

Ольга Станиславовна Зубкова

Курский государственный университет, доктор филологических наук, профессор,
профессор кафедры иностранных языков и профессиональной коммуникации, Курск, Россия
e-mail: olgaz4@rambler.ru

Анастасия Александровна Карачевцева

Курский государственный университет, аспирант кафедры иностранных языков и профессиональной коммуникации,
Курск, Россия
e-mail: KN9038761111@yandex.ru

Механизмы репрезентации языковой игры (на материале художественного текста)

Аннотация. Цель настоящего исследования заключается в изучении механизмов репрезентации языковой игры. Методологическим основанием исследования являются теоретические постулаты психолингвистики и когнитивной лингвистики, относящиеся к понятию «механизм». Материалом исследования послужил русскоязычный роман Е. Некрасовой «Калечина-Малечина», на основе которого анализируются механизмы восприятия действительности, образующие игремы языковой игры и их специфику. Выявлены аспекты языковых механизмов интерпретации действительности на лексико-грамматическом и фразовом уровнях в речевой деятельности персонажей в контексте художественного произведения. Установлено, что языковые средства лингвокреативного смыслообразования благодаря варьированию плана выражения или плана содержания привлекают внимание реципиента к парадоксальности суждений, внешнему алогизму, скрывающему контекстуальные и внеконтекстуальные связи, важные для осознания художественного замысла писателя. Подтверждена роль семантики, синтаксиса, стиля и риторики в игровой трансформации лексических единиц, которые актуализируют, разрушают или дискредитируют черты изображаемого в свете авторского взгляда на объект.

Ключевые слова: языковая игра, механизм репрезентации языковой игры, художественный текст.

Olga S. Zubkova

Kursk State University, Doctor of Philological Sciences, Professor,
Professor of the Department of Foreign Languages and Professional Communication, Kursk, Russia
e-mail: olgaz4@rambler.ru

Anastasiya A. Karachevtseva

Kursk State University, Postgraduate Student of the Department of Foreign Languages and Professional Communication,
Kursk, Russia
e-mail: KN9038761111@yandex.ru

Mechanisms of Language Game Representation (The Case Study of Literary Text)

Abstract. The purpose of this research is to study the mechanisms of representation of language game. The methodological basis of the study is the theoretical postulates of psycholinguistics and cognitive linguistics related to the concept of “mechanism”. The material of the study is the Russian-language novel by E. Nekrasova “Kalechina-Malechina”, on the basis of which the mechanisms of perception of reality that form the gamemes of the language game and their specificity are analysed. Aspects of the linguistic mechanisms of interpreting reality at the lexical-grammatical and phrasal levels in the speech activity of characters in the context of a fiction are revealed. It is established that the linguistic means of linguocreative meaning-making, due to the variation of the expression plane or the content plane, attract the recipient's attention to the paradoxical nature of judgments, external alogism that hides contextual and extra-contextual connections that are important for understanding the writer's artistic conception. The role of semantics, syntax, style and rhetoric in the game transformation of lexical units that actualise, destroy or discredit the features of the depicted in the light of the author's view of the object is confirmed.

Keywords: language game, mechanism of language game representation, literary text.

Введение (Introduction)

Для описания репрезентации языковой игры необходимо понять механизм, который ее определяет, поскольку производство авторских игр напрямую зависит от его функционирования в специфических условиях. Динамика языка, учитывающая культурно-специфические особенности когнитивных процессов конкретного этноса, является ключевым фактором в формировании механизма, благодаря которому образное языковое моделирование действительности обретает словесную оболочку.

В контексте нашего исследования важным представляется тезис о наличии системообразующего механизма, анализ которого позволяет обнаруживать парадигмальные и межпарадигмальные связи, вскрывая способ лингвокреативного смыслообразования языкового явления, а также взаимосвязи и взаимозависимости его составляющих частей. Проникновение в данный процесс является попыткой соотнести новое с уже известным, провести аналогию, наложить «рамку», облегчающую понимание особенностей изучаемого объекта.

