

ПОНЯТТЯ «МОВНА ГРА» У ФІЛОСОФСЬКОМУ ТА ЛІНГВІСТИЧНОМУ ДИСКУРСАХ

THE CONCEPT OF LANGUAGE-GAME IN PHILOSOPHICAL AND LINGUISTIC DISCOURSES

Бичихін А.Є.,

orcid.org/0009-0006-6241-6767

аспірант кафедри української мови

Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

У статті розглянуто питання визначення поняття «мовна гра» у філософії та лінгвістиці на сучасному етапі розвитку. Особливу увагу приділено аналізу трактування терміна австрійським філософом Людвігом Віттгенштайном, який першим ввів його в науковий обіг у праці «Філософські дослідження», опублікованій у середині XX ст. У матеріалі окреслено ключові риси оригінального концепту, згідно з яким, мовна гра постає як багатогранний феномен, що охоплює найрізноманітніші види мовної діяльності, від елементарних дитячих ігор із мовою до складних мовних практик, властивих повсякденному життю. Наголошено на підході Віттгенштайна до опису мовних ігор через численні приклади, що підкреслюють їх безмежний характер і динамічність, одночасно ускладнюючи формулювання чіткої дефініції.

У роботі проаналізовано основні підходи до визначення мовної гри в українському мовознавстві. Зафіксовано дослідження мовної гри у контексті паремій, афоризмів, власних назв, художньої літератури, журналістики, перекладознавства, маркетингу, прагматики та термінології. З'ясовано, що сучасні українські науковці пропонують різні інтерпретації терміна, демонструючи широкий спектр наукових поглядів. Установлено, що філософський та лінгвістичний підходи до мовної гри мають суттєві відмінності. Підсумовано, що у філософському дискурсі поняття характеризується широкими межами та спрямоване на вирішення вічних питань, а в лінгвістичному розглядається як експресивне явище лінгвокреативності на комунікативному рівні. Поряд із цим відбувається розмежування й на формальному рівні, яке полягає у відмінностях уживання граматичних форм залежно від контексту. Зокрема, у філософському дискурсі переважає форма множини (мовні ігри), тимчасом як у лінгвістичному – форма однини (мовна гра).

У статті зроблено висновок про те, що, з огляду на різноманітність підходів, актуальною залишається потреба уніфікації та формулювання єдиного, універсального визначення поняття «мовна гра». Це може стати важливим кроком у подальшому дослідженні концепту в українських лінгвістичних студіях.

Ключові слова: Людвіг Віттгенштайн, мовні ігри, мовна гра, комунікація, лінгвокреативність.

The article deals with the definition of the concept of language-game in Philosophy and Linguistics at the present stage of development. Particular attention is paid to the analysis of the interpretation of the term by the Austrian philosopher Ludwig Wittgenstein, who first introduced it into scientific circulation in the work "Philosophical Investigations" published in the middle of the twentieth century. The material outlines the key features of the original concept, according to which the language-game appears as a multifaceted phenomenon that covers the most diverse types of language activity, from elementary children's games with language to complex language practices inherent in everyday life. Wittgenstein's approach to the description of language-games is emphasized through numerous examples that highlight their boundless nature and dynamism, while complicating the formulation of a clear definition.

The paper analyzes the main approaches to the definition of the language-game in Ukrainian linguistics. The study of the language-game in the context of proverbs, aphorisms, proper names, fiction, journalism, translation studies, marketing, pragmatics and terminology is recorded. It was found that modern Ukrainian scientists offer different interpretations of the term, demonstrating a wide range of scientific views. It has been established that the philosophical and linguistic approaches to the language-game have significant differences. It is summarized that in philosophical discourse the concept is characterized by wide boundaries and is aimed at solving eternal problems, and in linguistic discourse it is considered as an expressive phenomenon of lingvocreativity at the communicative level. Along with this, there is a distinction at the formal level, which consists in the differences in the use of grammatical forms depending on the context. In particular, in philosophical discourse, the plural form (language-games) prevails, while in linguistic discourse, the singular form (language-game) prevails.

