

МОВНА ГРА ЯК ЕЛЕМЕНТ СУГЕСТИВНОГО ВПЛИВУ В ІНТЕРАКЦІЇ «ЛІКАР-ПАЦІЄНТ»

Реферат. *Мовна гра – явище багатоаспектне, що має одночасно стилістичну, психолінгвістичну, прагматичну та естетичну природу. Багатоплановість даного феномена робить скрутним несуперечливе і вичерпне визначення мовної гри, далеко не всі аспекти якої досить добре вивчені. Мовна гра приносить естетичне задоволення та задовольняє психоемоційні потреби. Граючи з формою мовлення, мовець підсилює його виразність або створює комічний ефект, сприяє створенню нових слів, збагачуючи тим самим мову.*

Введення мовної гри в медичний дискурс свідчить про її значні прагматичні можливості. Подача інформації за допомогою мовної гри сприяє оптимізації інформаційного впливу на того, хто її одержує. В ієрархії функцій мовної гри в дискусійному просторі медичної комунікації головна роль належить функції сугестивного впливу, якій підпорядкована естетична функція, і як похідна від цих функцій, що охоплює оцінний характер інформації та стилістичну манеру її подачі, виникає світоглядна функція.

У роботі здійснено особливості аналізу таких різновидів мовної гри, як іронія, перифраза, слова зі зменшено-пестливими суфіксами (демінітиви), які гармонізують спілкування, налагоджують комунікативну координацію, сприяють розрядці негативної емоційної енергії, що викликана наявністю симптомів хвороб, а також доведено, що «мовна гра» покращує мовленнєву інтеракцію «лікар-пацієнт» і підвищує сугестивний вплив.

Ключові слова: *медичний дискурс, мовна гра, сугестивний вплив, інтеракція, комунікативний акт.*

Мовну гру традиційно розглядають у лінгвістичному, культурологічному, комунікативному та семіотичному аспектах. Багатоаспектність підходів до вивчення цього явища зумовлена особливим впливом комунікативних технологій з їх багатим арсеналом вербально-зображальних засобів на споживача інформації.

Метою статті є визначення поняття *мовна гра* як елемент сугестивного впливу в інтеракції «лікар-пацієнт». Мета зумовила розв'язання таких завдань: 1) з'ясувати зміст поняття *мовна гра*; 2) здійснити аналіз різновидів мовної гри; 3) довести, що «мовна гра» покращує мовленнєву інтеракцію «лікар-пацієнт» і підвищує сугестивний вплив.

Феномен *мовна гра* неодноразово ставав предметом лінгвофілософських (Л. Вітгенштайн, С. Катречко), логіко-семантичних (S. Attardo) функціонально-комунікативних (Е. Берн, В. Костомаров, В. Санніков) і лінгвокогнітивних (Н. Арутюнова, Т. Гридін, В. Карасик) досліджень на матеріалі різних мов.

Термін *мовна гра* був запроваджений у теорію мови й лінгвофілософію Л. Вітгенштайном [4], який розглядав усю вербальну діяльність людини (та навіть почасти й невербальну, ремісничо-продуктивну) як сукупність мовленнєвих ігор.

Проте й на сьогодні поняття *мовна гра* не має несуперечливого й однозначного витлумачення. Хоча воно й визначається як різновид непродуктивної діяльності, що має мотив, який полягає у самому процесі гри, однак, навряд чи можна вважати мовну гру формою чи різновидом непродуктивної діяльності, оскільки в результаті її застосування виникають жарти, каламбури, парадокси тощо, які сприяють досягненню певного прагмасемантичного ефекту висловлення.

Терміном *мовна гра* позначають «ті явища, коли мовець «грає» з формою мовлення, коли вільне ставлення до форми мовлення співвідноситься з естетичним завданням. Це може бути і невинний жарт, і вдала іронія, і каламбур, і різні види тропів (порівняння, метафора, перифраза тощо)» [9, с. 172].

