

## МОВНА ГРА ЯК ОСОБЛИВИЙ ПРИЙОМ У ХУДОЖНІЙ КАРТИНІ СВІТУ ГРИГОРІЯ КВІТКИ-ОСНОВ'ЯНЕНКА

У статті розглянуто феномен мовної гри як стилістично-естетичного прийому у творчості Григорія Квітки-Основ'яненка. Проаналізовано її роль у формуванні художньої картини світу, конструюванні комічного ефекту, розкритті характерів і сатиричному змалюванні соціальних реалій. Проаналізовано мовну гру на основних рівнях – фонетичному, лексичному, синтаксичному та семантичному – у контексті індивідуального стилю письменника. Акцентовано на взаємодії мовної гри з народними традиціями, паремійним фондом і специфікою українського розмовного мовлення.

**Ключові слова:** мовна гра, художня картина світу, Григорій Квітка-Основ'яненко, стилістика, українська проза, комічне, сатиричне.

**Rudenko, A. Language Play as a Distinctive Device in the Artistic Worldview of Hryhorii Kvitka-Osnovianenko.** *The article explores the phenomenon of language play as a significant stylistic and aesthetic device in the works of Hryhorii Kvitka-Osnovianenko, one of the founding figures of modern Ukrainian literature. The study focuses on the functional role of language play in constructing the artistic worldview, creating comic effects, shaping characters, and providing a satirical interpretation of the social and moral-ethical reality of the time. Language play is examined as a tool of artistic modeling that enables the author to blend elements of folk humor culture with an individualized narrative style. Particular attention is given to the analysis of different structural levels of language play – phonetic, lexical, syntactic, and semantic – through the prism of Kvitka-Osnovianenko's literary texts. It is demonstrated that at all linguistic levels, the writer actively employs the expressive resources of the Ukrainian colloquial language, dialectisms, vernacular expressions, numerous folk proverbs, and sayings skillfully integrated into the author's stylistic palette. This approach not only deepens the reader's immersion into the cultural and linguistic environment of the work but also serves an important identificational function, reinforcing the specificity of national artistic thinking. As a result, language play emerges as a universal means of satirical, comic, and aesthetic impact, contributing to the formation of a distinctive authorial writing style and the artistic originality of Hryhorii Kvitka-Osnovianenko's oeuvre.*

**Keywords:** language play, artistic worldview, Hryhorii Kvitka-Osnovianenko, stylistics, Ukrainian prose, comic, satirical.

## Вступ

Григорій Квітка-Основ'яненко є зачинателем української прози та одним із перших письменників, які надавали мовній грі значної ролі в художньому тексті. Його стиль вирізняється поєднанням гумору, сатири, збереженням народної мудрості й фольклорної традиції. Одним із ключових засобів виразності у творах Квітки-Основ'яненка є мовна гра, яка формує особливу художню картину світу. Дослідження цього явища дозволяє глибше зрозуміти природу комічного, сатиричного й іронічного у творчості письменника.

Мовна гра є однією з невіддільних частин мовленнєвої діяльності людини. Мова як живий організм не є постійною, вона змінюється й розвивається разом з вимогами суспільства та часу, змінюються і її особливості. Дослідження мовних процесів тривають і досі. Питанням мовної гри у світовій лінгвістиці у різний час займалися такі вчені, як Л. Вітгенштайн, Дж. Серль, Дж. Остін, П. Прайс, Г. Кларк, Д. Деннет, М. Фуко, Ю. Габермас, Ч. Тейлор та ін. В українському мовознавстві механізми мовної гри досліджували Т. Космеда, Ж. Колоїз, Т. Біленко, О. Важеніна, О. Пешкова, О. Халіман та ін. Проте, незважаючи на широке й тривале вивчення цього поняття, мовознавці ще не дійшли згоди щодо вичерпного визначення мовної гри. Це зумовлене тим, що поняття мовної гри досить складне, адже поєднує в собі не тільки мовленнєву діяльність, а й усі позамовні чинники, що впливають на цей процес. Таким чином, вона набуває різноманітної форми відповідно до мети та способів її вживання, а тому функціє майже на всіх мовних рівнях: фонетичному, морфологічному, лексико-семантичному й синтаксичному. Саме тому це явище потребує більш ґрунтовного дослідження. Стаття спрямована на висвітлення феномену мовної гри як стилістично-естетичного прийому в творчості Григорія Квітки-Основ'яненка. Досліджено його роль у формуванні художньої картини світу, створенні комічного ефекту, характеротворенні персонажів і сатиричному відображенні соціальних реалій.

