

– визначення спільних для них рівнів аналізу (композиція, художні деталі, ритмічна організація тощо);
 – аналіз засобів, прийомів і технік художньої виразності творів інших видів мистецтв у зв'язку з їх втіленням у літературному творі (прийоми кольорової та світлової організації, реалізація особливостей живописного чи музичного жанру на матеріалі літературного тексту, гра з перспективою, зміна ритму і темпу розповіді тощо) [8].

В цілому, аналітичний огляд літератури, в якій дослідники апелюють до поняття «інтермедіальність» та суміжних термінів, дозволив звести розмаїття дефініцій терміну до наступного: інтермедіальність – це відтворення в художньому тексті таких образних структур, що несуть інформацію про інші види мистецтва. Прочитання живописних, кінематографічних чи музичних кодів у художньому тексті дозволяє виявити смислові глибини тексту, віднайти приховані в інтрахудожніх дискурсах відтінки значень, що вважаємо релевантним для аналізу в складі художнього тексту як полі кодової структури.

Література:

1. Заярная И. С. Интресемиотические художественные модели в русской поэзии второй половины XX ст. / И. С. Заярная. – [Электронный ресурс] – Режим доступа : http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Rli/2008_12/zayarnaya.pdf
2. Лотман Ю. М. Избранные статьи : в 3 т. Т.1. Статьи по семиотике и типологии культуры / Ю. М. Лотман. – Таллин : Александра, 1992. – 480 с.
3. Просалова В. А. Интермедіальні аспекти новітньої української літератури. Монографія / Віра Андріївна Просалова. – Донецьк : ДонНУ, 2014. – 154 с.
4. Просалова В. Интермедіальність у системі інтертекстуальних зв'язків / Віра Просалова // Актуальні проблеми української літератури і фольклору : наук. зб. – №. 15. – Донецьк, 2010. – 184 с.
5. Профе О. О. Взаимодействие литературы и живописи в ранней драматургии Мориса Метерлинка : дис... канд. філол. наук : 10.01.03 / Ольга Александровна Профе. – СПб., 2005. – 234 с.
6. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / [под ред. М. Н. Кожинной]. – М. : Флинта ; Наука, 2003. – 696 с.
7. Хамина А. А. Теория интермедіальности: проблемы и перспективы / А. А. Хамина // Вестник Томского государственного университета. – 2012. – № 389. – С. 373–379
8. Чуканцева В. О. Интермедіальний аналіз в системі других підходів к дослідженню літературних художественних текстів: переваги і недоліки [Електронний ресурс] / В. О. Чуканцева. – Режим доступа : <http://goncharov-sa.narod.ru/chukancova.doc>
9. Шикиринська О. Б. Напрями міждисциплінарних студій в історичному розвої / О. Б. Шикиринська // Наукові записки [Національного університету «Острозька академія»]. Сер. : Філологічна. – 2012. – № 23. – С. 210–214. – Режим доступа: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Nznuoaf_2012_23_70.pdf
10. Hansen-Löve A. Intermedialität und Intertextualität: Probleme der Korrelation von Wort und Bildkunst – am Beispiel der russischen Moderne / A. Hansen-Löve // Wiener Slawistischer Almanach. – Wien, 1983. – Sbd.11. – S. 291–360.

УДК 811.111.19

О. Г. Пешкова,

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків

МОВНА ГРА В НАУКОВО-ПОПУЛЯРНИХ ТЕКСТАХ

У статті розглянуто явище мовної гри та особливості визначення даного поняття у загальному філософському сенсі та у його суто лінгвістичному значенні. Проаналізовано основні характеристики та ключові риси текстів наукового жанру та виокремлено науково-популярні тексти як такі, в яких мовна гра буде функціонувати частіше та її використання буде більш логічним. Окреслено функції, які обумовлюють застосування авторами прийому мовної гри у побудові наукових текстів.

Ключові слова: мовна гра, науковий дискурс, науково-популярний текст, норма, функціональний стиль.

