюючи свої фрази, обіграючи певні значення.

3.2. Функції мовної гри в афористичних висловленнях

Мовна гра є свідомим і навмисним засобом порушення структурного чи семантичного ядра мовних одиниць, а тому, звичайно, має певну мету й функції. Аналіз праць, присвячених мовній грі, уможлиблює визначення низки функцій аналізованого явища, які так чи так можуть відрізнятися в семантичному чи структурному плані. Інколи мовознавці розглядають різні найменування тих чи тих функцій або ж по-різному їх витлумачують.

О. Земська вважає мовну гру особливим різновидом комічного, адже вона викликає усмішку, сміх, створює жартівливий настрій або іронічне ставлення. Але комізм не є єдиною функцією мовної гри. Вона може реалізувати й емотивно-експресивну функцію, «пом'якшувати» комунікацію, усувати її серйозність тощо.

Окрім завдань так званого вищого рівня – слугувати для більш точного, глибокого й тоншого висловлення, трансформації думки чи сприяти створенню відповідного образу, мовна гра може виконувати й функції нижчого рівня. Інколи мовець, на думку дослідниці, може не ставити конкретне завдання перед собою під час мовлення, крім як зацікавити, заінтригувати читача, розважити його і себе, підсилити невимушеність спілкування. Для цього він намагається висловитися вишукано, незвично, креативно, застосовуючи мовну гру як один із основних засобів досягання своєї мети [54, с. 174]. Безумовно, частіше мовна гра слугує не просто для розваги, а для того, щоб змусити реципієнта замислитися, проаналізувати сказане й створити власну думку стосовно того чи того питання.

У праці В. Саннікова знаходимо пояснення функцій мовної гри й мовного жарту, останній з яких автор вважає різновидом мовної гри. Мовний жарт завжди виконує основну функцію – зниження того, що описується в жарті (його суб'єкта), у той час, як мовна гра може навіть возвеличувати свій суб'єкт.

«Прозорою» функцією, такою, яка реалізуються чи не в кожному висловленні з мовною грою, є розважальна. Адже таке висловлення привертає

увагу, зацікавлює й інтригує читача. Проте на цьому мета аналізованого явища не вичерпується, бо передбачає розвиток мислення та мовлення реципієнта. Тому не викликає жодних заперечень те, що до основних слід зараховувати й мовотворчу функцію. Адже мовна гра є одним зі шляхів збагачення мови. Спершу висловлення, утворені за допомогою мовної гри, є okazіональними, згодом узуалізуються, стають крилатими й загальномовними.

Ще одна функція, яку виокремлюють І. Біляк, К. Єфремова, Ж. Колоїз, Т. Космеда, В. Санніков та ін., називається маскувальною. Вона заслуговує на особливу увагу й місце в класифікації, бо дає змогу адресантові замаскувати актуальну, потрібну, але часом заборонену інформацію, певні табу, обійти «цензуру культури». О. Забужко називає це явище мовною «грою в хованки» [31, с. 30].

Названі функції мовної гри виокремлює більшість мовознавців, а от на функцію самоствердження натрапляємо лише у праці В. Саннікова. Науковець зауважує: відбувається триумф через те, що власний інтелект впорався або ж через усвідомлення того, що інший не впорався; самоствердження через висміювання того, хто поруч [54, с. 27].

Маючи на меті сказати креативно, незвичайно, мовець намагається укласти певний зміст у вишукану форму, а тому обидва суб'єкти спілкування звертають увагу передовсім на форму висловлення. У цьому реалізується естетична (поетична) функція мовної гри, яка передбачає відчуття краси й витонченості сказаного. Звідси, відповідно, можна стверджувати, що естетична функція сприяє вихованню прекрасного як в адресанта, так і в адресата. Про це одним із перших говорив Ю. Лотман.

Особливою функцією, яку пропонує виокремлювати О. Кучеренко (її підтримує Т. Космеда), є функція інтимізації спілкування, оскільки для декодування метамовних значень, адресанти повинні знати або здогадатися про певні правила мовної ситуації, під час якої використано те чи те висловлення. Такі правила можуть бути доступні певному колу учасників

комунікації (наприклад, об'єднаних спільним досвідом, сферою діяльності, культурним рівнем і т. ін.) [31, с. 31].

Широку й різноманітну класифікацію функцій каламбурів пропонує Г. Рахімкулова. Подано основні нетрадиційні функції, як-от: 1) тематична; 2) алюзійна; 3) асоціативна; 4) іронічна; 5) функція абсурду; 6) функція інтелектуальної гри з читачем; 7) характеристики (автохарактеристики) персонажа; 8) оцінно-тендеційна; 9) функція показу психоемоційного стану персонажа; 10) функція маркування авторської присутності або прихованої присутності того чи того персонажа; 11) орнаментальна; 12) функція ритміко-звукової організації тексту [52].

Окрім того, дослідниця виокремлює різні типи функцій залежно від мовного рівня, який є засобом продукування мовної гри. Наприклад, на рівні словотвору подано ще не названі функції конструювання реалій уявних світів і розкриття внутрішньої словникової гри в свідомості творця тексту. Мовна гра на рівні синтаксису реалізує такі функції, як функція маркування каламбуру, каламбуротворча, сценарно-театральна, зруйнування реальності, характеротворча, паралельного відтворення мовлення персонажів, що реально відтворюється, створення подієвого паралелізму й оцінно-порівняльна [52].

У зв'язку з проникненням і реалізацією мовної гри в різних семантичних дискурсах науковці пропонують й нові функції, які заслуговують на увагу. Розглядаючи сучасний медіатекст, зокрема англомовний, І. Біляк наводить низку функцій, актуалізуючи функції мови й ЗМІ. Відповідно до референтивної і конотативної функцій мови, на думку дослідниці, мовна гра реалізує смислотворчу, компресивну, атрактивну роль, а також вона може виконувати функції ЗМІ: естетичну, експресивну, маскувальну, дискредитувальну, світоглядну [8, с. 42].

