

the peculiarities of the world conceptualization, generating a wide range of forms of language influences.

Key words: discourse, political discourse, political communication.

Стаття надійшла до редакції 31.01.2013 р.

Прийнято до друку 30.05.2013 р.

Рецензент – д. філол. н., проф. Михайленко В. В.

УДК 811.11'42

Я. О. Бондаренко

**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА ЯК ФОРМА ВЕРБАЛІЗАЦІЇ
КОГНІТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
МОВНОЇ ОСОБИСТОСТІ В ДИСКУРСІ
(на матеріалі британського телесеріалу «Шерлок»)**

У сучасній лінгвістиці набуває все більшого поширення розгляд мовних, мовленнєвих і дискурсивних феноменів у динаміці [1; 2; 3; 4]. По відношенню до мовної особистості це передбачає перш за все аналіз динаміки її комунікативної діяльності, зокрема, тактик і стратегій [3], зміни комунікативних ролей [2]. Проте, динаміка когнітивної діяльності мовної особистості, яка виявляється через її комунікативну діяльність, поки що залишається мало дослідженою. Оскільки когнітивна діяльність мовної особистості є складним, багатоаспектним феноменом, доцільно розглядати її вербалізацію в межах конкретних комунікативних ситуацій або виокремлювати типові форми її вербалізації.

Об'єктом цієї статті є інтелектуальна гра як форма вербалізації когнітивної діяльності мовної особистості в дискурсі. Матеріалом статті слугував популярний британський телесеріал «Шерлок». Метою статті є дослідити концептуальні й комунікативно-прагматичні параметри інтелектуальної гри як форми вербалізації когнітивної діяльності мовної особистості в дискурсі. Актуальність дослідження обумовлена необхідністю вирішення складної проблеми співвідношення мовленнєвих та мисленнєвих структур.

Вибір телесеріалу «Шерлок», який є осучасненою версією оповідань А. Конан Дойла, обумовлено його сюжетною специфікою. По-перше, всі епізоди цього серіалу розгортаються навколо когнітивної діяльності головного персонажа, по-друге, головною інтригою цього серіалу є інтелектуальне протистояння між Шерлоком Холмсом і його антагоністом Джеймсом Моріарті, яке має форму жорстокої гри.

Інтелектуальне протистояння між Холмсом і Моріарті починається задовго до їхнього справжнього знайомства під час розслідування Холмсом серії ініційованих Моріарті злочинів, але воно

вербалізується під час їхньої першої відвертої розмови в останній серії першого сезону:

- *Who are you?*

- *I gave you my number. I thought you might call. Is that a British Army Browning L981 in your pocket or are you just pleased to see me?*

- *Both.*

- *Jim Moriarty. Hi! Jim? Jim from the hospital? Oh. I really made such a fleeting impression but then I suppose that was rather the point. Don't be silly. Someone else is holding the rifle. I don't like getting my hands dirty. I've given you a glimpse, Sherlock, just a teensy glimpse of what I've got going on out there in the big bad world. I am a specialist, you see. Like you.*

[...]

- *Consulting criminal. Brilliant.*

- *Isn't it? No one ever gets to me. And no one ever will.*

- *I did.*

- *You've come the closest. Now you're in my way.*

- *Thank you.*

- *Didn't mean it as a compliment.*

- *Yes, you did.*

- *Year, Ok, I did. But the flirting's over, Sherlock. Daddy's had enough now. I've shown you what I can do. I cut loose all those people, all those little problems, even 30 million quid just to get you to come out and play. So take this as a friendly warning, my dear. Back off. Although I have loved this. [...]*

- *People have died.*

- *That's what people do!*

- *I will stop you.*

- *No, you won't.*

[...]

- *Do you know what happens if you don't leave me alone, Sherlock?*

Do you?

- *Oh, let me guess. I get killed.*

- *Kill you? No, don't be obvious. I mean, I am gonna kill you someday. I don't want to rush it though. I am saving it up for something special. No, no, no, no, no. If you don't stop prying I'll burn you. I'll burn a heart out of you.*

[...]

