

Ляпічева О. Л.

Придніпровська державна академія будівництва та архітектури

МОВНА ТА СМИСЛОВА ГРА ЯК СПОСІБ КОМУНІКАЦІЇ З ДИТИНОЮ В ПОЕЗІЇ ДЛЯ ДІТЕЙ

Стаття присвячена видам мовної та смислової гри як засобам комунікації автора з дитиною у поезії для дітей. У статті розкрито, що перша згадка терміна «мовна гра» належить філософу Людвігу Вітгенштейну, який проводив аналогію правил мови та гри. Сучасні роботи щодо теми дослідження включають книги Космеди Т.А., Халіман О.В., Бацевича Ф.С., Яшенкової О.В., Селіванової О.О. У статті визначено, що мовна гра – це навмисне порушення мовних норм на всіх рівнях мови з метою створення художнього ефекту, часто комічного; що смислова гра – це порушення процесу розуміння або створення висловлювання, засноване на формуванні мовної здатності дитини, яка засвоює складні аспекти мови (багатозначність слів, значення фразеологізмів, структуру слова, вміння пояснювати смисли для себе і т.д.), і використовуване автором мови для закріплення у дитини правильного розуміння речей. У статті визначено ключові риси понять мовної та смислової гри, а також виявлено критерії їхнього розмежування; досліджено, як працюють конкретні прийоми та які типи серед них домінують. В результаті аналізу матеріалу з'ясовано, що у комунікації автора з дитиною має місце приблизно однакова кількість випадків смислової та мовної гри, однак у кожному окремому вірші домінує щось одне. Приклади смислової гри розподіляються на дві групи: 1) з прямим запровадженням смислів, які автор хоче закріпити у свідомості читача; 2) з описом абсурдних ситуацій, яких не може бути, що викликає комічний ефект і переконує дитину в їхньому зворотному розумінні.

Ключові слова: мовна гра, смислова гра, комунікація, поезія для дітей, пряме введення смислів, опис абсурдних ситуацій, тропи.

Постановка проблеми. Теорія комунікації ще формується як наука у сучасній гуманітарній парадигмі знань. Деякі з її складових вже досить детально розроблені: природа, функції та закони спілкування; складові комунікативного акта, між-культурна комунікація, комунікативні невдачі. Інші складові ще формують поле свого охоплення, ще потребують пояснення та деталізації. До них належать теми: ситуативний контекст спілкування, мовна та комунікативна компетенція розмовляючих, текст як одиниця комунікації, тональність та атмосфера спілкування. До цих тем примикає також тема нашої статті – «Мовна та смислова гра як спосіб комунікації з дитиною в поезії для дітей». Мовна гра вже давно є предметом лінгвістичних досліджень: у лінгвістиці, що розглядає художні функції мовних одиниць; у риторичі, що вивчає мовні засоби виразності; у психолінгвістиці, що досліджує мовну творчість, проте мовна гра раніше не розглядалася як засіб комунікації автора віршів та дитини. Смислова гра, яка враховує сенси дітей, взагалі не була предметом спеціального дослідження. В цілому, вікову комунікацію мало досліджено, окрім теми молодіжного

сленгу. У нашій темі зійшлися кілька підтем, які традиційно належать одразу до кількох наукових напрямків, вивчення яких може прояснити межі лінгвістичних дисциплін: творчий аспект мови, дитяча мовна та комунікативна компетентність, поезія як дискурс такого спілкування. Однак провідною серед цих тем є все ж таки тема мовної гри з урахуванням актуальних для дітей особливостей освоєння мовної системи та смислів. Ця тема, швидше, знаходиться на стику вікової лінгвістики, лінгвокреативності та художньої комунікації, або ширше – на перетині психолінгвістики та теорії комунікації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вважається, що перша згадка терміна «мовна гра» належить філософу Людвігу Вітгенштейну, який стверджував, що слово має значення лише в результаті «правил» гри, в яку грають. Наприклад, залежно від контексту, вислів «Води!» може бути наказом, відповіддю на запитання або іншою формою комунікації [7]. Вітгенштейн не відокремлює мову від реальності непроникною стіною. Він говорить про форми мови, що складаються з мови та дій, в які вона вплетена. Він називає

говоріння мовою “частиною життя, яка надає мові її сенс”. Концепція Вітгенштейна заснована на аналогії правил мови та гри, з чого випливає, що висловлення чогось мовою аналогічне до виконання ходу в грі. Таким чином, поняття мовної гри Л. Вітгенштейна близьке до лінгвістичного поняття багатозначності слова в залежності від контексту.