Аналізуючи мовну гру в інтернет-дискурсі, К. Єфремова диференціює такі функції, як-от: функція самопрезентування, ігрова, значеннєвотворча, компресивна, мовотворча, парольна. Незважаючи на деякі нові дефініції, вважаємо їх синонімічними до названих вище. Наприклад, парольна функція,

за К. Єфремовою, не є специфічною, новою, а лише по-новому структурно оформленою. Означає те саме, що й функція інтимізації спілкування, яку запропонувала О. Кучеренко, – зрозумілість певних правил і значень лише вузькому колу осіб. В. Санніков використовує термінологічне словосполучення «розважальна функція», а О. Шишкарьова пізніше запропонувала називати відповідне явище релаксаційною функцією. Проте від зміни дефініцій не змінюється їхня внутрішня наповнюваність.

У сучасному мовознавстві наявні різноманітні погляди на функції мовної гри. Дослідники класифікують їх чи то відповідно до функцій мови та ЗМІ, чи то до мовних рівнів, на яких реалізується мовна гра тощо. Проаналізувавши й систематизувавши різні підходи до класифікації, диференціюємо такі основні функції мовної гри, як-от: 1) функція невимушеного спілкування; 2) карнавальна; 3) маскувальна; 4) розважальна; 5) мовотворча; 6) розвивальна; 7) естетична (поетична). Через обмежену структуру дослідження дібраний фактичний матеріал систематизуємо відповідно до реалізації в ньому найбільш використовуваних функцій, а саме: невимушеного спілкування, розважальної, естетичної (поетичної), пізнавальної й мовотворчої.

3.2.1. Функція невимушеного спілкування. Мовна гра, безперечно, є засобом креативного створення низки додаткових значень, яскравості змісту чи форми, а відтак змушує обох суб'єктів спілкування виконувати інколи складні інтелектуальні операції: мовець повинен створити цікавий код, а реципієнт – декодувати, зрозуміти його та зробити відповідні висновки. Але інколи мета мовної гри обмежується тим, щоб просто знизити чи пом'якшити серйозний тон спілкування, зблизити автора й читача чи слухача, тобто зробити ситуацію спілкування невимушеною. Прикладами висловлень, які виконують таку функцію, є *Здорове безглуздя завжди у суперечності зі здоровим глуздом* (Р. Доценко); *Розумний і дурень завжди загадкою один для одного* (С. Скоробагатько); *Щоб виховати янгола, потрібне диявольське терпіння!* (Л. Сухоруков). Автори граються зі словами, привертаючи увагу читача,

насамперед, формою висловлення, а потім виявляється, що зміст теж є доволі цікавим, таким, про який треба поміркувати, аби зрозуміти правильно.

Функція невимушеного спілкування, по суті, виявляється в усіх афоризмах, утворених на основі каламбуру. Вона є додатковою до основних функцій, властивих тому чи тому висловленню. Наприклад: *Яка буйна зелень: то підскакує, то падає* (Ф. Боднар); *Діагноз небезпечно хворій державі: витік мізків за кордон* (Г. Яблонський); *Дехто гарячкує лише для того, щоб зігритися* (Л. Сухоруков).

Особливо при використанні риторичних запитань автор зближується з реципієнтом, змушує його замислитися, проте і сам не вивищується над ним, маючи на меті зробити спілкування легким. У прикладі на зразок *Якщо майбутнє за нами, чому ж ми премося вперед?* (Ф. Боднар) невимушеність спілкування між суб'єктами мовлення досягається і використанням риторичного запитання, і лексем із певним семантичним (негативним) забарвленням (*премося*), що увиразнює контекст й акцентує увагу читача, дивує його та пробуджує до мислення, пошуку відповіді тощо.

Цікава форма висловлення, зокрема вживання оказіональних лексем із позитивним конотативним значенням, не лише привертає увагу реципієнта, а й створює теплий і невимушений тон спілкування. Наприклад, в афоризмі *Якщо чоловік купив гараж, либонь, частенько від дружини «відгаражуватиметься»* (В. Ігнатенко) пом'якшенню й створенню жартівливого тону сприяє не лише індивідуально-авторський новотвір *відгаражуватиметься*, а й внутрішня форма висловлення, адже вона стосується побутових узаємин між членами родини і є зрозумілою кожному реципієнтові.

Побутові взаємини є об'єктом іронізування й у висловленні на зразок *Найстрашніші вироки постановляють не судді, а сусіди* (Є. Яценко). Щоправда, у ньому афорист для актуалізації уваги використовує не оказіональне слово, а паронوماзію як один із прийомів створення мовної гри.

Мета функції невимушеного спілкування полягає у створенні комічного, досить простому способіві досягнення гумористичного ефекту. Тому автори

вміло граються зі словами та їхніми значеннями, щоб викликати усмішку реципієнта. Наприклад: *Я спробував багато засобів для миття посуду, але вибрав один найефективніший – дружину* (Р. Крикун); *Щодо діаграми народного добробуту, то у нас вона така крива, що аж горбата!..* (Г. Яблонський); *Штатна одиниця швидко зробила кар'єру – стала штатною шісткою* (Ф. Боднар). Уживаючи словосполучення *засіб для миття посуду*, автор наводить читача на думку про їхні різновиди, але ніяк не на те, що мие посуд найчастіше жінка, а тому вона і є найефективнішим. Лексема *горбата* не лише додає гумористичного ефекту, а й емоційно підсилює, увиразнює думку мовця. У третьому висловленні емоційність досягається завдяки словосполученням *штатна одиниця* й *штатна шістка*, що містять повтори й уживаються, як бачимо, в переносному значенні для позначення людини, яка є підлабузником у керівництва шляхом повідомлення йому певних «доносів». Однак ці висловлення створено насамперед для розваги, повідомлення другорядної інформації, що відразу налаштовує на комічний ефект.

Невимушеність спілкування є метою й у висловленнях на зразок *І паузи бувають багатослівними* (Л. Сухоруков); *Буває, що здатність робити помилки переростає у майстерність* (Л. Сухоруков); *Кожна жаба хвалить своє болото, а людина тільки тоді, коли треба його продати* (В. Голобородько); *Щоб захистити батьківщину від ворогів, Петро спустошив її більше усякого ворога* (В. Ключевський) тощо.

