

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

LANGUAGE GAME AS A LINGUOCULTURAL PHENOMENON

Фильчук Т.Ф.,

orcid.org/0000-0001-5307-7210

*кандидат филологических наук, доцент,
доцент кафедры русского языка*

Харьковского национального университета имени В.Н. Каразина

Хомякова О.В.,

orcid.org/0000-0003-0671-172X

кандидат культурологии,

старший преподаватель кафедры языковой подготовки 2

Харьковского национального университета имени В.Н. Каразина

В статье представлены научные концепции, посвященные феномену игры, раскрывающие его сущность и основные характеристики; рассматриваются понятие «языковая игра» и ее особенности; на материале художественных текстов Т. Толстой и В. Пелевина определяются виды языковой игры (фонетическая, словообразовательная, лексическая, синтаксическая, стилистическая и интертекстуальная); описываются приемы создания языковой игры на разных языковых уровнях; анализируется игра с прецедентными феноменами.

Ключевые слова: феномен игры, особенности игры, языковая игра, виды языковой игры, лингвистические приемы языковой игры, прецедентный феномен.

У статті представлено наукові концепції, присвячені феномену гри, що розкривають його сутність і основні характеристики; розглядаються поняття «мовна гра» та її особливості; на матеріалі художніх текстів Т. Толстої та В. Пелевіна виявляються види мовної гри (фонетична, словотвірна, лексична, синтаксична, стилістична й інтертекстуальна); описуються прийоми створення мовної гри на різних мовних рівнях; аналізується гра з прецедентними феноменами.

Ключові слова: феномен гри, особливості гри, мовна гра, види мовної гри, лінгвістичні прийоми мовної гри, прецедентний феномен.

The article presents scientific concepts dedicated to the game phenomenon, unleashing its nature and basic characteristics; contains consideration of the notion of “language game” and its features; definitions of types of language game (phonetic, word-formative, lexical, syntactical, stylistic, intertextual) provided on the material taken from the art works of T. Tolstaya and V. Pelevin; description of methods of creating of language game on different levels of language; analysis of game with the precedent phenomena.

Key words: game phenomenon, features of a game, linguistics methods of language game, precedent phenomenon.

Постановка проблемы. Игра как один из культурных феноменов человеческого существования отличается сложностью, многозначностью, многоуровневостью. Категория игры и ее виды изучаются антропологами, философами, психологами и филологами (И. Кант, Ф. Шиллер, Ф. Бейтсенделк, Й. Хейзинга, О. Финк, Г. Гадамер, Л. Выготский, Л. Леонтьев, Д. Эльконин, Л. Витгенштейн, П. Фарба, М. Каган, Ю. Лотман, Е. Земская, В. Санников, Т. Гридина, Б. Норман, С. Ильясова, Л. Амири, С. Нухов, О. Симутова и другие).

Одним из видов игры является языковая игра, представляющая собой сложное и многоаспектное явление, различные проявления которого привлекают особое внимание лингвистов. Активное изучение языковой игры связано с широким распространением этого феномена в различных сферах: в разговорной речи, рекламных текстах, языке СМИ, художественной литературе.

Анализ последних исследований и публикаций. В современных исследованиях анализируются структурные и стилистические особенности языковой игры, ее когнитивно-семантические и коммуникативно-прагматические параметры (см. работы Е. Земской, Ю. Апресяна, Н. Арутюновой, В. Санникова, Т. Гридиной, С. Ильясовой, Л. Амири, Б. Нормана, Е. Кургановой, И. Сниховской, А. Негрышева, Л. Лисоченко, О. Лисоченко, С. Нухова, О. Симутовой, Е. Лебедевой и других).

Постановка задания. Языковая игра способствует созданию ассоциативного плана произведения, его смыслообразованию, побуждает реципиента к активному взаимодействию с текстом, стимулирует восприятие сообщения. Художественный дискурс современности является благодатным материалом для изучения языковой игры, так как в своей основе он содержит текстовые категории, которые

определяют ее действие: интертекстуальность, мифологичность, гипертекстуальность. В этой связи особенно **актуальным** представляется исследование современных художественных текстов, которые демонстрируют установку автора на намеренное конструирование фонетических, семантических, лексических, словообразовательных, морфологических, синтаксических «неправильностей», «алогизмов», парадоксов.

