



ГРАМАТИЧНА СТИЛІСТИКА

<https://doi.org/10.37919/0201-419X-2023.99.15>

УДК 811.161.2

МОВНА ГРА І МОДАЛЬНА ГРА: КОРЕЛЯЦІЯ ПОНЬЯТЬ І ТЕРМІНІВ

ГОРГОЛЮК

Ніна Георгіївна,

кандидат філологічних наук, доцент,
заступник директора Інституту
української мови НАН України з
наукової роботи;
вул. Михайла Грушевського, 4, Київ,
01001;
e-mail: gorgoluk@ukr.net
ORCID: 0000-0001-7229-3066

Nina

HORHOLIUK,

PhD in Philology, Associate Professor,
Deputy Director for Research of the
Institute of the Ukrainian Language
of National Academy of Sciences of
Ukraine;
4, Mykhaila Hrushevskoho Str., Kyiv,
01001;
e-mail: gorgoluk@ukr.net

У статті схарактеризовано кореляцію понять «мовна гра» – «модальна гра». Проаналізовано механізми, що вможливають мовну гру та її творчий характер. Термін модальна гра витлумачено як маніпулятивну тактику стратегії інформаційного впливу мовця на читача/слухача, свідоме й заплановане мовне маніпулювання, яке здійснює мовець, унаслідок чого в реципієнта змінюється ментальний ракурс відображення дійсності. Закцентовано на кореляції базових диференційних ознак мовної і модальної ігор – мовному маніпулюванні та лінгвокреативності мовця. Визначено й описано правила, механізми та прийоми модальної гри на матеріалі ЗМІ, зокрема проаналізовано усічення модусного складника речення в заголовках ЗМІ та заступлення модусних предикатів іншими предикатами. Висловлено припущення щодо статусу модальної гри як мовної антигри, що потребує подальшого дослідження.

Ключові слова: мовна гра, модальна гра, модальність, маніпулювання, лінгвокреативність, розуміння.

Можна сказати, що поняття «гра» є поняттям із розпливчастими обрисами. Але чи розпливчасте поняття є взагалі поняттям? А чи нечіткий знімок є взагалі зображенням людини? І чи заміна нечіткого зображення чітким завжди корисна? Чи не буває часом нечітке зображення саме тим, що нам потрібно?

Людвіг Вітгенштайн

Поняття «мовна гра», попри доволі давню традицію дослідження, і досі має статус «розмитого, складного й неоднозначного» [Космеда 2013: 6], а через частотність використання терміна *мовна гра* в лінгвістичних працях його уналежнюють до «модних термінів» [Зирка 2005: 125]. Традиційно *мовну гру* аналізували на лексичному рівні, а часто й ототожнювали з *грою слів, каламбуром*, що засвідчують наукові студії та фіксації терміна *мовна гра* в лінгвістичних енциклопедіях, словниках тощо [Тараненко 2000: 100–101]. Сьогодні дослідники зацентровують на *широкому* підході до потрактування *мовної гри*, оскільки в ній можуть бути залучені ресурси всіх мовних рівнів. Відповідно виокремлюють і різні типи мовних ігор – графічна, фонетична, словотвірна, лексична, фразеологічна, ономастична, морфологічна, синтаксична, пунктуаційна, а також ігри на текстово-дискурсивному рівні та ін. (див.: Космеда 2013; Кондратенко 2019 та ін.).

Когнітивний підхід до витлумачення граматичних категорій, зокрема категорії модальності, уможливив виокремлення *модальної гри*, що її витлумачуємо як *маніпулятивну тактику стратегії впливу на свідомість реципієнта*. Зауважимо, що *модальність* у контексті когнітивної теорії модальності – це ментально-чуттєвий ракурс відображення дійсності мовцем; модальність виражає способи ментально-чуттєвого відбиття дійсності мовцем або її ментально-чуттєвого моделювання [Бріцин 2015: 79].

Мета пропонованої студії – установити кореляцію понять і термінів *мовна гра* і *модальна гра*.

Розпрацюванню теорії мовної гри, механізмів і прийомів створення мовної гри, специфіки її реалізації на всіх мовних рівнях присвячено чимало праць (Т.А. Космеда, Є.А. Карпіловська, Л.П. Кислюк, Т.Ю. Ковалевська, Н.В. Кондратенко, Ж.В. Колоїз, В.В. Зірка, А.А. Таран, О.Т. Тимчук, Н.Ф. Непийвода, І.Е. Сніховська, О.В. Халіман та ін.).