Так, скажімо, в афоризмі *Чинovníк-патріот: бере лише в національній валюті* (В. Ігнатенко) після слів *чинovníк-патріот* реципієнт розраховує почути про певні добрі, високі справи, у той час, як автор неочікувано змінює вектор висловлення, додавши пояснення, з якого читач розуміє про що йдеться насправді – ницість і хабарництво сучасних чинovníків.

Отже, функція невимушеного спілкування зазвичай є однією з перших, на яку натрапляємо майже в кожному афоризмі, ґрунтованому на мовній грі. Але вона є лише першим кроком до зближення мовців, після якого відбувається глибокий аналіз висловленого, а тому реалізуються й інші функції. Наявна

тенденція до комбінування функцій, їхнього поєднання в межах однієї структурної одиниці.

3.2.2. Розважальна функція. Значення розважальної функції досить прозоре й зрозуміле вже з самої дефініції: розважити себе й співбесідника, креативно й вишукано ілюструючи ту чи ту актуальну інформацію. Ті науковці, які виокремлюють ще й карнавальну функцію (наприклад, Т. Космеда), пов'язують її з розважальною та вказують на їхню спорідненість. Обидві є різновидом комічного – одного з простих шляхів досягнення гумористичного ефекту. Щоправда, карнавальна функція, окрім розважальної, пов'язана ще й із маскувальною, оскільки мовна гра в таких висловленнях слугує задля створення певного образу, приховування за ним того чи того забороненого явища. О. Шишкарьова послуговується назвою «релаксаційна функція» ототожнюючи її з розважальною. Дослідниця пов'язує її зі створенням іронічного підтексту й стратегією оцінки [78, с. 22–23].

Прикладом реалізації розважальної функції можуть бути такі афоризми: *Армію, поліцію і зятя голодом не лікують* (В. Голобородько); *Стільки брендів, що можна збрендити!* (Б. Ревчун); *Бог створив світ. Усе інше вироблено в Китаї* (А. Корчинський). Особливістю проілюстрованих афоризмів є те, що вони мають бути легкими для сприймання, аби дійсно розважити суб'єкта спілкування, а не змусити його замислитися.

Висловлення на зразок *В американців кладуть подарунки у шкарпетки, а в нас шкарпетки – вже подарунок* (Р. Крикун) створено задля порівняння українців та американців за їх ментальністю й ставленням до подарунків. Шкарпетки – це маленький, майже нецінний подарунок. І згадка про нього в нас одразу викликає усмішку, чим досягається основна функція цього афоризму – розважальна.

Інколи розважальна функція забезпечується використанням парцельованих конструкцій, зокрема одночленних, як у висловленнях на зразок *Від життя отримав тяжкий удар. Качалкою* (В. Титечко); *Інтимна поезія*

найкраще пишеться на коліні. Жіночому (Ю. Береза); *«Молодші брати, бійтеся старших!» Авель* (В. Голобородько). Подекуди це може бути не власне парцеляція, а сегментація, як-от в афоризмі *І яке воно нерве! На знак протесту проти рішення влади він, виходячи, таки грюкнув дверима... туалету власного помешкання* (Й. Білоскурський). Хоч парцеляти відокремлюються зазвичай крапкою, проте й інші розділові знаки можуть забезпечити сегментацію тексту.

Спершу значення здається досить звичним і не викликає навіть особливого зацікавлення, але після прочитання парцельованих одиниць у реципієнта виникає усмішка й розуміння істинного значення афоризму.

Отже, розважальна функція тісно пов'язана з функцією невимушеного спілкування: обидві слугують задля пом'якшення тону висловлення, викликають усмішку та розважають суб'єктів комунікації.

3.2.3. Естетична (поетична) функція полягає у відчутті краси й витонченості сказаного. Ця функція, безперечно, пов'язана з відповідною функцією мови. Дослідники, зокрема Ю. Лотман, підкреслюють тісний взаємозв'язок форми висловлення та його внутрішнього змісту. Звісно, ця функція актуалізована не в кожному висловленні.

Афоризм є сконденсованою одиницею, що виражає не лише певне значення, а й містить у собі багатий підтекст із національним колоритом, індивідуальним чи національним світосприйняттям. Тому він є зручним матеріалом для ілюстрації естетичної функції.

Афоризми, в яких така функція є домінантною, стають засобом вираження й виховання прекрасного, а також збагачення додатковими лінгвокультурними знаннями, що є повсякчас актуальними. Це можуть бути цінності любові, знань, істини, наполегливості в житті тощо. Наприклад: *Єдина слабкість варта уваги – це любов. Але любов – це сила!* (Б. Чепурко); *І в ногах правда є, коли стоїш за правду* (В. Шамша); *І народжені літати починають усе-таки з повзання* (М. Білокопитов).

Висловлення на зразок *Її розумовий вантаж складався з кількох жіночих романів* (Ю. Рибников) не лише засуджує нерозумну людину, а й виховує певний естетичний смак у читачів – до розуму, знання та книжок, спонукаючи нас розвиватися й самовдосконалюватися.

Значення поетичної функції полягає не лише в підтексті висловлення, який має на меті естетично вдосконалити реципієнта, а й, власне, у розумінні мовної гри як особливого виду креативної діяльності мовця. Слухач має розуміти: функція мовної гри полягає не стільки в досягненні певного результату, скільки в самому процесі гри, декодуванню тих чи тих значень. Прикладом цього можуть слугувати афоризми на зразок *Якщо чоловіка позбавили прав, значить, він оженився* (В. Ігнатенко); *Знайшли спільну мову – говорили загальними фразами* (А. Книшов); *Неординарна особа рідко отримує ордени* (В. Голобородько); *Із усіх молочних продуктів я надаю перевагу молочному поросяткові* (А. Корчинський).

