

УДК 811.161.2'367.52

ІГРОВИЙ ХАРАКТЕР ХУДОЖНЬОГО ДИСКУРСУ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ПРОЗИ

Кондратенко Н. В.

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова, м. Одеса

Статтю присвячено аналізу мовної гри в сучасній українській прозі. Обґрунтовано поняття художнього дискурсу та його ігрової природи, визначено специфіку реалізації ігрової сутності художнього дискурсу на лексичному і граматичному рівнях, наголошено на визначальній ролі мовної гри в модерністському й постмодерністському художньому тексті. Аналіз здійснено на матеріалі творів сучасних українських письменників кінця ХХ – початку ХХІ століття.

Ключові слова: художній дискурс, мовна гра, художня комунікація.

Актуальність статті зумовлена потребою обґрунтування сутності художнього дискурсу як комунікативного явища, що має ігрову природу. Аналіз виявив мовної гри в художньому тексті певною мірою розкривають ігрову сутність художньої комунікації, проте необхідно здійснити комплексне осмислення цього феномена на теоретичному рівні. Проблеми ігрової природи художнього тексту частково порушено на філософському рівні в працях Л. Т. Ретюнських, а на лінгвістичному – в наукових розвідках Т. О. Гридіної, В. З. Саннікова, Б. Ю. Нормана, М. Ф. Шацкої та ін. Однак здебільшого у мовознавчих дослідженнях увиразнено поняття мовної гри, а загальні питання ігрового дискурсу та ігрової природи комунікативної взаємодії залишено поза увагою. Особливого значення ці проблеми набувають у вивченні модерністської та постмодерністської художньої прози, зважаючи на актуалізацію ігрової настанови сучасних письменників у створенні художньої реальності.

Мета статті – виявити сутнісні особливості ігрової природи художнього дискурсу сучасної української прози. Мета визначила розв'язання таких завдань: узагальнити філософські та мовознавчі концепції мовної гри, виявити мовні засоби репрезентації ігрової природи художньої комунікації, простежити закономірності реалізації ігрового принципу в сучасній українській прозі.

Сучасний художній текст, функціонуючи в комунікативному просторі, репрезентує один з різновидів діяльності людини – комунікативну. З огляду на це текст стає не лише матеріальним утіленням і здобутком світової культури, а й носієм сутнісних характеристик існування людини в культурному середовищі. Прагнення створити адекватне середовище для людського існування зумовлює появу численних реальностей, серед яких особливе місце належить ігровій. Л. Т. Ретюнських вважає основною рисою ігрової реальності «її детермінованість суб'єктивною реальністю» [8, с. 23], що в процесі розгортання набуває об'єктивного статусу. Суб'єктивний характер гри увиразнює її соціальну природу як особливого виду діяльності людини.

Створення ігрової реальності уможливлено сприйняттям діяльності людини як гри, що вперше продемонстрував відомий культуролог Й. Гейзінга, який, аналізуючи гру як особливий тип діяльності людини, виокремлює низку ознак, що характе-

ризують гру загалом і гру як соціальне явище. Насамперед до таких ознак належить невимушеність гри: «гра за наказом уже більше не гра» [9, с. 17], тобто гра має вільний характер. Вона завжди поєднана з вибором людини, її не можна нав'язати чи примусити грати, тоді це вже буде імітацією гри. Гра є тільки вільною діяльністю людини, що не зумовлена фізичною або біологічною потребою, вона відбувається за бажанням людини, але в ній немає необхідності. Ця ознака породжує наступну – умовність гри, що передбачає вихід за межі побутовості, за межі реальної дійсності. Людина, яка грає, цілком це усвідомлює: «Ми граємо, і ми знаємо, що ми граємо, отже, ми більше ніж просто розумні істоти, бо гра є заняття надрозумне» [9, с. 13]. І хоч іноді гравець втрачає межі гри та реальності, цілком занурюючись в ігровий процес, гра перетворюється на свідоме явище й може керувати життям людини, але усвідомлення меж гри та життя не дає знищити межі між умовністю й реальністю. Той, для кого гра втрачає умовність, починає сприймати її як справжню реальність, для такої людини гра вже не є грою.