LANGUAGE GAME IN POPULAR SCIENTIFIC TEXTS

The present paper deals with the notion of language game which is viewed in the framework of scientific discourse. Language game can be defined as a linguistic phenomenon based on breaking the usual norms of building the texts of a particular type. Such breaking can lead to comic humorous effect. Scientific discourse has its clear rules of building texts, both in the written and oral forms, and these rules are rarely broken. The main purpose of scientific discourse is to provide and transmit knowledge and the main concept of the discourse is the concept TRUTH. The dyad agent – client, which is characteristic for any institutionalized discourse including scientific one is in some degree different in this type of discourse as one and the same agent can fulfill the role of a scientist, a teacher, a lecturer and a popularizer. Language game can still be present in scientific texts with particular functions. This is especially characteristic for popular scientific texts, which according to their basic characteristics nevertheless belong to scientific discourse. Such functions of language game in popular scientific texts include the aims to entertain the audience, to draw special attention of the audience to certain topics or statements and to emphasize the high status of a scientist who can afford to joke breaking the rules of the discourse.

Key words: language game, scientific discourse, popular science text, norm, functional style.

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫХ ТЕКСТАХ

В статье рассмотрено явление языковой игры и особенности определения этого понятия в общем философском смысле и в исключительно лингвистическом понимании. Проанализированы основные характеристики и ключевые черты текстов научно-популярного жанра. Научно-популярные тексты выделены как те, в которых языковая игра будет функционировать чаще и где ее использование будет более логичным. Выделены функции, которые обуславливают использование авторами приема языковой игры в построении научных текстов.

Ключевые слова: научный дискурс, научно-популярный текст, норма, функциональный стиль, языковая игра.

Мовна гра є багаторівневим явищем, яке, з одного боку, демонструє творчі можливості учасників спілкування та, з іншого боку, розкриває еволюційні потенції мови. Таким чином, антропоцентрична природа об'єкту дослідження і зумовлює його актуальність. Автором терміну є австрійський філософ Людвіг Вітгенштейн, який вказує на те, що комуніканти далеко не завжди спілкуються за допомогою розповідних речень, а часто застосовують накази, прохання, висловлюють власні думки та сподівання, жартують, що, на його думку, і є прикладами використання мовної гри. Таким чином, за Л. Вітгенштейном, мовна гра є особливою діяльністю носіїв мови, яка має на меті створення змістів, що демонструють зв'язок мови з законами природи та логіки.

В суто лінгвістичному сенсі ми використовуємо визначення поняття «мовна гра», надане О.П. Сковородниковим: «Мовна гра – творче, нестандартне (неканонічне) використання будь-яких мовних одиниць та / або категорій для створення влучних висловлювань, в тому числі – комічного характеру, яке характеризується відхиленням від мовної / мовленнєвої, в тому числі – стилістичної, логічної норми». В той же час, мовна гра є естетично мотивованою та використовується свідомо в межах ідіостиля автора [9, с. 54].

На думку О.П. Сковородникова, мовна гра нерозривно пов'язана з категорією комічного як семантична категорія, у складі якої відрізняються різновиди, що диференціюються за ступенем представленості в них пейоративно-оціночної модальності (гумор, іронія, сатира, сарказм), та балагурство, якому притаманний не оціночний, а розважальний характер. Таким чином, мовна гра є таким використанням риторичних засобів (засобів мовленнєвої виразності), яке націлене на створення дотепних, здебільшого комічних висловлювань, яким притаманні влучність, оригінальність та несподіваність, а факультативно – ексцентричність, епатажність в різних наборах та комбінаціях [9].

Універсальним механізмом побудови мовної гри є порушення мовної норми з боку одного з комунікантів та прагнення комунікантів з іншого боку відновити або хоча б наблизитися до стану симетричності та стабільності мовленнєвого акту, що має певні відхилення, які виникли за рахунок зсуву статичного положення мовної системи в процесі отримання нової інформації.