Перше висловлення викликає гумористичний ефект у процесі усвідомлення того, що одруження в суспільстві жартома пов'язується з обмеженням прав людини іншою особою, насамперед обмеження чоловіка дружиною. У другому афоризмі міститься натяк на низький інтелектуальний рівень обох суб'єктів спілкування, що стає зрозумілим і викликає усмішку вже у процесі гри мовця з реципієнтом. Останнє висловлення дивує словосполученням *молочне поросятко*, адже слухач розраховував почути іншу лексему, що стосується молока. Пор.: *молочне поросятко* – «молоде поросся, вигодуване молоком» [61, с. 792]. Відповідно автор начебто пишається тим, що зумів дібрати саме таку лексему, зробив неочікуваний хід у цій мовленнєвій грі.

На думку І. Біляк, тотожними до естетичної (поетичної) функції є зображальна, пом'якшувальна, а також функція виразності мовлення [8, с. 40]. Проте, на наш погляд, естетична функція все-таки відрізняється від окреслених за призначенням мовної гри в певному афоризмі. Наприклад, зображальна функція має на меті відобразити те чи те явище, продемонструвати його актуальність, незвичайність тощо. Проте необов'язково такий афоризм буде

містити інформацію, яка естетично збагатить реципієнта. Порівняймо два висловлення: *Білих ворон – до чорних списків!* (Б. Ревчун); *Умиваючи руки, часто бруднимо душу* (Р. Доценко). Зображальна функція реалізована в обох афоризмах, але естетична – лише в останньому. Адже, окрім зображення, подання інформації, висловлення містить і виховний потенціал: можна, скоївши щось негативне, «очистити руки» – зняти з себе відповідальність, але тоді ти забрудниш душу – «позбавишся моральної чистоти» [61, с. 29].

Пом'якшувальна функція, вважаємо, більшою мірою пов'язана з функцією невимушеного спілкування, ніж з естетичною. Адже, пом'якшуючи наше висловлення, ми хочемо зблизитися зі співрозмовником, а значить – зробити нашу розмову легкою, невимушеною, зрозумілою обом. Однак це не означає, що таке висловлення буде містити естетичний вектор. А от функцію виразності мовлення можемо вважати подібною до естетичної, адже вона теж має на меті зробити висловлення вишуканим, дібрати креативні конструкції, передати глибокий зміст у привабливій формі. Наприклад, у висловленні *Людей багато, але всюди таке малолюддя!* (В. Чемерис), окрім зображальної та пом'якшувальної, реалізованої завдяки лексемі *малолюддя*, безперечно, актуалізована й естетична функція. Нагадаємо: ідея афоризму полягає в засудженні людських моральних вад.

Отже, естетична (поетична) функція є продуктивною в афоризмах, такою, яка допомагає виховати й окультурити співрозмовника, не просто зацікавлювати, а й розвивати, прищеплювати йому любов до прекрасного.

3.2.4. Пізнавальна функція, на нашу думку, тісно пов'язана з естетичною (поетичною). Проте, якщо естетична розвиває реципієнта у сфері прекрасного, то пізнавальна функція передбачає подання інформації з будь-якої царини чи сфери діяльності, розширення інтелектуальних горизонтів. Недарма Т. Космеда зазначає, що мовна гра є виявом мовотворчого мислення, що реалізує потенціал, закладений у мові [31, с. 30]. Але той чи той афоризм, побудований з використанням засобів мовної гри, може збагачувати слухача не

лише лінгвальними, а й екстралінгвальними знаннями. Звісно, розуміння висловлень залежить від рівня інтелектуального розвитку особи.

Категорія розуму й освіченості часто стає предметом зацікавлення афористів, як-от: *Вічна проблема розумного – не пошитися в дурні* (Є. Яценко); *Штучний інтелект ніщо порівняно з натуральною дурістю* (С. Скоробагатько); *Розумний стає позаду, щоб бачити все, що діється спереду. А дурний стає попереду, аби його всі бачили* (М. Дочинець); *Усе розумне має свої межі. Безмежна тільки дурість* (Ю. Меліхов). У поданих зразках використовуються антоніми *розумний – дурень, інтелект – дурість, розумне – дурість*. Подекуди значення афоризму підсилюється використанням не однієї, а двох антонімічних пар (*штучний інтелект – натуральна дурість, розумний позаду – дурний попереду, розумне й межі – безмежна дурість*), чи то використанням фразеологічних конструкцій, у структурі яких міститься потрібний антонім (*не пошитися в дурні* – «поставити себе в незручне, смішне становище») [61, с. 437].

Пізнавальність висловлення виявляється не тільки в тому, що воно містить інтелектуально корисну інформацію, а й у тому, що для розуміння відповідного афоризму реципієнтові треба мислити, аналізувати власний досвід, а інколи й звертатися до додаткових інформаційних джерел, аби правильно декодувати значення. Прикладом висловлень, які вимагають певного інтелектуального рівня від читача або його здатності знайти потрібну інформацію, можуть бути такі, як-от: *А ліві захворюють правцем?* (Ф. Боднар); *Ох і фрукти на тому Північному Кавказі: гранати та лимони!* (Ф. Боднар); *З радянських мильних дефіцитів та в пострадянські мильні опери...* (Б. Ревчун). Наявність відповідних екстралінгвальних знань дають змогу правильно декодувати значення, адже перше висловлення апелює до знань про *лівих* – «політично радикальних осіб» [61, с. 507] та *правець* – «гостре інфекційне захворювання, що характеризується корчами» [61, с. 501]. Другий афоризм актуалізує інформацію про нескінчену війну на Кавказі, за допомогою якої стають зрозумілими значення лексем *гранати й лимони*: не як фрукти

у прямому значенні, а як назви вибухових знарядь. Що стосується третього висловлення, то воно вимагає від читача обізнаності в історії Радянського Союзу та дефіцитів того часу, знання словосполучення *мільні опери* й уміння, зіставивши всі значення, правильно декодувати запропоновану інформацію.