Сучасні роботи щодо теми нашого дослідження включають книги Космеди Т.А., Халіман О.В. [3], Бацевича Ф.С. [1], Яшенкової О.В. [6], Селіванової О.О. У роботі Т.А. Космеди та О.В. Халіман, присвяченій теорії мовної гри та практичному дослідженню граматичних ігор, сформульовані основні поняття даної теми: лінгвокреативність, мовна гра, мовна гра у дитячому мовленні, типи та функції мовної гри, іграма, граматична іграма. Зокрема повідомляється, що лінгвокреативність – це здатність мовних одиниць породжувати та актуалізувати нові інтерпретативні можливості, здатність породжувати нові ідеї через відхилення від традиційних схем мовної системи [3, с. 11]. У цій роботі згадується мовна гра у дитячій мові, але вона не досліджується практично. Повідомляється, що прийоми створення ігор – це цілеспрямоване порушення мовних норм з метою впливу на емоційну та інтелектуальну сфери адресата [3, с. 115].

У роботах Ф.С. Бацевича та О.В. Яшенкової описано термінологічний апарат теорії комунікації, автори підходять близько до теми нашого дослідження, особливо в таких темах, як мовна та комунікативна компетенція розмовляючих, текст як одиниця комунікації, тональність і атмосфера спілкування, неуспішна мовна комунікація, проте вони не ставлять за мету практично розглянути прикордонні теми.

Деякі автори психолінгвістичних досліджень вважають, що перетворення смислів на слова здійснюється у маленьких дітей спочатку в егоцентричному мовленні, коли вони, граючи, розмовляють самі з собою, і потім у внутрішньому мовленні – стиснутому, деграмадикалізованому мовленні, що складається з ключових слів, предикатів, набору рем. Дитина може відчувати труднощі у розумінні висловлювань, які включають: 1) звуки, складні для вимови ([p], [шч]); 2) переносні значення; 3) пасивні конструкції, де порушено природну логіку; 4) різне розуміння мовної ситуації. Увагу дітей часто привертають звуконаслідувальні (ква-ква) і звукоподібні слова (бух, чик), оскільки вони короткі, засновані на повторі складів і більше, ніж повнозначні слова,

пов'язані з почуттями, на які спирається мислення. Діти можуть «протестувати» проти метафор і по-своєму трактувати фразеологізми чи структуру слова.

В. Васильченко [2] виділяє кілька прийомів мовної гри у мас-медійних текстах: 1) використання елементів інших мов (“VIP-nin: ЗМІ показали елітне майно головного священика Харківщини”); 2) великої літери: “Говорити Мовою Гідності, а не мовою окупанта!”; 3) специфічних засобів, притаманних Інтернет-комунікації: використання емотиконів (“смайликів”, різнопланових піктограм); 4) математичних символів: “Успіх = дрімуче невігластво. Критика з пропозицією”; 5) цифр як словотворчих засобів: “Шокін-2. Питання до Юрія Луценка”; 6) “графічного замовчування”: “Все буде ВРП – Вашій реформі П...!”; 7) каламбурного зближення близьких за звучанням, проте різних за значенням слів: “ВЗИМКУ УКРАЇНУ ЧЕКАЄ ХОЛОДОМОР”; 8) членування слова на значущі частини за допомогою дефіса: “Кондитерська Корпорація По-ROSHEN-ка у рейтингу Candy Industry Top 100 входить у першу двадцятку”; 9) стилізації під іншомовне слово: “Ющенко подарував журналістам по два прапори (Новий креатифф Секретаріату)”; 10) використання дужок у словах: “(У)мовна політика”.