Більш широко можна визначити мовну гру як діяльність свідомості, ментальну надбудову над існуючим світом. Аналіз мовного матеріалу вказує на те, що певна доля нестабільності та неозначеності є необхідною умовою успішної комунікації. Таким чином, процес продукування мовлення відбувається одночасно на рівні свідомості, який може керуватися до певної міри соціальними та лінгвістичними стереотипами, та на рівні несвідомого, який не може нічим контролюватися. З цієї точки зору, мовна гра може розглядатися як прояв рівня несвідомого, спроба людської природи звільнитися від стереотипів, що обмежують можливості свідомості [7, с. 26].

На перший погляд, мовна гра не може виступати рисою, характерною для текстів наукового дискурсу, адже комізм та ексцентричність не є поняттями, безпосередньо пов'язаними к науковим дискурсом як типом інституційного дискурсу. Можна виділити такі основні особливості наукового тексту порівняно з іншими видами текстових матеріалів. Насамперед, слід зазначити, що науковий текст має раціональний характер, він складається із суджень, умовиводів, побудованих за правилами логіки науки і формальної логіки [5]. Таким чином, будь-яке порушення норм логіки, навіть незначне, буде привертати увагу читача. Також важливою його особливістю є широке використання понятійного, категоріального апарату науки. На відміну від художнього тексту, він не базується на образі, не активізує почуттєвий світ його читача, а орієнтований на сферу раціонального мислення. На відміну від публіцистичного тексту, він не припускає спрощення і користується понятійним апаратом. Його призначення не в тому, щоб змусити повірити, а в тому, щоб довести, обґрунтувати, аргументувати істину, при цьому концепт ІСТИНА є основним для наукового дискурсу. В той же час, використання в текстах наукового дискурсу прийомів мовної гри представляє не спрощення, а, в певних випадках, полегшення сприймання понятійного апарату науки.

Важливо зазначити, що частотність використання авторами мовної гри в текстах наукового дискурсу варіюється в залежності від стилю та підстилю наукового спілкування. Р.С. Алікаєв в межах наукового стилю виділяє наступні підстилі: власне науковий (академічний), науково-навчальний, науково-технічний, науково-публіцистичний, науково-інформаційний та науково-розмовний [1]. Здебільшого використання прийомів мовної гри буде притаманним для текстів науково-публіцистичного та науково-розмовного стилю, оскільки вони дозволяють автору більший ступінь свободи у виборі засобів виразності, які і будуть використовуватися з метою зацікавити слухача, звернути його особливу увагу на певні факти.

Науково-навчальний та науково-публіцистичний підстилі є периферійними щодо академічного підстилю як архетипу, але саме ці тексти фіксують стан дисциплінарного знання у певний період часу.

Як підстильовий різновид наукового функціонального стилю, науково-популярний підстиль зберігає основні специфічні особливості, що є характерними для наукового стилю: в науково-популярній літературі подаються знання, отримані в сфері наукової діяльності; зміст науково-популярної літератури в основному є таким самим, як і у власно науковій літературі. Основні стильові екстралінгвістичні фактори, які визначають закономірності функціонування в мовленні мовних засобів науково-популярного підстилю, залишаються такими самими, як і в науковому стилі. Відмінність науково-популярного підстилю – в «додаткових» спеціальних завданнях комунікації: для науково-популярної літератури це завдання донесення до неспеціалістів в зрозумілій формі істинних наукових знань. Враховуючи наявність ознак, що є спільними у науково-популярних текстах із власно науковими та декілька змінених екстралінгвістичних факторів («спрощення» характеру подання, «ускладнення» цілей та завдань комунікації), логічно стильовий аспект науково-популярної літератури визначати як підстиль єдиного наукового функціонального стилю і, таким чином, розглядати науково-популярні тексти в межах власне наукового дискурсу.

