

УДК 811.161.2\*373.2

М. А. Курушина  
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

### ПРИЙОМ МОВНОЇ ГРИ В НОМІНАЦІЇ ТОВАРІВ

*Стаття присвячена дослідженню мовної гри в найменуваннях товарів. Висвітлено основні підходи до визначення поняття «мовна гра» в сучасному мовознавстві, проаналізовано низку назв, що містять елементи мовної гри. Відзначено, що мовна гра виявляється в мовленні і є фактом мови, елементи мовної гри можна спостерігати на різних мовних рівнях (фонетичному, графічному, морфологічному, морфемному й словотвірному, лексичному).*

**Ключові слова:** мовна гра, онім, назви товарів, номінація, мовна норма.

*Статья посвящена исследованию языковой игры как приёма номинации товаров. Обозначены современные трактовки понятия «языковая игра» в современном языкознании, проанализированы названия, содержащие элементы языковой игры. Указано, что языковая игра проявляется в речи и является фактом языка, элементы языковой игры можно определить на разных уровнях языковой системы (фонетическом, графическом, морфологическом, морфемном и словообразовательном, лексическом).*

**Ключевые слова:** языковая игра, оним, названия товаров, номинация, языковая норма.

*This paper is devoted to the investigation of the language games at trademarks' nomination. The modern interpretation of language games is named, names of products are analyzed. The languages games there in speech and are the language fact. The elements of the language game can be identified at different levels of the language system (phonetic, graphic, morphological, morphemic and word-formative, lexical).*

**Key words:** language games, onym, trademarks, nomination, linguistic norm.

Особливості розвитку українського суспільства наприкінці минулого століття й початку нинішнього зумовили появу лексичних і словотвірних інновацій, що стало закономірною причиною зміни словникового складу української мови. Такі зміни більш чи менш повно зафіксовані в словниках, серед яких «Словник новотворів української мови» (Г. Віняр, Л. Шпачук, 2002), «Великий тлумачний словник сучасної української мови» (за редакцією В. Бусела, 2001), «Кореневий гніздовий словник української мови: Гнізда слів з вершинами – омографічними коренями» (Є. Карпіловська, 2002), «Короткий словник жаргонної лексики української мови» (Л. Ставицька, 2003), «Лексико-словотвірні інновації (1983–2003)» (А. Нелюба, 2004), «Лексико-словотвірні інновації (2004–2006)» (А. Нелюба, С. Нелюба, 2007), «Нове в українській лексиці: Словник-довідник» (Д. Мазурик, 2002), «Тлумачно-словотвірний словник okazionalizmів» (Ж. Колоїз, 2003) тощо. Переважну частину реєстру лексикографічних праць такого спрямування становлять, безумовно, апелятивні одиниці. Онімна лексика, як правило, залишається поза увагою через складність її фіксації, мінливість та інколи хаотичність функціонування й утворення. Проте особливий статус онімів створює широкі можливості для експериментів як у плані змісту, так і в плані форми; свідомі порушення мовної норми під час штучної ономастичної номінації – явище досить поширене.

Учені відзначають, що «характерною рисою сучасної риторики є мовна гра» (Т. Космеда) [3, с. 137]. «Мовна розкутість» (Ю. Бічай), «мовна релаксація» (І. Авер'янова), «вільне поводження з мовними ресурсами», що притаманні сучасному спілкуванню, виявляються, зокрема, і в назвах товарів. Увага до специфіки мовного вираження думок, дій, емоцій тощо спостерігалася ще з античних часів, але особливий інтерес до феномену використання мовних знаків саме як елементів гри виникає з середини ХХ ст., коли для аналізу мовних явищ застосовують методи інших наук (філософії, психології, соціології тощо, що спричинює появу нових наукових підходів до інтерпретації фактів мовлення).

© Курушина М. А., 2013

Вивчення новотворів у сфері власних назв має практичне й теоретичне значення і пов'язане з ономасіологією, функційною стилістикою, комунікативними стратегіями, питаннями нормалізації мови тощо. Ономастична система незамкнена і зазнає постійного поповнення. Дослідження способів номінування онімів, використання різних прийомів (у тому числі мовної гри) дає можливість спрогнозувати можливі зміни не тільки в пропріальній, а й апеліативній лексиці, простежити тенденції розвитку словникового фонду мови загалом, що і зумовлює **актуальність** нашої розвідки.

Системність і водночас протиріччя, закладені в мові, за влучним висловом Б. Нормана, розкриваються, виходять назовні разом із усіма складними моментами й винятками під час мовної гри [8, с. 10]. Фактично, мовна гра дозволяє балансувати на межі норми й відхилення від норми, відкриваючи приховані невичерпні можливості мови в усій її природній суперечливості.