Мета дослідження – з'ясувати особливості мовної гри як художнього прийому в творчості Григорія Квітки-Основ'яненка, визначити її функційне навантаження в структурі тексту й роль у формуванні індивідуального авторського стилю і художньої картини світу, опираючись на лінгвостилістичний аналіз творів письменника. Досягнення мети зумовлює виконання низки **завдань**, зокрема розглянути

теоретичні засади поняття *мовної гри* в сучасному лінгвістичному дискурсі, визначити основні стилістичні й семантичні функції мовної гри в художньому тексті, проаналізувати специфіку реалізації мовної гри у творах Григорія Квітки-Основ'яненка, визначити основні рівні мовної гри (фонетичний, лексичний, синтаксичний, семантичний) у контексті творчості письменника, оцінити роль мовної гри в характеротворенні, створенні комічного й сатиричного ефекту, встановити взаємозв'язок мовної гри з елементами народної мови, фольклору та традиційної культури в художній картині світу автора.

### **Методи дослідження**

У процесі дослідження застосовано такі методи: *описовий* метод з метою узагальнення й систематизації теоретичних положень щодо мовної гри як лінгвістичного й стилістичного явища, *метод лінгвостилістичного аналізу* з метою виявлення мовних засобів, що реалізують мовну гру у творах Григорія Квітки-Основ'яненка, *метод контекстуального аналізу* з метою дослідження функціонування мовної гри в межах художнього тексту з урахуванням її стилістичного навантаження, *функційно-семантичний* метод з метою визначення ролі мовної гри у створенні художньої картини світу, характеротворенні, відтворенні комічного й сатиричного, *порівняльно-аналітичний* метод з метою зіставлення мовних прийомів у різних творах письменника для виявлення системності використання мовної гри.

### **Виклад основного матеріалу**

Мовна гра як процес мовленнєвої діяльності людини широко популярний у дослідженнях лінгвістів. Єдиного поняття «мовної гри» остаточно введено не було. Це зумовлене насамперед тим, що мовна гра поєднує не лише мовленнєву діяльність людини, а й всі позамовні фактори, які впливають на неї. Функцію гри в мові почали досліджувати лише у ХХ столітті, але саме поняття гри цікавило багатьох філософів і дослідників від початку зародження людства. Її розглядають як особливу форму, за допомогою якої людина досліджує й опановує навколишній світ. Автор поняття «мовна гра» австрійський філософ Людвіг Вітгенштайн, який вперше ввів його в науковий дискурс у ХХ столітті, пояснив це явище як «сукупність мови і діяльності». Він першим змістовно обґрунтував процес спілкування людей як спосіб відображення позамовних змістів, що показують зв'язок мови із законами