The article concludes that, given the diversity of approaches, the need to unify and formulate a single, universal definition of the concept of language-game remains relevant. This can be an important step in further research of the concept in Ukrainian linguistic studies.

Key words: Ludwig Wittgenstein, language-games, language-game, communication, lingvocreativity.

Постановка проблеми. Станом на початок 2025 року мовна гра зберігає статус одного з найактуальніших і найпопулярніших об'єктів вивчення в українському мовознавстві. Відомо, що поняття «мовна гра» вперше ввів у науковий обіг австрій-

ський філософ Людвіг Віттгенштайн у праці «Філософські дослідження», яка була опублікована у 1953 році [1]. Відтоді воно набуло широкого вжитку та зазнало трансформацій у різних дисциплінах, зокрема й мовознавстві. Варто зазначити,

що словосполучення «мовна гра» містить пряму апеляцію до мови, що підкреслює роль лінгвістичного компонента як засадничого у філософській концепції. Однак інтерпретація та сприйняття терміна «мовна гра» у філософії та мовознавстві суттєво різняться. А процес усталення чіткої дефініції перебуває на етапі активного пошуку загальноприйнятого варіанта. З огляду на це, актуальною залишається потреба окреслення видозмін поняття, уведеного Людвігом Вітгенштайном.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Мовна гра стає об'єктом дослідження багатьох українських мовознавців та мовознавиць, які вивчають її з різних перспектив. Серед них варто відзначити Л. Богуславську, О. Гнедкову, З. Карпенко, О. Демиденко та О. Козирицьку, які приділили увагу перекладному аспекту [2, 3, 4]. Аналіз мовної гри у сфері маркетингу виконують Т. Крутько, Ю. Деремєнда, Н. Карпенко та К. Сіроус [5, 6, 7]. На пареміях й афористичності зосередились Ж. Колоїз, І. Подуст і Л. Гнатюк, а на власних назвах – Н. Мудрова [8, 9, 10, 11]. У той час як А. Тепшич досліджує мовну гру в художніх текстах, Г. Гершун, Н. Карпенко та А. Коваль – у журналістських [12, 13, 14]. Крім того, комунікаційними властивостями мовної гри зацікавлені Т. Добжинська, І. Сніховська та О. Тимчук [15, 16]. Детальний термінологічний аналіз провели Т. Космеда, О. Пешкова, А. Коваленко й К. Дорошенко [17, 18, 19, 20]. Водночас питання визначення поняття «мовна гра» залишається відкритим і потребує подальшого вивчення. Важливо враховувати різні контексти його вживання, щоб досягти повного розуміння значення та ролі в мовознавстві. Як зазначає А. Синиця, «концепція «мовних ігор» за своєю суттю являється настільки новаторською і багатогранною, що її еволюція в різного роду семантичних модифікаціях і на сьогодні не вичерпала свій потенціал, залишившись доволі перспективною темою для досліджень» [21, с. 133].

Мета статті полягає в описі, систематизації та аналізі відомостей про функціонування терміна «мовна гра» в українських студіях, а також в окресленні відмінностей тлумачення терміна у філософському та мовознавчому дискурсах. Для досягнення поставленої мети слід виконати низку завдань. По-перше, варто з'ясувати версії трактування концепції «мовна гра» її автором. По-друге, проаналізувати процес адаптації цієї ідеї в лінгвістичній площині, урахувавши різні контексти та підходи. Це дозволить отримати ширше розуміння концепту та його застосування в сучасних розвідках.

Виклад основного матеріалу. Праця «Філософські дослідження» є другою й останньою виданою книгою австрійського філософа Людвіга Вітгенштайна. Саме в ній автор вводить поняття «мовна гра». Виникає логічне запитання: «Що таке мовна гра, згідно з Людвігом Вітгенштайном»? Власне на цьому моменті з'являється широка варіативність трактування. Це, на нашу думку, зумовлено двома причинами. Спробуймо розглянути кожну з них.