Цель статьи заключается в определении феномена игры, выявлении и описании видов языковой игры в современном художественном тексте. Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

– рассмотреть феномен игры: его сущность, основные характеристики, научные подходы к его исследованию;

– описать приемы создания языковой игры в современном художественном тексте на разных языковых уровнях.

Объектом исследования являются современные художественные тексты, в частности произведения Т. Толстой и В. Пелевина.

Изложение основного материала. Истоки теории игры восходят к трудам известных философов И. Канта и Ф. Шиллера. В работе «Критика способности суждения» И. Кант отмечал, что суждение представляет собой «субъективную игру душевных способностей» (воображения и разума) [6, с. 66].

В «Письмах об эстетическом воспитании человека» Ф. Шиллер рассматривал игру как наслаждение, которое связано со свободным проявлением избытка жизненных сил. По мнению философа, главным «объектом побуждения к игре» является «живой образ, понятие, служащее для обозначения всех эстетических свойств явления». Ф. Шиллер указывал, что из всех состояний человека «именно игра и только игра делает его совершенным», в ней дух человека обретает полную свободу: «... человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [20, с. 303–313].

Й. Хейзинга в работе «Homo Ludens» сформулировал игровую концепцию культуры. Согласно Й. Хейзинга, подлинная культура не может существовать без игрового содержания, она «развертывается в игре и как игра» [19, с. 19]. Исследователь считает, что определяющими свойствами игры являются непринужденность, напряженность, свобода выбора, наличие определенных условий (места, времени и правил), выигрыша, выход за рамки обыденности.

Немецкий философ О. Финк понимал игру как фундаментальную особенность человеческого бытия, включающего наряду с игрой такие феномены, как труд, власть («господство»), любовь, смерть: «Игра столь же изначальна, как и эти феномены. Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком» [18, с. 12–13]. По мнению О. Финка, игре свойственны правила, «наслаждение свободой», символический характер, двуплановость, т. е. «существование играющего в обычной действительности и в сфере нереального, воображаемого» [18, с. 12–13].

Философ и историк культуры М.С. Каган считает, что игра характеризуется синкретичностью, играющий сосредоточен «на ее процессе, а не на результате» [5, с. 113].

Ю.М. Лотман определяет игру как «особого типа модель действительности», которая позволяет реальную ситуацию заменять условной (игровой). Игре свойственна двуплановость, т. е. «одновременная реализация практического и условного поведения», при которой жизненная ситуация подчиняется правилам игры [9].

Для современной культурной парадигмы важной составляющей является категория игры, которая определяется как способ функционирования языка, текстуального выражения культуры в целом [19]. Игра обладает теми же признаками, что и современное мироощущение, т. е. непредсказуемостью, спонтанностью, случайностью, бессистемностью, внешней эффективностью и т. д. Игра – это не просто вторичное выражение и изображение чего-то несуществующего, а, наоборот, самостоятельная действительность и реальность, в пространстве которой рождаются, изменяются события, факты, человек и сама жизнь. Игра, по мнению Г. Гадамера, является сущностью языка [4].

Понятие языковой игры как способа использования слов в определенном контексте в соответствии с принятыми правилами было введено австрийским философом Л. Витгенштейном в работе «Философские исследования»: «языковая игра – это целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [3, с. 82].

Языковая игра, сущность которой, согласно Б.Ю. Норману, заключается в нетрадиционном, неканоническом использовании форм языка, в творческом, свободном отношении к этим формам, в ориентации на скрытые эстетические воз-

возможности языкового знака [10, с. 168], становится самодостаточной парадигмой, концептуальным стержнем которой является языковая аттракция. Языковая игра используется для создания текста, для его смыслопроизводства.

Современный художественный текст представляет собой определенного рода игру, которая, с одной стороны, буквально «втягивает» читателя в свое пространство, заставляет его следовать своим правилам, а с другой – доставляет ему удовольствие. Как считают М.П. Блинова и И.Н. Пономаренко, «игра с регламентированными правилами привлекает и дразнит перспективой отыскать в этих правилах возможности и для импровизации: игрок-творец (автор) делает ходы, создавая произведение; в процессе восприятия интерпретатор, партнер (читатель) совершает ответные ходы» [1, с. 50].

