

## Мовна гра як знак вербальної агресії в англomовному політичному дискурсі

I. С. Мельниченко

Житомирський державний технологічний університет, Житомир, Україна  
Corresponding author. E-mail: irene\_8@mail.ru

Paper received 21.03.17; Accepted for publication 28.03.17.

**Анотація.** У статті розглянуто мовну гру як знак вербальної агресії в англomовному політичному дискурсі. Розглядається поняття "обличчя" як методологічне підґрунтя для дослідження вербальної агресії і досягнення мовцем певних комунікативних цілей у процесі мовленнєвої взаємодії. Розглядається атака "обличчя" у політичному дискурсі через порушення комунікативних норм мовленнєвої поведінки і використання мовної гри для вираження неповаги і несхвалення політичного опонента.

**Ключові слова.** Мовна гра, вербальна агресія, політичний дискурс, "обличчя".

Дослідження явища вербальної агресії є важливим напрямком сучасної прагмалінгвістики. Сучасні лінгвістичні розвідки демонструють широкий спектр підходів до вивчення цього явища, серед яких особливе місце посідають роботи Р.Г. Апресяна, Н.Д. Арутюнкової, Т.А. Воронцової, О.Й. Шейгал. Особливе місце посідає вербальна агресія в політичному дискурсі, який став невід'ємною складовою майже усіх аспектів людського життя. Політичний дискурс досі не має чітко визначених кордонів і виступає об'єктом всебічного вивчення. Підтвердженням цього є велика кількість наукових робіт, присвячених дослідженню різноманітних аспектів політичного дискурсу і його складових (В.М. Базилев, А.М. Баранов, А.П. Чудінов, О.Й. Шейгал та ін.).

На даному етапі розвитку людського суспільства політична діяльність характеризується постійною діалектикою агресивності, рішучої боротьби за владу. Така боротьба проявляється у вигляді порушення норм мовленнєвої поведінки, недотримання асиметрії статусних відносин співрозмовників, атаки "обличчя" опонента, що й визначає актуальність нашого дослідження.

Метою статті є дослідження реалізації мовної гри у політичному дискурсі як прояв вербальної агресії й атаки на позитивне "обличчя" комунікативного опонента.

Поняття обличчя, вперше введене у науковий обіг Е. Гоффманом, означає позитивний суспільний образ (positive public self-image), яким намагається володіти кожна особистість [12, с. 5]. Гоффман трактує обличчя як дещо, що присутнє у мовленнєвій взаємодії і проявляється під час реалізації фрагментів такої взаємодії і їх інтерпретації.

У понятті "обличчя" П. Браун і С. Левінсон виділяють два аспекти – позитивне і негативне "обличчя". Позитивне "обличчя" – це достойний позитивний образ, на який претендують комуніканти під час мовленнєвої взаємодії; бажання бути бажаним іншими (the want of every member that his wants be desirable to at least some others). Негативне "обличчя" – бажання мати свободу дій, недопустимість втручання з боку інших (the want of every 'competent adult member' that his actions be unimpeded by others) [11, с. 61-62]. Згідно Г. Спенсер-Оаті, "обличчя" – мультиаспектний феномен [15], що передбачає його інтегральне розуміння. Проте два основні його аспекти – "якісне обличчя"

(quality face) – потреба індивіда у позитивному сприйнятті й "обличчя соціальної ідентичності" (social identity face) – потреба індивіда у тому, щоб його поважали та приймали у його соціальних ролях – співвідносяться із описаними П. Браун та С. Левінсоном. За М. Теркурафі індивіди не можуть набувати, мати або втрачати "обличчя" самі по собі, оскільки "обличчя" створюються лише під час комунікативної взаємодії і зникає, коли інтеракція завершується. Валідність такої точки зору виражається, на думку дослідниці, ствердженням, що "обличчя" в очах того, хто дивиться [16]. Д. Бусфілд відходить від "класичного" розуміння "обличчя", запропонованого П. Браун і С. Левінсоном, ототожнюючи його з статичним монолітом, який може зазнавати шкоди, загроз, покращення чи підтримки і створюється у свідомості й проектується індивідом на інтеракційний простір, а характеризує "обличчя" як динамічне й мобільне утворення, що створюється, посилюється або послаблюється в інтеракції [10]. Таким чином, "обличчя" створюється під час спілкування, проте індивід вступає у цей процес вже з певними очікуваннями щодо "роботи з обличчям".