Отже, пізнавальна функція мовної гри є однією з функцій вищого порядку, які мають більш серйозне завдання, ніж просто розважитися та розважити інших. Такі афоризми є структурно складнішими, семантично глибшими й вимагають відповідного інтелектуального рівня від обох суб'єктів спілкування, адже адресант має вправно оформити влучну думку у структурно привабливу конструкцію, а адресат – використати всі свої здібності для того, щоб зрозуміти висловлення.

3.2.5. Мовотворча функція. У кожного мовця є вибір: як оформити ту чи ту думку і які засоби для цього дібрати. Як зазначає Б. Норман, найчастіше людина обирає непростий і неприродний варіант [46, с. 5]. Це підтверджується тим, що сучасний мовець бажає висловитися незвичайно, креативно, вишукано, а реципієнт, своєю чергою, бажає декодувати глибокі значення, приховані в нестандартних конструкціях. Тому в низці висловлень актуалізована мовотворча функція, яка, на думку мовознавців, є однією з основних.

Згідно з позицією Т. Космеди, мовна гра – один із шляхів збагачення мови. Адже індивідуальні творчі пошуки часто закріплюються в мові як новий, більш яскравий і влучний спосіб вираження думки. Цим пояснюється створення і стійких художніх засобів (передусім метафор та епітетів), і фразеологічних одиниць, і висловів-порівнянь.

Щоправда, як свідчить аналіз фактичного матеріалу, мовотворча функція є не досить продуктивною, виявляється лише в поодиноких висловленнях. Очевидно, це пояснюється тим, що все-таки важко створювати не лише нові значення, а й нові лексеми.

Подекуди в сучасному афористичному просторі з'являються окремі висловлення, у яких спродуковані й так звані okazionalnі одиниці, як-от:

Є боротьба за долю України. Все інше – то велике мискоборство (Л. Костенко); *Розкуркулення й розкультування – явище одного порядку* (Р. Доценко); *Рано чи пізно, а нова Україна таки стане Раїною для українського народу, бо Руїною вона вже була* (Р. Доценко) тощо. Оказіоналізми *мискоборство, розкультування, Раїна* відрізняються способом творення: у першому разі маємо основоскладання (*мискоборство* ← миска + боротися), що супроводжується суфіксацією, актуалізує переносне значення – «боротьба за місце при владі, за гроші» тощо; у другому – спостерігаємо афіксальне словотворення (*розкультування* ← розкультурити ← культура) (пор.: узуальні слова: *окультування* ← окультурити).

Отже, мовотворчу функцію можна вважати елітарною, адже вона виявляється далеко не в кожному афоризмі на відміну від розважальної функції чи функції невимушеного спілкування. Безперечно, результати мовотворчих пошуків зазвичай не є зрозумілими будь-якому читачеві.

Висновки до третього розділу

Довгий час дослідники звертали увагу лише на зовнішню будову каламбурів, не диференціюючи їх за семантичними зв'язками, установлюваними між ними. Каламбури класифікували відповідно до мовного рівня, на якому вони реалізувалися (фонетичний, лексичний чи фразеологічний).

Наприкінці ХХ століття В. Санніков систематизував каламбурне розмаїття на основі семантичного принципу, що сприяло розробці теорії їхнього функційно-стилістичного навантаження.

Залучені до аналізу афористичні висловлення об'єднуються в семантичні групи відповідно до того, який різновид каламбуру в них реалізовано: каламбури-«сім'ї», каламбури-«маски» й каламбури-«сусіди». Каламбури-«маски», що вирізняються продуктивністю використання в сучасному українськомовному просторі, забезпечують раптовість і неочікуваність значень

афоризмів. Такий різновид каламбуру найбільшою мірою відповідає класичному розумінню комічного.

У каламбурах-«сусідах» не з'являється насичений додатковими смислами текст: обіграні слова «мирно співіснують». Висловлення з каламбурами-«сусідами» містять метамовний зміст, певний додатковий відтінок у значенні, який не заперечує первинний смисл, проте збагачує афоризм.

Каламбури-«сім'ї» поєднують ознаки двох вище зазначених різновидів. Слова, що актуалізуються для моделювання мовної гри, також зіштовхуються, але друге значення не нейтралізує, не замінює і не заперечує перше, що споріднює цей тип каламбуру з каламбурами-«сусідами».

Перелік функцій мовної гри й каламбуру в афоризмах різноманітний. Натрапляємо на різні потрактування тих чи тих функцій або ототожнення таких, що насправді різняться між собою.

Українськомовні афористичні висловлення актуалізують низку функцій, основними з яких вважаємо такі, як-от: функція невимушеного спілкування, розважальна, естетична (поетична), пізнавальна, мовотворча. Ці функції дуже тісно пов'язані між собою, доповнюють одна одну. Однак їх кількість не є вичерпною, оскільки дискурс мовної гри розширюється, вона проникає в ті чи ті сфери людської діяльності, а тому вимагає переосмислення.

ВИСНОВКИ

Мовна гра як особливий засіб створення жарту останнім часом набула поширення на різних рівнях мовної системи, і, відповідно, в наукових розвідках сучасних лінгвістів. Її розуміють як особливу доцільну діяльність носіїв, що виявляється в навмисному порушенні загальноприйнятих норм літературної мови задля створення значень, які відображають зв'язок мови із законами світу.

Сьогодні простежуємо посилене зацікавлення мовознавців проблемою породження, моделювання та реалізації мовної гри й ігрового стилю. Більшість дослідників пов'язує це з розбудовою демократичного суспільства й появою нового типу особистості, який відрізняється мисленнєво-мовленнєвою свободою, бажанням грати з мовним матеріалом, декодувати зашифровані значення тощо, а головне – він має для цього лінгвокреативний потенціал.

Незважаючи на частотне моделювання мовної гри, залишаються відкритими теоретичні питання її осмислення. До кінця нерозв'язаною в мовознавстві залишається проблема використання поняття «мовна гра» в його вузькому та широкому витлумаченні. Подекуди пропонують замінити термін «мовна гра» на «мовленнєва гра». Натрапляємо й на термін «гра слів», який, на наш погляд, не відображає всю структурну й семантичну повноту, що містить дефініція «мовна гра». З огляду на наукову невизначеність і нерозробленість теоретичного корпусу аналізованого явища маємо низку визначень поняття «мовна гра» залежно від аспекту дослідження того чи того науковця.