Інша ознака гри як типу діяльності пов'язана з визначеністю її часо-просторових параметрів: гра завжди вирізняється ізольованістю й відповідною тривалістю, вона проходить у визначених і закріплених у часі та просторі межах, тобто має початок і кінець. Часова локалізованість гри зумовлює її періодичність, тому що обмежена й закріплена в часі дія може багаторазово повторюватися за інших умов. Наслідком цієї періодичності є наявність у структурі гри повторюваних елементів. Визначеність ігрового континууму пов'язана з обмеженням штучного характеру – правилами, чинними на певній території (арена, сцена, екран тощо), це нібито «тимчасові світи всередині звичайної свідомості, створені для виконання замкненої в собі дії» [9, с. 20].

Часо-просторові параметри визначають певний порядок проведення гри, певні правила, обов'язкові для виконання всіма учасниками [1, с. 1]. Лише визнання й дотримання правил дає змогу стати учасником, а не спостерігачем ігрової діяльності, бажання вступити в гру потребує повного дотримання її порядку, вступу до «магічного кола» гри. Це «магічне коло» перетворює гравців на «посвячених» у таємницю, таємничий характер об'єднує учасників, відокремлює їх від реальності, додає грі сакрального, містичного характеру. Відповідно до цих ознак Й. Гейзінга подає і визначення гри як діяльності людини, основними ознаками якої є вільний характер, умовність, часо-просторова зумовленість, упорядкованість, таємничість [9, с. 20].

Сучасні дослідники виокремлюють з огляду на це такі визначальні риси гри: відсутність мети, вона ні для чого не слугує; гра підпорядкована правилам, які сама собі й визначає; об'єктом гри є гравець; гра – форма виявлення вільної волі людини; гра умовна [6, с. 174–176]. Культурологічне тлумачення поняття гри не могло не вплинути на наукові розвідки з лінгвофілософії, у яких теорію ігрової діяльності людини реалізовано в теорії «мовних ігор» Л. Вітгенштайна. Дослідник формулює теорію «мовних ігор», висувуючи нову методологію дослідження мови, але не описуючи механізм її дії. Наголошуючи на умовності мовних правил і законів, він не прагне пояснити природу мовних ігор, єдиним критерієм виокремлення «мовної гри» вважає «певний закон природи, якому підпорядковані дії тих, хто грає» [3, т. 2, с. 136]. Саме тому теорію Л. Вітгенштайна називають «функціоналістською концеп-

пцією», бо вона враховує не лише «внутрішньомовний контекст, а й позамовну ситуацію, що створює система тією діяльністю людини, до якої введено мову» [2, с. 49], проте було б правильно назвати вітгенштайнівську теорію прагматичною.

Будь-яку мовленнєву діяльність людини, як підпорядковану певним законам і правилам, Л. Вітгенштайн вважає «мовною грою». Загальність запропонованої теорії пов'язана і з тим, що, на думку О. В. Журавльової, він сформулював у такий спосіб уявлення про «когнітивні процеси, які детермінують хід породження мовлення» [4, с. 13], власне когнітивні процеси і становлять закони мови. Учений тлумачить гру дещо в іншому значенні, відмінному від запропонованого Й. Гейзинга, він вважає, що «мовна гра – це єдине ціле: мова і дія, з якою вона переплетена... Функції слів різні, нас заплутує зовнішня подібність слів» [3, т. 2, с. 124]. Операційний аспект мовленнєвої діяльності, вміння застосовувати закони і правила мови, дотримання обмежень і нормативів мови – це все становить специфіку мовних ігор. Зважаючи на це, художній текст є найкращим способом реалізації мовної гри – це використання мови відповідно до певних естетичних, художніх правил, напр.: Я ніколи не вів щоденника. У Берліні я не вів його так само, як і у Львові, Москві чи Франку. Але з того, що я досі писав про Берлін, усе одно виходить щоденник (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст).

Саме тому в художньому дискурсі неklasичної парадигми поняття гри тісно пов'язане з нормою та аномальністю тексту. О. М. Ремчукова зазначає, що порушення норм і стандартів має системний характер у сучасному художньому мовленні, тому вважає це «найважливішою рисою художнього методу» [7, с. 30]. Деякі дослідники наголошують, що мовна гра «порушує симетрію співвідношення змісту і середовища його функціонування, приводячи стабільні структури в новий стан нестабільності. Отже, мовна гра становить новий етап розвитку системи на підставі операцій над стабільними мовними структурами – еталонами, прототипами, моделями породження змісту» [4, с. 46]. Через порушення мовних норм, правил та обмежень художній текст набуває нової форми, що сприймається не як ненормативна, а як нова, експериментальна, напр.: *ні, думав поплавський, рухаючи тазом у такт джазовій музиці, насправді ніякого мене теж немає... адже варто лише схаментися, і стає очевидним, що нікого, хто міг би думати це, насправді теж не існує* (А. Жураківський. Сателіти); *Мій перший абзац хоч як ретельно імітує стилістику перших критичних вправ, не здатен передати її дециці того розмаїття форм, методів і лексем, котрими рясніли літературознавчі часописи (наголошую: літературо! знавчі! часо! писи!)* (Ю. Іздрик. Флешка 2-gb). Відсутність або надмірність розділових знаків, усунення великої літери на початку речення та у власних назвах, що зумовлює елімінацію меж між синтаксичними конструкціями; підвищена фрагментація або подання тексту цілісним знаковим утворенням увиразнює формально-синтаксичні риси художнього мовлення.

