

## VERBAL MEANS OF INFLUENCE IN MODERN POLITICAL SPEECH

*This article analyzes the stylistic features of political speeches by President of Ukraine. Object of research are the political manipulation as a socio-psychological category, as the system of means of ideological, spiritual and psychological impact on the public consciousness.*

**Key words:** *political manipulation, public speaking, speech, political speech.*

УДК 811.111'27:165.194:087.5

**Чаюк Т.А.**, асп.  
Інститут філології КНУ імені Тараса Шевченка, м. Київ

### КОНЦЕПТ PLAY ЯК ЦІННІСНИЙ ЕЛЕМЕНТ ДИТЯЧОЇ КАРТИНИ СВІТУ

*У статті розглянуто концепт PLAY (дитяча гра) в семантичному просторі текстів англomовної дитячої літератури. Виявлено компоненти концепту і мовні засоби його репрезентації.*

**Ключові слова:** *концепт, мовні засоби репрезентації концепту, когнітивні ознаки концепту.*

Гра як об'єкт наукового дослідження викликала інтерес багатьох провідних учених у різних галузях науки – філософії, психології, лінгвістики. Психологічний феномен гри вивчали відомі психологи – такі як Л.С. Виготський [3], Д.Б. Ельконін [8; 9], Г. Крайг [5], Г.С. Абрамова [1], О.О. Смирнова [4] та ін. Лінгвістичну категорію «гра» досліджували видатні зарубіжні та вітчизняні науковці, серед яких Л. Вітгенштейн [2], А. Вежбицька [11], М. Гроховський [10], М.В. Нікітін [6], В.Ф. Старко [7].

Разом із тим, визнаним є факт, що гра як етнокультурний елемент мовної картини світу на сьогодні вивчена ще недостатньо [7, с. 7].

**Актуальність** нашої роботи зумовлена потребою дослідити концепт ГРА (PLAY) в лінгвокогнітивному та лінгвокультурному аспектах, з точки зору британської дитини як носія мови і представника певної етнокультури, з урахуванням новітніх досягнень в галузі когнітивної лінгвістики та дитячої психології.

**Наукова новизна** нашого дослідження визначається необхідністю вивчення особливостей вербалізації основних понять, які дитина засвоює в процесі пізнання оточуючого її світу, зафіксованих в дискурсі англomовної дитячої літератури.

**Мета** дослідження – виявити і описати структуру і мовні засоби репрезентації концепту PLAY в текстах британської англomовної дитячої літератури.

**Об'єктом** дослідження є концепт PLAY, представлений в дискурсі англomовної дитячої літератури.

**Предметом** дослідження виступають компоненти концепту PLAY та мовні репрезентації концепту.

**Матеріалом** дослідження є тексти британської дитячої літератури, а саме: поезії та художні твори англومовних авторів для дітей молодшого і середнього віку.

Перший крок у дослідженні концепту – це «встановлення меж фрагмента реальності, які задає його мовне вираження, і визначення носіїв концепту» [7, с. 57]. Концепт PLAY є концептом національним, його носієм є англومовні британці, але розглядаємо ми цей концепт на матеріалі дитячої літератури, отже, таким чином, аналізуємо концепт PLAY, притаманний саме дитячому баченню. Позамовним корелятом концепту нами обрано реалії, яких стосується назва «дитяча гра». Проте не всі вербалізатори концепту PLAY стосуються ігор. Можна виділити ще два чітко окреслені фрагменти реальності, що корелюють з концептом ГРА: музична гра («*I can play the piano, tambourine, triangle...*» [17]) і театральна гра («*I'm in the school play this Christmas, I've got an important part...*» [12, с. 253]). Вони згадуються у дитячій літературі, але не є об'єктом нашого дослідження. Крім того, лексема *gra* може вживатися в переносному значенні на позначення ідеї руху, наприклад, гра сонячних промінців на дзеркальній поверхні.

Концепт PLAY в англійській мові вербалізується насамперед лексемами *play* і *game*. Деякі дослідники (наприклад, М.В. Нікітін [6], В.Ф. Старко [7]) розглядають концепти PLAY і GAME як два окремих концепти. Але на нашу думку, коли йдеться саме про дитячу гру як явище, характерне для дитячого віку, ці дві лексеми репрезентують один концепт, який ми назвали PLAY, оскільки він є ширшим за значенням.