Нізамутдінов Ф.М. та Григораш Т.В. у статті “Мовна гра в комунікативному просторі ЗМІ та реклами” [4] зазначають, що в сучасних англійських текстах СМІ та реклами поширеним засобом створення мовної гри є метафора з комічним ефектом, а також перебільшення.

Джойс Гоггін у статті “Play and Games in Fiction and Theory” [10], досліджуючи роль гри в художніх текстах, вказує на зв'язок назв деяких з них з іграми: «Гра престолів» (НВО 2011–2011), «Голодні ігри» (2012) або «Гра Моллі» (2018). Автор розглядає поняття імітації, чи мімесису, у «Поетиці» Аристотеля як споріднене грі. Джойс Гоггін розглядає також феномен гри в романі Г. Гессе «Гра в бісер» як свідомо розпливчастий опис ігрової структури: гра в бісер описується як величезна сукупність шнурів з намистинами, які можна переміщати, щоб вказувати позиції, надіслані майстрам гри в письмовому листуванні. Теоретично цей інструмент здатний відтворити весь інтелектуальний зміст Всесвіту.

З точки зору автора статті, більш вдала модель гри в сучасну епоху була запропонована Жаком Дерріда в роботі “Структура, знак і гра” (1967). Його модель актуалізує рух, його опис гри плинний і відкритий, а також децентрований і не

передбачає фіксованого фіналу; гра невизначена і характеризується динамізмом, мінливістю та постійною децентрацією, оскільки вільна гра витісняє концепцію центру, який міг би її обґрунтувати чи стабілізувати.

Цікавою є думка автора статті про глибину гри, її зв'язок з ритуалом. Колода гральних карт прийшла зі Сходу і походить від містичного знамення Таро, тому карти несуть космічні асоціації. У народних переказах вважається, що п'ятдесят дві карти колоди представляють тижні року, що чотири масті відповідають чотирьом порам року і що тринадцять карт кожної масті відповідають тринадцяти тижням кожного сезону.

Джойс Гоггін вважає, що наше життя дедалі більше гейміфікується, що проявляється у існуванні комерційних серіалізованих романів, фільмів, телесеріалів та відеоігор, а також банківських інтерфейсів. Автор статті повідомляє також дещо тривожну інформацію про те, що затяті відеогеймери – це майбутнє економіки: вони почуваються комфортно у симульованих світах, швидко ухвалюють рішення, не бояться ризику; вони швидко поринають і можуть легко справлятися з конкурентними, віртуальними середовищами. Тому важливо вивчати вигадані світи та реальний світ, у якому ми живемо і який містить нас як ігрових суб'єктів.

Таким чином, під мовною грою за зазначеними авторами ми розуміємо навмисне порушення мовних норм на всіх рівнях мови з метою створення художнього ефекту, часто комічного. Під смисловою грою ми розуміємо порушення процесу розуміння або створення висловлювання, засноване на формуванні мовної здатності дитини, яка засвоює складні аспекти мови (багатозначність слів, значення фразеологізмів, структуру слова, вміння пояснювати смисли для себе і т.д.) і використовувати автором мови для закріплення у дитини правильного розуміння.

Постановка завдання. Метою статті є дослідження прийомів смислової та мовної гри з дитиною-читачем, заснованих на вікових особливостях засвоєння дітьми мови та смислів. У зв'язку з цим у цій статті ми ставимо завдання виділення ключових ознак понять мовної та смислової гри, а також виявлення критеріїв їхнього розмежування. Потім ми досліджуємо, як працюють конкретні прийоми та які типи серед них домінують.

Виклад основного матеріалу. Широко відомий факт, що людська мова за своєю суттю – це творчий феномен, якщо брати до уваги її здатність відображати людське мислення

та задовольняти потребу у грі, задоволенні, свободі. Свій яскравий вираз ця сторона мови знаходить у комунікації з дитиною, чия здатність до гри часто набагато вища, ніж у дорослих людей. Спілкування з дитиною фіксує поезію для дітей, де особливості дитячої мови та мислення стають засобом мовної та смислової гри. Що ж таке мовна та смислова гра? Які її техніки? Які із них домінують?