В рамках психолингвистических исследований под механизмом, определяющимся материальным субстратом — мозгом, подразумевается совокупность элементов, взаимодействующих между собой по сформированным закономерностям для осуществления определенных процессов или решения поставленной задачи (см., например: Т. В. Черниговская [1], А. А. Залевская [2], Е. Ф. Тарасов [3], Н. В. Уфимцева [4]). Одним из принципов, определяющих работу языкового механизма человека, выступает принцип функционирования индивидуального знания, который воспринимается как опора на перцептивный, когнитивный и эмоциональный оценочный опыт, наряду с принципом включения во множество связей, функционирующим с ассоциацией как физиологическим механизмом с учетом многообразных энциклопедических и языковых знаний на разных уровнях осознания [2, с. 50–54].

Следует отметить, что системообразующий механизм связан с процессами категоризации и концептуализации опыта, поэтому для получения новых выводов исследователь должен устанавливать когнитивный механизм языкового явления с целью моделирования системы [5, с. 131]. Так, когнитивный системообразующий механизм языковой игры состоит из многовекторных интерпретаций ассоциативных потенциалов разных видов вербальных знаков. С точки зрения соотношения структур знания и способов их отражения в языке в реализации языковой игры задействованы следующие когнитивные механизмы: эмпирический опыт человека, наблюдение, «сравнение» и «резонанс», — которые актуализируют наиболее важные смыслы, требующиеся для интерпретации языкового средства [6, с. 29]. Таким образом, игровые трансформы способствуют укреплению и выражению концептуальных объединений, возникших в процессе познания и оценки мира и представляющих собой результат развития концептуальной системы, включающей знания разнопланового характера.

В фокусе внимания психолингвистических исследований находится проблема репрезентации совокупности знаний, аксиологических точек зрения, типологических черт

носителя языка, являющихся базовыми параметрами для формирования механизма репрезентации языковой игры. Перечисленное формируется в процессе языкового воздействия на человека: в широком смысле оно связано с влиянием на сознание второй сигнальной системы и конкретного этнического языка его представителя, что в какой-то степени определяет мировидение его носителей. В свою очередь это является предметом особого внимания в психолингвистике через призму формирования базовых стереотипов и их влияния на индивидуальный ментальный лексикон носителя языка.

К видам стереотипии относятся мифы и мифологемы в качестве традиционных архетипов, а также идеологемы, несущие в себе особенности правовой, политической систем и философских, эстетических взглядов. Соответственно, можно выделить неосознаваемый механизм языкового воздействия — механизм стереотипии [7, с. 153]. Поэтому, как нам представляется, стереотипы сознания оказывают прямое влияние на репрезентацию лингвокреативной формы мышления — языковую игру, особую форму лингвокреативной деятельности, отражающей стремление говорящего к обнаружению собственной компетенции в реализации языковых возможностей [8, с. 45].

В ходе языковой игры неоднородные способы формально-семантической интерпретации производят лингвистический знак, который «приводит к практическому овладению метафорическим смыслом» [9, с. 15]. В результате преобразование формы единицы и неожиданная трактовка значения обыгрывают тематическую и причинно-следственную связь в триаде «значение», «объект/вещь» и «означаемое», выражающиеся в высокой степени интенсивности оценки, в метафорических транспозициях, актуализирующих сему чувственного восприятия» [10, с. 36]. Намеренное искажение, преувеличение, столкновение несоединимых предметов и черт относятся к творческому воздействию на определенную лексему, что обеспечивает формирование большого количества игровых прецедентов, влекущих за собой комический эффект (являющийся одной из отличительных черт языковой игры) [11, с. 8]. Очевидно, что за многоаспектным применением лексических средств юмористической направленности стоят «сложнейшие психические процессы, проходящие в естественном семиозисе» [12, с. 98].