Дискусійними є підходи до типології мовної гри. У запропонованих класифікаціях кінця ХХ – початку ХХІ століття відсутня єдність критеріїв аналізу номінованого явища, тому вони не можуть бути універсальними та єдиноприйнятими в науковому товаристві. Постає потреба в систематизації наукового опрацювання мовної гри на сучасному етапі й розроблення остаточного теоретичного матеріалу (термінології, типології, системи засобів і прийомів).

Мовну гру розуміємо як навмисне порушення мовних норм особистістю задля досягнення певної прагматичної мети (насамперед, комічного ефекту) й вираження індивідуальної креативної свободи в побудові нових мовних елементів різних рівнів. Креативна свобода мовця й здатність породжувати нові одиниці або значення у відомих висловленнях розглядається в аспекті лінгвокреативності, що найяскравіше може бути виражена в афоризмах.

Більшість мовознавців визнає: афористичні висловлення – це особливий пласт культури, що зберігає колективний досвід різних часів, є одним із продуктивних арсеналів створення мовного жарту, що супроводжується комічним ефектом. Проте, на жаль, відсутні типології мовної гри, у яких була б засвідчена афористична мовна гра. Очевидно, це зумовлено тим, що донедавна афоризми зараховували до фразеології. Сьогодні ж простежується тенденція зарахування афоризмів до пареміології. Афористичною мовною грою вважаємо тип мовної гри, яка реалізується на афористичному мовному підрівні за допомогою використання різних засобів і прийомів, як-от полісемія, омонімія, паронімія, антонімія та інші.

Сучасний афористичний корпус, що об'єднує одиниці з узагальненими у виразній формі думками, є невичерпним джерелом для дослідження духовного, культурного та соціально-політичного пласту української нації. У ньому репрезентовано найрізноманітніші засоби й прийоми мовної гри, з-поміж яких заслуговують на увагу: 1) афоризми, побудовані з використанням полісемії (багатозначності); 2) афоризми, ґрунтовані на всіх видах омонімії; 3) афоризми, ґрунтовані на антонімії; 4) афоризми, ґрунтовані на паронімії (подібності слів та словосполучень за звучанням).

Афоризми, побудовані з використанням багатозначності слів та словосполучень, дають змогу обіграти те чи те значення лексеми, наголосити на одному з них, змусити читача мислити, аби зрозуміти висловлення правильно. Цю групу афоризмів вважаємо найпродуктивнішими в дібраному фактичному матеріалі.

Менш частотними є афоризми, побудовані з використанням усіх видів омонімії, що дають змогу комбінувати два слова в одне чи, навпаки, розкласти одне на кілька. Близькою за частотою продукування афоризмів є група, побудована за допомогою антонімів. Антонімами виступають іменники й прикметники, рідше – дієслова. Антоніми дають змогу створювати особливий мовний зворот – антитезу, що подекуди має місце в дібраному фактичному матеріалі. Прийом паронимазії сприяє обігранню значень співзвучних слів, зокрема й створенню індивідуально-авторських, або okazіональних, лексем. Порівнюючи продуктивність використання омонімів і паронімів на дібраному фактичному матеріалі, можемо переконатися в тому, що останні є значно частотнішими. Очевидно, це забезпечується тим, що мовцеві легше дібрати близькі за звучанням слова чи словосполучення, ніж повністю однакові.

Афористичні висловлення, ґрунтовані на мовній грі, об'єднуються у відповідні семантичні групи залежно від різновидів каламбурів, як-от: 1) каламбури-«сусіди»; 2) каламбури-«маски»; 3) каламбури-«сім'ї». Зразки мовної гри, оформлені за допомогою певних формальних та лексичних прийомів, мають на меті донести певну інформацію, завуалювавши її та додавши комічного ефекту, аби викликати в реципієнта усмішку й одночасно змусити замислитися, проаналізувати сказане.

Процес створення афоризмів відбувається з певною метою, а тому мовна гра в афористичних висловленнях виконує низку функцій, а саме: 1) функцію невимушеного спілкування; 2) карнавальну; 3) маскувальну; 4) розважальну; 5) мовотворчу. Перелік таких функцій не є вичерпним, оскільки в межах афоризмів можуть актуалізуватися і функція маркування прихованої авторської присутності, алюзійна, функція конструювання реалізму придуманого світу, функція показу психоемоційного стану персонажа, функція розкриття словесної гри у свідомості творця тексту, функція інтелектуальної гри з читачем, асоціативна, орнаментальна функція і т. ін. Окрім того, один і той самий зразок ілюструє реалізацію низки функцій, хоч, безперечно, одну з них варто вважати домінантною.

Афористичний корпус є специфічним каталізатором мислення особи (як мовця, так і реципієнта). Мовна гра вдало реалізується саме в афористичних висловленнях, як в одних із «плодовитих» пластів для створення цікавих структурних одиниць, які не лише вирізняються оригінальною формою, а й містять глибокий зміст. Такі висловлення змушують реципієнта замислитися над сказаним, проаналізувати його й зробити відповідні висновки. Вишукана й креативна форма розвиває естетичний рівень, власні інтелектуальні здібності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Аксенова О. А. Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта (Лексика и грамматика в стихах Александра Левина). URL : <http://levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova2.html>
2. Алефіренко М. Ф. Лінгвокреативні процеси формування фразеологічної семантики. *Мовознавство*. 1988. № 5. С. 35–41.
3. Амири Л. П. Языковая игра в российской и американской рекламе : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02. 01. Ростов-на-Дону, 2007. 26 с.
4. Апресян Ю. Д. Интегральное описание языка и системная лексикография. *Избранные труды*. Москва : «Языки русской культуры», 1995. Т. 2. С. 598–621.
5. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык (К проблеме языковой картины мира). *Вопросы языкознания* : сб. науч. тр. Москва : Наука, 1987. С. 3–19.
6. Бакина М. А. Языковые процессы современной русской художественной литературы. *Словотворчество*. Москва : Наука, 1977. С. 78–128.
7. Білозуб А. І. Лексико-семантичні прийоми мовної гри в українському постмодерному тексті. *Дослідження з лексикології і граматики української мови* : зб. наук. праць. Дніпропетровськ : Видавець Біла К. О., 2012. Вип. 12. С. 124–132.
8. Біляк І. В. Особливості функціонування мовної гри в сучасному англomовному новинному медіатексті. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. Серія : Філологія* : зб. наук. праць. Харків, 2013. Вип. 74. № 1052. С. 37–42.
9. Богуславська Л. А. Відтворення мовної гри Л. Керролла в англо-українських перекладах : когнітивний аспект : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Харків, 2017. 246 с.
10. Буйницька Т. О. Мовностилістична структура афоризмів Е. Канетті. *Республіканський міжвідомчий збірник. Іноземна філологія* : зб. наук. праць. Львів : Світ, 1996. С. 50–55.