Науково-популярна література, як правило, має своїм читачем неспеціаліста, однак у сучасній науковій комунікації можна відмітити тенденцію до розширення адресації науково-популярних текстів. Так, виділяють три форми популяризації: загальноосвітню, інтранаукову (направлену на задовільнення професійних запитів спеціалістів, які намагаються вийти за межі вузької спеціалізації в межах своєї науки) та інтернаукову (спрямовану на заповнення міждисциплінарних інтересів вчених).

В науково-популярному тексті експресивні синтаксичні засоби відіграють важливу роль у досягненні комунікативного завдання науково-популярного тексту. Вони організовані в ньому на рівні всього тексту: виступають як засоби вираження та побудови предметних та емоційно-оціночних компонентів тексту. Вони розміщуються у «вузлових» місцях науково-популярного тексту: в назвах, на початку та в кінці тексту, в місцях, де формулюється основна тема, ставиться проблема, формулюються гіпотези. При цьому вони слугують для створення комунікативно-дискурсивної (початок та закінчення комунікації) та емоційно-оціночної рамки тексту (мобілізація уваги та інтересу адресата, висловлення авторської оцінки). Таким чином, засоби експресивного синтаксису в науково-популярному тексті відповідають основному стильовому принципу науково-популярного викладення – принципу доступності та наочності.

Тож, незважаючи на відмінності та периферійне положення текстів науково-популярного підстилю у порівнянні з текстами власне академічного підстилю, вони за своїми основними характеристиками розглядаються як елементи наукового дискурсу.

Розглянемо декілька прикладів. Відомий науковець та популяризатор науки Д.Сіманек в своїй роботі «Mistakes in Science» так описує новий технічний прилад: «*I would call it arty farty wiffle waffle*» (*actually I would use other words but that is a more polite version*)...» [10], маючи на увазі, що він не у захваті від нового приладу та міг би використати і більш сильні вирази, але не

може собі цього дозволити. За допомогою даних фонетичних засобів та жарту в цілому Сіманек і привертає увагу читачів до того факту, що певне явище, на його думку, є негативним, і в той же час змушує читача посміхнутися та розважитися.

Аналіз прикладів також дозволяє дійти висновку про те, що мовна гра в наукових текстах може вказувати на високий статус вченого-популяризатора, як наприклад, лектор дозволяє собі відхилення від стандартних правил побудови текстів та повідомлень наукового дискурсу. «*Somerset was a prominent public figure who was interested in science, mechanics and mathematics and made useful suggestions and improvements for them, especially for the use of steam as a motive power. He has some claim to being the inventor of the steam engine. The PDF of his book is free online, and certainly worth no more*» [10]. В даному прикладі відомий вчений-популяризатор Д. Сіманек під час лекції не схвально говорить про свого колегу-вченого, дозволяючи собі кепкувати з нього.

Іншою функцією використання прийому мовної гри в текстах наукового дискурсу є розважити, зацікавити аудиторію. «*If you have just invented a seemingly marvelous perpetual motion machine, you'd better look here to see whether it has been done before. If it has, you can be sure it doesn't work*» [10]. В даному прикладі лектор Дональд Сіманек починає діалог з аудиторією з метою викликати інтерес слухачів.

Також однією з функцій використання мовної гри є привертання уваги аудиторії / читача / студента до певного пункту, теми, питання: «*The Landgrave hired natural philosopher and engineer Professor 's Gravensande of Leyden(1688-1742) to investigate the machine. He observed it (without being allowed to look inside) and described it in a letter to Sir Isaac Newton. «... hollow wheel, a kind of drum, covered over with canvas to prevent the inside from being seen. I have examined the axles and am firmly persuaded that nothing from without the wheel in the least contributes to its motion». We have no record that Newton ever replied. Newton disliked being a part of any controversy*» [10]. В кінці довгого пояснення теми з наведенням цитати лектор Дональд Сіманек повертає увагу аудиторії на себе за допомогою жарту.