Перш ніж перейти безпосередньо до визначення змістового наповнення концепту PLAY (дитяча гра) в уявленні дитини, слід зазначити, що таке гра саме для дитини, чим гра в уявленні дитини відрізняється від уявлення дорослих. На думку дитячих психологів, гра – це особливий вид предметної діяльності, в основі якої усвідомлення дитиною світу предметів і людських стосунків. В процесі гри дитина намагається бути схожою на дорослого [4, с. 21]. Гра є засобом пізнання оточуючої дійсності, і саме мовлення допомагає дитині краще усвідомити зміст своїх дій [4, с. 25-26]. Значення гри для психологічного розвитку дитини – духовний розвиток дитини та підготовка до майбутньої практичної дорослої (в тому числі трудової) діяльності, оволодіння певними навичками, потрібними для дорослого життя. У своїй праці «Психологія гри» Д.Б. Ельконін дає наступне визначення гри: гра – одна з основних форм життя сучасної дитини, особлива діяльність дитини, де здійснюється її зв'язок з оточуючою дійсністю [8, с. 22-24].

Розрізняють декілька можливих видів гри: гра з предметами, гра за правилами, рольова гра. Всі вони важливі для когнітивного розвитку дитини на певних етапах. Гра з предметами відповідає наймолодшому віку, коли дитина тільки починає пізнавати оточуючий світ, вичленяти в ньому себе, своє тіло та його частини, різні предмети, що знаходяться довкола і опиняються в колі її уваги. Для цієї гри не обов'язково мати партнера, адже, наприклад, тримати якийсь предмет у руках і розглядати його, відчувати на дотик, запах, смак і т.і., дитина може і сама. Але найчастіше партнером дитини в такому типі гри виступає доросла людина, а трохи згодом – однолітки в дитячому закладі або на ігровому майданчику. Для такої гри представники англومовної культури активно використовують віршики, пісні та лічилочки з Nursery Rhymes.

Гра за правилами відповідає більш дорослому віку, коли дитина оволодіває мовою, і, таким чином, вже здатна запам'ятати правила і керуватися ними, або навіть змінювати їх, домовлятися. Для такої гри важливі наявність партнерів, товаришів по грі, і успішна комунікація.

Але найбільший інтерес дослідників викликає третій тип гри – рольова гра. Природі саме цієї гри присвячено більшість наукових праць. Така гра передбачає широке використання дитячої фантазії, уяви, творчого потенціалу. Рольова гра – реакція на тісноту світу, в якому живе дитина. На думку В. Штерна [8, с. 106], маленька дитина, що так залежить від дорослих у своїй реальній дійсності, може відчувати певний тиск від своєї безпомічності та існуючих обмежень, і звільняється від цього тиску за допомогою втечі в уявний світ, де вона сама – хазяїн і володар, і навіть творець. Чим сильніша ця ілюзія, чим глибше дитина занурюється у створений нею світ, тим сильніше її відчуття звільнення і тим більшою є її радість. Реальний світ, що оточує дитину, тісний, обмежений її кімнатою, квартирою або будинком: родина, щоденні прогулянки, іграшки – от і весь її світ. За допомогою фантазії, гри, дитина розширює свою життєву сферу. Вона вводить в свою гру не тільки предмети зовнішнього світу, а і дорослих людей, ролі яких вона виконує. Дитина пропускає через себе, свою гру ту частину світу дорослих, з якою вона стикається в своєму повсякденному досвіді. Під час гри відбувається перетворення дитиною себе і оточуючих предметів, перехід в уявний світ і глибоке захоплення дитиною створенням цього вигаданого світу та життям в ньому.

Як вважають деякі дослідники, дитина, завдяки своїм психічним особливостям, у тому числі, своєму вмінню гратися, порівняно з дорослим знаходиться нібито в іншому вимірі простору. Так, Г.С. Абрамова припускає, що дитина, на відміну від дорослої особистості, живе, існує і активно творить водночас в трьох планах реальності, в трьох світах: реальне життя – світ оточуючих предметів, дорослих і стосунків між ними; фантомне життя – ірреальний світ бажань, мрій, фантазій, сновидінь; по-вне життя – гра [1, с. 401]. К. Левін основною динамічною властивістю рольової гри вважав той факт, що гра, з одного боку, має справу з явищами, що належать рівню реальності, оскільки ігрові дії доступні спостереженню іншими особами (на відміну, наприклад, від мрій чи сновидінь), а з іншого боку, значно менше зв'язана законами реальності, ніж неігрова поведінка [8, с. 141].