Розглянемо вірш Елеонор Фаджіон «Абсолютно ніякий» [8]:

*There was a King and he had three sons;
They were very very different ones.*

The First was very fat,

The Second was very tall,

The Third was nothing, absolutely nothing,

The Third was nothing in particular at all.

*The King he sent for his One, Two, Three
And bade them go around the world to see what
they could see*

The First he said, "Ah!"

The Second he said, "Oh!"

The Third said nothing, absolutely nothing,

He held up his finger to see how the wind did blow.

*When they came to China, the first thing they did
spy,*

*Was the Great Red Dragon with the ruby in his
eye.*

The First gave a shout!

The Second gave a squeal!

The Third said nothing, absolutely nothing,

He held up his finger, and the Dragon came to heel.

*When they came to Timbuctoo, the first thing they
did see,*

*Was the Chief of the Cannibals rampaging for his
tea.*

The First moaned, "Alack!"

The Second moaned, "Alas!"

The Third said nothing, absolutely nothing,

He held up his finger, and the Cannibal ate grass.

*When they came to Corsica, the first thing that
appeared,*

*Was the most ferocious Bandit with his knives
stuck in his beard.*

The First gave a howl!

The Second gave a hoot!

The Third said nothing, absolutely nothing,

*He held up his finger, and the Bandit licked his
boot.*

When they came to London Town, the first thing they saw there,

Was the prettiest girl in England a-binding up her hair.

The First he turned white!

The Second he turned red!

The Third said nothing, absolutely nothing,

He held up his finger; and, "Of course, I will," she said.

The King's three sons journeyed back the way they came,

And the King asked them how they had done the honour to his name.

The First gave a sigh!

The Second gave a groan!

The Third said nothing, absolutely nothing,

He held up his finger – and the King gave up his throne.

У цьому вірші використовуються такі прийоми гри з дитиною, як: 1) наслідування побудови казки та її канонів для побудови історії, що розповідається (мотив трьох синів короля, їхніх трьох якостей, їх реакцій на завдання батька, мотив пропонування завдань синам з метою віддати престол найгіднішому); 2) створення загадки як інтриги, що рухає історію (*Чому третій син у всіх важких ситуаціях піднімає палець вгору для визначення напрямку вітру?* Це здається недоречним, на перший погляд); 3) вибір ситуацій випробування під час навколосвітньої подорожі (зустрічі з китайським драконом, з ватажком канібалів, зі лютим бандитом, з прекрасною лондонкою – такі різні ситуації розглядаються як однаково важкі випробування). Мета цих прийомів: 1) закріпити у свідомості дитини побудову казки (літературна гра), 2) стимулювання розгадки (смислова гра), 3) ствердження сенсу про те, що любовна пригода така ж небезпечна, як зустріч із драконом, людоджером або бандитом (смислова гра).

У процесі обговорення вірша може виникнути гіпотеза розгадки дивної поведінки головного героя, який визначав напрям вітру. На думку спадає, що англійці – морська нація, що морякам у період користування вітрилами перед плаванням потрібно було знати напрям вітру, що визначення напрямку вітру – символ початку великих зусиль з управління кораблем. Це означає, що головний герой завжди готовий до активних дій. З іншого боку, безглуздим виглядає, що дракон, канібал, бандит та дівчина чомусь повністю підкоряються головному герою, як тільки він підніме палець

угору. Це викликає посмішку. Вірш доступний для розуміння дітей молодшого шкільного віку.

Вірш Джона Годфрі Сейкса (1816–1887) «Сліпі люди і слон» [9], заснований на індійській прирці, є інструкцією з вивчення предмета від окремого до загального: сліпі люди, які намагаються зрозуміти, хто такий слон, намагаються різні частини слона і роблять висновок про ціле на підставі окремих ознак. Вони роблять щонайменше дві помилки: 1) не визнають право іншої людини на істину; 2) роблять висновок про ціле на основі окремого:

It was six men of Indostan

To learning much inclined,

Who went to see the Elephant

(Though all of them were blind),

That each by observation

Might satisfy his mind.