Сучасні теорії "роботи з обличчям", хоча і намагаються відійти від трактування цього поняття П. Браун і С. Левінсоном, однак, визнають, що негативне і позитивне "обличчя" мають пріоритетне значення. Таким чином, вважаємо за доцільне дотримуватись класичного підходу до поняття "обличчя".

Поняття "обличчя" є методологічним підґрунтям для дослідження явища вербальної агресії, яка демонструє атаку обличчя опонента залежно від статусу комунікантів й інтенції мовця.

Одним із знаків вербальної агресії, спрямованим на атаку позитивного обличчя адресата, є мовна гра. Вона виступає генератором змісту [5, с. 43-48]; є певною неправильністю, яка усвідомлюється мовцем і допускається навмисно [7, с. 23]; нестандартним варіюванням на базі креативної компетенції комунікантів у певному емотивному дискурсі [9, с. 367]. Мовна гра є особливою формою лінгвокреативного мислення, в основі якого – властивість до актуалізації й одночасного переключення, ламання асоціативних стереотипів сприйняття, вживання, породження мовного знаку [2, с. 18].

При дослідженні мовної гри з позиції системності мови і її реалізації у мовленні передбачається відхи-

лення від норми, яке проявляється на всіх рівнях мови: фонетичному, морфологічному, лексичному, синтаксичному, текстовому [14]. Такі відхилення від норми розглядаються одними дослідниками як аномалія [1], іншими – як особливий різновид комічного [3]. Однак, найбільшої уваги, на нашу думку, заслуговує підхід, який робить можливим дослідження мовної гри як особливого виду мовленнєвої семіотичної діяльності [4, с. 128-142], яка реалізується у трьох аспектах: семантиці, синтаксисі і прагматиці.

Семантичний аспект передбачає вивчення мовної гри, яка виникає в результаті багатозначності або омонімії/ омофонії/ олеографії мовних одиниць [17].

Синтаксичний аспект вивчення мовної гри співвідноситься з дослідженням синтаксичних ресурсів тексту в якості об'єкту мовної гри [6] і, відповідно, певних синтаксичних порушень, які мають на меті здійснення додаткового впливу на адресата.

Прагматичний аспект вивчення мовної гри є найбільш актуальним згідно меті нашого дослідження. Оскільки мовна гра – це усвідомлений процес використання мовних ресурсів і навмисного порушення правил використання мовних засобів з метою впливу на свідомість адресата, зміни його точки зору тощо; слідом за О.А. Ханіною, під мовною грою розуміємо усвідомлений, навмисний, прагматично мотивований процес використання мовцем можливостей мовної систем з метою здійснення впливу на адресата [8, с. 143].

Гра слів в політичному дискурсі втрачає риси комічності й набуває різкого інвективного значення, оскільки виступає інструментом боротьби. Цей знак вербальної агресії відображає політичні зміни, які відбуваються на політичній арені країни, у тій чи іншій суспільно-політичній сфері і, застосування якого, обумовлюється кризою ідеології.

Підтвердження такої думки знаходимо у прикладі, який демонструє омонімію іменнику *bush* та прізвища американського президента:

*Grow Your Own Dope. Plant a Bush.*

Неозначений артикль, який вживається перед досліджуваною одиницею вказує на той факт, що *Bush* вживається в своєму основному значення – кущ. Однак ілюстративне зображення Джорджа Буша поряд з лозунгом вказує саме на прізвище президента. Гра слів відбувається й на рівні порівняння двох лексичних одиниць – *Dope* та *Bush*, які реалізують у висловлюванні одночасно прямі й другорядні значення. Саме другорядне значення слова *dope* (*a dull-witted, sluggish, and unresponsive person* [13, с. 455]) виступає в якості образу і принижує розумові здібності політичного опонента.

Схожу ідею знаходимо в наступному прикладі:

*More Trees Less Bushes.*

Стилістичний прийом гри слів характеризується використанням іменника *bushes* (*plants that grows thickly with several hard stems coming up from the root* [13, с. 202]), який має не те значення, що впливає з висловлювання, але позначає, у такий спосіб, певну особу (президента Буша), порушуючи при цьому норми комунікативної поведінки.