На думку Г. Крайга, в рольовій грі дітей спостерігається два змістових рівні: рівень реальних дій і об'єктів та рівень вигаданих дій і об'єктів. Діти повинні зберігати дві змістові системи відліку: реальну та ігрову. В реальній системі відліку діти, які, наприклад, граються у ковбоїв / індіанців, розуміють, що вони просто діти, які скачуть на дерев'яних паличках, а не на конях. Але водночас вони перебувають і в іншій, вигаданій системі відліку, виконуючи взяті на себе ролі і розігруючи якісь історії з життя цих героїв. Якщо між дітьми виникає суперечка, вони змінюють систему відліку, щоб вирішити спірні питання, і потім продовжують гру, знову легко змінюючи систему відліку [5, с. 396]. За Джоном Селлі для рольової гри характерним є переіменування предметів; заміна власного «я» дитини, її особистості на іншу людину, чия роль вона виконує. За Ельконіним структуру рольової гри складають ролі,

що взяли на себе діти; ігрові дії, за допомогою яких діти реалізують ці ролі (дорослих і стосунки між ними); ігрове застосування предметів; реальні стосунки між дітьми – учасниками гри (репліки і зауваження, які регулюють хід гри) [8, с. 29].

У текстах британської дитячої літератури представлені всі три вище зазначені типи гри, причому кожен із них відповідає одночасно одному компоненту концепту PLAY. Крім того, нами було виділено ще один компонент концепту PLAY – гра як рухова активність. Далі більш докладно про кожен із компонентів концепту.

**Гра з предметами.** Мовними репрезентаціями цього компонента концепту PLAY є прототипи будь-яких предметів, що дитина використовує в процесі гри – від, наприклад, камінчика, “...*he wanted the fat round pebble he found on the beach one day*” [13, с. 149] до іграшки (*I can float my sailing boat*) – тобто, це можуть бути як спеціально призначені для гри предмети, так і звичайні предмети оточуючого світу, які дитина сама обирає та прилаштовує для своєї гри; а також ті предмети, які дитина створює в ході гри (*mud pies, sandcastles*), наприклад: «*Ben and Fraser had finished making sand-castles*” [14, с. 14]; “*But the boys have been here building sandcastles all afternoon...*” said Daddy, looking puzzled» [Там само]; *There’s always loads of mud on ME / When I make my mud pies* [12, с. 114]; *I’ve made a castle out of sand / With towers and turrets – very grand, / And all around, a proper moat / Where I can float my sailing boat. / But when the tide has turned once more / And splashy waves roll to the shore, / I know the sea will wash away / The castle that I made today* [12, с. 174].

**Гра за правилами.** В семантичному просторі текстів дитячої літератури цей компонент концепту вербалізується лексемами на позначення назв різних ігор (*hide and seek, rounders, Pass the Parcel, football, race* та ін.), лексемою *game* та лексемами-номінаціями різних професій у комбінації з дієсловами *play* або *be*, наприклад: *And it gave them lots of time to play their favourite game – hide and seek!* [14, с. 17]; *Monday’s child plays doctors and nurses* [12, с. 76]; *Tia’s friends came to tea and they tried to play rounders in the garden, but Tim kept getting in the way* [16, с. 113]; «*Time for some games!*” called Laura’s mum. *Rosy stood by the door and watched. “I don’t know how to play,” she whispered. “Just do what I do,” said Laura and held her friend’s hands. Rosy was soon having a wonderful time. Party games were great fun* [15, с. 328].