11. Вітгенштейн Л. Філософські дослідження ; перекл. з нім. / під заг. ред. Є. О. Поповича. Київ : Основи, 1995. 311 с.
12. Викторова А. А. Особенности поликодовых демотивационных постеров с включением языковой игры : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19. Тверь, 2016. 18 с.
13. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе / под ред. Вл. Россельса. Москва : Международные отношения, 1980. 342 с.
14. Волощук В. І. Каламбур та перифраз як мовні засоби комічного в сучасному німецькому стислому оповіданні. URL : http://eir.zntu.edu.ua/bitstream/123456789/913/1/Voloshuk_pan_and_periphrasis.pdf
15. Гершун Г. О. Мовна гра як прояв постмодерністської тенденції у журналістському тексті. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzck_2015_2_6
16. Горбачевич К. С. Вариативность слова и языковая норма : монография. Ленинград : Наука, 1978. 238 с.
17. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте : монография. Екатеринбург : Уральский гос. ун-т, 2008. 165 с.
18. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка. URL : <http://slovardalja.net/>
19. Деремента Ю. М. Мовна гра як засіб атракції в рекламних назвах (на матеріалі ергонімії Тернопільщини). *Філологічні студії : Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету* : зб. наук. праць. Кривий Ріг, 2011. Вип. 6. Ч. II. С. 164–168.
20. Детеринг К. К. К вопросу о лингвистической типологии языковой «игры». *Общественные науки за рубежом. Серия 6. Языкознание*. 1985. № 1. С. 31–35.
21. Дудик П. С. Стилїстика української мови : навч. посіб. Київ : Вид-во «Академія», 2005. 368 с.
22. Єрмоленко С. Я., Бибик С. П., Тодор О. Г. Українська мова. Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів / за ред. С. Я. Єрмоленко. Київ : Либідь, 2001. 222 с.

23. Жигун С. В. Гра як художній прийом в епічному тексті (на матеріалі української прози 10-20-х років ХХ ст.) : дис. ... канд. філол. наук : 10.01.06. Київ, 2008. 224 с.
24. Ильясова С. В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. Москва : Флинта, 2009. С. 31–32.
25. Карпенко Н. А. Моделювання мовної гри у творах Юрка Іздрика. *Лінгвістичні дослідження* : зб. наук. праць. Харків, 2015. Вип. 39. С. 146–152.
26. Колоїз Ж. В., Малюга Н. М., Шарманова Н. М. Українська пареміологія : навч. посіб. Кривий Ріг : КДПУ, 2014. 349 с.
27. Колоїз Ж. В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористиці. *Філологічні студії : Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету* : зб. наук. праць. Кривий Ріг, 2015. Вип. 15. С. 163–185.
28. Коляса О. В. Фонетичні та графічні мовностилістичні засоби створення гумору. *Вісник факультету романо-германської філології* : зб. праць. Дрогобич : ДДПУ ім. Івана Франка, 2009. Вип. 4. С. 115–122.
29. Коновалова Ю. О. Языковая игра в современной русской разговорной речи : монография. Владивосток : ВГУЭС, 2008. 196 с.
30. Королькова А. В. Русская афористика в контексте фразеологии : автореф. дис. ... доктора філол. наук : 10.02.01. Смоленск, 2005. 22 с.
31. Космеда Т. А. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики) : монографія. Дрогобич : Коло, 2013. 228 с.
32. Крутько Т. В. Мовна гра як спосіб досягнення прагматичного ефекту рекламного тексту. *Лінгвістика ХХІ ст. : нові дослідження і перспективи* : зб. наук. праць. Київ : Логос, 2012. Вип. 6. С. 209–216.
33. Кузьмина О. О. Эволюция афористики как жанра словесного творчества. *Актуальные проблемы филологии (II)* : сб. науч. тр. Пермь : Меркурий, 2012. 110 с.

34. Куриленко І. А. Трансформація феномену гри в дискурсі постмодернізму. *Культура України* : зб. наук. праць. Харків, 2015. Вип. 49. С. 41–50.
35. Лиотар Ж. Ф. Состояние постмодерна. URL : <http://lib.ru/CULTURE/LIOTAR/liotar.txt>
36. Лотман Ю. М. Структура художественного текста. Об искусстве : сб. тр. Санкт-Петербург : «Искусство, 1998. 220 с.
37. Мартакова А. В. Мовна гра в контексті постмодерної поетики й стилістики. *Лінгвістичні дослідження* : зб. наук. праць Харківського націон. пед. ун-ту ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2015. Вип. 39. С. 153–158.
38. Маслоу А. Г. Мотивация и личность / пер. с англ. А. М. Татлыбаева. Санкт-Петербург : Евразия, 1999. 478 с.
39. Мацько Л. І., Сидоренко О. М., Мацько О. М. Стилістика української мови : підручник / за ред. Л. І. Мацько. Київ : Вища школа, 2003. 462 с.
40. Мещеряков Б. Г. Психология. Тематический словарь. Санкт-Петербург : Прайм-Евროзнак, 2007. 439 с.
41. Мокиенко В. В. Фразеология и языковая игра : динамика формы и смысла. URL : http://phraseoseminar.slovo-spb.ru/012_mok.pdf
42. Монастирецька Г. В. Креативність як лінгвістичний феномен. *Лінгвістичні студії* : зб. наук. праць. Донецьк, 2008. Вип. 17. С. 39–45.
43. Мудрова Н. В. Мовна гра як засіб поетики власних назв : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15. Донецьк, 2008. 20 с.
44. Никитин М. В. Основы лингвистической теории значения : учеб. пособ. Москва : Высшая школа, 1988. 165 с.
45. Новітній онлайнний словник української мови (2013–2018). URL : <http://sum.in.ua/f/>
46. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. Москва : Флинта : Наука, 2006. 344 с.