Подчеркнем, что посредством языковой шутки можно не только подмечать и выявлять существующие парадоксы, но и утаивать или маскировать действующие в обществе противоречия за счет сопоставления несхожих, на первый взгляд, явлений. Таким образом, парадокс языковой игры сочетает несочетаемое: спорное оказывается истинным, а несовместимости сосуществуют вместе в одном контексте. Данный факт играет значительную роль при создании ключевых факторов комичности: спонтанности, имплицитности и уместности.

Преследуя цель исследования механизмов репрезентации языковой игры, считаем целесообразным обратиться к языковым механизмам интерпретации действительности: семантике, синтаксису, стилю и риторике на разных уровнях языковой системы. Понимание семантики позволяет выявить глубинные смысловые связи, тогда как

синтаксис участвует в разработке структуры высказывания и взаимосвязи между частями предложений. Вместе с тем стиль формирует индивидуальный характер общения, придавая ему уникальность, а риторика способствует более эффективной аргументации и убеждению реципиента. Так как природа языковой игры связана с внутренними ресурсами выражения мысли, заключенными в потенциале конкретных языковых форм и значений, возможность существования механизмов обоснована рядом предпосылок, которые классифицируются на лингвистические (устройство и структура языка, различные интерпретации слова, существование отношений синонимии, омонимии, полисемии и др.) и экстралингвистические (социальные, семиотические, когнитивные).

Рассмотрим особенности и принципы репрезентации механизмов языковой игры, обратив внимание на специальные средства и инструменты, которые позволяют управлять игровым процессом и взаимодействовать с аудиторией в аспекте разных типов дискурсов.

Так, языковая игра в политическом дискурсе может служить средством не только презентации фактов, но и формирования имиджа правящей партии. Подчеркивая достижения в управлении экономикой Соединенных Штатов Америки (США), Джо Байден в докладе о положении дел в стране в 2024 г. обратился к языковой игре как стилистическому приему, заключающемуся в использовании выражения с двойным смыслом *on the brink: I inherited an economy that was on the brink. Now our economy is the envy of the world!* [13] — *Я унаследовал экономику, которая была на грани краха. Теперь нашей экономике завидует весь мир!* (здесь и далее перевод наш. — О. З., А. К.). Президент утверждает, что вступил в должность, когда экономика страны переживала худшие времена, но благодаря его усилиям и действиям в настоящий момент экономика США — объект зависти для других государств. В то же время стоит подчеркнуть, что выражение *on the brink* в качестве инструмента семантического механизма языковой игры может быть интерпретировано в двух векторах: «на грани краха» и «на грани успеха» (*the brink (of something) if you are on the brink of something, you are almost in a very new, dangerous or exciting situation* [14] — *находиться на грани чего-то, означает, что вы оказались в совершенно новой, захватывающей, в какой-то степени опасной ситуации*).

В публицистическом дискурсе синтаксический механизм языковой игры конструирует синтаксема *would*, выступающая и как носитель элементарного смысла, и как конструктивный компонент анафоры: *Would this become a funny story someday? Would she always wonder what could have been? Or would she look back and feel sadness, regret?* [15] — *Станет ли это когда-нибудь веселой историей? Будет ли она всегда задаваться вопросом, как могло бы быть? Или она будет с сожалением и грустью оглядываться назад?* Следовательно, средство синтаксиса вовлекает читателя в цепочку размышлений автора статьи о возможных исходах любовной истории между двумя незнакомцами путем противопоставления вопросов о прошлом и будущем.

В маркетинговом дискурсе игровое метафорическое переосмысление лексической единицы отмечается с осно-

вой на риторике: *Лада Калина — железное качество* [16]. Еще одним средством влияния на сознание реципиента может выступать обыгрывание прецедентного феномена с установкой на достижение комического эффекта: *Beethoven must listen his. New 8th symphony from BMW's V8 Engine* [17] — *Бетховен должен услышать это. Новая восьмая симфония двигателя BMW V8*. На основе слов-экспликаторов, вызывающих ассоциацию и содержащих ссылку на прецедентное имя, устанавливаются определенные культурные представления.