Постання терміна *мовна гра* пов'язують насамперед з іменем Людвіга Вітгенштайна. *Мовна гра* – це сукупність мови й діяльності [Вітгенштайн 1995: 95]; термін *мовна гра* підкреслює, що «мовлення є частиною діяльності, способу життя» [там само: 101]. Учений пропонує усвідомити розмаїття мовних ігор на різних прикладах, зокрема й таких як: давати накази й діяти згідно з ними; описувати предмет за його виглядом або розмірами; виготовляти предмет за його описом (малюнком); розповідати про хід подій; снувати здогади про хід подій; висувати й перевіряти гіпотезу; демонструвати наслідки досліду таблицями й діаграмами; вигадувати й читати оповідки; прикидатися; співати в хороводі; відгадувати загадки; вигадувати, розповідати жарт; розв'язувати приклади з арифметики; перекладати з однієї мови на іншу; просити, думати, лаяти, вітати, молитися та ін¹. «Можна легко уявити собі мову, що складається із самих наказів та рапортів на полі бою, – зауважує Л. Вітгенштайн. – Чи мову, що складається із самих запитань і якогось ствердного чи заперечного слова. І безліч інших. А уявити собі якусь мову означає уявити собі якийсь спосіб життя» [там само: 98].

У сучасних лінгвістичних студіях *мовну гру* витлумачують як «умисне заплановане відхилення від мовних норм із метою створення прагматичного ефекту» [Космеда 2013: 23–24], «порушення правил за правилами» [Космеда 2014: 10]. Закцентують також на потрактуванні *мовної гри* як «процесу створення за допомогою мови нових, віртуальних, світів» (зокрема, у контексті дослідження мовної парадигми маніпулятивної гри в рекламі) [Зірка 2005: 125], засобу психологічного впливу в мовному маніпулюванні [Стехіна 2010].

¹ Пор. із перформативними висловленнями-діями, описаними в теорії мовленнєвих актів Дж. Остіна в праці «Як щось робити за допомогою слів» [Austin 1962].

Одним із найважливіших критеріїв, що вможливають *мовну гру*, уважаємо активність мовної особистости, зокрема її здатність творчо використовувати мовні знання, тобто лінгвокреативність, або майстерність мовця добирати прийоми і засоби кодування інформації, що спрогнозує максимальний ефект реалізації його комунікативного задуму – правильного (необхідного мовцеві) декодування інформації реципієнтом.

Окрім того, спрямованість *мовної гри* на адресата сфокусовує на його обов'язковій участі в цій грі; мовна гра «не відбудеться» без адресата, бажаного ефекту не буде досягнуто без його розуміння та усвідомлення мовної гри, правильного декодування «ефектних» мовних засобів, що їх використав мовець. Адресат повинен «упізнати» *мовну гру*, правильно декодувати задум мовця.

У цьому контексті особливої значущости набуває витлумачення поняття «розуміння» в працях В. фон Гумбольдта, О.О. Потебні, Л. Вітгенштайна та ін. «Між наказом і виконанням пролягає прірва, – зауважував Л. Вітгенштайн. – Її треба заповнити розумінням». «Лише розуміння визначає, що ми маємо зробити ЦЕ» [Вітгенштайн 1995: 215]. О.О. Потебня з опертям на ідеї В. фон Гумбольдта *розуміння* як «тотожність думки в тому, хто говорить, і в тому, хто слухає», називає *ілюзією*, так само ілюзією є і сприйняття власних відчуттів за зовнішні предмети»; «думати при слові те, що думає інший, означало б перестати бути самим собою» [Потебня 1985: 267]. В. фон Гумбольдт зазначав: «Ніхто не думає при слові саме того самого, що інший», «тому всяке розуміння є разом нерозуміння; усяка згода в думках – розбіжність» [Humboldt's 1848, т. 6: 78]. «Однак наше слово діє на інших. Воно встановлює зв'язок між замкнутими в собі особистостями, не зрівнюючи їх змісту, а, так би мовити, “настроюючи їх гармонійно” [Humboldt's 1848, т. 6: 68]» (цит. за [Потебня 1985: 267]).

Отже, наявність мовця і адресата, «гармонійність налаштувань» мовця і адресата (мовець свідомо маніпулює мовою, адресат «розуміє» мовне маніпулювання) – це передумови і водночас правила мовної гри.