- *Catch you later.*

- *No, you won't. (Sherlock, 1/3)*

У цій розмові розгортається конфліктна компетативна стратегія, яка трохи пом'якшується ігровим фоном. Вона реалізується через менасиви *Now you're in my way. So take is as a friendly warning, my dear. Back off. I will stop you. Do you know what happens if you don't leave me alone, Sherlock, do you? If you don't stop prying I'll burn you. I'll burn a*

heart out of you. Catch you later, контрадикторні репліки-виклики *I did. Yes, you did. No, you won't*, непрямий акузатив *People have died*. Одночасно Моріарті реалізує стратегію оптимальної самопрезентації через хвастощі *I've given you a glimpse, Sherlock, just a teensy glimpse of what I've got going on out there in the big bad world. I am a specialist, you see. Like you. I've shown you what I can do. I cut loose all those people, all those little problems, even 30 million quid just to get you to come out and play*. Лексема *daddy* виражає важливий елемент Я-концепції Моріарті – свою перевагу над оточенням, що на комунікативно-прагматичному рівні підкріплюється саркастично-поблажливим тоном, зокрема, іронічним звертанням *my dear*, негативно-оцінними директивами *Don't be silly. No, don't be obvious*.

Загрозливо-грайлива тональність розмови пояснює присутність в ній не характерних для конфліктного дискурсу компліментів – *I am a specialist, you see. Like you. Consulting criminal. Brilliant. You've come the closest. Now you're in my way*. Проте їхнім призначенням є не принесення задоволення адресатові, а відбиття когнітивної діяльності своїх продуцентів. Холмс і Моріарті постійно оцінюють одне одного, що пояснює аксіологічну насиченість розмови – оцінно-марковані лексеми *silly, brilliant, obvious*. Репліки *People have died* та *That's what people do!* імплікують ціннісний конфлікт героїв, який яскравіше вербалізується в їхніх наступних розмовах. Концептуальним фокусом інтелектуальної гри є загадкова метафорична загроза Моріарті *If we don't stop prying I'll burn you. I'll burn a heart out of you*, смисл якої Холмс зрозуміє лише згодом.

Закінчується їхня розмова вже в першій серії другого сезону телесеріалу «Шерлок» загрозливою обіцянкою Моріарті:

- ***You'll be hearing from me, Sherlock.*** (Sherlock, 2/1)

Наступний раунд інтелектуальної гри між Холмсом і Моріарті починається в останній серії другого сезону. Ініціює гру знову Моріарті, запросивши Холмса до гри за допомогою смс-повідомлення:

- ***Come and play. Tower Hill. Jim Moriarty x.*** (Sherlock, 2/3)

Під час другої розмови між Холмсом і Моріарті відбувається подальша експлікація їхнього ціннісного конфлікту:

- ***Every fairy tale needs a good old-fashioned villain. You need me or you are nothing. Because we are just alike, you and I. Except you are boring. You are on the side of the angels.*** (Sherlock, 2/3)

У наведеному вище уривку Моріарті порівнює себе і Холмса і підкреслює їхню ціннісну полярність – *Because we are just alike, you and I. Except you are boring. You are on the side of the angels*.

Паралельно Холмс намагається розгадати мотиви вчинків Моріарті, а Моріарті продовжує інтригувати його загадками:

- ***How are you going to do it? Burn me?***

- ***Ah, it's the problem. Final problem. [...] What's the final problem?***

I did tell you but did you listen?

[...]

- *What do you care about the highest bidder?*
- *I don't. I just like to watch them all competing. Daddy loves me the best. Aren't ordinary people adorable? Well, you know. You've got John. I should get myself a living one.*
- *Why are you doing all this?*
- *Because it's so funny.*
- *You don't want money or power, not really. What is it all for?*
- *I want to solve the problem. Our problem. The final problem. It's gonna start very soon, Sherlock. The fall. But don't be scared. Falling is just like flying, except it has a more permanent destination.*
- *Never liked riddles.*
- *Learn to. Because I owe you a fall, Sherlock. I owe you.* (Sherlock, 2/3)

Холмс аналізує мотиви Моріарті через ціннісні концепти ГРОШІ (лексема *money*) і ВЛАДА (лексема *power*). Настійливі запитання *What do you care about the highest bidder? Why are you doing all this? What is it all for?* відбивають напружену розумову діяльність Холмса. Але Моріарті відповідає черговою загадкою-алегорією – *I want to solve the problem. Our problem. The final problem. It's gonna start very soon, Sherlock. The fall. But don't be scared. Falling is just like flying, except it has a more permanent destination.* Цікаво, що окремі репліки Моріарті є зашифрованими посланнями Холмсу, випробуваннями його когнітивної спроможності. Тому Холмс уважно слідкує за кожним рухом Моріарті, намагаючись зібрати максимум інформації. Слід зауважити, що до штучного когнітивного протистояння кіногероїв залучаються телеглядачі і таким чином змодельована в кінотексті когнітивна діяльність стимулює реальну когнітивну діяльність по інший бік екрану.

