

МОВНА ГРА ТА УМОВИ ЇЇ РЕАЛІЗАЦІЇ В НАУКОВОМУ ДИСКУРСІ

О.Г. Пешкова (Харків)

У статті розглянуто явище мовної гри та особливості визначення даного поняття у загальному філософському сенсі та у його суто лінгвістичному значенні. Висвітлені різні підходи до визначення поняття мовної гри в його еволюції, починаючи з Л. Вітгенштейна. Проаналізовано основні характеристики та особливості наукового жанру, включаючи такі, що стали типовими для цього дискурсу на більш сучасному етапі розвитку. Надано декілька варіантів жанрових класифікацій текстів в межах наукового дискурсу. Особлива увага приділяється науково-популярним текстам як таким, в яких мовна гра буде спостерігатися частіше та її використання буде більш логічним. В якості прикладу власне наукових текстів на предмет реалізації в них мовної гри аналізуються тексти англійських дисертацій – зокрема, розділів «Acknowledgements», в яких застосування прийомів мовної гри є більш частотним у порівнянні з іншими розділами. Окреслено функції, які обумовлюють застосування авторами прийому мовної гри в науковому дискурсі.

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

Пешкова О.Г. Языковая игра и условия ее реализации в научном дискурсе. В статье рассмотрено явление языковой игры и особенности определения этого понятия в общем философском смысле и в исключительно лингвистическом понимании. Освещены разные подходы к определению понятия языковой игры в его эволюции, начиная с Л. Витгенштейна. Проанализированы основные характеристики и особенности научного жанра, включая те, которые стали типичными для данного типа дискурса на более современном этапе развития. Предоставлено несколько вариантов жанровых классификаций текстов в рамках научного дискурса. Особое внимание уделяется научно-популярным текстам как таким, в которых языковая игра будет наблюдаться чаще и где ее использование будет более логичным. В качестве примера собственно научных текстов на предмет реализации в них языковой игры анализируются тексты англоязычных диссертаций – в том числе, разделы «Acknowledgements», в которых использование приемов языковой игры является более частотным в сравнении с другими разделами. Выделены функции, которые обуславливают использование авторами приема языковой игры в научном дискурсе.

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

Peshkova O.G. Language game in scientific discourse. The present paper contains the analysis of the notion of language game and its specificities in the general philosophical sense and in its exclusively linguistic one. The paper covers various approaches to defining the notion of language game in its evolution beginning with L. Wittgenstein are covered in the article. The basic characteristics and key points of scientific texts are analyzed including those which became typical on a more modern stage of development. The paper contains several variations of genre classifications for scientific texts. Special emphasis is given to popular scientific texts as the ones in which language game will occur more often and its use seems to be more logical. As an example of scientific texts English dissertations are analyzed – including such their parts as “Acknowledgements” in which implementing language game is more frequent in comparison with other dissertation parts. The functions of implementing language game by the authors in scientific texts are provided.

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

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. Об'єктом дослідження виступає мовна гра та прийоми мовної гри, предметом дослідження є функціонування мовної гри в текстах наукового дискурсу. Метою дослідження є встановити особливості реалізації мовної гри в текстах, що належать до різних жанрів наукового дискурсу, звернувши особливу увагу на різницю у застосуванні авторами прийомів мовної гри у власне наукових текстах та у науково-популярних текстах. Матеріалом дослідження виступають тексти англomовних дисертацій та тексти науково-популярних статей та лекцій.

Автором терміну «мовна гра» є австрійський філософ Людвиг 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 із законами природи та логіки [2].

Традиційна класифікація мовної дійсності кожної мови, що знаходиться в основі розділення мовної гри та нормованої мовної системи, описана в роботі К. Детеринга [3]. Він виділяє три види висловлювань: висловлювання, що відповідають мовній нормі, висловлювання, що свідомо порушують мовну норму, та висловлювання, які містять помилки. Представники традиційної лінгвістики вважали, що випадки застосування мовної гри належать до групи висловлювань, в яких міститься свідоме відхилення від норми [4].