Персонификация города и уличных фонарей как трафарет языковой игры в медиадискурсе в контексте песни Тейлор Свифт *Cornelia Street* («Улица Корнелия») стимулирует процесс интерпретации переживаний и чувства ностальгии героини: *As if the streetlights pointed in a narrow head leading us home; The city screams your name* [18] — *Уличные фонари словно превратились в указатели, ведущие нас домой; Город кричал твоё имя*. Языковой механизм, воплощающийся благодаря стилистическому приему, включает в себя ассоциативный стимул, который предоставляет лингвистический код для дешифровки музыкального произведения.

Однако наш исследовательский интерес к механизмам репрезентации языковой игры обусловлен особым развитием объекта в рамках художественного текста. Языковая игра в художественном дискурсе характеризуется высокой степенью взвешенности и эстетической ценностью. Она нацелена не столько на развлечение, сколько на обогащение языкового чутья и лингвистического мышления читателей, а также на доставление эстетического удовольствия через лаконичность формы и насыщенность содержания [19, с. 182]. Литературное произведение становится своеобразной шарадой по разгадыванию ассоциативных валентностей лексических единиц, воплощающихся в контексте благодаря гибкому устройству языковой системы.

Сказанное позволяет сформулировать исследовательскую проблему, которая выражается в вопросе описания механизмов репрезентации языковой игры с установкой на достижение особого эффекта при обработке фонетической, лексической и синтаксической структуры высказывания. В связи с этим обозначены исследовательские задачи: на материале художественного текста произвести выборку, изучить языковые приемы, раскрывающие специфику языкового явления в контексте русскоязычных культурных традиций и, по нашему мнению, влияющие на механизмы репрезентации языковой игры.

Методы (Methods)

В качестве материала исследования лингвокреативных механизмов языковой игры, будучи отражением идиолекта писателя и культурных особенностей, методом сплошной выборки отобраны и проанализированы языковые случаи рассматриваемого лингвистического явления из романа русской писательницы Евгении Некрасовой «Калечина-Малечина».

При изучении эмпирических данных применялись контекстуальный и семантический анализы, позволившие выявить аспекты языковых механизмов интерпретации действи-

тельности на лексико-грамматическом и фразовом уровнях в речевой деятельности персонажей в контексте художественного произведения, и метод лингвистического описания для формально-семантического варьирования языковых знаков в процессе языковой игры. На заключительном этапе мы рассмотрели инструменты репрезентации языковой игры на различных уровнях языковой системы и их влияние на ее формирование.

Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

В источнике фактического материала — романе Е. Некрасовой «Калечина-Малечина» — автор одновременно манипулирует формой языковых знаков и играет с их содержанием, выражая и фактическую информацию, и оценку события. Писательница повествует об отчаянии и непонимании главной героини Кати, о поиске сочувствия и милосердия со стороны родителей, школьной учительницы и одноклассников, о том, что «монстром» можно легко стать, если ты всем безразлична и тебя никто не любит.

Анализ лингвистических приемов, лежащих в основе механизмов языковой игры наряду с культурными реалиями, в романе дает возможность глубоко понять взаимосвязь между языком, культурой и художественным выражением в литературе. В языковой игре Е. Некрасова также активно использует аллюзии в свете социально-культурного и историко-литературного фона восприятия литературного произведения: она соединяет магический реализм, фольклор и эксперимент. Обратимся к конкретным примерам того, как Евгения Некрасова с помощью языковых механизмов интерпретации действительности позволяет внедрять в художественный текст языковые средства для выражения детальнейших оттенков мыслей, состояний, эмоций, переживаний автора через голоса героев.