Рассмотрим приемы реализации языковой игры в художественном тексте на материале произведений Т. Толстой и В. Пелевина.

В художественных текстах языковая игра проявляется на фонетическом, словообразовательном, морфологическом, лексическом, семантическом, синтаксическом, стилистическом и интертекстуальном уровнях.

Распространенными приемами языковой игры на фонетическом уровне являются звукоподражания определенной манере речи, звукам окружающей действительности, намеренное искажение орфографической нормы, звуковое сходство слов. Например: «Тебе **отпу-устят, отпу-устят!** Нинку я знаю, она детям до шестнадцати чего хочешь **отпустит!**» [16, с. 96]; «–**Датте вытти! Да датте же вытти!**» [16, с. 67]; «**Булки-молока хоччи?! Не хочу. Какать-писать хоччи?! – Не хочу**» [17, с. 44]; «**Поболид и перестанед!** <...>» [17, с. 186]; «Закрой, говорит, чемодан и не лезь, куда не **следоват!!!**» [17, с. 202]; «**Ра-адостносеее – ердицу, пела Изольда. О, если б навеки так быы-ыыло!**» [17, с. 82]; «**Куу-гу! Куу-гу!** – кричит вечерами птица Сирин, копошится в еловой чаще» [17, с. 93]; «**Мамочка** заснула в кресле, всхрапывает, булькает щеками, свистит: **п-щ-щ-щ-щ...** Алексей Петрович тихо-тихо берет две коробочки, **осторо-ожно**, на **цы-ыпочках, ту-пу-тупу-тупочки** – идет к кровати, <...>» [17, с. 145–146]; «**Дилень-дилень-диленннн!** Тишина. **Ширк, ширк, ширк – шаги**» [17, с. 167]; «**Есть же правила охоты: мамонт отходит на некоторое расстояние, я прицеливаюсь, пускаю стрелу: в3-з-з-з-з-з-з!** – и он готов» [17, с. 238]; «**Га-га-га!** – Не боится Морская девушка. **Шмыг** – в комнату. Спасся. **Фу-у-ух**» [17, с. 143]; «**Эти**

агентства множились неудержимо – как грибы после дождя или, как Татарский написал в одной концепции, грибы после вождя» [11]. С помощью данных приемов авторы характеризуют персонажей, передают их эмоциональное и физическое состояние, концентрируют внимание реципиентов на звуковой составляющей текста, звуковом сходстве сопологаемых слов, которое способствует различному осмыслению участвующих в игре лексических единиц, основанному на противопоставлении или несовместимости.

В художественных текстах языковая игра на словообразовательном уровне проявляется в основном в создании новообразований – потенциальных и окказиональных слов.

Слова-инновации образуются по высокопродуктивным моделям, непродуктивным и характерным для окказионального словообразования.

В словотворчестве Т. Толстой и В. Пелевина среди окказиональных простых производных встречаются:

– имена существительные, образованные суффиксальным способом. Например: в контексте (1) «**Направление называлось – когтизм, страшное было зрелище**» [16, с. 307] присутствует слово-инновация – абстрактное существительное *когтизм*, образованное по модели «конкретное существительное + суффиксальный формант *-изм*», имитирующее название идейного или политического направления, склонностей.

(2) «<...> на смену приходила только серая **страшиноватость**, в которой душа советского типа быстро догнивала и проваливалась внутрь самой себя» [11]. Окказионализм *страшиноватость* относится к высокопродуктивным словообразовательным типам со значением отвлеченного признака или свойства, совмещает в себе свойственное мотивирующему прилагательному *страшиноватый* значение «обладающий в смягченной, уменьшенной степени качеством *страшный*» [15] со значением абстрактности.

(3) «– У вас там есть один **обозреватель**, – хрипло сказал он на стрелке бледному банкиру, – который не **обозреватель**, а **оборзеватель**. И он **оборзел** так, что мне кто-то за это ответит» [11]. Существительное *оборзеватель* мотивировано стилистически сниженным, экспрессивно-оценочным глаголом несовершенного вида *оборзевать* со значением «обнаглеть, зарваться» [2] и обозначает человека, который стал крайне дерзким и бесстыдным, зашел в своих действиях слишком далеко, потеряв чувство меры в оценке своих сил, возможностей и т. п. [2].