The First approached the Elephant,

And happening to fall

Against his broad and sturdy side,

At once began to bawl:

"God bless me! but the Elephant

Is very like a wall!"

The Second, feeling of the tusk,

Cried, "Ho! What have we here?

So very round and smooth and sharp?

To me 'tis mighty clear

This wonder of an Elephant

Is very like a spear!"

The Third approached the animal,

And happening to take

The squirming trunk within his hands,

Thus boldly up and spake:

"I see," quoth he, "the Elephant

Is very like a snake!"

The Fourth reached out an eager hand,

And felt about the knee.

"What most this wondrous beast is like

Is mighty plain," quoth he;

"'Tis clear enough the Elephant

Is very like a tree!"

The Fifth who chanced to touch the ear,

Said: "E'en the blindest man

Can tell what this resembles most;

Deny the fact who can,

This marvel of an Elephant

Is very like a fan!"

The Sixth no sooner had begun
About the beast to grope,
Than, seizing on the swinging tail
That fell within his scope,
"I see," quoth he, "the Elephant
Is very like a rope!"

And so these men of Indostan
Disputed loud and long,
Each in his own opinion
Exceeding stiff and strong,
Though each was partly in the right
And all were in the wrong!

So oft in theologic wars
The disputants, I ween,
Rail on in utter ignorance
Of what each other mean,
And prate about an Elephant
Not one of them has seen!

Широкий і міцний бік слона нагадує одному з індійців стіну, іншому індійцю гладкий і гострий бивень нагадує спис, далі хобот нагадує наступному індійцю змію, коліно – дерево, вухо – віяло, а хвіст – мотузку. Інтригою у розвитку сюжету виступає пошук відповіді на питанням, чи знайдуть індійці істину. В останній строфі автор проводить аналогію між індійцями, які намагаються зрозуміти, хто такий слон, і теологами, які міркують про Бога. Отже, смислова гра автора з читачем полягає у з'ясуванні правил розуміння, яке має йти від окремого до загального судження, а також у необхідності приймати думки інших людей, які мають право на власний шлях розуміння істини. Подібним чином, на думку автора, представники різних релігій бачать Бога по-своєму, але їхнє уявлення не є повним без розуміння Бога іншими релігіями. Зрозуміло, що цей вірш призначено для дітей віком від 9 років, свідомість яких готова до засвоєння описаних законів пізнання.

Вірш Патріка Баррінгтона «У мене був гіпопотам» [12] також є приклади мовної та смислової гри з читачем:

*I had a hippopotamus; I kept him in a shed
And fed him upon vitamins and vegetable bread.
I made him my companion on many cheery walks,
And had his portrait done by a celebrity in chalks.*

*His charming eccentricities were known on every side.
The creature's popularity was wonderfully wide.
He frolicked with the Rector in a dozen friendly tussles,
Who could not but remark on his hippopotamuscles.*

*If he should be affected by depression or the dumps
By hippopotameasles or hippopotamumps
I never knew a particle of peace 'till it was plain
He was hippopotamasticating properly again.*

*I had a hippopotamus, I loved him as a friend
But beautiful relationships are bound to have an end.
Time takes, alas! our joys from us and robs us of our
blisses.
My hippopotamus turned out to be a hippopotamissis.*

*My housekeeper regarded him with jaundice in her
eye.
She did not want a colony of hippopotami.
She borrowed a machine gun from her soldier-
nephew, Percy
And showed my hippopotamus no hippopotamercy.*

*My house now lacks the glamour that the charming
creature gave.
The garage where I kept him is as silent as a grave.
No longer he displays among the motor-tires and
spanners
His hippopotamastery of hippopotamanners.*

*No longer now he gambols in the orchard in the
Spring;
No longer do I lead him through the village on a
string;
No longer in the mornings does the neighbourhood
rejoice
To his hippopotamistically-modulated voice.*