логіки й природи. У своїй праці «Коричнева книга» він порівняв мовні ігри з комунікаційними процесами, такими як наказ, опис, пояснення запитання та відповіді (Витгенштейн, 2005: 235). Сучасний погляд на мовну гру значно ширший. Традиційний вузький підхід обмежує сферу вживання гри лише до лексичного складу мови. Мовна гра – це стилістичне явище, що найчастіше виявляється на рівні дискурсу, є усвідомленим, керованим автором процесом. Традиційно мовну гру розглядають як свідоме відхилення від сукупності загальноприйнятих правил і засобів, усталених у процесі спілкування, що є мовною нормою. «Мовна гра будується на відхиленні від стереотипів при усвідомленні нормативності цих стереотипів» (Важеніна, 2014: 209). Мовець зазвичай використовує мовну гру з метою підкреслення важливості повідомлюваної ним інформації. Використання мовної гри – це двоплановий процес. Мовець знає мовну норму, проте навмисно відхиляється від неї з метою передачі потрібної інформації. Ця інформація має бути прийнята слухачем з тим же відхиленням від мовної норми. Такий відступ від норми є важливим у сучасному мовленні. Цікавий погляд на використання гри як природного мовленнєвого явища для людини репрезентує когнітивна лінгвістика. Її основна концепція полягає в тому, що знання кожного мовця про будь-які повсякденні ситуації та стандартні процедури організуються так званими «повсякденними» скрипами, тобто відрізками семантичної інформації, що містять знання мовця про певний фрагмент навколишнього світу. Зазвичай такі протиставлення працюють за принципом опозиції, тож учасник мовлення може віднайти приховані сенси, протиставляючи певні частини вже відомої йому інформації (Raskin, 1986: 27). Отже, використання мовної гри може бути доцільне лише тоді, коли всі учасники комунікативного процесу володіють мовною нормою і можуть чітко відрізнити свідоме відхилення від неї. До того ж визнання таких відхилень і правильне їх інтерпретування потребує важливих культурних фонових знань, що допомагають розпізнати й виокремити гру з мовленнєвого потоку, охарактеризувати її і правильно розшифрувати, виокремлюючи всі позамовні змісти, які було в неї закладено адресатом. Т. Біленко так окреслює особливості мовної гри: «мовна гра припускає такі лексичні варіанти, які виявляють відмінності (специфіку) інтелектуального та культурного рівня суб'єкта, а також рівень соціальної (громадянської) відповідальності. У цьому полягає

принципова відмінність мовної гри від гри загалом» (Біленко, 2013: 98). Різні погляди на визначення мовної гри допомагають зрозуміти всю складність і багатоплановість цього поняття.

Німецький філософ Г. Гадамер, відходячи від класичних уявлень про гру, розглядає її через тісну співпрацю з мистецтвом. Уподібнюючи ці два поняття, він стверджує, що мистецький твір існує лише в процесі його «розігрування». Таким чином, суб'єкт, який сприймає мистецький твір занурюється в нього. Тому той, на кого спрямовано гру, не є гравцем. «Суб'єкт гри – сама гра», яка грається. (Переклад авт. – А.Р.) (Гадамер, 1998: 148).

Мовна гра спонукає до логічного мислення, фокусу на певному об'єкті, розпізнавати внутрішні інтенції мовців (Tomasello, 2003). Мовну гру найчастіше пов'язують з експресивністю, однією з зображальних якостей мовлення. Саме експресивність за допомогою сукупності певних мовленнєвих одиниць має можливість передавати суб'єктивне ставлення мовця. Через те, що мовна гра зазвичай порушує усталені норми, а отже, певним чином обманює очікування учасників комунікативного процесу, вона є суб'єктивним, а найголовніше творчим вираженням мовного світу адресатів. Вона не просто дає змогу номінувати об'єкти дійсності, а також показати специфічну характеристику й взаємостосунки адресантів. Унаслідок цього формуються нові змісти, створюються нові засоби вираження змісту. Через те, що використання мовної гри є непередбачуваним процесом, зміст якого повністю залежить від контексту, в якому вона використовується, передбачити зміст висловлювання майже не можливо. До того ж це створює ефект несподіванки для слухачів або для всіх учасників комунікативного процесу, який допомагає заволодіти їхньою увагою та утримувати її протягом тривалого часу. Мовна гра має необмежену сферу використання мовних одиниць, їх трансформацію, поєднання різних стилів, залучення усталених граматичних форм у нові зв'язки, все це надає нових значень процесу спілкування. Однією з умов поширення гри слів є комунікативна рівність адресата й адресанта, де адресант має можливість розраховувати на розуміння його мовленнєвої творчості. Цьому сприяє наявність відповідних мовної й комунікативної компетенцій, що дає змогу правильно розуміти й розшифровувати, декодувати певні прагматичні явища (Космеда, 2013). Отже, мовну гру, яка є свідомим відхиленням від мовних норм,

використовують майже в усіх сферах діяльності людини, але залучати до неї можна лише мовців, які володіють мовленнєвою нормою і можуть відрізнити свідоме, навмисне її порушення задля досягнення певної комунікативної мети від несвідомого, що зазвичай виникає внаслідок неухважності або недостатнього знання мовних правил і не несе в собі жодного прихованого сенсу. Як бачимо, дослідники дедалі ширше інтерпретують мовну гру, оскільки вона функціонує в усіх сферах життя людини і має різні форми.