Людина завжди мала здатність і схильність надавати ігрової форми усім сторонам свого життя. Гра – необхідний спосіб соціального життя, те, що підтримує ідеал, який в свою чергу визначає духовну культуру епохи. Зі стихійної якості, ритму життя гра стає для тих чи інших прошарків суспільства, а в якісь періоди – суспільства в цілому, драматургічною тканиною реалізації якого-небудь вищого соціального сюжету, морально-соціальної ідеї.

Гра – насамперед вільна діяльність. Усі дослідники підкреслюють незацікавлений характер гри. Вона необхідна індивідууму як біологічна функція, а суспільству потрібна через втілений у ній зміст. Гра скоріше, ніж праця, була формуючим елементом людської культури [7, с. 133].

Гра є вільною діяльністю, яка, будучи ніби «несерйозною», цілком свідомо стає поза «звичайним життям», але водночас дуже, а то й повністю захоплює гравця. Вона відбувається у своїх власних часових та просторових межах відповідно до певних установлених правил, у певному порядку. Вона сприяє утворенню суспільних угруповань, схильних оточувати себе таємницею і підкреслювати свою відмінність від звичайного світу, – таке визначення гри дає голландський культуролог Й. Гейзінга У своїй праці «*Nomo Ludens*» («Людина граюча») [17, с. 16-17].

Найважливіші види первісної діяльності людського суспільства переплітаються з грою. Візьмемо мову, найперший і найвищий інструмент культури, що його творить сама людина, яка твориться духом, що постійно мерехтить, перестрибує з рівня матеріального на рівень думки, власне, грається тією чудесною номінативною здатністю. За назвою кожного абстрактного поняття ховається щонайсміливіша з метафор, і що не метафора – то гра словами. Таким чином, Й. Гейзінга вважає, що «гра є тим механізмом, за допомогою якого людство творить своє вираження буття, тобто паралельний реальності вигаданий світ» [Там само].

Т. Гридін у роботі «Языковая игра: стереотипы и творчество» пропонує асоціативну концепцію мовної гри. Ефект мовної гри зумовлений включенням знака до нового асоціативного контексту, який забезпечує прогноз сприйняття мовних одиниць з розрахунком на певну (запрограмовану) реакцію адресата (реального або уявного). Лінгвіст також вважає, що правильніше говорити про мовленнєву гру, тому що реалізується вона у мовленні, залежить від бажання співрозмовника підтримувати її (і можливість робити це), результат гри є оказіональним та єдиним [6, с. 6-7].

В. Шаховський, досліджуючи соціолінгвістичну проблему зв'язку мови та суспільства, дійшов висновку, що мовна гра є соціальним інструментом, оскільки за її допомогою можливо свідоме моделювання певних емоцій у споконвічній опозиції «ми» (народ) та «вони» (управлінські урядові структури). Мовна гра завжди помітна у комунікативних ситуаціях, оскільки вона завжди експресивна і прагматична. Мовна гра є винаходом нових або заміною старих знаків мови, іншим вживанням, відхиленням від формальних правил.

Б. Норман трактує мовну гру як використання мови в особливих – естетичних, соціальних та інших – цілях, при яких мовна система найкращим чином демонструє свою «м'якість»: мовні одиниці, їхні класи та правила їх функціонування отримують тут більший ступінь свободи в порівнянні з іншими мовленнєвими ситуаціями [11, с. 5-6].

В. Виноградов вважає, що мовна гра створюється завдяки вмілому використанню з метою досягнення комічного ефекту різноманітних співзвучань, повних або часткових омонімів, паронімів і таких мовних феноменів, як полісемія та зміна сталих лексичних зворотів [3, с. 202-203]. Серед різноманітних форм мовної гри як різновиду мовленнєвої творчості виділяють нонсени, пародії, анаграми, парадокси, каламбури та ін.