Кульмінація інтелектуального протистояння Холмса і Моріарті відбувається під час їхньої останньої зустрічі. Тепер вже Холмс запрошує Моріарті до гри за допомогою смс-повідомлення, яке навмисно відлунує відповідне запрошення Моріарті:

- *Come and play. Bart's Hospital rooftop. SH.*

PS. Got something of yours you might want back. (Sherlock, 2/3)

Моріарті приймає виклик на інтелектуальну дуель також смс-повідомленням:

- *I'm waiting...*

JM (Sherlock, 2/3)

Під час фінальної розмови між Холмсом і Моріарті на поверховому рівні відбувається розкриття карт:

- *All my life I've been searching for distractions. You were the best distraction and now I don't even have you because I've beaten you. And you know what? In the end it was easy. It was easy. Now I've got to go back to playing with the ordinary people. It turns out that you are ordinary just like all of them. Oh, well. Did you almost start to wonder if I was real? [...]*

- *Richard Brook.*

- *Nobody seems to get the joke. But you do.*
- *Of course. [...] Rich Brook in German is Reichenbach. The case that made my name.*
- *Just trying to have some fun.*
- *Good. You got that too.*
- *Beats like digits. Every beat is a one, every rest is a zero. Binary code.* (Sherlock, 2/3)

Моріарті пояснює Холмсу мотивацію своїх вчинків, а Холмс демонструє, що розгадав його загадки, зокрема, міжмовну гру слів *Richard Brook – Reichenbach* та символіку рухів пальців Моріарті під час їхньої попередньої зустрічі – *Beats like digits. Every beat is a one, every rest is a zero. Binary code*. Проте, останнє виявляється хибним слідом:

- *I knew you would fall for it. That's your weakness. You always want everything to be clever. Now shall we finish the game? One final act. Glad you chose a tall building. Nice way to do it.*

- *Do it. Do... do what? Yes, of course. My suicide.* (Sherlock, 2/3)

Здається, Моріарті дійсно переграв Холмса, загнавши його в пастку й змусивши вчинити самогубство, але уважні глядачі, які пильно слідкували за Холмсом, так само як Холмс слідкував за Моріарті, розгадали приховані в тексті серіалу загадки і сподіваються на зустріч з Холмсом у третьому сезоні.

Таким чином, у процесі інтелектуальної гри когнітивна діяльність кіногероїв вербалізується через аксіологічні твердження, мовну гру, загадки й закодовані повідомлення та їхню інтерпретацію. На комунікативно-прагматичному рівні когнітивна діяльність мовної особистості вербалізується через специфіку її тактико-стратегічного репертуару, динаміка якого опосередковано відбиває динаміку когнітивної діяльності. У наступних публікаціях планується детальніше дослідити вербалізацію когнітивної діяльності мовної особистості в сучасних англомовних кінотекстах у процесі декодування прихованих повідомлень.

Список використаної літератури

- 1. Кагановська О. М.** Текстові концепти художньої прози: когнітивна та комунікативна динаміка (на матеріалі французької романістики середини ХХ сторіччя): Автореф. дис... д-ра. філол. наук : 10.02.05 / Кагановська Олена Марківна. – К., 2003. – 32 с.
- 2. Лавриненко І. М.** Стратегії і тактики зміни комунікативних ролей у сучасному англомовному кінодискурсі: Автореф. дис... канд. філол. наук : 10.02.04 / Лавриненко Ірина Миколаївна. – Харків, 2011. – 20 с.
- 3. Юшковець І. А.** Комунікативні стратегії і тактики в політичному дискурсі канцлерів ФРН (на матеріалі урядових заяв і політичних виступів) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.04 / Юшковець Інна Анатоліївна. – Донецьк, 2008. – 20 с.
- 4. Manuti A.** The dynamics of sense making: A diatextual approach to the

intersubjectivity of discourse / Amelia Manuti, Rosa Traversa, Giuseppe Mininni // Text and Talk. – 2012. – Vol. 32. – № 1. – P. 39 – 61.