Однак мовні ігри уможливають створення експериментальних текстів не лише на формальному, а й на семантичному рівні. Унаслідок з'являються різноманітні синтаксичні конструкції, анормативні за семантичними характеристиками. Розрізняють кілька видів семантично аномальних конструкцій, серед яких можна виокремити властиві художньому тексту неklasичної парадигми аналітично хибні та абсу-

рдні, обидва різновиди «в принципі не суперечать природній мові і, вживаючись у відповідному контексті, здатні отримати цілком „нормальну” інтерпретацію» [5, с. 204]. Аналітично хибні характеризуються тим, що одночасно стверджують і заперечують той самий факт дійсності, напр.: *Якби хто уявив футляра під скриpkового смичка, то це був би подібний пенал. Але таких не існує. А цей – існував* (Б. Жолдак. Гальманах); *Він придумав анімацію, якої ще не могло бути. Отримував насолоду від створення заповнених хвилин, яких могло б не бути. Якби не. Якби не зауважив чогось, якби не придумав прийому, якби не допасував, якби не вирізнув – якби багато чого не* (Г. Прохасько. Непрості); *Існує центр світу, який всюди і ніде* (Ю. Іздрик. Флешка 2gb). У художній картині світу модерністів і постмодерністів такі суперечності виглядають цілком природно, нібито світ, де одночасно щось існує та не існує, став можливим.

Таку узвичаєність світу реалізованих суперечливих можливостей передають мовні засоби: *Про що могли розмовляти, увійшовши до лісу, двоє людей, що прожили разом дванадцять років? Звісна річ, вони мовчали* (Ю. Андрухович. Дванадцять обручів). Маємо пропозиційну невідповідність: у першому реченні наявний запит щодо теми розмови, отже, герої розмовляли, а в другому – навпаки – стверджується, що вони мовчали, причому вжито вставну словосполуку «звісна річ», яка вказує на нормативність ситуації. Тут представлена гра пресупозиціями, побудована на невідповідності фонових знань і горизонту очікування читача.

Суперечливі пропозиції як відображення амбівалентності художнього світу часто набувають афористичного характеру, напр.: *Якщо так – ти така велика, а насправді – маленька; Тебе так багато і так замало* (Г. Прохасько. Непрості); *...справжня свобода не тоді, коли вона є, а тоді, коли ти її дуже хочеш* (Ю. Андрухович. Таємниця). Пропозиційна структура таких конструкцій указує на семантичну аномальність, проте вони є цілком природними для тексту. І хоч важко уявити такі можливі світи, де одночасно щось є істинним і хибним, художній текст неklasичної парадигми створює ігрову реальність амбівалентного типу. Семантично абсурдні конструкції містять внутрішню логічну суперечливість, зумовлену створенням ігрової реальності. Вони порушують не так закони мови, як закони мислення людини, логічні принципи та правила, напр.: *Цими словами оминеш кожен річ, і промовчиш кожен любов* (Ю. Іздрик. Таке); *Про Одесу знають у всьому світі. Точніше, нічого про неї не знають, хоч і знають її. Тобто правильніше буде сказати, що про Одесу не знають, але в усьому світі* (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст).

Лінгвістичні експерименти доводять визначальну роль мови в художньому мовленні, на чому наголошують і самі письменники: *Часу поза мовою не існує* (Ю. Іздрик. Таке). Мовна гра з огляду на це є засадничою рисою художнього дискурсу неklasичної парадигми.

Висновки. У художньому мовленні ігровий принцип реалізований саме в мовних іграх лінгвістичного типу, що передбачають використання гротеску, іронії, переосмислення, гри слів тощо. У художньому дискурсі неklasичної парадигми ігровий принцип найяскравіше виражається в карнавалізації як ядерному вияві лінгвістичної гри. Карнавалізація є одним із основних засобів художнього текстотворення в дискурсі неklasичної парадигми.