Мовна гра приносить естетичне задоволення та задовольняє психоемоційні потреби. Граючи з формою мовлення, мовець підсилює його виразність або створює комічний ефект, сприяє створенню нових слів, збагачуючи тим самим мову.

Оскільки і мовлення, і гра є різновидами людської діяльності, актуалізація мови в мовленні може піддаватися різного роду обіграванням. Але до XIX сторіччя зв'язок мови й гри не розглядався в наукових дослідженнях, хоча у філософії й лінгвістиці порівняння мови

із грою було досить розповсюдженим. Оскільки слова органічно вписані в мовну систему, то вони мають не лише значення, а й значущість, яка залежить від словесного оточення. Входячи до складу системи, слово наділене не лише значенням, а ще й головним чином значущістю, що є чимось зовсім іншим. Так, Ф. де Сосюр кількаразово вдається до проведення аналогії між основними властивостями мови й гри.

У багатьох інших наукових працях, присвячених дослідженню гри, зазначається, що ігрову інтерпретацію можуть отримати різноманітні явища, у тому числі й мовні. Так, М. Кронгауз звужує поняття мови й гри до діалогу й розглядає поняття гри в межах метафори: «Гра – це діалог». Можливість представити будь-яку гру у вигляді діалогу в особливій ігровій мові дозволила йому диференціювати основні риси ігор-діалогів. На думку вченого [10, с. 56], при моделюванні дискретних ігор можна вичленовувати три типи правил, релевантних як для дискретних ігор, так і для реальних діалогів: (1) правила побудови одиниць ігрової мови; (2) правила комунікації, у тому числі прагматичні постулати П. Грайса й (3) ігрові стратегії, що дозволяють учасникам діалогу-гри наближатися до здійснення поставленої мети.

І. Сніховська вивчає феномен «мовна гра» у ракурсі когнітивно-дискурсивної парадигми лінгвістики, яка передбачає комплексний опис цього явища у контексті операційних механізмів його формування та функціонування у мовленні [14, с. 1].

У розумінні гри як різновиду людської діяльності немає одностайності. У філософській концепції гри І. Кант звертає увагу на аналіз даного феномена в аспекті дихотомії «реальне – умовне». Гра визначається як «видимість», «істина у явищі», але усвідомлення цієї «граючої видимості» за умови розуміння істинного стану речей утримує душу в приємному коливанні між межами омани й істини і надзвичайно тішить душу, яка свідомо своєї проникливості. У цьому трактуванні міститься один із найважливіших основних постулатів визначення гри як різновиду умовно-реальної діяльності. Подібна думка звучить також у Й. Хейзінга про те, що будь-яка гра проходить всередині свого ігрового простору, в якому діють свої непорушні правила, свій власний безперечний порядок [18, с. 21]. Дотримання правил гри вимагає від її учасників двоплановості поведінки: виконання діяльності, що імітується, і розуміння умовності ситуації.

У вітчизняному мовознавстві явище мовної гри найповніше досліджене на фонетичному (різноманітні звукові повтори) та лексичному (обігрування значень полісемічного слова, омонімів та паронімів) рівнях (І. Качуровський, А. Коваль, А. Критенко, О. Пономарів), меншою мірою – на рівні фразеології (обігрування внутрішньої форми власних назв у складі фразеологічних одиниць (у дусі «народної етимології») та омонімічних – фразеологізованої і вільної семантико-стилістичних конструкцій (М. Демський, В. Ужченко та ін.). Значно менше це явище вивчене у словотворенні й особливо в граматиці української мови (у морфеміці, морфології, синтаксисі), хоч на цих мовних рівнях воно також є одним з традиційних і досить поширених семантико-стилістичних засобів. Відсутня також загальноприйнята, придатна для якомога більшої кількості випадків, семантико-структурна класифікація типів конструкцій з елементами мовної гри слів. Явище мовної гри найповніше описане на матеріалах текстів художнього стилю, особливо поезії та гумористичних жанрів, меншою мірою в мові публіцистики, а також у різновиді гри, як гумористично-сатиричні підписи під малюнками, карикатурами (О. Стишов та ін.); це явище досліджували на матеріалі рекламних текстів (Н. Непийвода) і зовсім воно не досліджене у контексті медичного дискурсу.