Мовна гра як складник художнього поетичного тексту має багатоплановий функційний потенціал. У лінгвостилістиці її розглядають як особливу форму мовленнєвої організації, що порушує усталені мовні норми з естетичною, комунікативною, прагматичною чи гумористичною метою. Основними стилістичними функціями мовної гри, які виділяють українські мовознавці І. Гнатюк і О. Селігей, є **комічна** – реалізується через мовні каламбури, несумісні стилістичні поєднання, мовні помилки, **експресивна** – підсилює емоційний вплив, надає мовленню живості й динаміки (Шевчук, 2015), **характеротворча** – мовна гра служить інструментом індивідуалізації мовлення персонажа, розкриває його внутрішній світ (Масенко, 2004). **стилізаційна** – імітує народне мовлення, розмовну стихію, відтворює автентичний мовний колорит.

Основними семантичними функціями мовної гри є **полісемантична** – дає змогу створити подвійний смисл, гру значень, натяків, **культуро-кодова** – активізує фонові знання читача, апелює до фольклору, традиційної культури (Масенко, 2004), **інтертекстуальна** – відсилає до культурного й мовного досвіду адресата, залучає алюзії, цитати. Саме виконання цих функцій мовної гри ми можемо прослідкувати в художній картині світу творів Григорія Квітки-Основ'яненка.

У прозі Квітки-Основ'яненка мовна гра функціонує на всіх мовних рівнях і тісно пов'язана з народною традицією.

На **фонетичному рівні** письменник широко використовує фонетичні особливості української розмовної мови, що надає текстам особливої колоритності. Наприклад, у «Конотопській відьмі» діалоги персонажів насичені фонетичними спотвореннями книжної мови, що створює комічний ефект: *Ану, Пістряку, пиши! Кланяюсь, мовляв, вам низенько, а ви не знайте, що я не такий дурний, як ви мене знаєте...*(«Конотопська відьма»). Фонетичне наслідування народного

мовлення стає важливим елементом мовної гри. У творах Григорія Квітки-Основ'яненка асонанс – повторення однакових голосних звуків для створення емоційного або мелодійного ефекту – трапляється переважно в діалогах і описах, що передають глибокі почуття персонажів: *Василечку, голубчику мій! Мій козаченьку!* («Маруся»). У цьому фрагменті повторення голосних звуків «у» та «о» створює ніжне, мелодійне звучання, підкреслюючи щирість і глибину почуттів героїні.

Лексична гра у творах Квітки-Основ'яненка проявляється через використання (а) **діалектизмів**: *бач, тьотя, гузно*; (б) **архаїзмів**: *свічадо, гоноровий*; (в) **авторських неологізмів**, що імітують розмовне мовлення: *позаконотопив, наробився біди*; (г) **каламбурів** і гри слів, що підсилюють гумористичний ефект. Наприклад, у «Конотопській відьмі» чиновники часто неправильно використовують складні слова, що робить їхню мову кумедною та карикатурною: *Пане писарю, а чи не пора нам приступити до екзекуції цієї відьми, бо вона, бач, уже й не тріпоче, мов та риба на березі!* («Конотопська відьма»). У цьому фрагменті слово «екзекуція» вжите в невідповідному контексті, що підкреслює неосвіченість і бюрократичну обмеженість персонажа. Такі мовні помилки чиновників надають твору сатиричного забарвлення й висміюють формалізм і безглуздість адміністративної мови того часу.