Мовна гра становить невід'ємний шар художнього тексту некласичної парадигми. Це не лише окремі прийоми мовної гри, а й загальні лінгвістичні ігри, ігри з мовою, зумовлені карнавалізацією постмодерністської свідомості. У художньому дискурсі лінгвістичні ігри набувають різних форм реалізації, серед яких чільне місце належить деструкції, варіативності та візуалізації, що відповідають ключовим тенденціям реалізації мови в сучасному тексті.

Список літератури

1. Белозерова Н. Н. Дискурсивная игра : исходные позиции / Н. Н. Белозерова // *Language and Literature*. – 2001. – Вып. 15 : [Электронный ресурс]. – Режим доступа к журн. : <http://frgf.utmn.ru/last/No15/text05.htm>.
2. Блинов А. Л. Семантика и теория игр / А. Л. Блинов. – Новосибирск : Наука, Сибирское отд-ние, 1983. – 130 с.
3. Витгенштейн Л. Философские работы / Л. Витгенштейн. – Т. 1–2. – М. : Гнозис, 1994.
4. Журавлёва О. В. Функциональные системы речепорождения сквозь призму языковой игры : [монография] / О. В. Журавлёва. – Барнаул : Изд-во Алтайск. ун-та, 2007. – 142 с.
5. Кобозева И. М. Лингвистическая семантика / И. М. Кобозева. – М. : Эдиториал УРСС, 2000. – 352 с.
6. Никитина Е. С. Семиотика : [курс лекций] / Е. С. Никитина. – М. : Академический Проект; Трикста, 2006. – 528 с.
7. Ремчукова Е. Н. Креативный потенциал русской грамматики : [монография] / Е. Н. Ремчукова. – М. : Изд-во Российского университета дружбы народов, 2005. – 329 с.
8. Ретюнских Л. Т. Игра как она есть, или Онтология игры / Л. Т. Ретюнских. – Липецк : Липецкое изд-во Госкомпечати РФ, 1997. – 151 с.
9. Хейзинга Й. Номо Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; [пер. с нидерл.]. – М. : Прогресс ; Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.

Кондратенко Н. В. Игровой характер художественного дискурса современной украинской прозы / Н. В. Кондратенко // *Ученые записки Таврического национального университета имени В. И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации»*. – 2013. – Т. 26 (65), № 4, ч. 2. – С. 89–94.

Статья посвящена анализу языковой игры в современной украинской прозе. Обосновано понятие художественного дискурса и определена его игровая природа, определена специфика реализации игровой сущности художественного дискурса на лексическом и грамматическом уровнях, доказана определяющая роль языковой игры в модернистском и постмодернистском художественном тексте. Анализ выполнен на материале произведений современных украинских писателей конца XX – начала XXI века.

Ключевые слова: художественный дискурс, языковая игра, художественная коммуникация.

Kondratenko N. Game character literary discourse of modern Ukrainian prose / N. Kondratenko // *Scientific Notes of Taurida V. I. Vernadsky National University*. – Series: Philology. Social communications. – 2013. – Vol. 26 (65), No 4, part 2. – P. 89–94.

This literary examines the language game in modern Ukrainian literature. Substantiates the notion of literary discourse and its gaming nature of defined specificity playing the essence of literary discourse on the lexical and grammatical levels, stressed the crucial role of language games in a modernist and postmodern fiction. Game text options come from cultural and philosophical understanding of the nature of the game, which led to the interpretation and language games in linguistics. Literary discourse contains elements of the game that defined the relevant communication registers.

The article traces the concept of language games in linguistic writings revealed the essential features of a gaming reality described communication as art gaming reality. Language game is considered in terms of violations of linguistic norms and abnormality of the text that caused aesthetic guideline author. Presented manifestations of language games in formal and semantic levels of text representation traced patterns of language games in modern prose, tend to linguistic experiments. Outlines the specific literary text as a gaming

reality that correlates with absurd and logically contradictory fragments of objective reality. Thoroughly examined linguistic means of expression game nature art communications.

The analysis was performed on the basis of works by contemporary Ukrainian writers of the late XX – early XXI century. The focus of modernist and postmodernist are literary discourse, one of the principles creating text which is a language game. Analyzed the works of Ukrainian writers – representatives of modernism and postmodernism, whose works were built in the language game.

Key words: literary discourse, language game, literary communication.

Поступила в редакцию 16.10.2013 г.