Аналіз дефініцій поняття «мовна гра», наявних у сучасних студіях, уможливив виокремити такі базові диференційні ознаки

мовної гри: відхилення від мовних норм, яке відбувається за правилами («порушення правил за правилами»); лінгвокреативність мовця; свідоме й заплановане мовне маніпулювання, що його здійснює мовець; усвідомлення мети й ефекту мовної гри адресатом.

У студії зацентруємо на мовному маніпулюванні – свідомому й цілеспрямованому використанні мовцем мовних інструментів та усвідомленні процесу, зокрема й ефекту мовного маніпулювання, адресатом.

Мовне маніпулювання, що його потрактовують як «соціальну силу, потужний засіб впливу та нав'язування поглядів, спокушання, привернення та утримання уваги, підтримання зацікавленості і, відповідно, важливого чинника життєдіяльності людини» [Зирка 2005: 6], ґрунтовано на *маніпулятивній грі* [Зирка 2005: 113]. Мета маніпулювання за прихованих справжніх намірів – спонукати іншу людину до здійснення певних дій, зміни ціннісних установок, уявлень і думок тощо, одночасно зберігаючи в ній ілюзію незалежності чи самостійності ухвалених рішень та дій, упевненості в тому, що вона діє з власної волі [Зирка 2005: 6–7].

Продемонструємо прийоми модальної гри на матеріалі ЗМІ, які завжди були і сьогодні є так званим *прокси-світом* (англ. *proxy world*), вони пропонують споживачам інформації альтернативний «опис»¹ світу і мають потужний вплив на свідомість читачів / слухачів. Оскільки йдеться про процес маніпулювання, який здебільшого кваліфікують як негативну дію з огляду на стереотипне сприйняття терміна *маніпуляція*, вважаємо за необхідне звернути увагу на типи маніпуляцій, що їх дослідники виокремлюють у ЗМІ: *мутація* як позитивний або нейтральний вплив на поведінку реципієнта (додавання, модифікація і трансформація) та *інмутація* як негативний вплив (знищення, руйнування) [Холод 2011: 26–27].

Модальну гру, унаслідок якої в споживача інформації відбувається зміна ментального ракурсу відображення дійсності, витлумачуємо як маніпулятивну тактику стратегії інформаційного впливу мовця на свідомість реципієнта.

¹ Пор: «...те, що ми вважаємо світом, – насправді лише його опис» [Кастанеда 2019: 9].

На відміну від мовної гри, лінгвокреативність мовця в модальній грі не увиразнена; мовець добирає такі мовні засоби або використовує такі прийоми модальної гри, які не привертатимуть уваги реципієнта, оскільки маніпуляція має бути прихованою, без «порушення правил», що уможливить бажаний ефект – вплив на свідомість реципієнта.

Зауважимо, що з-поміж способів маніпулювання інформацією виокремлюють: спотворення інформації через подання неповної інформації, висвітлення інформації лише з одного боку; редагування інформації – додавання власних домислів та коментарів; інтерпретування інформації у вигідному для маніпулятора світлі; супроводження матеріалу заголовком, який не відповідає змісту; подання неточної цитати – «виривання» її із контексту, унаслідок чого вона змінює свій зміст та ін. [Лігачова 2003: 42–43].

Проаналізуємо такі ходи-дії модальної гри: 1) усічення модусного складника речення в заголовках ЗМІ (зміна експліцитного статусу модальності на імпліцитний) та 2) заступлення модусних предикатів іншими предикатами, унаслідок чого відбувається трансформація або модифікація модального значення речення-висловлення.

І. Заголовки, як відомо, насамперед скеровані на привернення уваги читача. Напр., заголовок на ресурсі *Volyn24: Армія Польщі планує вторгнення на західну Україну наприкінці липня* (<https://www.volyn24.com/news/188052-armiia-polschi-planuie-vtorgnennia-na-zahidnu-ukrainu-naprykinci-lypnia>, 22.06.2022). Подібні заголовки часто називають *клікбейт* (пор. відповідники: *клацоловка / приклацка / тицявка / клац-лап / мишоловка / заманка / клікобман / кліколовка / клікпастка / примана / принада / лацонаста / клацоман / клацомана* (slovotvir.org.ua/words/klikbeit)); такі заговки-інтриги спонукають читача до прочитання допису. Пор. текст інформаційного допису *Зрадник України та позбавлений депутатського мандату ВР Ілля Ківа вкотре відзначився «блискавичним розумом». Він заявив, що армія Польщі планує напасти на Західну Україну наприкінці липня. Ківа розповів, що український генштаб та польське командування закінчили планування операції із заходу армії Поль-*

ці на територію Західної України (<https://www.volyn24.com/news/188052-armiia-polschi-planuie-vtorgnennia-na-zahidnu-ukrainu-naprykinci-lypnia>, 22.06.2022).