(4) «<...> все эти фарфоровые собачки, чашечки, вазочки, колечки, рисуночки, фотокарточки, корбочки, записочки, финтифлюшки, **пупунчики и мумунчики** – проходят через нее нетронутыми» [16, с. 200]. В данном примере используются повторы-отзвучия с уменьшительно-ласкательным субъективно-оценочным значением, характерные для разговорной речи, мотивирующими которых выступают слова с выдуманными, несуществующими корнями.

(5) «*Высочило* название передачи – «*Завтречко*», <...>» [11]. Слово *завтречко* образовано по модели «наречие + суффикс –ечк», который имеет ласкательное значение;

– префиксально-суффиксальные имена существительные. Например: «*Уж на что она была страшна, Пипка, с этими черными озубышами, а ведь многим нравилась, и часто к концу веселого вечера одного из мужчин не досчитывались* <...>» [16, с. 106]. Окказионализм *озубыш*, мотивированный неодушевленным существительным, образован путем одновременного присоединения префикса *о-* со значением прилегания и суффикса *-ыш*, означающего «невзрослость», чтобы представить соответствующий предмет одушевленным, а также для актуализации контраста между словообразовательной моделью и ее наполнением;

– имена существительные, образованные суффиксальным способом. Например: «*Не совсем понято, откуда в мифе об Энкиду взялись такие пантагрюэлистические детали, – возможно, это отголосок другого мифа, не дошедшего до нас*» [11]. Прилагательное *пантагрюэлистический* образовано с помощью высокопродуктивного суффикса *-ическ*, мотивировано существительным *пантагрюэлист* со значением «последователь особой жизненной философии», которую Ф. Рабле называл пантагрюэлизмом, а современные исследователи трактуют как гуманизм [8], и обозначает «основанный на пантагрюэлизме; выражающий принципы пантагрюэлизма».

– глаголы, образованные префиксальным способом. Например: «<...> одна полная женщина, которой было плохо видно, влезла на бочонок с сельдью и **отцицеронила** такую горячую речь <...>» [16, с. 358]. Проследим формирование словообразовательной цепочки *Цицерон* – *цицеронить* – *отцицеронить*. Глагол *цицеронить*, мотивированный антропонимом Цицерон, имеет значение «совершать действие, свойственное Цицерону, т. е. искусно произносить речь, владеть в совершенстве приемами ораторского искус-

ства», содержит дополнительный компонент «уподобляться Цицерону, не будучи им» [15]. Префиксальный глагол *отцицеронить* означает «интенсивно, полностью, окончательно совершить действие, названное глаголом *цицеронить*» [15] и вступает в синонимические отношения с лексемами *отбарабанить*, *оттарабанить*, *произнести*, которые относятся к различным стилистическим парадигмам;

– наречия, образованные префиксально-суффиксальным способом. Например: «*Программа вечера была ясна: белая хрустящая скатерть, свет, тепло, особые слоеные пирожки по-тмутаракански*, <...>» [16, с. 241].

Среди окказиональных сложных производных доминируют имена существительные и имена прилагательные, образованные путем чистого сложения и с аффиксацией. Например:

– имена существительные со значением предмета:

(1) «*А одна из машин въедет прямо в ворота, и из распахнувшийся дверцы покажется сначала крепкая пожилая рука с палкой-посохом*, <...>» [16, с. 191–192];

(2) «*Поздний час, магазины закрылись на засовы, последняя старушка выкатилась, прихватив с собой пачку маргарина и яйца-бой*, <...>» [16, с. 256];

– имена существительные, обозначающие лиц женского пола:

(3) «*И под локтем его возникла, завязалась откуда-то из воздуха, из цветного сигаретного дыма девочка-мотылек*; <...>» [16, с. 292];

(4) «*Он повел ее в ресторан, <...>, и гардеробщик принял ее одежды как волшебное лебединое оперение феи-купальщицы*, <...>» [16, с. 73];

– имена существительные, обозначающие лиц мужского пола:

(5) «*Еще полгода назад она кинулась бы звать Валтасарова к себе, назвала бы приятелей, подала бы колотого сахару, ржаных лепешек, редьки допустим, – чем там привык питаться чудо-крестьянин?* <...>» [16, с. 258].