Мовна гра ставала предметом зацікавлення вітчизняних і зарубіжних філософів і лінгвістів. Уперше мовна гра розглядалась з логіко-філософських позицій прагматики мови Л. Вітгенштейна. Концепція «мовної гри» мала значення для розвитку логіко-семантичного, логіко-когнітивного аналізу, комп'ютерної лінгвістики, проблем штучного інтелекту, модальної логіки, теоретико-ігрової, теоретико-модальної семантики та інших наукових напрямів. Слід, проте, зазначити, що в роботах основоположника концепції «мовної гри» немає чіткої дефініції цього терміна, більше того: будь-яка з потенційних ознак гри не може бути застосована до деяких видів ігор. Окрім філософського осмислення, явище мовної гри пізніше одержало інтерпретацію в мовознавстві.

Однак, як справедливо відзначив В. Санников, визначення «мовної гри» ще складніше, оскільки постає питання співвідношення мови й мовлення. Безперечно, можна говорити про застосування прийомів гри саме в мовленнєвій ситуації, «результат гри оказіональний, одиничний», та все ж дослідник пропонує вживати традиційний термін «мовна гра», оскільки йдеться про «знання системи одиниць мови, норми їх використання й творчу інтерпретацію цих одиниць» [10, с. 15]. На нашу думку, не суперечать цьому твердженню й думки Л. Крисіна про те, що окремою, але лінгвістично змістовною є задача виявлення серед мовленнєвих «неправильностей» своєрідних «точок зростання», тобто таких явищ, які «свідчать про певні тенденції в розвитку мови» [4, с. 53].

Тривалий час мовна гра традиційно розглядалася лише на лексичному рівні та навіть ототожнювалася з каламбуром, проте цей феномен охоплює звичайно й інші рівні мовної системи, що в комплексі створює певний ефект, на який розраховує мовець. Таке широке тлумачення мовної гри на сьогодні підтримують В. Санников, Л. Крисін, Л. Цонева, Т. Космеда, І. Сніховська, Ю. Бічай та ін., наголошуючи на навмисному, усвідомленому порушенні норм мови. «Мовна гра – це функціонально-стилістичне явище, що найповніше виявляється на рівні тексту (дискурсу) і потребує глибокого і докладного вивчення. Його не варто плутати із звичайною неграмотністю» [3, с. 141], «необхідно підкреслити, що мовна гра характеризується навмисною установкою на відхилення від правил у створенні ігрових, що визначає її емоційно-інтелектуальний вплив» [11, с. 239], «мовну гру можна визначити як сукупність спеціально дібраних мовленнєвих і мовних засобів, які використовує мовець для створення ефекту, причому не тільки іронічного або комічного» [2, с. 7–8].

Власне, лише досконале знання мовної норми дає можливість створювати такі одиниці, що мали б необхідний, заздалегідь запланований вплив. «Мовна гра зумовлена прагненням по-новому позначити конкретний елемент дійсності, подолати стереотипи. Оцінюючи значення цього засобу в комунікації, зауважимо, що кожен мовець має на меті досягти запланованого ним прагматичного ефекту, привернути увагу до форми своєї мови» [3, с. 141]. Про відмову від стереотипів як відмову від норм, коли мова йде про порушення узусу, говорить і Л. Крисін [4].

Із мовною грою нерозривно пов'язане питання емоційного й інтелектуального впливу на адресата, свідоме порушення норм має спричинити дію різноманітних механізмів людської психіки й інтелекту. Одиниці, що утворилися внаслідок мовної гри, є завжди експресивними. Аналізуючи конотацію власних назв у художньому тексті, І. Муромцев зазначає, що створення сучасними письменниками ірреальних онімів усе більшою мірою пов'язується з різними видами

порушення мовного, у тому числі і власне ономастичного узусу, що є цілком виправданим, оскільки функціональною особливістю одиниць художнього мовлення є їх експресивність, а стосовно оказіональних утворень – підвищена експресивність, яка особливо підкреслено виявляється в онімах [7, с. 97].