У заголовкові *Україна переможе до жовтня* (Любко Петренко, https://zaxid.net/statti_tag50974/, 07.04.2023) наведено фрагмент цитати з інтерв'ю німецько-швейцарського військового й економічного експерта доктора Маркуса Койпа телеканалу ZDF. Подання в заголовкові лише диктумної частини речення-висловлення часто прогнозує модальність знання. Експліцитний модус у реченнях, що репрезентують модальність знання, здебільшого надлишковий. Зауважимо, що стан суб'єкта, який позначають дієсловом *знати*, дослідники кваліфікують як пасивний, зумовлений інформацією, яка надійшла до нього. Інформацію сприймають як факт об'єктивної дійсності, оскільки під час читання новин (як і книг), за спостереженнями медіааналітика Ганни Ульори, у споживачів інформації «аналітичні механізми не працюють» (докладніше див. інтерв'ю Ганни Ульори «Радіо Свобода», <https://www.radiosvoboda.org/a/29889602.html>).

Модальність знання в системі епістемічних модальностей за силою інтенсивності визначено як «середню», тобто «нульову» категорію; через знання витлумачено інші модальності [Епштейн 2001: 297]. Пор.: *припущення* ← *знання* → *упевненість* → *віра*: «слабка» – *припущення* (можливість знання, перехід від незнання до знання (припущення, що я можу щось знати): **Я припускаю, що Україна переможе до жовтня** – модальність припущення; «середня» – *знання*: **Я знаю, що Україна переможе до жовтня** – модальність знання; «сильна» – *упевненість* (я не просто знаю, а не можу не знати): **Я впевнена, що Україна переможе до жовтня** – модальність упевненості; «надсильна» – *віра* (не можу знати, але знаю): **Я вірю, що Україна переможе до жовтня** – модальність віри.

Декодувати модальність читач може з контексту, а в разі проаналізованої публікації вже з підзаголовка: *Оптимістичні прогнози німецько-швейцарського військового експерта*. Пор.: *прогноз* – ‘передбачення на основі наявних даних на пряму, ха-

рактеру й особливостей розвитку та закінчення явищ і процесів у природі й суспільстві»; *прогнозувати* – ‘на основі наявних даних передбачати напрям, характер і особливості розвитку та закінчення явищ і процесів у природі й суспільстві’ (СУМ VIII: 152). Можемо також зробити висновок, що автор допису правильно декодував модальність висловлень прямої мови, зацентрувавши на високому ступені впевненості доктора Маркуса Койпа на підставі конкретних фактів, наведених у дослідженні (*втрата тисяч одиниць важкого озброєння, масове жертвування резервів, розконсервовування та відправлення на фронт архаїчних танків на кшталт Т-55 та Т-64, неймовірні темпи виснаження російських резервів та ін.*).

«Україна переможе не пізніше жовтня цього року», – такий **прогноз** зробив цього тижня німецько-швейцарський військовий і економічний експерт, доктор Маркус Койп в інтерв’ю телеканалу ZDF. <...>

Висновок, якщо у двох словах, такий: російська армія перебуває в жалюгідному стані.

Згідно з підрахунками військових аналітиків, які використовує доктор Койп, **Росія якщо вже не втратила, то досить швидко втратить 10 тисяч одиниць важкого озброєння, включно з танками**. Тож він стверджує: «Це темпи виснаження, які Росія не здатна компенсувати. Насправді це лише питання часу, коли у них вичерпаються резерви».

Другим аргументом на користь швидкої поразки росіян є їхня катастрофічна наступальна кампанія взимку.

«Якщо зараз подивитися на цілий фронт, то це просто катастрофа (для Росії. – Ред.). **Насправді це не має нічого спільного з військовою логікою, а є масовим жертвуванням резервів – як матеріальних, так і людських – заради мінімального поступу**», – аналізує Койп.

Описуючи ситуацію з оновленням російського військово-технічного парку, Маркус Койп вживає словосполучення «технологічна ескалація додолу».