Новообразования *палка-посох*, *яйца-бой*, *девочка-мотылек*, *феи-купальщицы*, *чудо-крестьянин* придают художественному тексту экспрессивность, выразительность, создают ощущение сказочности, которая характерна для художественного мира Т. Толстой;

– собственные имена существительные:

(6) «*Поэтому нет ничего удивительного, что компьютерный вирус, полностью парализовавший на несколько дней жизнь большого русского города Петропавловска*, <...>» [13].

(7) «<...> Ванюков слышал много историй о том, как этот специалист организовал в соседнем **Екатеринодыбинске** предвыборную кампанию <...>» [13].

Инновации-топонимы, в основе которых лежат имена исторических личностей (Петра I и Екатерины I и II) и названия орудий пыток (плаха и дыба), созданы по высокопродуктивной модели сложения основ с суффиксацией (нулевой). В состав топонимов входят словообразовательные суффиксы *-овск-*, *-инск*, которые являются вариантами суффикса *-ск-* с общим значением «отношения, свойственности или типической принадлежности тому, что названо мотивирующим словом» [15].

– имена прилагательные:

(8) «А у них, на Окружной...боже мой, какая там сейчас густая, **маслянисто-морозная** тьма, <...>» [16, с. 255–256]. Новообразование *маслянисто-морозный* характеризует предмет синкретически – со стороны вкусовых ощущений и термических (вязкий – холодный).

(9) «В футляре лежали тяжелые, **красивоуродливые** часы из золота и стали» [11]. В лексеме *красиво-уродливый* сопрягаются два противоречащих друг другу понятия – «приятный на вид» и «безобразный».

(10) «<...> крупнокалиберные винтовки в руках у пожилых киногероев – **просто климактериально-седативная метафора**» [12]. В состав композита *климактериально-седативный* входят термины, которые обозначают реалии, относящиеся к медицинской сфере. В тексте данная лексема получает новое значение «беспричинно раздражительный, эмоционально неустойчивый и успокаивающий», которое способствует созданию фигуры противоположности – оксюморона.

В художественных текстах языковая игра на лексическом уровне основана на парадигматических связях слов.

Обыгрываются многозначность лексической единицы, а также тесно связанная с ней антонимия. Например:

(1) «И рассказала, что нанялась юнгой на пароход, идущий в Японию, и, поскольку пароход был уже **сверхукомплектован**, ей пришлось спать в котле с мясом и рисом, что капитан **отдавал ей честь**, а помощник капитана – **отбирал** <...>» [16, с. 115–116]. Комический эффект в данном тексте достигается за счет многозначности лексемы *честь*, которая с одной стороны, входит в состав устойчивого выражения *отдавать честь* со значением «воздать почести, оказать знаки уважения» [2], с другой – обозначает «целомудрие,

непорочность» [2], и употребления антонимической пары *отдавать – отбирать*.

(2) «<...> разводной ключ универсальный (...) Я никого **разводить** не буду» [14]. В данном контексте присутствует языковая игра на лексическом уровне, основанная на обыгрывании прямого и переносного значений слова *разводить* – «раздвинуть, отвести в разные стороны части чего-л., что-л. сомкнутое, соединенное» и «разг.-сниж. обмануть» [2].

В приведенных ниже примерах обыгрываются стилевые синонимы (*спасибо, благодарю вас*) и квазисинонимы, выражающие градацию, содержащихся в них оценочных характеристик (*просто потрясен, приятно удивлен*).

(1) «Неудобно сказать дяде Паше простецкое **«спасибо»**. Надо бы витиеватее: **«Благодарю вас»**. <...>» [16, с. 46–47];

(2) «Когда Зоя познакомилась с Владимиром, тот был **просто потрясен**. Ну, или, во всяком случае, **приятно удивлен**» [16, с. 226].

Созданию неоднозначности художественного текста способствует омонимия.