Перша – Вітгенштайн наводить радше приклади функціонування явища, аніж його дефініцію. Ключовим вважаємо 7 параграф тексту, у якому автор пише: «Можемо також уявити собі, що весь процес уживання слів у параграфі 2 є однією з тих ігор, за допомогою яких діти вивчають рідну мову. Я називатиму такі ігри «мовними іграми» й часом уживатиму цю назву для котроїсь із примітивних мов. Явища називання блоків і повторення за кимось слів також можна назвати мовними іграми. Згадаймо, як колись уживали слова в хоровах. Я називатиму також «мовною грою» сукупність мови й діяльності» [1, с. 95]. Тож філософ наводить одразу три приклади мовних ігор. Припускаємо, що перший із них може нагадувати те, що сьогодні в лінгвістиці прийнято називати вербальною комунікацією, другий – перформативом, а третій – дискурсом. Об'єднуючи ці три поняття й одночасно віддаляючись від них, Людвіг Вітгенштайн формує концепт мовної гри. Ба більше, можна говорити, що відношення мовної гри до інших явищ комунікації ієрархічне, адже, згідно з автором, сучасний спосіб використання мови і складається з мовних ігор, тож вони стають основною формою застосування мови. Саме тому в такому контексті вживають форму множини – мовні ігри, оскільки ідея поняття полягає у спробі тлумачення всесвіту через мовну діяльність людей, а її варіації безкінечні, про що зазначає сам Вітгенштайн: «Але скільки є видів речень? Ствердження, питання і наказ? – Є безліч їх, безліч видів уживання всього того, що ми зовемо «знаками», «словами», «реченнями». І ця розмаїтість не є чимось сталим, даним раз і назавжди; виникають, можна сказати, нові типи мови, нові мовні ігри, а інші стають застарілими, і їх забувають» [1, с. 101].

Друга причина дискусійності довкола визначення терміна полягає в тому, що приклади мовних ігор, наведені автором, відзначаються суттєвою віддаленістю, як-ось: «Давати накази й діяти згідно з ними; Описувати предмет за його виглядом або розмірами; Виготовляти предмет за його описом (малюнком); Розповідати про хід

подій; Снувати здогади про хід подій; Висувати й перевіряти гіпотезу; Демонструвати наслідки досліду таблицями й діаграмами; Вигадувати й читати оповідки; Прикидатися; Співати в хорі; Відгадувати загадки; Вигадувати, розповідати жарт; Розв'язувати приклади з арифметики; Перекладати з однієї мови на іншу; Просити, думати, лаяти, вітати, молитися» [1, с. 101]. З одного боку, така особливість допомагає краще зрозуміти принцип та масштаб концепції, оскільки автор прагне віднайти в мові вирішення онтологічних проблем, з іншого – межі самого поняття стають значно розмитішими.

Підсумовуючи, можемо стверджувати, що Людвіг Вітгенштайн здійснив прорив, сформувавши новий концепт, який ґрунтується на поєднанні мови та людської діяльності, пов'язаної з нею. Виокремлення мовних ігор у філософії відбувається на комунікативному рівні, де ними визначають різновиди мовних конструктів у мовленні.

Далі розглянемо версії трактування поняття «мовна гра» в українському мовознавстві. Науковиця Тетяна Космеда, аналізуючи місце мовної гри в системі лінгвістичних термінів, подає таке визначення: «Тобто мовна гра – це усвідомлене відхилення від літературної норми, коли адресант навмисно порушує чинні норми з конкретною метою, розрахованою на те, що адресат має дешифрувати це відхилення» [17, с. 3]. У запропонованому варіанті акцентовано увагу на усвідомленості обох сторін комунікативного акту при використанні мовної гри, що є ключовим елементом для розуміння природи явища.