На синтаксичному рівні Квітка-Основ'яненко активно використовує **риторичні питання, повтори, тавтології, інверсії**. Наприклад: *Та й що ж то за чоловік такий був, що й сам себе не знає?* («Маруся»). Це риторичне запитання передає подив і критику героя, підкреслює абсурдність ситуації, в якій людина не розуміє навіть себе. Питання не потребує відповіді, воно емоційно насичене й загострює увагу читача. Розглянемо приклад використання повторів і тавтології: *Іде, іде, та й іде собі, бо йти ж треба, коли вже йдеш...* («Конотопська відьма»). Повтор дієслова «іде» створює ефект монотонного, бездумного руху. Така тавтологія передає внутрішній стан героя – розгубленість, безцільність дії. Наводимо приклад інверсії: *Сміх і гріх дивитися на такого пана!* («Конотопська відьма»). Порухення звичайного порядку слів (інверсія) надає вислову експресивності. Така побудова підкреслює глузування з персонажа та висловлює ставлення автора. Така гра синтаксичними конструкціями робить текст живим, емоційно насиченим.

Семантичну мовну гру у творах Квітки-Основ'яненка відображено через **іронію, прихований підтекст, метафоризацію**. Наприклад,

у повісті «Маруся» мовна гра реалізується на протиставленні простоти народної мови книжному стилю, порівн.: *Та не велено нам знать, що нам буде; а от батько – старий чоловік, набрався усього, побував і в лиху, і в добру годину, зостарівся на світі – то йому, бач, і можна...*» («Маруся») – нібито шанобливе визнання «мудрості» батька містить приховану іронію: дівчина (чи оповідач) розуміє, що батько може не завжди знати краще, але за нормами народної моралі «йому ж можна» – бо старший. Така позиція мовця репрезентує соціально-мовну іронію: мовна покірність маскує сумнів у старших як авторитетах – прихована критика патріархальних норм. Вираз *побував і в лиху, і в добру годину* – метафора життєвого досвіду, що додає глибини простій розповіді. Така форма – це народна фразеологічна метафора, що надає висловлюванню узагальнювального смислу. Г. Квітка-Основ'яненко тут зіставляє просту народну лексику (*зостарівся, набрався усього*) з квазі-книжною манерою викладу моралі (*та не велено нам знать, що нам буде*), створюючи легкий пародійний тон. Такий стилістичний контраст надає вислову комічного підтексту, не порушуючи при цьому зовнішньої сентиментальності. Цей приклад демонструє, як Григорій Квітка-Основ'яненко майстерно працює з підтекстом, створюючи багатозначність значень навіть у найпростіших на перший погляд фразах. Він іронізує, грає зі стилістикою, але робить це крізь призму народної мови, зберігаючи її живість і щирість.

Особливістю мовної гри у творах Квітки-Основ'яненка є її тісний зв'язок із народною культурою. **Фольклорні елементи** – приказки, прислів'я, анекдоти – додають виразності художнім текстам Г. Квітки-Основ'яненка. Розглянемо використання цих елементів на прикладах. Зокрема: *Якби ж то з голови розум, то й було б щось, а то тільки кістка...* («Конотопська відьма») – у цьому вислові спостерігаємо використання мовної гри через іронічне переосмислення фразеологізму: персонаж формально висловлює комплімент, але по суті – знущається. Можемо простежити використання фольклору й народного мислення: метафора «з голови розум» має народне коріння.

Розглянемо й анекдотичну ситуацію: *Пішли ловити відьму... А вона ж, проклята, в хліві!* («Конотопська відьма») – вислів має певну схожість із народною приказкою *Про вовка прислів'я, а він у коморі!* Обидва вирази побудовані за подібним принципом: відбувається несподіване підтвердження очікування – щойно згадали про персонажа

(вовка/відьму), як він одразу ж виявляється поруч. Створюється комічний ефект раптовості та буденності: поява того, кого боялися чи обговорювали. Можна сказати, що цей вислів перекликається з народною приказкою й стилістично на неї орієнтується, хоча має свій оригінальний, художньо-сатиричний контекст. Народна наївність і каламбур створюють ефект мовної гри на рівні дії і слова.

Г. Квітка-Основ'яненко «вплітає» прислів'я й приказки переважно в монологіях персонажів, порівн.: *Коли вже доля така – не одхилишся; а що буде – те й буде* («Маруся») – ця фольклорна фаталістична формула відображає народні уявлення про те, що все вирішує «доля». Мовна гра тут репрезентує комунікативну макростратегію: під виглядом смирення – спроба вплинути на рішення старших.