Нині дійшло до того, що в **Росії почали розконсервовувати та відправляти на фронт архаїчні танки на кшталт Т-55 та Т-64**. <...>

Зважаючи на темпи виснаження російських військ, Койп методом екстраполяції вираховує, що вже в жовтні, а то й раніше, російська окупаційне армія зазнає поразки. «Якщо подивитися на неймовірні темпи виснаження російських резервів, то стає зрозуміло, що скоро Росія взагалі не зможе вести військових дій. Єдине, що вони зможуть тоді зробити, це зариватися в окопи», – висновує німецький науковець. <...>

Отже, до жовтня, якщо вірити словам доктора Маркуса Койпа, ми переможемо (https://zaxid.net/ukrayina_peremozhe_do_zhovtnya_n1561288).

Такий прийом модальної гри в проаналізованому тексті (усічення модусного складника речення в заголовкові) з огляду на змістове наповнення заголовка кваліфікуємо як позитивний вплив на свідомість українських читачів.

Принагідно зазначимо, що експліцитний модус також здебільшого надлишковий і у власне оцінних судженнях, що їх уводить предикат *уважати* (*Я вважаю, що...*), оскільки для мовця такі судження є фактично аналогом істини, пор.: *Альона Романюк: путін – це зло, але не єдине. Днями вечеряла у данській родині разом з колегами з Британії, Німеччини та Ірландії. <...> Мене завжди запитують про Україну, про те, що у нас відбувається і як ми реагуємо. І от данка каже щось на кшталт: «Це ж який цей путін! Ця війна нікому не треба, тільки путіну. Це одна людина, через яку стільки жахіття».* Запитую, як вважають усі, хто присутні на вечері, чи це путін гвалтував українських жінок? Чи це путін робив звірства у Бучі та Ірпені? Чи це путін знищив Маріуполь? Чи путін випустив ракети з Каспійського та Чорного морів, з території Білорусі на мирні українські міста, школи, дитсадки, будинки та торгові центри? Ні, це роблять конкретні люди. *Тому, так, путін – це зло, але не єдине* (<https://poglyad.tv/alona-romanyuk-putin---ce-zlo-ale-ne-iedine-article>, 10.07.2022).

II. Інший приклад демонструє трансформацію модальності в заголовкові та в інтерпретації автора допису.

Пор. заголовок, фрагмент тексту і пряму мову:

ДАНИЛОВ СУМНІВАЄТЬСЯ, ЩО КИТАЙ ПОГОДИТЬСЯ БУТИ «СПІЛЬНИКОМ РФ» У ВІЙНІ ПРОТИ УКРАЇНИ [заголовок]

Секретар Ради національної безпеки і оборони Олексій Данілов висловив сумнів, що Китай повною мірою буде втягнутий у війну РФ проти України [фрагмент тексту].

«Ще раз наголошую, що ми вважаємо, що Китай – це окрема країна, вона не буде спільником Росії» (<https://www.radiosvoboda.org/a/news-danilov-rnbo-kytaya-viyna/32319860.html>, 15.03.2023).

Експліцитна модальність у реченні прямої мови *Ми вважаємо* оприявнює високий ступінь упевненості мовця («сильної» модальності): у модусному предикаті *уважати* (*Я вважаю / Ми вважаємо, що...*) увиразнений семантичний складник лексеми *впевнений* – ‘який має **тверде переконання** в чомусь, щодо чогось, віру в кого-, що-небудь’ (СУМ X: 456). Звернімо увагу й на предикат *наголошувати* – ‘виділяти, підкреслювати, ставити на перший план якусь думку, якість положення і т. ін.’ (СУМ V: 52), за допомогою якого зацентровано на предикаті *вважати*; підсилювальну функцію виконує також конструкція *ще раз* (ще, іще, присл. 1. Додатково до того самого; знову, заново, повторно. Ще (іще) [один] раз – вдруге, повторно [СУМ XI: 575]).

Автор допису через власну інтерпретацію модальності речення прямої мови трансформував її – змінив «сильну» модальність на модальність *сумніву*, яку разом із модальністю *припущення* в системі епістемічних модальностей кваліфіковано як «слабку» за силою інтенсивності. Пор.: *сумніватися* – ‘відчувати, висловлювати сумнів щодо вірогідності, можливості чого-небудь; не бути впевненим у чомусь’ (СУМ IX: 840); *сумнів* – ‘непевність щодо вірогідності, можливості чого-небудь; брак твердої впевненості в комусь, чомусь’ (СУМ IX: 839); *сумнів* – «можливість незнання, перехід від знання до незнання (припущення, що я можу чогось не знати)» [Епштейн 2001: 297].