Когнітивними ознаками цього компонента концепту PLAY є наступні: *гра як розвага (time for some games), гра як задоволення (favourite, having a wonderful time, great fun)* та *гра як змагання* (вербалізується лексемами *team, lose, win, luck* та ін.). Останню зі згаданих когнітивних ознак концепту яскраво демонструє, наприклад, вірш «*Team Games*» (командні ігри):

*Last week I joined the Blue team  
And strange to tell, but true,  
The other teams all won a race –  
Every team but Blue.  
Today I ran in the Red team,  
And then Miss Ellis said,  
“Well done, Yellows, Greens and Blues!  
Bad luck, those in Red”*

So now I don't know what to do,  
Which colour should I choose?  
Whatever colour team I'M in...  
That colour seems to lose! [12, с. 129]

У дитячій літературі є цілі твори, в яких описано весь процес гри – наприклад, оповідання «*Hide and Seek*» (гра у схованки), де діти грають у схованки разом із цуценям і вирішують, що цуценята вміють грати у схованки: “*Daisy was right – puppies can play hide and seek!*” [14, с. 116-117]; або згадуються правила гри, наприклад: «*After tea everyone played Pass the Parcel. Rosy really liked this game. It was very exciting, waiting for the music to stop and then watching, while someone tore the paper off the parcel. “I can't wait for my turn,” thought Rosy. Suddenly, the music did stop, just as Rosy held the parcel. And this time, there was only one piece of paper left. She ripped it off – inside was a jigsaw puzzle*» [15, с. 329]; “*Let's play hide and seek!*” said Little Tiger One Stripe. “*I'll go into the jungle and roar – and you can find me!*” [16, с. 167]

**Рольова гра.** Ключовою для цього компонента концепту є ідея перетворення дитиною навколишніх предметів, її перевтілення у відповідну роль, перехід із реального плану дійсності у вигаданий світ і навпаки – це все і є когнітивні ознаки цього компонента концепту PLAY. Найтиповішими мовними репрезентаціями концепту є лексема *pretend* у функції як дієслова, так і прикметника, наприклад, *pretend tea*, та дієслово *to be* у комбінації з іменником – на позначення ролі, яку виконує дитина в грі.

Дитина в ході рольової гри може уявити себе будь-якими предметами, персонажами або людьми. Так, *Маленьке Ведмежа* з наступного прикладу уявляв себе то птахом, то літаком, то дзгою: «*Little Bear was dancing. First he was a bird, soaring high. Then he was an aeroplane, roaring through the clouds. Then he was a whirligig, whirling and twirling. Round and round and round he danced, round and round and round until – Crash! Little Bear fell over*” [16, с. 132]. У ще одному прикладі діти за допомогою іграшок інсценували відомий їм епізод із Біблії – грали в Ноїв ковчег: “*Big Ghost isn't in the playroom when Little Ghost goes to look for him; he's sitting on the very top of the stairs, near Granny Annie's attic room. Toy animals are neatly arranged in twos on every step. “Hello,” says Little Ghost, “what are you doing here?” “I was watching Jason and Granny Annie playing Noah's Ark.” says Big Ghost*” [16, с. 194]. Дві дівчинки з оповідання “*Playing Princesses*” (гра у принцес) грали у принцес, перевтілившись у відповідні ролі, змінивши свої імена на такі, що, на їхню думку, личать принцесам: “*Sophie and Ruth were dressing up. They were playing princesses. “My name is Griselda,” – said Sophie. “My name is Esmeralda,” – said Ruth*” [13, с. 21], і при цьому повністю перетворили, трансформували під свою гру, оточуючі їх реальні предмети (таблиця 1).

Таблиця 1  
Перетворення реальності в рольовій грі

Реальність	Уявна ігрова реальність
Ruth's <u>dress was too long</u> . It was <u>made of flowered cotton</u> . It was <u>old and torn</u> .	“My dress is <u>made of red satin</u> ,” – said Ruth.

Sophie's dress was <u>too long</u> . It was <u>made of striped cotton</u> . It was <u>old and torn</u> .	"Mine is <u>pink velvet</u> ," – said Sophie.
Sophie took off her dress. She put on her <u>coat</u> .	"It's <u>white fur</u> ," – she said. " <u>With a hood</u> ."
The girls went into the garden.	Ruth: This is my <u>palace garden</u> . There are <u>flowers and fruit trees and a lake with fish</u> .
The girls went into the garden.	Sophie: I've got a <u>palace garden with trees and flowers and a lake with fish and fountains and rabbits and swings</u> .
<u>Window seat</u> in the breakfast room. There were <u>old toys</u> on the window seat. There were <u>old magazines</u> ...	Ruth: "I've got a <u>royal throne</u> ." "This is my throne," – said Ruth. My throne is <u>made of shiny wood</u> . I've got three <u>soft silky cushions to lean on</u> . The cushions are <u>pink and purple and blue</u> . "I've got <u>blankets</u> too" "... Mine has <u>music</u> too." – said Ruth. "And a <u>cupboard full of cakes</u> ." "My <u>curtains</u> ... are <u>green</u> . When you pull them tight you can pretend you're under the sea."
<u>Wooden chair</u> in the kitchen.	Sophie: "I've got a <u>royal throne</u> at home. My throne is <u>made of gold</u> . There are <u>drawers under the throne</u> ... For blankets. I cover myself with them when it's cold. My throne has <u>music</u> . You turn a <u>knob</u> in one of the legs and you can hear music." "Mine has a <u>cupboard</u> too. For <u>cakes and biscuits</u> ." "Blue curtains with stars on them. You Just pull them round you and make it night time whenever you like."