Зі свого боку дослідниці О. Тимчук та І. Сніховська, розглядаючи мовну гру як вияв пізнавально-комунікативної діяльності, характеризують її як таку, що «репрезентує лінгвокреативну розумову діяльність мовця і спрямована на досягнення гумористичного ефекту» [16, с. 1]. У цій версії цінною постає згадка приналежності мовної гри до феномену лінгвокреативності.

У межах аналізу моделювання мовної гри засобами мовних рівнів і підрівнів у сучасних афористичних висловленнях І. Подуст окреслює мовну гру 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» [9, с. 30]. Така версія відповідає сучасним тенденціям виокремлення мовної гри як явища, що діє на всіх мовних рівнях: від фонетичного до текстального.

У «Сучасному лінгвістичному словнику» (2020) А. Загнітко зазначає, що мовна гра – це «перепрограмування значень слів, речень, текстів для досягнення певної мети; зміна змісту за тотожності форми та навпаки» [22, с. 118]. Вважаємо, що подібній характеристиці притаманні затребувана лаконічність і прагнення автора сформулювати межі поняття й одночасно зберегти простір для вужчих трактувань, пошук яких триває на поточному етапі дослідження.

О. Пешкова визначає мовну гру як «дихотомічний феномен: лінгвокреативну діяльність, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем)» [18, с. 82]. Ця інтерпретація відзначається комплексним підходом і підкресленням дуальної структури явища, що складається з процесу та його наслідку. Окрім цього, дослідниця наводить класифікацію підходів до тлумачення мовної гри, виокремлюючи стилістичний, гумористичний, лінгвокреативний та анормативний напрямки. До першого авторка зараховує трактування, які розглядають мовну гру як засіб мовної експресивності, підкреслюючи її роль у вираженні емоцій. Другий напрямок ототожнює мовну гру зі грою слів і каламбуром, акцентуючи увагу на використанні слів з подвійним значенням або схожим звучанням для створення комічного ефекту. До третього підходу належать визначення, які зараховують мовну гру до прояву лінгвокреативної діяльності мовців, що спрямована на створення нових значень і форм у мові. Останній напрямок формують тлумачення, що називають мовною грою усвідомлені порушення мовної норми, коли мовці навмисно відходять від стандартних правил для досягнення певного ефекту або привернення уваги. Помічаємо, що всі згадані нами тлумачення мовної гри в українському мовознавстві можуть бути погруповані в такий спосіб, а також розглядаємо цю класифікацію як важливий плацдарм для розроблення подальших версій.

Виконавши аналіз наведених версій визначення поняття «мовна гра», можна помітити спільні для них компоненти, серед яких: видозміна форми, порушення норми, реалізація креативного потенціалу та домінування комічного ефекту. Крім того, можна дійти висновку, що сприйняття концепту в мовознавстві має таку саму властивість розмитості меж поняття, як і трактування мовних ігор у філософії.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Констатуємо, що «мовні ігри» у філософії та «мовна гра» у мовознавстві – це два окремих поняття, які, попри єдине походження та спільні риси, позначають різні мовні явища. До того ж, філософська концепція традиційно ширша за мовознавчу. Можемо припускати, що мовними іграми у філософії прийнято називати різновиди мовних конструктів у мовленні, а мовною грою в лінгвістиці визначають тип реалізації феномена лінгвокреативності, спрямований на створення