Отже, через заголовок і перше речення допису, у якому автор наводить свою інтерпретацію (свій варіант) модальності, у читача сформовано знання про *сумнів* Данілова щодо статусу

Китаю як спільника Росії у війні проти України. Утім, позиція Данілова – це **впевненість** (а не сумнів!) у тому, що Китай не буде спільником Росії у війні проти України.

Така маніпуляція має прихований характер через вдале «жонгливання» автором предикатами – репрезентантами епістемічної модальності, через що читач із високою імовірністю «не розпізнає» маніпулятивний характер такого заступлення.

Отже, на відміну від мовної гри, лінгвокреативність мовець в модальній грі **не** увиразнена, він добирає такі мовні засоби або використовує такі прийоми модальної гри, які **не** привертатимуть увагу реципієнта; мовець, свідомо маніпулюючи мовою, **не** «претендує на певну мовленнєву оригінальність», **не** розраховує на додатковий, *понадкомунікативний* ефект, **не** розраховує на належну оцінку своєї лінгвокреативності; модальна гра **не** повинна бути «гарною», оскільки маніпуляція має бути прихованою, без «порушення правил», адресат **не** повинен «розпізнати» її, що уможливить досягти бажаного ефекту – зміни (трансформації, модифікації) ментального ракурсу, або ментальної оптики, відображення дійсності.

З огляду на запропонований аналіз кореляції понять «мовна гра» і «модальна гра», зокрема й відсутність єдиної загальноприйнятої дефініції терміна *мовна гра*, постає проблемне й дискусійне питання про статус *модальної гри* як *мовної антигри*, що потребує подальшого дослідження.

Бріцин В.М. Модальність і предикативність: лінії розмежування і протиставлення. *Мовознавство*. 2015. № 2. С. 77–85.

Вітгенштайн Л. Tractatus logico-philosophicus; Філософські дослідження. Пер. з нім. Євген Попович. Київ: Основи, 1995.

Зирка В.В. Языковая парадигма манипулятивной игры в рекламе: дисс. ... доктора филол. наук: Ин-т языкознания НАН Украины. Киев, 2005.

Кастанеда К. Подорож в Ікстлан. Уроки дона Хуана. Пер. з англ. Івана Кричфалушія. Львів: Terra Incognita, 2019.

Кондратенко Н.В. Мовна гра в рекламному теледискурсі як вияв лінгвокреативу. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. 2019. № 38. Т. 3. С. 83–86.

Космеда Т. Класичне і модерне: актуалізація вчення Л. Щерби про мовний експеримент як про мовну гру. *Мова: класичне – модерне – постмодерне: збірник наукових статей*. Київ: ТОВ «СІК ГРУП УКРАЇНА», 2014. Вип. 1. С. 4–13.

Космеда Т.А., Халіман О.В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики). Дрогобич: Коло, 2013.

Лігачова Н., Черненко С., Іванов В., Дацюк С. Маніпуляції на ТБ. Київ: Телекритика Інтерньюз, 2003.

Потебня О.О. Естетика і поетика слова: збірник. Київ: Мистецтво, 1985.

Стехіна В.К. Парадокси як мовна гра в сучасних медіатекстах. *Теле- та радіожурналістика*. 2010. Вип. 9. С. 336–341.

Тараненко О.О. Гра слів. *Українська мова. Енциклопедія*. Київ: Українська енциклопедія ім. М.П. Бажана, 2000. С. 100–101.

Холод О.М. Зібрання наукових праць: у 10 т. Т. 10: Теорія інмутації суспільства. Київ: КиМУ, 2011.

Эпштейн М.Н. Философия возможного. Санкт-Петербург: Алетея, 2001.

Austin J.L. *How to Do Things with Words: The William James Lectures Delivered in Harvard University in 1955*. Oxford, England: Oxford University Press UK, 1962.

Wilhelm Von Humboldt's. *Gesammelte Werke*. Bd. 1–6. Berlin, 1848.

УМОВНІ СКОРОЧЕННЯ

СУМ – Словник української мови: в 11 т. Київ: Наукова думка, 1970–1980.