Джерела ілюстративного матеріалу

1. **Sherlock**. Series 1, Episode 3. The Great Game. = (Sherlock, 1/3).
2. **Sherlock**. Series 2. Episode 1. A Scandal in Belgravia. = (Sherlock, 2/1)
3. **Sherlock**. Series 2, Episode 3. The Reichenbach Fall. = (Sherlock, 2/3)

Бондаренко Я. О. Інтелектуальна гра як форма вербалізації когнітивної діяльності мовної особистості в дискурсі (на матеріалі британського телесеріалу «Шерлок»)

У статті розглядається інтелектуальна гра як форма вербалізації когнітивної діяльності мовної особистості в дискурсі в британському телесеріалі «Шерлок». Аналізуються концептуальні й комунікативно-прагматичні параметри інтелектуальної гри. Виокремлюються такі способи вербалізації когнітивної діяльності кіногероїв, як аксіологічні твердження, мовна гра, загадки й закодовані повідомлення та їх декодування.

Ключові слова: інтелектуальна гра, когнітивна діяльність, вербалізація, мовна особистість, дискурс, кінотексти.

Бондаренко Я. А. Интеллектуальная игра как форма вербализации когнитивной деятельности языковой личности в дискурсе (на материале британского телесериала «Шерлок»)

В статье рассматривается интеллектуальная игра как форма вербализации когнитивной деятельности языковой личности в дискурсе в британском телесериале «Шерлок». Анализируются концептуальные и коммуникативно-прагматические параметры интеллектуальной игры. Выделяются такие способы вербализации когнитивной деятельности киногероев, как аксиологические утверждения, языковая игра, загадки и закодированные сообщения и их декодирование.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, когнитивная деятельность, вербализация, языковая личность, дискурс, кинотексты.

Bondarenko Ya. O. Intellectual Game as a Form of Verbalization of Language Personality's Cognitive Activity in Discourse (a Study of the British Series «Sherlock»)

The article deals with intellectual game as a form of verbalization of language personality's cognitive activity in discourse in the British series «Sherlock». The object and goal of the research as well as its topicality are specified. The choice of the material is explained by the plot peculiarities of the series, namely its unfolding around the protagonist's cognitive activity and that of his archenemy James Moriarty. Intellectual game is shown as a form of cognitive antagonism, caused by a conflict of values between the characters. Conceptual, communicative and pragmatic parameters of intellectual game are

analysed. Axiological richness of intellectual game is underlined. Comparison and motivational analysis are pointed out as the cognitive focuses of intellectual game verbalization. The strategic peculiarities of intellectual game are determined. Intellectual game is interpreted as a variation of conflict competitive strategy, while challenges, threats and boasting are listed as its typical speech acts. Such means of movie characters' cognitive activity verbalization are singled out as axiological statements, language game, riddles and coded messages and their decoding. The prospects of further research are drawn.

Key words: intellectual game, cognitive activity, verbalization, language personality, discourse, movie texts.

Стаття надійшла до редакції 11.02.2013 р.

Прийнято до друку 30.05.2013 р.

Рецензент – д. філол. н., проф. Васько Р. В.

УДК 802.5:413.164

В. Л. Вигівський

СТИЛІСТИЧНЕ РОЗШАРУВАННЯ ВІЙСЬКОВИХ ОМОФРАЗ ТА ЇХ СТИЛІСТИЧНІ ТИПИ

Актуальність обраної теми статті зумовлена необхідністю всебічного аналізу явища омофразії, яке є досить поширеним, але недостатньо вивченим, зокрема, стилістичного аспекту функціонування омофраз. Омофразія – прояв асиметричного дуалізму лексичного знаку, що полягає у формальній збіжності словосполучень, які належать до різних класів: вільних (ВС), фразеологічних (ФС), термінологічних (ТС). Омонімічність форм та переосмислення значення у різних класах словосполучень є обов'язковою умовою реалізації омофразних відношень. Військова омофразія ще не була об'єктом окремих лінгвістичних досліджень. Комунікативно-обумовлені потреби професійного колективу військових службовців компенсувати експресивну нейтральність термінів як на професійному, так і на побутовому рівнях спричинюють виникнення військових омофраз (ВО). Метою даної статті є з'ясування функціонально-стилістичних особливостей ВО, що виявляються на тлі співвідношення стилістично нейтральних та конотативних значень з урахуванням функціонально-мовленнєвої диференціації літературної мови.

З точки зору стильової належності омофрази військової лексики, що вступають у відношення омофразії з ВС і ФС, доцільно поділити на дві основні групи: спеціальна галузева лексика (літературна) та жаргонізми (професіоналізми).