У нашій роботі *під мовною грою розуміємо нестандартне варіювання форми та змісту різнорівневих мовних засобів, яке створює неоднозначність, оригінальність, експресивність, з метою досягнення прагматичного ефекту.*

Як різновид мовної гри розглядають іронію, яка належить до ефективних прийомів прихованої оцінки, поглядів, установок. У медичній комунікації доброзичливе, інколи по-приятельськи іронічне ставлення лікаря допомагає пацієнтові почуватися більш розкуто,

подолати невпевненість, страх, проїнятися атмосферою довіри. Така модель фатичного спілкування може бути виражена в різний спосіб, як-от:

Пацієнт: *Добрий день!*

Лікар: *Добрий, хоч і дуже жаркий.*

Чи, наприклад, комплімент, який робить лікар, може містити лексеми з позитивною оцінкою зовнішнього вигляду пацієнта або його фізичної форми:

О, нарешті мужчина! (попередні пацієнти до лікаря-стоматолога були жінки); *Боже, така спортивна статура і так зігнуло!* (до стрункого хлопця з ознаками радикуліту).

Яскраво виражене іронічне забарвлення мають питання лікаря під час прийому підлітків, зазвичай подібні питання поліпшують емоційний стан підлітка, який звернувся до лікаря:

Пацієнт: *Можна?*

Лікар: *Заходь, заходь. Що, знову група підтримки за дверима чекає?*

Такі речення зазвичай передають семантику припущення, тому в них активно використовують елементи відповідного суб'єктивно-модального змісту, зокрема вставні слова, частки:

Пацієнт: *Можна?*

Лікар: *Можна. Мабуть, з футболу? А що, хіба й досі канікули?*

Зауважимо, що і комплімент, і жарти лікаря зінційовані ним як особою, наділеною владою, оскільки, як пише англійська дослідниця Д. Таннен «якщо інші люди сміються над вашими жартами, то ви на певний час маєте владу над ними» [16, с. 194].

Отже, мовна гра, гумор, жарти у мовленні лікаря полегшують спілкування, надають емоційного впливу, допомагають зняти психологічне напруження під час спеціальної бесіди:

Лікар: *Тиск у Вас, Галино Іванівно, як у космонавта, сто двадцять на вісімдесят.*

Лікар: *Ну що, ні інфаркту, ні ішемії, життю ще сто років радієм.*

Або:

Пацієнт: *Так, доречі, дружина міністра займається таблетками. Ну, просто займається таблетками.*

Лікар (жартівливо): *А, це дружина міністра, а я думав це ваша дружина.*

Використання жартівливого порівняння підбадьорює пацієнта:

Лікар: *Рубці, у Вас, звичайно, залишаться з Вами, як ваша фотографія.*

Дане порівняння допомагає зняти неприємні відчуття про можливі наслідки, які можуть залишитися у пацієнта на все життя.

Інший приклад:

Лікар (сміється): *Ну, Зоє Дмитрівно, все у Вас негативне.*

Пацієнт: *Слава Богу, хоча б щось негативне, а то все позитивне.*

Лікар: *Не скажіть, наприклад, позитивні емоції теж потрібні.*

Подібні висловлювання гармонізують спілкування, налагоджують комунікативну координацію, сприяють розрядці негативної емоційної енергії, що викликана наявністю симптомів хвороб.

Дуже часто, констатуючи наявність певного симптому, лікар використовує такий спосіб його називання, як перифраза (перифраз, парафраза), яка також є різновидом мовної гри: *Не контагіозно. Може ходити на роботу. Не заразно.* Перифраза в наведеному прикладі виконує функцію пояснення, що є одним із призначень уживання цього мовного засобу. Однак лікар використовує її з різною метою: переконання, заспокоєння, стримування тощо.