Цікаво, що дитина не завжди легко змінює ігрову систему відліку на реальну, навіть коли гра вже закінчено. Якщо дитині подобається роль, яку вона виконує в грі, вона прагне розтягнути задоволення – так, дівчинка Софі з цього оповідання продовжує уявляти себе принцесою і у себе вдома, в той час як свою товаришку по грі (Пут) вважає вже звичайною дівчинкою: «*Sophie sat down on a wooden chair in the kitchen. «Look at my royal throne, Mum,» – she said. «It's made of gold.» – said Sophie and she sighed. «Poor old Ruth.» «Why poor old Ruth?» asked Sophie's Mum. «Well,» said Sophie, «she thinks she's got a royal throne, but hers is only an old window seat. She's just pretending»* [13, с. 26].

**Гра – рухова активність.** У текстах британської дитячої літератури представлено ще один вид гри: гра як будь-яка рухова активність (адже активний рух для дитини – це в нормі природний стан), але саме з метою розваги і краще – в приємній компанії, з друзями. Когнітивними ознаками цього компонента концепту є *несерйозність, безцільність, спонтанність, активність, розвага*. Вербалізується цей

компонент концепту, як правило, дієсловами руху – *explore, tumble, jump, run, swirl* та подібними, дієсловом *play*, часто у комбінації з обставиною місця (*play by the river/ in the water /on the dog та ін.*) та іменниками *game, fun* (також виразом *have (such) a good time*), *friends, playmates*, наприклад: “*Let’s go exploring,*” said Billy, who was the oldest bear [14, с. 13]; *Open-wide saw a baby hippo playing in the water. His name was Sausage. “I bet you can’t do this!” said Sausage to Open-wide, and he blew a million bubbles so that they floated in a cloud across the top of the water. “I bet I can,” said Open-wide. And he did... through his nose! “What about this?” said Sausage, and he turned on his back and sank below the surface. Open-wide did the same, and then he swam very fast to the opposite bank of the river. They played like this all day... and every day after that! Open-wide had never had such a good time* [14, с. 122-123], *I know that Mummy said we weren’t allowed outside the hen house by ourselves,*” cheeped Chalky Chick, “but there’s nothing to do inside! *Let’s go to the river and play.*” “That’s a great idea!” cried the other chicks. *What fun the chicks had, down by the river... getting wet was fun!*” [14, с. 126]; *In jumping and tumbling / We spend the whole day, / Till night by arriving / Has finished our play. / What then? One and all, / There’s no more to be said, / As we tumbled all day; / So we tumble to bed* [14, с. 109].

Таким чином, у дослідженні узагальнено значення гри для когнітивного розвитку дитини, визначено існуючі типи дитячої гри, які відповідають компонентам концепту PLAY: гра з предметами, гра за правилами, рольова гра, гра як рухова активність. Виявлено, що концепт PLAY в семантичному просторі текстів англomовної дитячої літератури вербалізується насамперед лексемами *play та game*. Залежно від типу гри, концепт PLAY може бути також вербалізовано іменниками-номінаціями іграшок (*ball, doll, teddy bear*), лексемами на позначення назв різних ігр (*hide and seek, Pass the Parcel та ін.*), лексемами-номінаціями різних професій (*play doctors and nurses*), лексемою *pretend* у функції як дієслова, так і прикметника, структурою *лексема to be + назва ролі*, яку виконує дитина в грі (*to be a princess та подібні*), дієсловами руху (*run, jump, dig, explore та ін.*) та лексемами, що передають відповідний емоційний стан (*fun, great time та ін.*).