ігрового значення мовної одиниці з метою підвищення інтересу до неї з боку адресата. Частим способом досягнення такої мети стає свідоме порушення мовної норми. Вищезгадане дозволяє сформувати властивості мовної гри в лінгвістиці. Утім, актуальною залишається потреба об'єднати та відтворити їх в одній максимально вичерпній дефініції, що зможе стати стандартом та набуті статусу загальноприйнятої в українському мовознавстві. Саме в цьому завданні вбачаємо перспективи подальших розвідок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Вітгенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. 229 с.
2. Богуславська Л. А. Відтворення мовної гри Л. Керролла в англоукраїнських перекладах : когнітивний аспект : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Харків, 2017. 246 с.
3. Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Особливості утворення та перекладу каламбуру як різновиду мовної гри. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Том 32 (71). № 1. Ч. 2. С. 254–261. <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.1-2/44>
4. Демиденко О. П., Козиряцька О. В. Деякі особливості відтворення мовної гри в українських перекладах англомовних ситкомів (Some peculiarities of the Ukrainian translation of the English wordplay in sitcoms). *Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філологія»*. 2018. Вип. 4 (72). С. 82–85.
5. Крутько Т. В. Мовна гра як спосіб досягнення прагматичного ефекту рекламного тексту. *Лінгвістика XXI століття: Нові дослідження і перспективи*. 2012. С. 209–216.
6. Деремєнда Ю. М. Мовна гра як засіб атракції в рекламних назвах (на матеріалі ергонімії Тернопільщини). *Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*. 2011. Вип. 6. Ч. 2. С. 164–168. <https://doi.org/10.31812/filstd.v6i2.748>
7. Карпенко Н. А., Сіроус К. В. Мовна гра в сучасних рекламних слоганах. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія»*. 2018. № 34. Т. 2. С. 88–90.
8. Колоїз Ж. В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористичній. *Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*. 2016. С. 163–185.
9. Подуст І. Моделювання мовної гри засобами мовних рівнів і підрівнів (на матеріалі сучасних афористичних висловлень), *Криворізький державний педагогічний університет, Кривий Ріг*, 2019. <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/3391>
10. Гнатюк Л. П. Мовна гра як вияв національної лінгвокреативності: на матеріалі галицьких паремій XIX ст. *Studia z Filologii Polskiej i Słowiańskiej*. 2022. Вип. 57, Article 2848. <https://doi.org/10.11649/sfps.2848>
11. Мудрова Н. В. Мовна гра як засіб поетики власних назв : автореф. дис. ... канд. філ. наук : 10.02.15. Горлівський державний педагогічний інститут іноземних мов. Донецьк, 2008. 20 с.
12. Тепшич А. І. Мовна гра як домінанта постмодерного дискурсу (на матеріалі прозових творів представників станіславського феномена) : монографія. Вінниця, ДонНУ імені Василя Стуса, 2017. 192 с.
13. Гершун Г. О. Мовна гра як прояв постмодерністської тенденції у журналістському тексті. *Наукові записки [Української академії друкарства]: Серія Соціальні комунікації*. 2015. Ч. 2. С. 34–39.
14. Карпенко Н. А., Коваль А. В. Моделювання мовної гри на базі актуалізації прецедентності (на матеріалі газетних заголовків), *Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філологічна»*. 2016. Вип. 62. С. 139–141.
15. Добжинська Т. Мовна гра як форма персвазії в суспільному дискурсі. *Слово і час*. 2008. № 3. С. 73–79.
16. Тимчук О. Т., Сніховська І. Е. Мовна гра як вияв пізнавально-комунікативної діяльності. *Молодий вчений*. 2019. № 4.2 (68.2). С. 232–235.
17. Космеда Т. А. Мовна гра у системі лінгвістичних термінів. *Культура слова*. 2011. № 74. С. 137–141.
18. Пешкова О. Г. Стратегії та чинники англо-українського перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі : дис. ... докт. філ. ХНУ ім. В. Н. Каразіна, Харків. 2024. 253 с.
19. Коваленко А. М. Мовна гра як лінгвістичне явище. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філологічна»*. 2014. Вип. 44. С. 127–129.
20. Дорошенко К. С. Мовна гра як теоретична проблема. *Літературний процес: методологія, імена, тенденції*. 2014. № 4. С. 140–143.
21. Синиця А. С. Концепція «мовної гри» Л. Вітгенштейна. *Актуальні проблеми духовності*. Кривий Ріг, 2008. С. 126–133.
22. Загнітко А. П. *Сучасний лінгвістичний словник*. ДонНУ ім. В. Стуса, 2020. 920 с.