*I had a hippopotamus, but nothing upon the earth
Is constant in its happiness or lasting in its mirth.
No life that's joyful can be strong enough to smother
My sorrow for what might have been a
hippopotamother.*

У цьому вірші смислової грою є той факт, що герой завів гіпопотама як домашню тварину. Він занадто великий, за ним важко доглядати звичайній людині, проте автор пише про гіпопотама так само природно, як про собаку. Цей прийом вже викликає внутрішню посмішку. У першій строфі як смислова гра виступає рядок *And had his portrait done by a celebrity in chalks*. Йдеться про гіпопотама, портрет якого намалювала знаменитість. Однак портрети домашніх улюбленців, тим більше гіпопотамів, господарі зазвичай не замовляють у знаменитостей, тому ця фраза стає засобом вираження великої любові господаря до вихованця.

З другої строфи ми дізнаємося, що гіпопотам на прогулянках грається (бере участь у бійках) з професором. Це виглядає ще смішніше з погляду здорового глузду, але як прийом смислової гри (так не буває) цілком доречно.

З другої по останню строфу у вірші використовуються словотвірні неологізми – телескопічні слова, чия функція – пограти в мовний експеримент з дитиною: *hippopotamuscles* (*hippopotamus+muscles*), *hippopotameasles* (*hippopotamus+measles*), *hippopotamumps* (*hippota+hippopotamus+masticating*), *hippopotamissis* (*hippopotamus+missis*), *hippopotamercy* (*hippopotamus+mercy*), *hippopotamother* (*hippopotamus+mother*). Ще ефектніше цей прийом виглядає, коли автор будує цілі словосполучення таких слів: *hippopotamastery* (*hippopotamus+mastery*) of *hippopotamanners* (*hippopotamus+manners*), *hippopotamusically* (*hippopotamus+musically*)-*modulated voice*. Літера *m* виступає як прокладка, що з'єднує два слова.

З третьої строфи ми дізнаємося, що гіпопотами хворіють на кір і свинку, як люди; з п'ятої – що господиня квартири підозрює гіпопотаму в розмноженні (зазвичай так думають про кішок або собак) і що вона прогнала гіпопотаму іграшковою рушницею хлопчика (це теж виглядає безглуздо з погляду здорового глузду); у шостій строфі герой сумує через те, що більше не може побачити майстерності манер гіпопотаму, що виглядає з поза шин в гаражі. Сьома строфа вся містить смислову гру: бегемот раніше пустував у саду, господар водив його на мотузці, бегемот видавав музичні звуки. Знаючи, що багато з описаного не може існувати, дитина-читач стверджується в тому, що правильно в цьому світі, і внутрішньо посміхається, зустрічаючись з неможливим.

Вірш Томаса Лав Пікока «Священик і шовковиця» [11] присвячений розрізненню внутрішньої та зовнішньої мови. Перша існує лише для того, хто говорить, і нікому іншому не адресована; друга служить комунікації з партнером по мовленню і враховує особливості сприйняття слухача. Помилка у використанні цих двох видів мови призводить до драматичних наслідків:

*Did you hear of the curate who mounted his mare,
And merrily trotted along to the fair?
Of creature more tractable none ever heard:
In the height of her speed she would stop at a word;
But again with a word, when the curate said "Hey,"
She put forth her mettle and gallop'd away.*

*As near to the gates of the city he rode,
While the sun of September all brilliantly glow'd,
The good priest discover'd, with eyes of desire,
A mulberry tree in a hedge of wild brier;
On boughs long and lofty, in many a green shoot,
Hung, large, black, and glossy, the beautiful fruit.*

*The curate was hungry and thirsty to boot;
Heshrank from the thorns, though he longed for the fruit;
With a word he arrested his courser's keen speed,
And he stood up erect on the back of his steed;
On the saddle he stood while the creature stood still,
And he gather'd the fruit till he took his good fill.*

*"Sure never," he thought, "was a creature so rare,
So docile, so true, as my excellent mare;
Lo, here now I stand," and he gazed all around,
"As safe and as steady as if on the ground;
Yet how had it been, if some traveller this way,
Had, dreaming no mischief, but chanced to cry "Hey?"*