Однак розмежування мовної гри та помилки за принципом свідомості, з одного боку, та випадковості, з іншого боку, не є основним критерієм в розумінні певних явищ в дискурсі як випадків мовної гри. Опосередковане сприйняття тексту без урахування контексту та інтенцій мовця не дозволяє з повною впевненістю говорити про свідомість або випадковість того чи іншого випадку відходу

від мовної норми [4]. До того ж, класичне означення норми як статичного положення системи на певному етапі суперечить ідеї про нестабільність мовленнєвої діяльності. З одного боку, мовлення завжди прагне стабільності, однак наявність факторів постійного зовнішнього та внутрішнього впливу не дозволяє йому досягти повної симетрії. Таким чином, поняття норми мови є менш актуальним для мовної еволюції, ніж явище «аномалій», які постійно змінюють та розвивають мову.

Представники функціонально-динамічної парадигми (80–90-ті роки ХХ ст.) змінили ракурс вивчення феномену мовної гри. Особливу увагу вони почали приділяти не системоцентричному поясненню мовної дійсності, а вивченню мовної діяльності в її динаміці, при цьому на перший план вийшло вивчення саме мовленнєвої діяльності. Мовна гра почала розглядатися як «кінцевий результат процесу побудови мовної форми мовцем» [6, с. 12]. Таким чином, мовна гра може бути визначена як двоплановий процес, який проявляє себе у свідомому порушенні норм мови за умови повного розуміння законів використання певної мовної одиниці. Сутність мовної гри актуалізується у взаємодії цих планів.

Особливий акцент набувають «супроводжуючі» мовну гру ефекти – обмануте сподівання та комічний шок. Комічне розуміється в даному випадку як відхилення від стереотипної форми, яке виникає в результаті різкого переходу від одного плану до іншого (зіткнення «звичного» із «незвичним») [8]. Основною ознакою, що визначає включення певної мовної одиниці в межі даного явища, є розуміння аудиторією певної одиниці як смішної, дивної, незвичної.

У подальших дослідженнях значним чином розширюються межі мовної гри. Класифікуючи мовну гру, В.З. Санніков виділяє її на всіх мовних рівнях: від фонетичного, графічного, орфографічного до текстового, при цьому мовною грою на стилістичному рівні автор пропонує вважати зіткнення в межах одного тексту елементів різного стилю, змішання реєстрів та стилів мовлення. Чим більш різкими є міжстильові відмінності, тим сильнішим є комічний ефект. В цілому, будь-яке явище цих рівнів, що представляє собою «свідоме маніпулювання мовою, що має в своїй основі

певну незвичність» визначається як мовна гра [9, с. 376].

Таким чином, 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.

Найбільш детальну розробку універсальний механізм побудови мовної гри отримує в дослідженні Т.О. Грідіної. В своїх роботах автор замінює термін «порушення норми» на термін «деавтоматизація». Деавтоматизація визначається як «запрограмоване відхилення від стереотипу сприйняття та використання мовних одиниць» [3, с. 8], таким чином зазначені терміни не мають суттєвої різниці. Незважаючи на те, що мовна гра визначається як явище, що має два напрямки по відношенню до мови та мовлення, у зв'язку із залежністю від лінгвістичних механізмів знака та контексту, автор вказує на превалювання акценту на мову у формуванні феномену мовної гри. Це пов'язано з тим, що мовна гра поєднує в собі три аспекти мовної перспективи: мовна схема передбачає розуміння позаконтекстуальних відносин між мовними одиницями; мовна норма є знанням про стандартну реалізацію цих відносин; мовний узус представляє собою знання про реальне функціонування одиниць [3, с. 8]. Таким чином, ефект мовної гри визначається включенням мовної одиниці в асоціативний контекст, що викликає деавтоматизацію знака (порушення мовної норми).

З іншого боку, не завжди є коректним оперувати поняттям «мовна норма», оскільки норми та правила не завжди пояснюють можливості мовної еволюції, а тільки фіксують певне статичне положення. Нормальним або аномальним мовне явище може бути тільки для носіїв певної мови, які в даний конкретний момент мають знання про стабільний стан системи своєї мови. Можна із впевненістю казати тільки про конкретні, кожного разу різні комбінації ознак та мовних ситуацій. З такої точки зору, мовна гра представляє собою універсальне мовне явище, сенс якого полягає в ситуативно різних комбінаціях стабільних та нестабільних одиниць мови.