Семантика. При семантическом механизме языковой игры производство игрового языкового элемента наблюдается на любом уровне языковой системы:

– фонетическая деформация видоизменяет традиционный для читателя облик слова в пределах сохранения своей узнаваемости: *А ну, ухрёбывайте отсюда!* [20, с. 54] — автор добавляет звуки в состав слов для маскировки сниженной лексики наряду с введением территориальных фонетических особенностей диалекта Московской области, подчеркивая уникальные особенности русского языка;

– морфологическая деформация образует ненормативную словоформу с отсылкой к мифологическому персонажу из славянского фольклора: *...и у тебя не будет этих... кикиморчат, когда вырастешь...* [20, с. 49] — образование числовых и падежных форм существительного; *Пассажиры качнули от разгонного толчка* [20, с. 55] — формы причастия; *Выросшие, стоящие на той и другой платформах, заборачивались* [20, с. 54] — личных форм глагола; *Родители у тебя совсем непутецкие, да и ты не удалась!* [20, с. 60] — формы прилагательного;

– нарушение лексической сочетаемости слов за счет необычности значения: *Шубу и шапку Катя обмотала сверху своим ангинным шарфом в клетку...* [20, с. 49] — прилагательное *ангинный*, характеризующееся узкой лексической сочетаемостью, соединяется с другим словом;

Кате страшно не хотелось превращаться в зайца — от нарушения правил случается одно ненужное плохое [20, с. 54] — слово с фразеологически связанным значением приобретает окказиональную сочетаемость (нарушение типичного устойчивого выражения *ехать зайцем*);

– по существующим законам словообразования писательница вводит в контекст окказионализмы с целью выявления контраста обыгрывания значений: *Папа улыбался и даладничал* [20, с. 30] — глагольный окказионализм от устойчивой фразы *да ладно*; *Они не всегда себя контролируют, — грустно проговорила пуховиковая* [20, с. 50] — субстантивное новообразование от названия предмета одежды; *Катя давно замечала, что взрослые обожают фиготятину* [20, с. 14] — контаминант *фиготятина* представляет собой «склеивание» двух ранее самостоятельных лексических единиц (жаргонизмов) *фижня* и *бредятина*;

– моделями порождения языковой игры с семантическим характером также служат такие языковые средства выразительности, как синонимия — *Лара аккуратно хохотала выверенным смехом... Носов грохотал неожиданным басом... Она прыскала, отчего её глазки утонули за блестящими щеками* [20, с. 11]; антонимия — *До понарошистого вечера, когда придет мама... До настоящего, когда вернется папа* [20, с. 28]; полисемия — *Катя взяла созданыще за переднюю лапу и поволокла на буксире* [20, с. 50]. Кроме того, к средствам воплощения данного механизма относятся изобразительно-выразительные средства языка: метафора — *...словно щелкнул свет, и шаги ушли* [20, с. 6]; гипербола — *...как время от времени из дыма заводской трубы высовывается гигантская змея...* [20, с. 15]; литота — *До конца перемены остались какие-то минутные крохи* [20, с. 24] и др.

Нами отмечается, что на основе различного рода манипуляций с многозначностью лексической единицы или звукового сходства слов появляется каламбур: *Так нельзя с людьми, которые помогают... Они и так почти закончились!* — *Катя прокричала это в абсолютной тишине, потому что чуть раньше стук закончился вместе с поездом* [20, с. 54] — в предложении сталкиваются две семантические составляющие глагола «перестать существовать» и «закончиться»; *Катя честно осмотрела все подозрваемые места: рюкзак, стол в её комнате, её кровать, кресло в родительской комнате...* [20, с. 15] — ложное этимологизирование слов. Необходимый эффект языковой игры при использовании каламбуров достигается благодаря новизне формы и нестандартности мысли.