*He stood with his head in the mulberry tree,
And he spoke out aloud in his fond reverie;
At the sound of the word the good mare made a push,
And down went the priest in the wild-brier bush.
He remember'd too late, on his thorny green bed,
Much that well may be thought cannot wisely be said.*

Розрізнення внутрішньої та зовнішньої мови доступне для розуміння дітей тоді, коли внутрішня мова повністю пішла всередину свідомості, а зовнішня мова вже досить розвинена, щоби змогти спостерігати її з боку. Це відбувається приблизно 12 років.

Крім своєї основної ідеї, вірш може бути цікавим дитині своїми тропами, що роблять опис живим і яскравим. Тобто, смислова гра набуває характеру використання художніх засобів. Вони, хоч і не порушують норму явно, проте прагнуть цього. У першій строфі це пряме запитання до читача, що активізує його участь у спілкуванні (*Did you hear of the curate whe mounted his mare, And merrily trotted along to the fair?*), вираження вищого ступеня прикметника засобами негативної модальності та порівняльного ступеня (*Of creature more tractable none ever heard*), використання вигука для стимулювання коня рушати (*Hey!*), вживання фразеологізму, що описує швидкий біг коня (*She put forth her mettle and gallop'd away*). У другій строфі це епітети (*On boughs long and lofty, in many a green shoot, Hung, large, black, and glossy, the beautiful fruit*). У третій строфі ця метафоричне речення (*With a word he arrested his courser's*

keen speed). У четвертій – це знову епітети (*"Sure never," he thought, "was a creature so rare, So docile, so true, as my excellent mare*). У шостій строфі це метафора (*on his thorny green bed*, тобто в колючих кущах).

Висновки. У результаті вивчення кількох поетичних текстів для дітей ми дійшли висновку, що смислова гра – це пряма чи конверсивна подача смислів, які автор стимулює читача краще засвоїти; що мовна гра – це порушення мовної норми у мовних одиницях будь-якого рівня з метою емоційного та інтелектуального впливу.

У комунікації автора з дитиною на матеріалі віршів для дітей має місце приблизно однакова кількість випадків смислової (18) та мовної гри (16), однак у кожному окремому вірші домінує щось одне. Приклади смислової гри розподіляються на дві групи: 1) з прямим впровадженням смислів, які автор хоче закріпити у свідомості читача (4); 2) з описом абсурдних ситуацій, які викликають комічний ефект і переконують дитину в їхньому зворотному розумінні (14). Автор закріплює такі змісти з допомогою їх прямого впровадження: 1) канони побудови казки; 2) доречність створення загадки як інтриги, що рухає історію; 3) зустріч з драконом, канібалом чи бандитом небезпечна; 4) любовна пригода так само небезпечна, як і зустріч із попередніми персонажами (Елеонор Фаджіон «Абсолютно ніякий»).

Сенсами, що надаються читачеві абсурдним способом (14), є наступні: 1) піднявши палець

вгору, можна втихомирить, приручити дракона, канібала, бандита, дівчину; 2) не слід визнавати право іншої людини на істину; 3) слід робити висновок про ціле на основі окремого; 4) не слід визнавати думку інших людей про Бога вірною, якщо вона відрізняється від твого (Джон Годфрі Сейкс «Сліпі люди та слон»); 5) можна завести гіпопотама як домашню тварину; 6) можна замовити намалювати портрет свійської тварини у знаменитого художника; 7) гіпопотам може пожвавитися на прогулянці зі знайомим професором-сусідом; 8) гіпопотами хворіють на кір і свинку, як люди; 9) господиня квартири не хоче, щоб гіпопотам приніс потомство; 10) вона прогнала гіпопотама іграшковою рушницею; 11) гіпопотам, виглядаючи з поза шин в гаражі, демонструє майстерність своїх манер; 12) гіпопотама водять на мотузці; 13) бегемот видавав музичні звуки (Патрік Баррінгтон «У мене був гіпопотам»); 14) не слід розрізняти зовнішню та внутрішню мову (Томас Лав Пікок «Священик і шовковиця»).