Наступним підходом до визначення поняття «мовна гра» став міждисциплінарний підхід лінгво-синергетичної парадигми, який пропонує розуміти 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].

У суто лінгвістичному сенсі ми використовуємо визначення поняття «мовна гра», надане О.П. Сквородниковим: «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 [10, с. 54].

На думку О.П. Сквородникова, 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 [10].

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 тек-

сту 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 визначальним 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.

Науковий дискурс довго вважався універсальним та незмінним, при цьому вважалося, що він не є обумовленим культурними та суб'єктивними особливостями, а є об'єктивним та безособовим за своєю суттю, позбавленим персуазивності та очевидної емоційності. Сучасні лінгвісти, в свою чергу, визначають важливість впливу на науковий дискурс етнокультурних та соціоісторичних чинників, тож ми припускаємо, що використання прийомів мовної гри в текстах наукового дискурсу є рисою, більш характерною для сучасного стану розвитку дискурсу.

Сучасний англomовний науковий дискурс має певні особливості:

- для англomовних наукових текстів характерне структурування у вигляді частин, розділів, секцій, які мають відповідні заголовки;
- в англomовному науковому дискурсі широко застосовуються стратегії ввічливості, вуалювання негативної думки та вияв солідарності з адресатом;
- важливою ознакою англomовних наукових текстів є широке використання метатексту, а також конекторів, які встановлюють логічні зв'язки між думками;

- виклад та аргументація розвиваються лінійно, без суттєвих відхилень від теми [11].

В той же час, зростання кількості комунікантів, як походять з різних етнічних та культурних середовищ, але в той же час всі використовують англійську мову для реалізації своїх професійних цілей, має суттєвий вплив на англomовний науковий дискурс. Такі автори підсвідомо зберігають в своїх англomовних текстах певні стилістичні риси, притаманні науковим дискурсам в різних лінгвокультурних середовищах, що певним чином послаблює сталість англосаксонських риторичних канонів на периферії наукової комунікації.

Ще одна «інновація» у риторичі сучасного англomовного наукового дискурсу пов'язана з набуттям ним певних рекламних, промоційних рис, які є наслідком впливу конкурентної боротьби на ринку науки. Реаліями наукового життя стали боротьба за фінансування наукових проєктів та конкуренція за право публікацій в престижних виданнях, що підвищує професійний рейтинг науковця, надає можливість отримання вищої посади та відповідних матеріальних та нематеріальних благ.

Також слід відзначити певне тяжіння до спрощення мови на всіх рівнях, тож, поширення використання прийомів мовної гри можна віднести до загальної тенденції із полегшення сприйняття текстів наукового дискурсу не лише спеціалістами, а й іншими учасниками наукового дискурсу [11].

Існує декілька підходів до класифікації наукових жанрів. Вони можуть класифікуватися за рівнем їхньої діалогічності, при цьому найбільш діалогічними вважаються статті типу «обговорення за круглим столом», а найменш діалогічними – дисертації та підручники. За частотністю використання жанри можуть поділятися на провідні, периферійні та маргінальні. Провідні жанри посідають основне місце в дискурсі за своїм значенням та частотністю використання. До них відносяться статті, анотації, монографії, дисертації, тези доповідей, тощо. До периферійних жанрів відносяться електронні групові дискусії, науково-технічна реклама та науково-популярна література. До маргінальних жанрів відносяться нові жанри, які є притаманними лише певним науковим спільнотам, як наприклад, розповіджуваний авто-реферат дисертації, яким послуговуються наукові спільноти лише в певних країнах [11, с. 146].

Іншим підходом до класифікації наукових жанрів є їхній поділ за локалізацією в дискурсі. Вони поділяються на:

- 1) власне наукові, центральні для наукового дискурсу, такі, що функціонують лише в сфері науки (дисертації, статті, монографії);
- 2) суміжні, такі, що виходять за межі суто наукової комунікації, перетинаються із жанрами та дискурсами інших сфер життя (науково-популярні статті, підручники, науково-технічна реклама) [1, с. 147].