Зауважимо, що досі немає однозначного витлумачення поняття перифрази. Так, на думку Ш. Баллі, уживання такого прийому спрямоване на поліпшення контакту зі слухачем: «Розширена форма повторення думки зветься у звичайній термінології перифразою, однак цим терміном потрібно позначати вільно й спонтанно породжене висловлення тієї самої думки, а не стереотипні (традиційні) перифрастичні звороти» [2, с. 126]. І. Гальперін розглядав перифразу як стилістичний засіб, як «нову назву предмета, процесу, що реалізує

здатність мови давати нові назви предметам, виокремлюючи їхні певні властивості» [5, с. 167].

Не заглиблюючись у теоретичний аспект проблеми, зазначимо, що поняття перифрази є досить широким. Його трактують мовознавці за такими основними властивостями, як номінативність, описовість, повторюваність, тотожність тощо. Усі вони притаманні медичному дискурсу і виявляють себе на різних етапах комунікативної взаємодії лікаря й пацієнта. Однак на етапі об'єктивного обстеження процес перефразування ґрунтується насамперед на бажанні лікаря-мовця передавати інформацію одного змісту, не лише позначаючи вже згаданий об'єкт або явище, а й характеризуючи наявність ознак, що є актуальними саме в момент мовлення: *Так, це був інкубаційний період, тобто небезпечний, Ви вже тоді були інфіковані*. Відбувається начебто повторне номінування ознаки, ураховуючи загальний рівень знань пацієнта, які дають змогу вибудувати логічний ланцюжок із тієї інформації, що її констатує лікар: *інкубаційний – небезпечний – інфіковані*. Спираючись на номінативність слова, перифраза повторно номінує явище в контексті розмови, наповнюючи його конкретним змістом.

Перифраза у формі словосполучення або речення, які вживає лікар, може бути одним із способів характеристики пропонованого методу дослідження. Для цього він використовує *описовий спосіб* повторного номінування ознаки чи явища: *Чули, мабуть, що є така оптика, лапароскопія, тобто через проколи в животі роблять операцію*. Пояснення через ототожнення (*оптика – лапароскопія, операція – проколи*) лікар здійснює за допомогою вживання перифрази як «тотожності двох словникових одиниць, що ґрунтується на тотожності їхніх референтів щодо певної ситуації» [15, с. 201].

Перифраза як описова номінація є цілком логічною в мовленні лікаря під час реалізації ним констатаційно-пояснювальної тактики, коли він ідентифікує ознаки і симптоми, отримані на етапі об'єктивного обстеження. Однак перифраза як описова номінація може не лише описувати об'єкт номінації, а й виражати емоційно-оцінне ставлення мовця до нього. Причому оцінним є вже саме використання перифрази, уживаючи яку лікар-мовець в особливий спосіб виділяє номіновану ознаку, тобто її оцінює. Крім цього, як неоднослівна назва, перифраза демонструє широкі можливості для прямого вираження мовцем власної оцінки через лексичне значення окремих мовленнєвих одиниць: *Додамо інтерферон. Імуностимулятор. Це найкраще*. Лікар повторно номінує препарат: *інтерферон* і називає *імуностимулятором*, даючи йому свою оцінку.

Отже, уживання лікарем перифразувань слів, словосполучень, речень як еквівалентних аналітичних одиниць мовної гри, увиразнює комунікацію, сприяє динаміці процесу діагностування.

Як показав фактичний матеріал дослідження, у ряді випадків одним з компонентів мовного сугестивного впливу є засоби пом'якшення категоричності прямого імперативного навіювання. Як подібні засоби лікар використовує слова зі зменшено-пестливими суфіксами (демініутиви), форми множини дієслів і займенників, транспоноване значення особи дієслова, невизначено-кількісні слова, прислівники зі значенням неповноти ознаки, порівняльний ступінь якісних прикметників і прислівники з приставкою *по*.