47. Нухов С. Ж. Языковая игра : возможные подходы и трактовки явления. URL : <https://cyberleninka.ru/article/v/yazykovaya-igra-vozmozhnye-podhody-i-traktovki-yavleniya>
48. Пешкова О. Г. Еволюція підходів до визначення поняття «мовна гра». *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»* : зб. наук. праць. Острог, 2014. Вип. 44. С. 238–239.
49. Порпуліт О. О. Прийоми створення мовної гри в рекламному тексті : монографія. *Реклама та PR у масово-інформаційному просторі*. Одеса : Астропринт, 2009. С. 123–128.
50. Радзієвська Т. В. Мовна особистість, мовна гра, лінгвістичні концепти крізь призму роману В. Набокова «The real life of Sebastian Knight». *Вісник Київського національного лінгвістичного університету* : зб. наук. праць. Серія : Філологія. Київ, 2014. Том 17. № 1. С. 146–155.
51. Рапацевич Е. С. Психолого-педагогический словарь. Минск : Современное слово, 2006. 928 с.
52. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе В. Набокова : к проблеме игрового стиля : автореф. дис. ... д-ра. филол. наук : 10.02.01. Ростов-на-Дону, 2004. 46 с.
53. Русская разговорная речь : Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. / под ред. Е. А. Земской. Москва : Наука, 1983. 238 с.
54. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., испр. и доп. Москва : «Языки русской культуры», 1999. 544 с.
55. Сапогова Л. И. Механизм языковой игры и их роль в создании комического. *Известия Тульского государственного университета. Серия. Психология*. Тула : ТГУ, 2003. Вып. 3. С. 224–236.
56. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : напрями та проблеми : підручник. Полтава : Довкілля–К, 2008. 712 с.
57. Серода П. В. Омонимия и многозначность как инструмент языковой игры (на материале русского и английского языков) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20. Волгоград, 2013. 12 с.

58. Скрипник Л. Г. Фразеологія української мови : монографія. Київ : Наукова думка, 1973. 280 с.
59. Словарь Академии Российской : Ч. I. URL : <http://www.runivers.ru/bookreader/book10107/#page/1/mode/1up>
60. Словник лінгвістичних термінів : лексикологія, фразеологія, лексикографія / за ред. М. І. Голянич. Івано-Франківськ : Вид-во О. Голіней, 2011. 268 с.
61. Словник української мови : в 11-и т. / за ред. І. К. Білодіда. URL : http://ukrlit.org/slovnky/slovnky_ukrainskoi_movy_v_11_tomakh
62. Суворов В. В. Интеллект и интеллектуальные орудия труда (естественное и искусственное в интеллекте). *Вестник Московского университета. Серия 7. Философия* : сб. науч. тр. Москва, 2000. № 2. С. 67–82.
63. Сучасна українська літературна мова : Лексика і фразеологія / за ред. І. К. Білодіда. Київ : Наукова думка, 1973. 438 с.
64. Тимчук О. Т. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Київ, 2003. 14 с.
65. Тишківська Н. Я. Графіка як засіб мовної гри (на матеріалі прози Ю. Іздрика) *Актуальні проблеми синтаксису : сучасний стан і перспективи дослідження* : матеріали Міжнародних наукових читань, присвячених пам'яті Н. В. Гуйванюк. Чернівці, 2014. С. 322–324.
66. Українська мова : Енциклопедія / редкол. : В. М. Русанівський, О. О. Тараненко та ін. 2-ге вид., випр. і допов. Київ : Укр. ен-дія ім. М. Бажана, 2004. 824 с.
67. Ушаков Д. Н. Толковый словарь современного русского языка. Москва : Алелант, 2013. 800 с.
68. Фильчук Т. Ф. Виды языковой игры в современных анекдотах. URL : <https://periodicals.karazin.ua/philology/article/download/6769/6262/>
69. Фразеологічний словник української мови. URL : <http://slovopedia.org.ua/49/53392-0.html>

70. Хейзинга Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. URL : <http://mymap-life.ru/wp-content/uploads/2013/09/Йохан-Хейзинга-Человек-играющий.pdf>

71. Ходакова О. П. Каламбур в русской литературе XVIII в. *Русская литературная речь в XVIII в.* Москва : Наука, 1968. С. 24–36.

72. Цонева Л. Езыковая игра в современната публицистика. В. Търново : Faber, 2000. С. 162–163.

73. Чжо В. Стратегический подход к изучению языковой игры в рекламном слогане : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19. Иркутск, 2018. 164 с.

74. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник. Харків : Прапор, 2005. 640 с.

75. Шарманова Н. М. Українська афористика : структурно-семантичний та функціональний аспекти : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Кривий Ріг, 2005. 217 с.

76. Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций. Москва : Гнозис, 2008. 414 с.

77. Швачко С. А., Кобякова И. К. Статус культурем в текстах малого жанра. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна* : зб. наук. праць. Харків. 2004. № 636. С. 148–153.

78. Шишкарева О. А. Новообразования как проявление языковой игры : структурно-функциональный аспект (на материале нижегородской прессы начала XXI века) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01. Нижний Новгород, 2009. 26 с.

79. Щерба Л. В. О тройком аспекте языковых явлений и об эксперименте в языкознании. URL : <http://lingvotech.com/otroyakomaspe>