DOI: 10.17117/na.2015.07.1352

Поступило в редакцию: 31.07.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.07.1352.pdf>

Воронин Р.А.

Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры)

Voronin R.A.

Language game as a linguocreative activity (modern conceptions of language game)

Статья посвящена анализу и сопоставлению наиболее известных и состоятельных на сегодняшний день концепций языковой игры, раскрывающих различные стороны данного глобального феномена

Ключевые слова: языковая игра, лингвокреативная деятельность, антропоцентрическая парадигма

The article analyses and compares the most popular and consistent modern conceptions of language game which explain different aspects of this global phenomenon

Key words: language game, linguocreative activity, anthropocentric paradigm

Воронин Роман Алексеевич

Северный Арктический федеральный университет
им. М.В. Ломоносова
г. Архангельск, наб. Северной Двины, 17

Voronin Roman Alexeyevich

Northern Arctic federal university named M.V.
Lomonosov
Arkhangelsk, Severnaya Dvina Emb., 17

Согласно Т. Куну, выдающемуся мыслителю XX столетия, развитие науки представляет собой последовательность сменяющих друг друга парадигм [13]. Не является исключением и лингвистика, в эволюции которой традиционно выделяют три научные парадигмы: сравнительно-историческую, системно-структурную и антропоцентрическую, последняя из которых определяет современное состояние данной дисциплины [27, с. 144].

Состоявшийся в XX веке переход от системно-структурной парадигмы лингвистики к антропоцентрической был обусловлен кризисом изоляционистских представлений о языке и осознанием необходимости изучать язык во всём многообразии его внешних связей – связей с человеком, культурой и обществом [27, с. 145]. В создаваемых моделях языка начинает акцентироваться характеристика пространственности, проявляющаяся в многомерности, динамичности и безграничности языка как феномена. Всё чаще объектом изучения становятся рассматривавшиеся ранее лишь как погрешности асистемные явления языка, анализ которых позволяет раскрыть присущие ему качества, лежащие в основе человеческой мыслительной деятельности в таких её естественных областях, как употребление языка обычным, свободным и творческим образом [6, с. 6 – 7].

Значительный вклад в становление новой научной парадигмы внёс австрийский философ Л. Витгенштейн, сделавший предметом рассмотрения языковую игру как проявление динамики языка и его жизни. Следует отметить, что существование сходств между языком и игрой отмечалось и ранее. В частности, Ф. де Соссюр в Курсе общей лингвистики высказывал мнение о том, что «из всех сравнений, которые можно было бы придумать, наиболее показательным является сравнение, которое можно провести между функционированием языка и игрой в шахматы» [19, с. 90]. Однако именно Л. Витгенштейну принадлежит заслуга разработки полноценной теории языковой игры и создания соответствующего термина.

Проанализируем сущность феномена языковой игры.

Понимание языковой игры в творчестве Л. Витгенштейна

Обращение Л. Витгенштейна к проблематике игры как таковой связано с его общими философскими представлениями о жизни.

В Логико-философском трактате учёный высказывает фундаментальную идею о том, что мир представляет собой совокупность фактов, а не предметов [3, с. 5]. Глубинный смысл этого положения состоит в том, что мир и происходящие в нём события не являются линейными, предсказуемыми, одномерными, однозначными и строго логичными, как принято было считать ранее. Напротив, принцип логичности и однозначности, абсолютизированный Л. Витгенштейном, обнажил конфликт между идеальной чистотой логики и многозначностью языка жизни. Философ пишет: «Кристалльная чистота логики заводит нас на гладкий лёд, где отсутствует трение, стало быть, условия в каком-то смысле становятся идеальными, но именно поэтому мы не в состоянии двигаться. Мы хотим идти: тогда нам нужно трение. Назад, на грубую почву!» [3, с. 126].

Итак, там, где правит чистая рациональность, нет места жизни, а там, где властвуют законы повседневности, идеальная точность оказывается ненужной. Этот конфликт между идеальной однозначностью логики и многообразием жизненных смыслов Л. Витгенштейн разрешает путём введения в проблемное поле феномена игры [12, с. 172].