Синтаксис. Средства синтаксического механизма участвуют в передаче мысли автора путем предикативного сопряжения синтаксем, генерируя особое звучание текста и усиливая его эмоциональное воздействие: *Может быть, это кто-нибудь вроде Лары, или Сомова, или Кати, или Носова, или даже Курина* [20, с. 56] — полисиндетон; *От головы, от горла, от живота, от насморка, от кашля, от-чего-не-ясно* [20, с. 38] — асидетон; *...она пахла, теплела, дралась, царапалась, шипела, носила выпирающий живот* [20, с. 39] — перечисление однородных членов предложения; *Катя сидела на табурете, в пижаме, на пижаме — цыпленок с сачком, в сачке — червь*

[20, с. 6] — синтаксический параллелизм; **Почему выросшие думали, что невыросшие любят лагеря, она не знала. Но некоторые и правда любили. Как и школу, например** [20, с. 40] — парцелляция и т. д.

Стиль отражает особенности выражения мыслей и чувств действующих персонажей, определяя атмосферу и настроение повествования: *Учительница протиснулась между партами и подоконниками своим плотным телом, похожим на анаконду, съевшую женщину, и села рядом с Катей* [20, с. 40] — языковая игра строится на обыгрывании сравнения, основанного на линейном изменении последовательности знаков. Определяемым словом выступает существительное *тело*, а не главный член предложения, обозначающий предмет речи. Писательница обращает внимание читателя на образ учительницы в сознании Кати: ассоциирование классной руководительницы с мощным животным вызывает у девочки чувство тревоги, страха и беззащитности. В дополнение актуализацию «пугающего» образа задает новое формально-семантическое варьирование знака, делая акцент на его содержании: *Катя отдала тетрадь собирающей контрольную дань Веронике Евгеньевне* [20, с. 21] — игровое переосмысление словосочетания выстраивает новый ассоциативный контекст существительного *дань*, основанный на обыгрывании его исторического толкования «обязательные платежи с населения Древней Руси».

Одним из ярких стилистических приемов как результата репрезентации механизма языковой игры предстает метафорическая игра, в ходе которой устанавливается знак равенства между сопоставляемыми явлениями на явном парадоксальном основании, выдавая условность за правдоподобие: *Девочки ворковали, ахали, хохотали, прыскали, вытягивали шеи, расправляли плечи и качали головами* [20, с. 26]. Предложение отсылает к буквальному плану выражения особенностей поведения голубей (прием аллюзивной отсылки к прототипу), а также символизирует в глазах главной героини воплощение мягкости, нежности и мира: *В этом радостном супе купалась Вероника Евгеньевна: тоже ахала, похотывала и ворковала* [20, с. 26]. Через психологическое ощущение мирной обстановки в классе рождается эстетический объект в форме синестетической метафоры *радостный суп*. Важно упомянуть, что метафоры романа помогают лучше понять внутренние конфликты души персонажа при разнообразных обстоятельствах. Аналогично строится метафорическая игра с аллюзией на произведение изобразительного искусства: *Катя вернула сыр, закрыла дверцу и добавила ножик к посудному вавилону в раковине* [20, с. 29] — гора посуды приравнивается к изображаемому объекту Питером Брейгелем в картине «Вавилонская башня».

Риторика. Контраст, заключенный в метафору, между ожиданиями субъекта и конечной реализацией выполняет функцию инструмента воздействия на реципиента с помощью лексических единиц. Явление, изначально кажущееся естественным, вследствие показывает себя со стороны абсурда или ошибки и тем самым дискредитируется: *Четыре месяца назад Катя увидела на улице девочку без волос. Девочка несла свою лысину как корону и вся была очень*

хрупкая и красивая [20, с. 6] — несмотря на то, что читателю известен контекст повествования, при обращении ко второму предложению приведенного нами примера он не готов воспринимать логическую связь между глаголом *нести* (в буквальном смысле «нагрузить себя») и существительным *лысина* («место на голове, где не растут волосы»), пока не появляется сравнительный оборот *как корону*. Учитывая изложенное, парадокс языковой игры сочетает несочетаемое: спорное оказывается истинным, а несовместимости сосуществуют вместе.