(1) «Там **черкес** родил щеночка. Да, вот так. Да, я знаю, – Петюня прижимал руки к груди, – знаю, что в Перловке **черкесов нет**. Это последний. Светлана сказала, что точно знает. И очень хороший случай для газеты в рубрику «Только факты». «Ты что, тоже свихнутый?» – спросила Римма, моргая. «Ну почему же. Я сам видел щенка». – «А **черкеса?**» – «К нему не пустили. Ночь все-таки». – «Проспись», – сказала Римма. Петюню положили в коридоре, среди хлама. Римма промучилась, ворочаясь, всю ночь и к утру решила, что **Черкес – кличка собаки**» [16, с. 113]. В данном тексте используются лексические омонимы – этноним черкес, обозначающий представителя народа, живущего в Адыгее и Карачаево-Черкесии [2], и имя собственное – кличка собаки.

(2) «Скажем, когда группа **рэкетиров**, людей туповатых, но исполнительных, получила по факсу подписанный мэром запрос, когда же наконец будет сожжен **мусор**, жизнь майора милиции Козулина, удерживаемого в заложниках за неплату процентов от своего дела, несколько минут висела на волоске <...>» [13]. Неоднозначность текста основана на обыгрывании омонимов: общеупотребительной лексемы *мусор*, означающей «отбросы, сор» [2], и слова *мусор*, имеющего стилистическую окраску, которая указывает на его сферу употребления и эмоционально-оценочный, пейоративный, характер, со значением «милиционер». В данном примере реализуется один

из ключевых принципов постмодернистского дискурса – принцип «незначашего разрыва»: омонимы разрушают целостность текста, связи между его элементами, однако произведение не только «не рассыпается», но напротив, обнаруживает новый вариант содержательного плана.

(3) «Муж Ольги Михайловны говорит, <...>, и что никаких пришельцев нет, а это все **болиды**. Какие **болиды**? Ну, он не может точно сказать, он не астроном, но это **болиды**. <...> Один остряк тут же придумывает: «У кого что **болид**, тот о том и говорит». Что у кого **болид**, товарищи? У Коробейникова **болид** язва» [16, с. 173]. В данном контексте обыгрываются омофоны *болит* со значением «испытывать, ощущать боль» [2] и *болид*, означающее «крупный, яркий метеор» [2].

В художественных текстах языковая игра на синтаксическом и стилистическом уровнях актуализируется посредством сравнительных конструкций, жаргонизмов, иноязычных вкраплений, соединения лексики разных регистров. Например:

(1) «**Жестянка служила братской могилой для всех одиноких пуговиц**» [16, с. 407];

(2) «<...> и мелкое население «Дорсета» тихо позвякивало, **как будто там шла своя маленькая, сварливая жизнь**. <...>» [16, с. 408];

(3) «**И Наташа стала мечтать: если уж старость придет и ко мне, пусть я превращусь в чистенькую розовую седую старушечку, любимую школьную учительницу, доброю и смешливую, как булочка с изюмом**» [16, с. 164];

(4) «**Старый человек – как ноябрьская яблоня: все в нем засыпает**» [16, с. 217];

(5) «**Вещизм. Как ныне собирается Вещий Олег – то есть за вещами в Царьград. Первый барахольщик (еще и бандит – наехал на хазаров)**» [11]. В данном контексте созданию комического эффекта способствует смешение лексических единиц «высокого» и «низкого» стилей – архаизма *сбираться*, жаргонизма *наехать* и разговорного, с экспрессивным оттенком пренебрежительности слова *барахольщик*.

(6) «– **Пойдешь ко мне в штат? – Кем? – спросил он. – Криэйтором**» [11].

В художественных текстах языковая игра на интертекстуальном уровне реализуется посредством использования прямых и трансформированных прецедентных феноменов, источниками которых являются устойчивые выражения, библейские тексты, музыкальные, художественные произведения, сказки, считалки, гадания и т. п. Обыгрывание прецедентных феноменов позволяет создать емкие в смысловом

отношении тексты, вовлечь читателя в интеллектуальную игру, стимулировать его не только на восприятие текста, но и на сотворчество. Например:

(1) «**Именно этот клип дал понять большому количеству прозябавших в России обезьян, что настала пора пересаживаться в джипы и **входить к дочерям человеческим****» [11]. Источником данного прецедентного феномена служит цитата из Ветхого Завета, Книги Бытия.