Письменник неодноразово вдається до використання фольклорний виразів у мовній грі персонажа, порівн.: *Иди собі з Богом та не гріши язиком – бо, бач, і соромно, і грішно...* («Сердешна Оксана») – мовна гра базується на двозначності: «грішити язиком» – це і плітки, і неправда, і взагалі – гріх. Типова народна приказка, що слугує моральним вироком, але подана з інтонацією м'якого докору.

Розглянемо приклад пародійної стилізації і використання народної традиції: *Я був чоловік вольний, та жінка – ярмо на шию... А що, брате, як вкормили, то вже не викрутитись!* («Пан Халявський») – у репліці герой обіграє народну метафору про шлюб як ярмо, як про таке, що обтяжує чоловіка. Бачимо самопародію, іронічну гру на народному розумінні сім'ї.

Відзначмо й використання гумористичної лексичної гри й фольклоризмів, порівн.: *Та такий був, що й макогона не злякався б – не те що ката!* («Салдацький патрет») – порівняння з макогоном – гіпербола з чисто народним комічним ефектом. Така мовна гра створює карикатурний портрет, що водночас звучить як анекдот. Це порівняння містить гіперболізований народний образ («макогон» – товчак для маку), що вживають замість традиційної загрози. Такий фольклоризм створює комічний ефект, одночасно й підсилюючи уявлення про безстрашність героя, і висміюючи його перебільшену хоробрість. Гумористична лексична гра робить опис живим і образним. У творі описано, як герой, бажаючи показати свою значущість, розповідає, що він був у Петербурзі і навіть бачив самого імператора. Але виявляється, що той просто дивився на царський палац із-за рогу й вигадав

решту. Квітка висміює простаків, які брешуть задля самовихваляння. Через анекдотичну ситуацію автор пародіює хвастощі й наївність провінційних людей.

Г. Квітка-Оснoв'яненко вдало поєднує гру між емоційною прямою і народною мудрістю, порівн.: *Ой, серце моє, коли б я знала, що ти мені така мука будеш, я б тебе з дитинства зажурила!*» («Щира любов») – бачимо фольклорно перебільшену формулу кохання, метафоризовану у форму страждання. Мовну гру спостерігаємо в емоційній надмірності, яка водночас і сентиментальна, і комічна.

### Висновки

Отже, мовна гра у творчості Григорія Квітки-Оснoв'яненка є багатогранним явищем, що впливає на стиль, композицію та художню виразність його творів. Вона допомагає розкрити характери персонажів, надає текстам виразності, а також відображає живу народну мову, зберігаючи її колорит і автентичність. Через фонетичні, лексичні, синтаксичні й семантичні прийоми письменник створює образну картину світу, сповнену гумору, сатири й народної мудрості. Його твори не лише відображають мовну культуру свого часу, а й стають важливим внеском у формування національної літературної традиції.

Перспективою цього дослідження вбачаємо розширення стилістичних студій у пошуках нових підходів до аналізу мовної гри як естетичного та комунікативного засобів. Подальші дослідження можна зосередити на зіставленні творчості Квітки-Оснoв'яненка з творами інших українських і зарубіжних письменників, які також активно використовували елементи мовної гри. Особливу увагу варто приділити інтертекстуальним зв'язкам, впливу народної усної творчості, а також функціюванню мовної гри в контексті різних жанрів та стилів.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Біленко, Т. (2013). *Мовна гра в дискурсі сучасної української прози*. Чернівці: Книги – XXI.
2. Важеніна, О. (2014). *Стилістичні аспекти мовної гри*. Львів: Видавництво ЛНУ.
3. Вітгенштейн, Л. (2005). *Філософські дослідження. Коричнева книга*. Київ: Основи.
4. Гнатюк, І. (2013). Лінгвостилістичні особливості мовної гри в художньому дискурсі. *Наукові записки. Серія: Філологічна*, 121, 83–87.
5. Гадамер, Г.-Г. (1998). *Істина і метод*. Київ: Юніверс.
6. Масенко, Л. (2004). *Мова і політика*. Київ: Критика.
7. Селігей, О. М. (2010). Мовна гра в сучасному українському медійному дискурсі. *Стиль і текст*, 11, 147–153.
8. Шевчук, С. (2015). *Основи стилістики української мови*. Київ: Арій.
9. Raskin, V. (1986). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel.
10. Tomasello, M. (2003). *Constructing a Language: A Usage-Based Theory of Language Acquisition*. Cambridge: Harvard University Press.