Важное свойство риторики — активность, реализующаяся в тексте, на наш взгляд, путем сдвига стилистического регистра, порождающего языковой беспорядок и призывающего читателя воспринимать описываемое в сатирическом ключе. *Но как только она начала фразу «одна ты печалишь луюющий день», Вероника Евгеньевна затряслась на стуле и забарабанила ладонью по столу. Класс тут же провалился в приступ благословенной астмы — все беззвучно тряслось, лоя улыбка воздуха* [20, с. 11] — тактика введенного в контекст игрового элемента определяет текстовую стратегию автора демонстрации доминирующего поведения учителя над учениками.

С целью убедить читателя в том, что главную героиню поглотило чувство одиночества (наряду с реальностью она строила свой собственный воображаемый мир), автор осуществляет обработку известного чужого сочинения, кардинально преобразуя его смысл: *Какой-то выросший покупал себе билет в Гулливерию* [20, с. 54] — контраст обыгрывания значения окказионализма, обозначающего мегаполис, достигается благодаря аллюзии на роман Джонатана Свифта «Путешествие Гулливера». Катя воспринимает *Гулливерию* как мегаполис, где живут и работают выросшие (взрослые) люди. Мы снова наблюдаем отсылку к крупнейшему городу страны — Москве.

Доказать читателю существование в романе двоимирия, в которое верит главная героиня, автору удается благодаря слиянию магического реализма и славянского фольклора через стихи А. М. Ремизова, перепетые легендарным персонажем Кикиморой: *Курица со двора — Калечина в ворота. Заберется Малечина в гибкий плетень, тоненько комариком песню заведет, ждет...* [20, с. 45]. Автономная форма языковой игры раскрывает специфику жанра и интенцию автора показать, что в трудные периоды жизни могут вмешиваться фантастические силы, настраивая реципиента на позитивное решение проблемы. Очевидно, что «в данном коммуникативном сегменте отмечается положительная динамика взаимодействия при нестандартной ее реализации» [21, с. 125], объективирующая особенности корреляции идиостилистических особенностей и механизмов формирования языковой игры в культурной матрице.

Заключение (Conclusion)

Для глубокого понимания концепта языковой игры как ключевого элемента языковой действительности необходимо детально исследовать механизмы ее репрезентации. Нами установлено, что данная репрезентация представляет собой сложную взаимосвязь между языковыми структурами и уникальными культурно-специфическими особенностями

когнитивных процессов определенного этноса. Такие элементы культурного сознания, как стереотипы и архетипы, закладывают основу для формирования значений и интерпретаций, которые автор использует в своих произведениях. Стереотипы как обобщенные представления о культурных и социальных феноменах способствуют быстрой идентификации и восприятию языковой игры читателями, упрощая процесс понимания текста. Кроме того, архетипы, становясь универсальными образами и сюжетами, обогащают языковую игру множеством смысловых подтекстов, создавая условия для глубинного анализа.

В ходе исследования было установлено, что механизмы репрезентации языковой игры не только формируют авторский идиостиль, но и влияют на восприятие читателем

художественного текста. Анализ семантических, синтаксических, стилистических и риторических компонентов позволяет выявить способы, с помощью которых автор передает свои мысли и эмоции, а также создает многослойные смыслы, стимулирующие рефлекссию и эмоциональный отклик у аудитории.

Таким образом, механизмы репрезентации языковой игры создают новые перспективы для осмысления литературного произведения, акцентируя внимание на сложности и многомерности взаимодействия языка и действительности в художественной практике. Данное исследование подтверждает, что язык, кроме выполнения роли средства коммуникации, представляет собой мощный инструмент создания уникальной реальности, присущей каждому писателю.