(2) «**Женечка взволновано входила на веранду, и, обведя всех тревожным взглядом, говорила: «Розу точит червь». – «Дать ему по шее», – сучили мы. «Поставить на вид». – «И лишит квартальной премии**» [16, с. 214]. В данном примере используется разговорно-сниженный фразеологизм со значением «побить кого-либо»;

(3) «**А потом, <...>, он переживет последнее глумление: послужит кринолином в детском спектакле и навсегда канет в помоечное небытие. **Сик транзит gloria mundi****» [17, с. 27]. Источником выделенного прецедентного текста является латинское крылатое выражение «*Sic transit Gloria mundi*» со значением «так проходит мирская слава» [7], которое используется во время торжественной церемонии избрания Папы.

(4) «<...> **дядя Паша садится к роялю и играет Лунную сонату**» [17, с. 46]. «Лунная соната» – это название музыкального произведения немецкого композитора Людвиг ван Бетховена;

(5) «**Я в весеннем лесу пил березовый спрайт**» [11]. Источником прецедентного феномена служит песня Е. Аграновича из художественного фильма «Ошибка резидента».

(6) «**Пушкин ее тоже очень любил и писал про нее: «Голубка дряхлая моя!**» А про Марьиванну он ничего не сочинил. А если бы и сочинил, то так: «Свинюшка толстая моя!» [17, с. 20] – отсылка к стихотворению А.С. Пушкина «Няне»;

(7) «**Конечно Алиса ему не пара, и страну чудес ей не оценить**» [17, с. 264]. Аллюзия на сказку «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролла;

(8) «**На золотом крыльце сидели...**» [17, с. 37]. Источником этого прецедентного феномена является детская считалка;

(9) «**Любишь, не любишь**» [17, с. 19] – гадание на любовь.

Выводы. Игра является не только культурным феноменом, но и сложной биологической, социальной системой, фундаментальной особенностью человеческого бытия. Игра характеризуется такими формальными и экзистенциальными признаками, как правила и принципы, условия (место и время), конечность, свобода, выход за

рамки обыденной жизни, условность, субъект, объект, средства, двуемирие, интерес, фантазия, воображение, удовольствие, эмоциональная насыщенность.

Основываясь на современных исследованиях в области философии и гуманитарных наук, можно утверждать, что сущность игры не ограничивается вторичным выражением и изображением существующей реалии: игра порождает новые миры, становясь, таким образом, самостоятельной действительностью и реальностью, в которой генерируются, развиваются и изменяются как события, так и сам человек.

В содержании и построении современного художественного текста принципиальную роль играет понимание творчества как игры.

Художественный дискурс Т. Толстой и В. Пелевина характеризуется ризоматичностью, мифологичностью, симуляционностью, гиперреальностью, цитатным многоязычием, калейдоскопичностью, фрагментарностью, энтропией смысла, стилевым синкретизмом, порождающим механизм которых является языковая игра.

Языковая игра – один из видов игры, представляющий собой креативное, нестандартное использование различных языковых единиц, структур, категорий с целью создания многоуровневого текста, жанрового и стилевого синкретизма, формирования дополнительных смыслов, способствующих интерпретационной множественности.

Языковая игра проявляется на фонетическом, лексическом, семантическом, словообразовательном, синтаксическом, стилистическом и интертекстуальном уровнях.