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 підстили: 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 підстили 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» приватних завданнях комунікації: для науково-популярної літератури це завдання донесення до неспеціалістів в зрозумілій формі істинних наукових знань. Враховуючи наявність ознак, що є спільними у науко-

во-популярних текстів 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 [1].

Науково-популярна література, як правило, має своїм читачем неспеціаліста, однак у сучасній науковій комунікації можна відмітити тенденцію до розширення адресатії науково-популярних текстів. Так, виділяють три форми популяризації: загальноосвітню, інтранаукову (направлену на задоволення 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 приклад. 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*)...” [12], 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 звукового повтору та жарту в цілому Сіманек надає негативну оцінку приладу, що в той же час створює гумористичний ефект і змушує читача посміхнутися та розважитися.

Припускаємо, що мовна гра виникає саме на перетині наукового дискурсу із іншими видами дискурсів. В основі такого перетину, як і в основі мовної гри, лежить порушення існуючого складу та правил побудування та функціонування текстів цього дискурсу. Таким чином, суміжні жанри – науково-популярні статті, книги, лекції, блоги вчernih – будуть мати в собі більш частотну реалізацію прийомів мовної гри. Такий перетин наукового дискурсу з іншими дискурсами та жанрами, який на практиці може реалізовуватися через, наприклад, жарт чи каламбур, має на меті спрощення сприйняття наукової інформації та, з іншого боку, привертання уваги читача / слухача до певних найбільш ключових питань статті / лекції.

В той же час, подібний перетин наукового дискурсу із іншими жанрами може реалізовуватися і в наукових текстах, що вважаються власне науковими. Це можна чітко прослідити на прикладі аналізу такого розділу дисертаційних досліджень та статей, як Acknowledgements – висловлення вдячності автором. Цей розділ є невід’ємним компонентом наукового дискурсу: у випадку дисертацій зазвичай є невеликим текстом на початку тексту дисертації, а у випадку статей подається наприкінці. Засоби вираження вдячності є доволі різноманітними, та за стилем висловлення розділ «Acknowledgements» може суттєво відрізнитися від решти тексту дисертації. Мовна гра в даних текстах реалізується за рахунок жартів та іронічних висловлювань, об’єктами яких можуть бути: 1) сам дисертант, його звички та стиль життя під час роботи над дисертацією; 2) науковий керівник (керівники); 3) члени родини та друзі; 4) колеги, консультанти, персонал наукових інститутів, дослідних організацій, волонтери, які брали участь у проведенні дослідження. Таким чином, припускаємо, що такі прийоми мовної гри представляють перетин наукового дискурсу із різними типами побутового дискурсу.

«*To Dr. Michael Burnett for his unfailing patience and suggestions, all those e-mails and phone calls to remind me to register for class, turn in whatever, supporting me when it looked like I simply was not going to finish this dissertation, and for being both a Mickey Mouse and a cat person!*» [13]. В даному прикладі дисертант порівнює наукового керівника із Міккі Маусом та кішкою та водночас робить самокритичну ремарку про те, що під час написання ним дисертації траплялись періоди, коли здавалося, що дисертація не буде закінчена. Однією з функцій використання мовної гри в таких випадках є привертання особливої уваги читачів та слухачів на публічному захисті до того факту, що дисертант відчуває полегшення завдяки завершенню роботи над текстом дисертації.

Таким чином, доходимо висновку про те, що мовна гра є творчим та нестандартним використанням мовних одиниць, що є виключно свідомим. В межах наукового дискурсу мовна гра виникає на перетині наукового дискурсу з іншими видами дискурсів, та в основі такого перетину лежить порушення існуючих правил функціонування текстів в межах цього дискурсу. Причинами поширення цього явища саме в науковому дискурсі є тенденція до спрощення дискурсу та тенденція до певної комерціалізації дискурсу, прагнення авторів вигідно продати результати своєї роботи, заробивши високий соціальний статус та матеріальні блага. На практиці мовна гра реалізується через жарт чи каламбур, направлений, з одного боку, на спрощення сприйняття наукової інформації, а з іншого боку, на привертання уваги реципієнта до ключових наукових питань, що обговорюються.