Приклади мовної гри у розглянутих віршах також поділяються на два типи: 1) словотвірні неологізми (9); 2) різні види тропів (7): синтаксичний, граматичний, два випадки фразеологізмів та три випадки епітетів.

Це дослідження зробить більш зрозумілими механізми мовної та смислової гри в англійській поезії для дітей та дозволить у майбутньому порівняти їх із прийомами мовної гри в іншій національній поезії.

Список літератури:

1. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ: Видавничий центр "Академія", 2004. 342 с.
2. Васильченко В'ячеслав. Мовна гра: Гра слів. URL: <https://uain.press/blogs/movna-gra-gra-sliv-690863> (дата звернення: 25.09.2025).
3. Космеда Т.А., Халіман О.В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики). Дрогобич: Коло, 2013. 228 с.
4. Нізамутдінов Ф.М. та Григораш Т.В. Мовна гра в комунікативному просторі ЗМІ та реклами. URL: http://vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v26/part_2/40.pdf (дата звернення: 25.09.2025).
5. Селіванова О.О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава: Довкілля-К, 2008. 711 с.
6. Яшенкова О.В. Основи теорії мовної комунікації. Київ: Видавничий центр "Академія", 2010. 310 с.
7. Language game. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Language_game_\(philosophy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Language_game_(philosophy)) (дата звернення: 25.09.2025).
8. Eleanor and Herbert Farjeon. Kings and Queens. J M Dent & Sons Ltd, 1985. 64 p. ISBN-10: 0460061275. ISBN-13: 978-0460061278.
9. John Godfrey Saxe. The Blind Men And The Elephant. URL: <https://allpoetry.com/The-Blind-Man-And-The-Elephant> (дата звернення: 25.09.2025).
10. Joyce Goggin. Play and Games in Fiction and Theory. URL: <https://journals.openedition.org/angles/2561> (дата звернення: 25.09.2025).
11. Thomas Love Peacock. The priest and the mullberry-tree. URL: https://www.poetrynook.com/poem/priest-and-mulberry-tree#google_vignette (дата звернення: 25.09.2025).
12. Patrick Barrington. I had a hippopotamus. URL: <https://www.poemhunter.com/poem/i-had-a-hippopotamus> (дата звернення: 25.09.2025).

Liapicheva O. L. LANGUAGE AND NOTIONAL GAME AS A WAY OF COMMUNICATING WITH A CHILD IN POETRY FOR CHILDREN

The article is devoted to types of language and notional games as means of communication of the author with children in poetry for children. The article reveals that the first mention of the term "language game" belongs to the philosopher Ludwig Wittgenstein, who made an analogy between the rules of language and game. Modern works on the topic of the study include books by Kosmeda T.A., Khaliman O.V., Batsevych F.S., Yashenkova O.V., Selivanova O.O. The article defines that language game as a deliberate violation of language norms at all levels of language in order to create an artistic effect, often comic; that notional game is a violation of the process of understanding or creating an expression, based on the formation of the child's linguistic ability, who learns complex aspects of language (the ambiguity of words, the meaning of phraseological units, the structure of words, the ability to explain meanings for oneself, etc.), and is used by the author of the language to consolidate the child's correct understanding of things. The article identifies the key features of the concepts of language and notional game, as well as the criteria for their distinction; it examines how specific techniques work and which types dominate among them. As a result of the analysis of the material, it was found that in the author's communication with the child there are approximately the same number of cases of notional and language game, but in each individual poem one thing dominates. Examples of notional game are divided into two groups: 1) with the direct introduction of meanings that the author wants to consolidate in the reader's mind; 2) with the description of absurd situations that cannot exist, which causes a comic effect and convinces the child of their opposite meaning.

Key words: language game, notional game, communication, poetry for children, direct introduction of meanings, description of absurd situations, tropes.

Дата надходження статті: 05.10.2025

Дата прийняття статті: 10.11.2025

Опубліковано: 29.12.2025