Демінутиви висловлюють емоційне ставлення суб'єкта до об'єкта і постають ще одним прийомом мовної гри. У тих ситуаціях спілкування лікаря з пацієнтом, при яких основною формою вираження прохання є імператив або конструкція з інфінитивом, тобто під час лікарських команд, вживання пом'якшуючих засобів замість нейтральних форм сприяє вираженню доброзичливого ставлення мовця (лікаря) до адресата (пацієнта), пом'якшує категоричність форми імперативу, посилює емоційний вплив:

Лікар: *Лягайте на правий бочечок*.

Лікар: *Покашляйте трішечки*.

Лікар: *Спинкою повернемося*.

Лікар: *Роздягайся скоріше. Одяг складай на стільчик*.

Лікар: *Лягайте, огляну, на кушеточку, на спинку*.

Лікар: *Животик розслаб.*

Ю. Апресян [1] вважає зменшено-пестливі суфікси у словах типу *бочечок, пальчик, вушко, спинка, укольчик, табеточка, знімочек, ручка, животик, кушеточка, стільчик, п'яточки, ніжки* і т.п. засобом залучення адресата до особистої сфери адресанта. Лікар посилює вплив на пацієнта, залучаючи його до кооперації [12] яка необхідна для проведення діагностичних і лікувальних заходів. З позицій стилістичної класифікації суфіксів суб'єктивної оцінки [8], що використовують у мові лікарі зменшено-пестливі суфікси можуть бути віднесені до групи схвально-характеристичних, в яких переважає саме якісно-емоційна характеристика ознаки, а не лише поняття про розмір.

Вищий ступінь якісних прикметників і прислівники з приставкою *по-* носять розмовний характер і мають відтінок пом'якшення, вказівки на незначність переваги одного предмета над іншим:

Лікар: *А потім йому можна помаленько / потихенько кататися на велосипеді*

Дані форми здатні бути засобом категорії пом'якшення, оскільки володіють позитивним денотатом [13].

У процесі розгляду мовленнєвої діяльності на тлі внутрішніх ментальних процесів прагматично-комунікативна думка виокремлює такий продукт цих процесів, як *мовна гра*, оскільки переключення на експресивно-ігровий реєстр комунікації розширює межі функціонування мови, спростовуючи усталені уявлення про алгоритм сприйняття й вербального відображення дійсності. Відтак зрозуміло, що мовна система допускає значну свободу прояву лінгвокреативності *homo loquens*. Мовна активність індивіда може виражатися, зокрема, у свідомому порушенні правила (норми, канону) з метою привернення уваги до різного роду мовленнєвих експериментів над знаком.

Введення мовної гри в медичний дискурс свідчить про її значні прагматичні можливості. Подача інформації за допомогою мовної гри сприяє оптимізації інформаційного впливу на того, хто її одержує. В ієрархії функцій мовної гри в дискусійному просторі медичної комунікації головна роль належить функції впливу, якій підпорядкована естетична функція, і як похідна від цих функцій, що охоплює оцінний характер інформації та стилістичну манеру її подачі, виникає світоглядна функція.

У функціональному сенсі ігрова форма подачі інформації спрямована на оптимізацію комунікативного впливу на реципієнта. Мовна гра психологічно полегшує сприйняття інформаційного матеріалу й одночасно заслуговує на довіру адресанта. Тим часом застосування ігрових прийомів з використанням різної лексики розширює можливості перетворення інформації в діапазоні «об'єктивність – маніпулятивність», чим і зумовлене активне використання мовної гри в сучасному медичному дискурсі.

Перспективу дослідження вбачаємо в аналізі різновидів мовної гри у конфліктному медичному дискурсі.