Перспективу дослідження вбачаємо у формулюванні прийомів та функцій мовної гри в науковому дискурсі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Аликаев Р.С. Язык науки в парадигме современной лингвистики / Р.С. Аликаев. – Нальчик : Наука, 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 : Изд-во УГПУ, 1996. – 204 с.
4. Журавлева О.В. Когнитивные модели языковой игры : автореф. дис. на

соискание учен. степени канд. филол наук : спец. 10.02.19 «Теория языка» / О.В. Журавлева. – Барнаул : Алтайский гос. тех. ун-т, 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. – Ордзжоникидзе : Изд-во ИР, 1990. – 239 с. 8. Самохіна В.О. Гумор малих форм у комунікативному просторі Великої Британії і США: комунікативний та дискурсивний аспекти : дис. ... доктора філол. наук : 10.02.04 / Самохіна Вікторія Опанасівна. – Київ, 2010. – 518 с. 9. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544 с. 10. Сквородников А.П. Об определении понятия «языковая игра» / А.П. Сквородников // Игра как прием текстопорождения : кол. монография под ред. А.П. Сквородникова. – Красноярск : Сибир. федерал. ун-т, 2010. – С. 50–62. 11. Яхонтова Т.В. Лінгвістична генологія наукової комунікації : монографія / Т.В. Яхонтова. – Львів : Видав. центр ЛНУ імені Івана Франка, 2009. – 420 с.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

12. Abington-Cooper M. An Evaluation of the LSU Agricultural Center's Agricultural Development Program, 1988-2004: a dissertation submitted to the Graduate Faculty of the Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in the School of Human Resource Education and Workforce Development / Michele Abington-Cooper. – Baton Rouge, 2005. – 197 p. 13. Lectures by Donald Simanek [Electronic resource]. – Access mode : <https://www.lhup.edu/~dsimanek/>

REFERENCES

- Alikaiev, R.S. (1999). *Yazyk nauki v paradigm sovremennoi lingvistiki [Scientific Language in the Paradigm of Modern Linguistics]*. Nalchik: Nauka Publ.
- Gridina, T.A. (1996). *Yazykovaia igra: stereotip i tvorchestvo [Language Game: Stereotype and Art]*. Ekaterinburg: UGPU Publ.
- Karasik, V.I. (2000). *O tipah diskursa [About Discourse Types]*. Volgograd: Peremena Publ.
- Kibrik, A.E., and Nariniam A.S. (1987). *Modelirovaniie yazykovoii deiatelnosti v intellektualnykh sistemah [Modeling Language Activity in Intellectual Systems]*. Moscow: Nauka Publ.
- Krasikov, Yu.V. (1990). *Algoritmy porozhdeniia rechi [Patterns of Speech Production]*. Ordzhonikidze: IR Publ.
- Samokhina, V.O. (2010). *Humor malykh form u komunikativnomu prostori Velykoyi Brytaniyi i SShA. Diss. dokt. filol. nauk [Humor of Minor Forms in the Communicative Area of Great Britain and the USA. Dr. philol. sci. diss.]*. Kyiv. 518 p. (in Ukrainian)
- Sannikov, V.Z. (1999). *Russkii yazyk v zerkale yazykovoii igry [The Russian Language in the Mirror of Language Game]*. Moscow: Shkola "Yazyki russkoi kultury" Publ.
- Skovorodnikov, A.P. (2010). *Yazyk kak priiom tekstoporozhdeniia [Language as a Means of Text Production]*. Krasnoiarsk: Sibirskii federalnyi universitet.
- Wittgenstein, L. (1999). *Korichnevaia kniga [Brown Book]*. Moscow: Dom intellektualnoi knigi Publ.
- Yakhontova, T.V. (2009). *Lingvistychna genologiiia naukovoi komunikatsiii [Linguistic Genology of Scientific Communication]*. Lviv: Ivan Franko LNU Publ.
- Zhuravliova, O.V. (2002). *Kognitivnyie modeli yazykovoii igry. Avtoref. diss. kand. filol. nauk [Cognitive Patterns of Language Game. Cand. philol. sci. diss. synopsis]*. Barnaul. (in Russian)