За деякими функційними й структурними особливостями близькими до поетонімів є назви товарів. Створювані з метою привернути увагу покупця, уприхованій форми подати інформацію, такі оніми часто є одиницями вторинної номінації й утворюються за допомогою прийому мовної гри. Аналіз сучасного спілкування свідчить про все більше змішування різноманітних елементів (застосування одночасно латинської й кириличної графіки, поєднання букв і символів тощо). Віртуальні оніми стали джерелом численних прикладів мовної гри для номінаторів товарів. Ці специфічні одиниці не зафіксовано в словнику, вони вийшли за межі віртуального світу та вплинули на найбільш відкриту для новацій систему найменувань товарів, підприємств (фірм), творчих об'єднань. Названі шари ономастичної системи відзначаються певними спільними рисами, серед яких можна виділити *штучність* найменувань, *незамкненість* системи для поповнення новими одиницями, *відсутність* фіксування у словниках (крім того, *слабке нормування* творення таких назв), *прагматична спрямованість*, орієнтованість на входження в мовлення без апробації. Назви, які відзначаються використанням прийому гри з компонентами, своєрідною контамінацією, потребують певного розшифрування: у найменуванні *Вookaшка* – з англ. *book* – книга, читаємо «бук» + ашка = *Вookaшка* – назва має вказівку на діяльність підприємства і привертає увагу. Аналогічно пор.: у складі найменування *УМА2RMAN* (Ума Турман) англ. 2 – «two» читаємо «ту». В одиницях *4 U* (For you), та *Joys 4 us* (іграшки для нас) використовується цифра 4 – *four* – читаємо «фор», що є омофоном до англ. *for* – перекладається «для». Також порівняйте *Чистограм класичний*, *Чистограм міцний*, *Чистограм особливий*, *Чистограм на зеленому чаї* (горілка). Такі й інші численні приклади виразно свідчать про те, що віртуальні оніми, з'явившись в ономастиконі, значно розширили уявлення про сутність власної назви [9, с. 7].

Своєрідне використання мовної гри постерігаємо й у номінуванні деяких товарів, наприклад, поєднання «модного» префіксоїда «біо-» та частини власного імені *Антошка* в один номен *Біотошка* (крем). У зв'язку з цим В. Санников зазначає, що один із засобів мовної гри – це комічний шок: явище зовні дивно виявляється природним і зрозумілим. Мовним жартом із таким механізмом дії мовознавець називає *контамінацію* – «склеювання» двох одиниць, наприклад, слів. На думку дослідника, теоретики комічного, особливо З. Фройд, високо оцінюють контамінацію за економність та багатство змісту [10, с. 22].

Низка найменувань, зафіксованих нами, оформлена за допомогою дефіса для того, щоб візуально розділити компоненти й обіграти їхнє значення: *Бам-Бук*, *Бар-Бос* (цукерки), *Пуп-Сік* (сік для дітей). Поєднання в назві частин, оформлених графікою різних мов, маємо в найменуванні *ШокоLove* (цукерки).

Такі своєрідні новотвори часто використовуються в художній літературі. Досліджуючи питання конотації власних назв у художньому тексті, І. Муромцев зазначає, що підвищена увага до окремого звука або до окремої графеми, довільне морфемне членування, нетрадиційне написання канонічного оніма часто супроводять параномазійне зближення, а то й самі можуть служити як одним із способів творення оказіонального оніма, так і засобом створення відповідного конотаційного фону дивацтва, іронії, посмішки, гротеску, сатири та ін. Дослідник згадує такі ірреальні оніми, як *П. Сих* (*псих*), *Шиз О'Френнінг* (*шизофренік*), *Файв О'Клок*; *маркіз де Лікатес* (*делікатес*) тощо [7, с. 98]. До прикладів відомих поетонімів додамо найменування туалетного паперу *Сірано де Бержерак*, що демонструє подібне обігравання оніма.

Останнім часом значна кількість лінгвістів висловлюють занепокоєння щодо мовної ситуації у сфері штучного номінування та в рекламних повідомленнях. Усе частіше елементи розмовного мовлення потрапляють у публіцистичні тексти, мову засобів масової інформації, не є винятком і реклама. У цьому дехто вбачає «розкріпачення» мови сучасної преси, відсутність цензури, лібералізацію мовлення та посилення в ньому фактора особистості, розширення сфери спонтанного спілкування, прагнення носіїв мови до мовного новаторства [6, с. 3]. Як зазначають

Є. Лігієвська та А. Бакланова, у лінгвістиці останніх років багато написано про розмивання меж у сферах використання кодифікованої мови й розмовного мовлення. Так, ще 1988 р. М. Панов, характеризуючи мову періодики, звертав увагу на такі нові риси мови того часу, як ослаблення (якщо не сказати руйнування) цензури та автоцензури, розширення сфери спонтанного спілкування, виникнення нових ситуацій і жанрів мовлення; таким чином, різка межа, яка проходила між неофіційним особистим спілкуванням та спілкуванням офіційним публічним, стала розмиватися. Інші дослідники мови того часу також відзначають, що у 80–90-ті роки ХХ ст. літературна мова, особливо у своїй усно-розмовній формі, зазнає значного впливу жаргонного та просторічного мовного середовища. Цей вплив виражається і в потоці жаргонної та просторічної лексики й фразеології, і в більш вільному, ніж раніше, використанні нелітературної лексики, у тому числі й на сторінках преси, в теле- і радіоефірі [5]. Відсутність контролю процесу номінування товарів призводить до появи навіть вульгарних назв типу *ЙО-МА-ЙО* (шоколад), *ЙО-ПЕ-РЕ-СЕ* (шкільний зошит). Безумовно, використання таких лексичних одиниць у номінуванні товарів є негативним явищем, знижує рівень культури мовлення. Надмірне й непотрібне вживання нелітературної лексики, форм руйнує мову зсередини.