Список використаної літератури

1. Апресян Ю. Д. Избранные труды / Ю. Д. Апресян. – Т. II. Интегральное описание языка и системная лексикография. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1995. – 767 с.
2. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка / Шарль Балли. – М. : Издательство иностранной литературы, 1955. – 416 с.
3. Виноградов В. С. Перевод. Общие и лексические вопросы / В. С. Виноградов. – [2-е изд., перераб.]. – М. : Книжный дом Университет, 2004. – 240 с.
4. Витгенштейн Л. Философские работы / Л. Витгенштейн ; [пер. с нем. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева]. – Ч. I. – М. : Гнозис, 1994. – 612 с.
5. Гальперин И. Р. Стилистика английского языка / И. Р. Гальперин. – М. : Высшая школа, 1971. – 343 с.
6. Гридина Т. А. Языковая игра : стереотипы и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический ин-т, 1996. – 214 с.

7. Гуревич П. С. Культурология : [учебник] / П. С. Гуревич. – [3-е изд., перераб. и доп.]. – М. : Гардарики, 1999. – 280 с.
8. Ефимов А. И. Стилистика художественной речи / А. И. Ефимов. – М. : МГУ, 1961. – 516 с.
9. Земская Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, И. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / [отв. ред. Е. А. Земская.]. – М. : Наука, 1983. – С. 172-214.
10. Кронгауз М. А. Игровая модель диалога / М. А. Кронгауз // Логический анализ языка. – М. : Наука, 1992. – С. 55-60.
11. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – М. : Флинта : Наука, 2006. – 344 с.
12. Рудник-Карват З. О функциях уменьшительных и увеличительных существительных в тексте / З. Рудник-Карват // Лики языка: сб. М., 1998. С. 315-326.
13. Сеничкина Е. П. Эвфемизмы русского языка: Учебное пособие к спецкурсу для студентов и аспирантов, обучающихся по специальности «Филология» / Е. П. Сеничкина. М. : Высшая школа, 2005. – 115 с.
14. Сніховська І. Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. Наук : спец. 10.02.04 «Германські мови» / І. Е. Сніховська. – Запоріжжя, 2005. – 20 с.
15. Степанов Ю. С. Имена. Предикаты. Предложения: Семисеологическая грамматика / Ю. С. Степанов. – М. : Наука, 1981. – 360 с. Карасик В. И. О социолингвистическом анализе дискурса / В. И. Карасик // Основное высшее и дополнительное образование : проблемы дидактики и лингвистики : сб. научн. трудов ВолГУ. – Волгоград, 2000. – Вып. 1. – С. 145-167.
16. Таннен Д. Ты меня не понимаешь! Почему женщины и мужчины не понимают друг друга : [пер. с английского] / Д. Таннен. – М. : Искусство, 1996. – 194 с.
17. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга : [пер. з англ. О. Мокровольського]. – К. : Основи, 1994. – 256 с.
18. Хейзинга Й. Homo Ludens (Человек играющий). В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; [пер. с нидерландского ; под общей ред. Г. И. Тавризян]– М. : Прогресс : Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.

Аннотация

Шанина О. С. Языковая игра как элемент суггестивного влияния в интеракции «врач-пациент».

Статья посвящена особенностям анализа видов языковой игры в интеракции «врач-пациент». Введение языковой игры в медицинский дискурс свидетельствует о ее значительных прагматических возможностях. Автор обосновывает необходимость подобного анализа, поскольку «языковая игра» улучшает речевую интеракцию «врач-пациент» и повышает суггестивное влияние.

Ключевые слова: медицинский дискурс, языковая игра, суггестивное влияние, интеракция, коммуникативный акт.

Summary

Shanina O. S. The Language game as an element of suggestive influence in interaction «doctor-patient».

The article is devoted to the peculiarities of analysis of types language game in interaction «doctor-patient». The introduction of the language game in medical discourse testifies to its significant pragmatic possibilities. The author proves the necessity of such an analysis, because «language game» improves speech an interaction «doctor-patient» and improves suggestive influence.

Keywords: medical discourse, language game, suggestive influence, interaction, communicative act.