Таким чином, в основі побудови мовної гри є порушення мовної норми, що на практиці реалізується за допомогою використанням риторичних засобів, що в цілому має на меті створення дотепних, комічних висловлювань, які характеризуються влучністю, оригінальністю та несподіваністю. Незважаючи на те, що на перший погляд використання прийому мовної гри не є притаманним для текстів наукового дискурсу, практично мовна гра має ряд своїх функцій, за якими вона реалізується в наукових текстах, особливо що стосується науково-популярних текстів. Проаналізований матеріал усного наукового дискурсу (науково-популярні лекції) дозволяє визначити основні функції: звернути увагу слухачів на певне питання лекції, розважити аудиторію та підкреслити власний високий статус у науковому світі, який дозволяє відходити від звичайних норм текстів заданого дискурсу.

Література:

1. Алікаев Р. С. Язык науки в парадигме современной лингвистики / Р. С. Алікаев. – Нальчик, 1999. – 210 с.
2. Витгенштейн Л. Коричневая книга / Л. Витгенштейн. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. – 158 с.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург: Издательство УГПУ, 1996. – 204 с.
4. Журавлева О. В. Когнитивные модели языковой игры автореф. дис. на получение канд. филол наук: спец. 10.02.19 «Теория языка» / О. В. Журавлева. – Алтайский государственный технический университет. – Барнаул, 2002. – 21 с.
5. Карасик В. И. О типах дискурса / В. И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс. – Волгоград : Перемена, 2000. – С. 5–20.
6. Кибрик А. Е. Моделирование языковой деятельности в интеллектуальных системах / А. Е. Кибрик, А. С. Нариньям. – М. : Наука, 1987. – 335 с.
7. Красиков Ю. В. Алгоритмы порождения речи / Ю. В. Красиков. – Орджоникидзе : Издательство ИР, 1990. – 239 с.
8. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.
9. Сковородников А. П. Об определении понятия «языковая игра» / А.П. Сковородников // Игра как прием текстопорождения: коллектив. монография под ред. А.П. Сковородникова. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. – С. 50–62.
10. Lectures by Donald Simanek. – [Electronic resource]. – Access mode : <https://www.lhup.edu/~dsimanek/>

УДК 7.046: [821.581+821.161.1]

А. А. Плотникова,

Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко, г. Полтава, Ланьчжоуский политехнический университет г. Ланьчжоу, Китай

Л. В. Климчук,

Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко, г. Полтава

МІФОЛОГЕМА ЛИСИЦІ У ТВОРЧОСТІ ПУ СУНЛІНА ТА ВІКТОРА ПЕЛЕВІНА

У статті автори розглядають репрезентацію міфологеми лисиці, що є характерною для творчості середньовічного китайського письменника Пу Сунліна, у творчості В. Пелевіна. У статті досліджуються літературні традиції китайського розповідача, які знайшли своє відображення у творчості сучасного російського письменника. У ході роботи автори розглядають традиційну китайську міфологеми лисиці, представлену в сучасному російському романі. Автори роблять висновок щодо значення китайських літературних традицій у творчості В. Пелевіна

Ключові слова: Пу Сунлін, Віктор Пелевін, міфологема, лисиця, традиція.

FOX MYTHS IN THE WORKS OF PU SONGLING AND VICTOR PELEVIN

In this article the authors examine the representation of fox mythological image, which is common for the medieval art of Chinese writer Pu Songling, in the works of Russian writer Victor Pelevin. The article investigates the literary traditions of the Chinese narrator, which are reflected in the works of contemporary Russian writer. During the work the authors consider the traditional Chinese mythology, image of fox, presented in a modern Russian novel, its origin, evolution and classification, as well as characteristic features. In the article the parallel between the traditional Chinese way of representation of fox-werewolf and image of fox A-Huli by V. Pelevin were given. The authors conclude that the role of the Chinese literary tradition in the works of Victor Pelevin, namely the significance of the fox myths that arose in the early Middle Ages in the Chinese literature and found its reflection in the main character of the novel protagonist A-Huli, main character in the novel «The Sacramental book of Werewolf» by Victor Pelevin.

Key words: Pu Songling, Victor Pelevin, mythology, fox, tradition.