Игра со звуковым обликом слова, его формами, значениями и связями, синтаксическими конструкциями, стилистическими регистрами, прецедентными феноменами переплетает и смешивает различные культурные коды, пласты, «свое» и «чужое», активизирует ассоциативное мышление, позволяет создать емкие в смысловом отношении тексты, наполненные личным содержанием и переживаниями, вовлечь читателя в интеллектуальную игру, в диалогические отношения с автором и самим текстом, стимулировать его на генерирование новых смысловых нюансов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Блинова М.П., Пономаренко И.Н. Языковая игра в постмодернистском дискурсе. *Культурная жизнь Юга России*. 2012. № 2 (45). С. 49–51.
2. Большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С.А. Кузнецов. *Справочно-информационный портал ГРАМОТА.РУ* : веб-сайт. URL: <http://gramota.ru/slovari/dic/> (дата обращения: 05.05.2019).
3. Витгенштейн Л. Философские исследования. *Новое в зарубежной лингвистике*. 1985. Вып. 16. С. 79–128.
4. Гадамер Х.-Г. Истина и метод : Основы филос. герменевтики / пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б.Н. Бессонова. Москва : Прогресс, 1988. 704 с. URL: http://yanko.lib.ru/books/philosoph/gadamer-istina_i_metod.pdf (дата обращения: 05.05.2019).
5. Каган М.С. Человеческая деятельность. (Опыт системного анализа). Москва : Политиздат, 1974. 328 с. URL: ftp://Studmed.ru_kagan-ms-chelovecheskaya-deyatelnost-opyt-sistemnogo-analiza_87d5c8dc0a8.pdf (дата обращения: 05.05.2019).
6. Кант И. Сочинения : в 8 т. / под общ. ред. проф. А.В. Гулыги. Москва : Чоро, 1994. Т. 5. 414 с. URL: <http://www.pseudology.org/psychology/Kant5.pdf> (дата обращения: 05.05.2019).
7. Латинско-русский и русско-латинский словарь крылатых слов и выражений. *Академик* : веб-сайт. URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/latin_proverbs/2331/Sic (дата обращения: 05.05.2019).
8. Литературные герои : Пантагрюэль. *Академик* : веб-сайт. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/litheroes/465> (дата обращения: 05.05.2019).
9. Лотман Ю.М. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем». *Статьи по семиотике культуры и искусства*. Санкт-Петербург : Академический проект, 2002. С. 274–293. URL: <http://philologos.narod.ru/lotman/thesis.htm> (дата обращения: 05.05.2019).
10. Норман Б.Ю. Язык : знакомый незнакомец. Минск : Высшая школа, 1987. 220 [2] с.
11. Пелевин В. Generation П. *Романы. Сайт творчества Виктора Пелевина* : веб-сайт. URL: <http://pelevin.nov.ru/romans/pe-genp/> (дата обращения: 05.05.2019).
12. Пелевин В. Краткая история пэинтбола в Москве. *Рассказы. Сайт творчества Виктора Пелевина* : веб-сайт. URL: <http://pelevin.nov.ru/rass/pe-paint/1.html> (дата обращения: 05.05.2019).
13. Пелевин В. Святочный киберпанк, или рождественская ночь-117. DIR. *Рассказы. Сайт творчества Виктора Пелевина* : веб-сайт. URL: <http://pelevin.nov.ru/rass/pe-kiber/1.html> (дата обращения: 05.05.2019).
14. Пелевин В. Who by fire. *Рассказы. Сайт творчества Виктора Пелевина* : веб-сайт. URL: http://pelevin.nov.ru/rass/pe-who/1.html&post=-40468367_24 (дата обращения: 05.05.2019).
15. Русская грамматика: Фонетика. Фонология. Ударение. Интонация. Введение в морфемику. Словообразование. Морфология : в 2 т. / гл. ред. Н.Ю. Шведова. Москва : Наука, 1980. Т. 1. URL: <http://slovari.ru/default.aspx?s=0&p=5315&0a0=1779> (дата обращения: 05.05.2019).

16. Толстая Т.Н. Ночь : рассказы. Москва : Эксмо, 2007. 413 с.
17. Толстая Т.Н. Круг: рассказы. Москва : Подкова; Эксмо 2003. 345 с.
18. Финк О. Основные феномены человеческого бытия / пер. с нем. А.В. Гараджа, Л.Ю. Фуксон. Москва : Канон + РООИ «Реабилитация», 2017. 432 с. URL: http://www.phantastike.com/philosophy/osnovnyye_fenomeny.pdf (дата обращения: 05.05.2019).
19. Хейзинга Й. Homo Ludens : статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова. Москва : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с. URL: http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum=8l.pdf (дата обращения: 05.05.2019).
20. Шиллер Ф. Собрание сочинений : в 7 т. / пер. с нем. под ред. Л.Е. Пинского. Москва : Госполитиздат, 1957. Т. 6. 793 с. URL: https://imwerden.de/pdf/shiller_ss_v_7_tt_tom6_1957_text.pdf (дата обращения: 05.05.2019).