У деяких випадках політичний дискурс демонструє застосування гри слів без використання додаткових графічних засобів. Прикладом служить такий лозунг:

*War is not about who is right...it's about who is left.*

Неочікуваний ефект прикладу досягається за рахунок використання прикметників *right* та *left* з різним семантичним значенням. Прикметник *right*, що використовується в першій половині лозунгу, передбачає значення "справедливий", "вірний". В той же час *left* є не прикметником, а пасивною формою дієслова "to leave" і використовується в значенні "залишатись". Тобто наголошується небезпека подальшого протистояння, в результаті якого виживуть одиниці.

Атаку на обличчя президента спостерігаємо й у такому прикладі:

*Impeach the Son Of a Bush.*

*I Didn't Vote For the Son Of a Bush.*

Ядром знаків виступає словосполучення *Son Of a Bush*, що використовується по аналогії з розмовною лайливою одиницею *son of a bitch*. Контекстне заміщення іменника *bitch* на прізвище *Bush* демонструє вираження агресивності до конкретної особи зберігаючи при цьому спектр негативної оцінності наведеного вище сталого словосполучення.

Наступний приклад є свідченням аналогічного ставлення до президента Джорджа Буша під час другого строку його президентства:

*I'm tired of the bushit.*

*No more Bush-it.*

Такі лозунги базуються на використанні сленгового іменника *bullshit*, який зазнає стилістичних змін в структурі. Деформація іменника, таким чином, демонструє застосування явища паронімії (схожості звучання слів) у висловлюванні.

Цей же прийом зміни лайливого сталого висловлювання знаходимо в наступному приклад:

*Bush/ Cheney: 2 Pains in the Gas.*

В основі прикладу лежить табуований вислів *pain in the ass*. Принцип схожості звучання іменників *ass* та *gas* дозволяє передати агресивно-лайливе значення через стилістично нейтральний іменник, який імпліцитно пояснює зміст висловлювання.

Наступний приклад демонструє повну омонімію словоформ:

*Our people: am-BUSH-ed in Iraq.*

Означення одиниці вказує на особу Джорджа Буша графічно і, таким чином, робить зрозумілим контекстне значення прикладу.

Ідентичний прийом знаходимо далі:

*A Bombin' Nation Is De-Soul-Ation.*

Контекстуальна зміна відбувається шляхом трансформації іменника *desolation*, що означає *the act of desolating or the state of being desolated; ruin or devastation* [13, с. 414]. Зміна іменника відбувається як на графічному, так і на семантичному рівні. Простежується поява сегменту *Soul* у ядрі лозунгу, що вказує також на прояв бездушності американської нації.

Співзвучність іменників *terror* й *error* є основою наступного прикладу, результатом якого є створення нового іменника *Errorism* на базі словоформи *Terrorism*:

*End the War of Errorism.*

Таким чином, мовна гра є продуктивним знаком вербальної агресії в політичному дискурсі, що вживається з метою атаки позитивного "обличчя" опонента, вираження невдоволення й несхвалення його дій і підриву авторитету до нього. Використання такого знаку вербальної агресії надає висловлюванню різкого