## ДЖЕРЕЛА

11. **Квітка-Оснoв'яненко**, Григорій. Повні тексти творів. Узято <https://www.ukrlib.com.ua/books/author.php?id=65>

## REFERENCES

1. **Bilenko**, T. (2013). *Movna hra v dyskursi suchasnoi ukrainskoi prozy [Language Play in the Discourse of Modern Ukrainian Prose]*. Chernivtsi: Knyhy – XXI [in Ukrainian].
2. **Vazhenina**, O. (2014). *Stylistychni aspekty movnoi hry [Stylistic Aspects of Language Play]*. Lviv: LNU Publishing [in Ukrainian].
3. **Wittgenstein**, L. (2005). *Filosofski doslidzhennia. Korychneva knyha [Philosophical Investigations. The Brown Book]*. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
4. **Hnatyuk**, I. (2013). Linhvostylystychni osoblyvosti movnoi hry v khudozhnomu dyskursi [Linguostylistic Features of Language Play in Literary Discourse]. *Naukovi zapysky. Seriya: Filolohichna – Scientific notes. Series: Philological*, 121, 83–87 [in Ukrainian].
5. **Gadamer**, H.-G. (1998). *Istyna i metod [Truth and Method]*. Kyiv: Yunivers [in Ukrainian].
6. **Masenko**, L. (2004). *Mova i polityka [Language and Politics]*. Kyiv: Krytyka. [in Ukrainian].
7. **Selihei**, O. M. (2010). Movna hra v suchasnomu ukrainskomu mediinomu dyskursi [Language Play in Contemporary Ukrainian Media Discourse]. *Styl i tekst – Style and text*, (11), 147–153 [in Ukrainian].
8. **Shevchuk**, S. (2015). *Osnovy stylistyky ukrainskoi movy [Fundamentals of Ukrainian Language Stylistics]*. Kyiv: Arii [in Ukrainian].
9. **Raskin**, V. (1986). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel [in English].
10. **Tomaseello**, M. (2003). *Constructing a Language: A Usage-Based Theory of Language Acquisition*. Cambridge: Harvard University Press [in English].

## SOURCES

11. **Kvitka-Osnovianenko**, Hryhorii. Povni teksty tvoriv [Kvitka-Osnovianenko, Hryhorii. Full Texts of Works]. Retrieved from <https://www.ukrlib.com.ua/books/author.php?id=65>

**Руденко Анна Юрївна** – аспірантка кафедри української мови імені Л. А. Лисиченко, Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди; вул. Алчевських, 29, м. Харків, 61002, Україна.

E-mail: [annarudenko1095@gmail.com](mailto:annarudenko1095@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0005-7414-1273>

**Rudenko, Anna** – PhD student of L. A. Lysychenko Department of Ukrainian Language, H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University; 29 Alchevskikh st., Kharkiv, 61002, Ukraine.

Стаття надійшла до редакції 29 березня 2025 року

## CITATION

**ДСТУ 8302:2015**: Руденко А. Ю. Мовна гра як особливий прийом у художній картині світу Григорія Квітки-Оснoв'яненка. *Лінгвістичні дослідження*: зб. наук. пр. Харк. нац. пед. ун-ту імені Г. С. Сковороди / гол. ред. Н. В. Піддубна. Харків, 2025. Вип. 62. С. 91–101. DOI: <https://doi.org/10.34142/23127546.2025.62.08>

**APA**: Руденко, А. Ю. (2025). Мовна гра як особливий прийом у художній картині світу Григорія Квітки-Оснoв'яненка. *Лінгвістичні дослідження*, 62, 91–101. DOI: <https://doi.org/10.34142/23127546.2025.62.08>