Навіть невеликий обсяг фактичного матеріалу, проаналізованого нами, дає можливість зробити певні узагальнення щодо використання прийому мовної гри в номінуванні товарів:

- виявляючи себе у мовленні, мовна гра стає фактом мови;
- мовна гра потенційно може охоплювати всі рівні мовної системи (фонетичний (фонетичні зближення), графічний (свідоме поєднання різних графічних елементів для створення певного ефекту), морфологічний (стилізаційне оформлення родової належності тощо), морфемний і словотвірний, лексичний);
- лише знання мовних норм дає можливість вдало застосувати прийом мовної гри, отже, питання номінування товарів має бути пов'язане з культурою мови, мовною компетентністю, нормалізацією мови;
- сучасні назви товарів, що існують в українській мові, чинять як позитивний (розширення можливостей мовного вираження, пошук нових форм, розвиток абстрактного й асоціативного мислення тощо), так і негативний вплив (невиправдане розмивання норм літературної мови через незнання її можливостей, проникнення до багатьох сфер життя нелітературної лексики тощо).

Вивчення й систематизація назв товарів, утворених за допомогою прийому мовної гри, має вагомим значенням як для вивчення процесів усередині українського ономастикону, так і для визначення тенденцій розвитку лексичного фонду загалом. Окремі номени, що фіксуються в ході таких досліджень, можуть слугувати матеріалом для створення посібників з ономастики, лексикології, культури мовлення, комунікативної, когнітивної, психо- та етнолінгвістики, для розроблення лінгво-дидактичних ігор на заняттях з розвитку мови.

#### Література

1. Аверьянова И. Е. Компьютерный дискурс и его отражение в художественном нарративе (на материале романа Д. Коупленда «Рабы Майкрософта») / И. Е. Аверьянова // Мова і культура. Сер. Філологія. – К. : Видавничий Дім Дмитра Бураго, 2005. – Вип. 8. – Т. II. Психологія мови і культури. Мова і засоби масової комунікації. – С. 219-225.
2. Бічай Ю. В. «Модні» слова в сучасній російській мові (на матеріалах тлумачних словників і мовленнєвої практики мас-медіа кінця ХХ – початку ХХІ ст.) : Автореф. дис. на здобуття ступеня канд. філол. наук : спец. 10.01.01 «Російська мова» / Ю. В. Бічай. – Дніпропетровськ, 2003. – 20 с.
3. Космеда Т. Мовна гра у системі лінгвістичних термінів / Т. Космеда // Культура слова. – 2011. – Вип. 74. – С. 137-141.
4. Крысин Л. П. Слово в современных текстах и словарях. Очерки о русской лексике и лексикографии / Л. П. Крысин. – М. : Знак, 2008. – 320 с.
5. Литиевская Е. И., Бакланова А. П. Психолінгвістическіе особенности Интернета и некоторые языковые особенности чата как исконно сетевого жанра / Е. И. Литиевская, А. П. Бакланова // Вестник Московского университета. Сер. 9. Филология. – 2005. – № 6. – С. 46–61.

6. Мінчак Г. Б. Конотативна семантика сучасних ідеологічно забарвлених номінативних одиниць (на матеріалі української преси 90-х років ХХ століття) : Автореф. дис. на здобуття ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова». – К., 2003. – 23 с.
7. Муромцев І. В. Коннотація власних назв у художньому тексті / І. В. Муромцев // Вестник ХГУ. – Х. : Основа, 1992. – Проблемы филологии. – № 369. – С. 93-99.
8. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – М. : Флинта, Наука, 2006. – 344 с.
9. Романюк М. І. Соціально зумовлені інновації в ономастиконі Закарпаття кін. ХХ – поч. ХХІ ст. : Автореф. дис. на здобуття ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова». – Чернівці, 2005. – 16 с.
10. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
11. Сниховская И. Э. Когнитивно-коммуникативный аспект явления «языковая игра» / И. Э. Сниховская // Вісник Житомирського держ. ун-ту. – 2004. – № 17. – С. 239-241.