REFERENCES

Austin, J.L. (1962). *How to Do Things with Words: The William James Lectures Delivered in Harvard University in 1955*. Oxford, England: Oxford University Press UK (in Eng.).

Britsyn, V.M. (2015). Modality and predicativity: the lines of delimitation and opposition. *Movoznavstvo*, 2, 77–85 (in Ukr.).

Epstein, M.N. (2001). *A Philosophy of the Possible. Modalities in thought and culture*. St. Petersburg: Aletheia (in Russ.).

Kastaneda, K. (2019). *Journy to Ixtlan. The lessons of Don Juan*. Lviv: Terra Incognita (in Ukr.).

Kholod, O.M. (2011). *Collected scientific works: in 10 vol. Vol. 10: Theory of Society Immutation*. Kyiv: KМУ (in Ukr.).

Kondratenko, N.V. (2019). *Language game in advertising TV discourse as a manifestation of linguistic creativity*. *Scientific Bulletin of the International Humanitarian University. Ser: Philology*, 38(3), 83–86 (in Ukr.).

Kosmeda, T.A. (2014). *Classical and Modern: Actualization of L. Shcherba's concept of a linguistic experiment as a language game*. *Language: classical – modern – postmodern: a collection of scientific articles*, 1, 4–13. Kyiv (in Ukr.).

Kosmeda, T.A., Haliman, O.V. (2013). *Language game in the paradigm of interpretive linguistics. Grammar of evaluation. Grammatical games (theoretical understanding of discursive practice)*. Drohobych: Kolo (in Ukr.).

Lihachova, N., Chernenko, S., Ivanov, V., Datsiuk, S. (2003). *Manipulations on TV*. Kyiv: Telekrytyka Internews (in Ukr.).

Potebnia, O.O. (1985). *Aesthetics and poetics of the word: a collection*. Kyiv: Mystetstvo (in Ukr.).

Stekhina, V.K. (2010). *Paradoxes as a language game in modern media texts*. *TV and radio journalism*, 9, 336–341 (in Ukr.).

Taranenko, O.O. (2000). *Wordplay. Ukrainian language. Encyclopedia* (pp. 100–101). Kyiv: Bazhan Ukrainian Encyclopedia (in Ukr.).

Wittgenstein, L. (1995). *Tractatus logico-philosophicus; Philosophical investigations*. Translated from German by Yevhen Popovych. Kyiv: Osnovy (in Ukr.).

Zirka, V.V. (2005). *Linguistic paradigm of the manipulative game in advertising*: diss. D. in Philology: Institute of Linguistics of the National Academy of Sciences of Ukraine. Kyiv (in Ukr.).

LEGEND

СУМ – Dictionary of the Ukrainian language: in 11 vol. (1970–1980). Vol. I–XI. Kyiv (in Ukr.).

Статтю отримано 22.11.2023

Nina Horholiuk

LANGUAGE GAME AND MODAL GAME: CORRELATION OF CONCEPTS AND TERMS

The article characterizes the correlation between the concepts of *language game* and *modal game*. The mechanisms that make language play possible and its creative character, and language game tools are analyzed. The term *modal game* is interpreted as a manipulative tactic of the speaker's strategy of informational influence on the reader/listener, a conscious and planned linguistic manipulation carried out by the speaker, resulting in the recipient's mental perspective of reality changes. The study focuses on the correlation of the basic differentiating features of language and modal games – language manipulation and the speaker's linguistic creativity. It emphasizes the obligatory participation of the addressee in such games.

It is determined that, in contrast to language game, the speaker's linguistic creativity in a modal game consists in the creative selection of such linguistic means or the choice of such modal game techniques that will not attract the recipient's attention since the manipulation should be hidden, without “breaking the rules”, which will make it possible to achieve the desired effect of influence on the recipient's consciousness.

The rules, mechanisms and techniques of the modal game in the media are defined and described, in particular, the truncation of the mode sentence component in media headlines (change of the explicit status of the modality to the implicit one, which predicts the modality of knowledge) and the substitution of the modal predicates with other predicates, which results in the transformation or modification of the modal meaning of the sentence-utterance.

Given the proposed analysis of the correlation of the concepts of “language game” and “modal game”, including the lack of a single generally accepted definition of the *language game* term, the article identifies a problematic and controversial issue of the status of modal game as a linguistic antgame that requires further research.

Key words: language game, modal game, modality, manipulation, linguistic creativity, understanding.