негативно-оцінного характеру і передбачає нанесення шкоди співрозмовнику, принижуючи його статус.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні впливу інших знаків вербальної агресії на позитивне і негативне "обличчя" політичного опонента.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека / Н.Д. Арутюнова. – М., 1999. – 896 с.
2. Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте / Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 2008. – 165 с.
3. Земская Е.М. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / Е.М. Земская, М.В. Китайгородцева, Е.Н. Ширяева. – М., 1983. – 238 с.
4. Лисоченко Л.В. Языковая игра на газетной полосе. Эстетика и поэтика языкового творчества / Л.В. Лисоченко, О.В. Лисоченко // Межвузовский сб. науч. ст. – Таганрог, 2000. – С. 128-142.
5. Маслова В.А. Политический дискурс: языковые игры или игры в слова? // Политическая лингвистика, 2008. - № (1)24. – С. 43-47.
6. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – М.: Флинта, 2006. – 344 с.
7. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М., Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
8. Ханина Е.А. Использование игры с прецедентными феноменами в немецком политическом дискурсе // Вестник Челябинского государственного университета, 2016. - № 1 (383). – Вып. 99. – С. 142-149.
9. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский. – М.: Гнозис, 2008. – 416 с.
10. Bousfield D. Impoliteness in Interaction / D. Bousfield. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2008. – 282
11. Brown P. Politeness: Some Universals in Language Usage / P. Brown, S. Levinson. – Cambridge: Cambridge University Press, 1987. – 345 p.
12. Goffman E. Interaction Ritual / E. Goffman. – NY: Enchor Books, 1967. – 270 p.
13. Oxford Advanced Learner's Dictionary. – Oxford University Press, 2005. – 1780 p.
14. Schmitz U. Mit "spielen" spielen / U. Schmitz // Sprache spielen. – Freiburg im Breisgau: Herbert Jürgen Welke Füllibach, 2007. – S. 293-314.
15. Spencer-Oatey H. Theories of identity and the analysis of face / H. Spencer-Oatey // Journal of Pragmatics. – 2007. - № 39 (4). – P. 635-786.
16. Terkourafi M. Toward a unified theory of politeness, impoliteness and rudeness / M. Terkourafi // Impoliteness in language: studies on its interplay with power in theory and practice. – Berlin: Mouton de Gruyter, 2008. – P. 45-74.
17. Wurth L. Das Wortspiel bei Shakespeare / L. Wurth. – New York, 1964. – 255 s.

#### REFERENCES

1. Arutyunova N.D. Language and the man's world / N.D. Arutyunova. – M.. 1999. – 896 p.
2. Gridina T.A. Language game in a literary text / T.A. Gridina. – Ekaterinburg, 2008. – 165 p.
3. Zemskaya E.M. Russian spoken language. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture / E.M. Zemskaya, M.V. Kitajgorodceva, E.N. Shiryaeva. – M., 1983. – 238 p.
4. Lisochenko L.V. Language game on the newspaper page. Esthetics and poetics of language art / L.V. Lisochenko, O.V. Lisochenko // Mezhevuzovskiy sb.nauch.st. – Taganrog, 2000. – P. 128-142.
5. Maslova V.A. Political discourse: language games or word games? // Politicheskaya lingvistika, 2008. – Vol. (1)24. – P. 43-47.
6. Norman B.Yu. Game on the verge of language / B.Yu. Norman. – M.: Flinta, 2006. – 344 p.
7. Sannikov V.Z. Russian language in a mirror of a language game / V.Z. Sannikov. – M., Yazyki slavyanskoj kultury, 2002. – 552 p.
8. Hanina E.A. The use of a game with precedent phenomena in German political discourse // Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta, 2016. – Vol. 1 (383). – Vyp. 99. – P. 142-149.
9. Shahovskij V.I. The linguistic theory of emotions / V.I. Shahovskij. – M.: Gnoziz, 2008. – 416 p.

#### Language game as a sign of verbal aggression in English language political discourse

I. S. Melnychenko

**Abstract.** The article studies the language game as a sign of verbal aggression in English language political discourse. We investigate the notion "face" as a methodological base for studying verbal aggression and reaching specific communicative aims by a speaker while communicative interaction. The attack of "face" in political discourse is regarded through the breach of communicative standards of verbal behavior and the usage of the language game in the perspective of showing disrespect and disapproval of a political opponent.

**Keywords.** *Language game, verbal aggression, political discourse, "face".*

#### Языковая игра как знак вербальной агрессии в англоязычном политическом дискурсе

И. С. Мельниченко

**Аннотация.** В статье рассматривается языковая игра как знак вербальной агрессии в англоязычном политическом дискурсе. Рассматривается понятие "лица" как методологическая основа для исследования вербальной агрессии и достижения определенных коммуникативных целей в процессе речевого взаимодействия. Рассматривается атака "лица" в политическом дискурсе через нарушение коммуникативных норм речевого поведения и использования языковой игры для выражения неуважения и неодобрения политического оппонента.

**Ключевые слова.** *Языковая игра, вербальная агрессия, политический дискурс, "лицо".*