Библиографический список

1. Черниговская Т. В. Чеширская улыбка кота Шредингера: мозг, язык и сознание. М. : АСТ, 2021. 656 с.
2. Залевская А. А. Введение в психолингвистику. М. : Изд-во Рос. гос. гуманитар. ун-та, 2007. 560 с.
3. Тарасов Е. Ф. Исследование речевого мышления в психолингвистике. М. : Наука, 1985. 241 с.
4. Уфимцева Н. В. Языковое сознание: динамика и вариативность. М. : Ин-т языкознания Рос. акад. наук, 2011. 252 с.
5. Костюшкина Г. М. В поисках системообразующего механизма в языке // Вестн. Иркут. гос. лингв. ун-та. 2012. № 2s (18). С. 128–133.
6. Бабина Л. В. Механизмы формирования смыслов прецедентных имен, потенциально допускающих их конфликтное восприятие // Когнитивные исследования языка. 2023. № 3 (54). С. 25–29.
7. Кинцель А. В. Психолингвистические механизмы речевого воздействия // Изв. Алт. гос. ун-та. Филология и искусствоведение. 2013. № 2–2 (78). С. 150–154. DOI: 10.14258/izvasu(2013)2.2-33
8. Захарова М. В. Языковая игра и ирония в коммуникативном взаимодействии // Вестн. Моск. гос. обл. ун-та. Сер. : Русская филология. 2023. № 3. С. 44–54. DOI: 10.18384/2310-7278-2023-3-44-54
9. Зубкова О. С. Лингвосемиотика профессиональной метафоры : автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Курск, 2011. 48 с.
10. Зубкова О. С. Эволюция развития представлений о метафоре и метафоризации в истории науки : моногр. Курск : Изд-во Курск. гос. ун-та, 2011. 129 с.
11. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. М. : Флинта : Наука, 2006. 344 с.
12. Зубкова О. С., Ушкалова М. В. Лингвосемиотическая модель каламбура // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2014. № 4 (30). С. 96–100.
13. Доклад Джо Байдена о положении дел в стране. URL: <https://time.com/6898705/read-president-joe-bidens-2024-state-of-the-union-address-full-transcript/> (дата обращения: 19.06.2024).
14. Коннотация выражения *on the brink* из онлайн-словаря Oxford Lerner's Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-russian/brink?q=on+the+brink> (дата обращения: 19.06.2024).
15. She Got on a Flight to Visit Her Boyfriend. Then She Kissed a Stranger She Met on the Plane // CNN Travel : [сайт]. URL: <https://edition.cnn.com/travel/chance-encounters-airplane-romance-airport-kiss/index.html> (дата обращения: 19.06.2024).
16. Кованов А. Lada Kalina собрана на коленке, или 10 лучших роликов про наш автопром // АвтоMail : [сайт]. 2014. 9 янв. URL: <https://auto.mail.ru/article/44945-lada-kalina-sobrana-na-kolenke-ili-10-luchshih-rol> (дата обращения: 19.06.2024).
17. Zubrilov. Лучшие рекламные плакаты BMW // Fishki.net : [сайт]. 2011. 11 авг. URL: <https://fishki.net/auto/85000-luchshie-reklamnye-plakaty-bmw-56-foto.html> (дата обращения: 19.06.2024).
18. Cornelia Street // Genius : [сайт]. 2019. August 23. URL: <https://genius.com/Taylor-swift-cornelia-street-lyrics> (дата обращения: 19.06.2024).
19. Игнатович Т. Ю. Окказиональная субстантивация в художественном дискурсе как выразительное средство создания семантически емких образов // Русский язык в современном Китае : материалы X Междунар. науч.-практ. конф. Чита : Изд-во Забайкал. гос. ун-та, 2023. С. 181–185.
20. Некрасова Е. И. Калечина-Малечина. М. : Редакция Елены Шубиной, 2018. 92 с.
21. Зубкова О. С., Логвина С. А. Актуальные тенденции и закономерности развития эвфемии. Курск : Университетская книга, 2022. 206 с.