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. *Абрамова Г.С.* Практическая психология : [учебник для студентов вузов] / Г.С. Абрамова. – М.: Академический Проект, 2001. – 480 с.
2. *Витгенштейн Л.* Tractatus Logico-Philosophicus; Філософські дослідження / Л. Витгенштейн. – К.: Основи, 1995. – 311 с.
3. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-76.
4. *Галигузова Л.Н.* Ступени общения: от года до семи лет / Л.Н. Галигузова, Е.О. Смирнова. – М.: Просвещение, 1992. – 143 с.
5. *Крайг Г.* Психология развития / Г. Крайг. – СПб.: Питер, 2002. – 992 с.
6. *Никитин М.В.* Курс лингвистической семантики / М.В. Никитин. – СПб.: Научный центр проблем диалога, 1996. – 760 с.
7. *Старко В.Ф.* Концепт ГРА в контексті слов’янських і германських культур. (на матеріалі української, російської, англійської та німецької мов) / В.Ф. Старко. – Луцьк – 2004. – 250 с.
8. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
9. *Эльконин Д.Б.* Ролевая игра – ведущий тип деятельности детей дошкольного возраста / Д.Б. Эльконин // Эльконин Д.Б. Детская психология. – М., 2007. – С. 105-135.
10. *Grochowski M.* Obiekty, cele i metody definiowania a

rodzaje definicji. Zarys problematyki // O definicjach i definiowaniu. – Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1993. – S. 35-45. 11. *Wierzbicka A. Semantic Primes and Universals.* – Oxford: Oxford University Press, 1996. – 500 p. 12. *Adams G. A Year Full of Stories. 366 Stories and Poems.* – London: Orion Children's Books, 1999. – 264 p. 13. *Cooling W. Read Me A Story, Please.* – London: Orion Children's Books, 2004. – 256 p. 14. *365 Stories And Rhymes for Boys.* – UK: Parragon Books Ltd, 2007. – 384 p. 15. *365 Stories And Rhymes for Girls.* – UK: Parragon Books Ltd, 2007. – 384 p. 16. *The Story House.* – London: Orion Children's Books, 2004. – 265 p. 17. *Nursery Rhymes.* – [Електронний ресурс] – Режим доступу від 12.08.2016: [https://www.dailymotion.com/video/x2wrzyb\\_i-can-play-the-piano-tambourine-triangle-english-for-children-nursery-rhymes-english-songs\\_school](https://www.dailymotion.com/video/x2wrzyb_i-can-play-the-piano-tambourine-triangle-english-for-children-nursery-rhymes-english-songs_school).

**Чаюк Т.А., асп.,  
Институт филологии КНУ имени Тараса Шевченко, Киев**

### **КОНЦЕПТ PLAY КАК ЦЕННОСТНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ДЕТСКОЙ КАРТИНЫ МИРА**

*В статье анализируется концепт PLAY (детская игра) в семантическом пространстве текстов англоязычной детской литературы. Выявлены компоненты концепта и языковые средства его репрезентации.*

**Ключевые слова:** *концепт, средства репрезентации концепта, когнитивные признаки концепта.*

**Chaiuk T.A., PhD student  
Taras Shevchenko National University of Kyiv**

### **THE CONCEPT PLAY AS A VALUE ELEMENT OF CHILDREN'S PICTURE OF THE WORLD**

*The article deals with the concept PLAY in the semantic area of the English children's literature texts. The main components of the concept and its lexical means of representation have been defined.*

**Keywords:** *concept, lexical means of concept representation, cognitive signs of the concept.*

УДК 811.111.'373.612.2:070

**Шубко В.В., асп.  
Институт філології КНУ імені Тараса Шевченка, м. Київ**

### **ЕПІСТЕМІЧНА Я-ПОЗИЦІЯ СУБ'ЄКТА У ДІАЛОГІЧНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ Д.Г. ЛОУРЕНСА**

*У статті визначено принципи аналізу епістемічної я-позиції суб'єкта в комунікативному просторі. Зроблено висновок щодо впливу соціальних категорій на актуалізацію епістемічного стану мовця в художньому дискурсі.*

**Ключові слова:** *дискурс, позиціонування, позиція суб'єкта дискурсивної діяльності, епістемічна позиція.*