Именно игра, по мнению Л. Витгенштейна, является истинным спасением от гнёта рациональности. С ним солидарны и другие специалисты. Так, М.Н. Эпштейн полагает, что «игра служит как бы регулятором и коррективом реальности, придавая ей то, чего в ней недостаёт, внося в природную стихию начала организации, а в социальный порядок – начала импровизации» [29, с. 282]. Игра, таким образом, в полной мере отражает жизнь в её пёстром многообразии и отмеченном ещё Гераклитом непрерывном изменении. Игра в своей основе иррациональна, вследствие чего даже попытки дать ей точное определение наталкиваются на неудачу, ведь «осмыслить игру – разве это не всё равно что грубыми пальцами схватить крыло бабочки?» [24, с. 381].

Обобщая сказанное, можно заключить, что Л. Витгенштейн сближает феномены жизни и игры, поскольку в жизни преобладает иррациональное начало, столь свойственное человеку по природе. Логичным следствием такой ши-

рокой трактовки игры служит вывод философа о том, что игрой является и использование языка, представляющего собой органичную часть жизни человека. Сравнивая обучение детей языку с употреблением языка в естественных условиях, Л. Витгенштейн отмечает, что «весь процесс употребления слов в языке можно представить в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Я буду называть эти игры «языковыми играми». «Языковой игрой» я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетён» [3, с. 83].

Таким образом, для Л. Витгенштейна характерно широкое понимание языковой игры как включённого в жизнь творческого процесса использования языка, в котором знак, соединяясь с действием, обретает динамизм.

Современные концепции языковой игры

Закономерным результатом переосмысления широкого философского подхода Л. Витгенштейна стало возникновение многочисленных концепций языковой игры, носящих чисто лингвистический характер. При этом специалисты соглашались в том, что современная лингвистическая лудология пребывает в эмпирической стадии своего развития, что выражается во фрагментарности существующих исследований языковой игры и наличии на данном этапе лишь априорных формулировок, предварительных классификаций и первичных объяснительных схем [10, с. 109; 15, с. 88]. Обратимся к наиболее распространённым концепциям языковой игры, представленным в языкознании конца XX – начала XXI веков, и проанализируем их.

Языковая игра как результат установки на новизну формы

В рамках данной концепции, наиболее актуальной на сегодняшний день, языковая игра рассматривается как особый род словесного искусства, являющийся «результатом свободного, творческого отношения к языку» и «установки на новизну формы» [17, с. 211].

Лингвокреативное начало человека может при этом находить выражение либо в преднамеренных нарушениях языковых норм, либо в использовании потенциала языковой системы в пределах существующих норм. Рассмотрим эти два способа создания новизны формы подробнее.

Языковая игра как преднамеренное нарушение языковых норм

Гений не делает ошибок. Его промахи – преднамеренные
Джеймс Джойс

С точки зрения данного подхода, языковую игру составляет определённый тип речевого поведения, основанный на преднамеренной (сознательной, продуманной) деструкции нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способных оказывать на реципиента эстетическое воздействие [20, с. 657 – 660]. Ключевое слово в данном определении – преднамеренность. Со-

знательность отклонения от нормы играет решающую роль, поскольку в противном случае мы имеем дело с неграмотным в языковом отношении человеком и получаем банальную ошибку. Языковая игра поэтому, как справедливо отмечает С.В. Ильясова, противопоставляется именно языковой ошибке, которая возникает как следствие непреднамеренного нарушения нормы [8]. Аналогичной точки зрения придерживается и В.З. Санников, рассматривающий осознанность употребления той или иной неправильной формы в качестве основного критерия при идентификации языковой игры. Однако учёный подходит к языковой игре как к двустороннему процессу, в котором значительная роль отводится и реципиенту высказывания. В связи с этим В.З. Санников утверждает, что реципиент речи также должен чётко осознавать умышленность отступления от нормы, иначе он расценит подобное выражение просто как неправильность или неточность и, тем самым, не вступит в игру, предложенную автором, и не попытается вскрыть его глубинные намерения [18, с. 23]. Сказанное можно проиллюстрировать следующими примерами. В разговоре преподавателей кафедры русского языка форма доку́менты будет представлять собой полноценную языковую игру, поскольку и отправитель сообщения, и его получатель знают норму и осознают намеренность отступления от неё с целью достижения определённого стилистического эффекта (выражение досады по поводу работы с документацией). В других случаях успех построения языковой игры может быть осложнён рядом факторов. Например, низкий уровень владения реципиентом высказывания нормами литературного языка может привести к тому, что форма доку́менты будет воспринята не как неправильная, а как один из допустимых вариантов. Препятствием может служить и неосведомлённость реципиента речи об уровне языковой компетенции автора. Осознанное употребление акцентологического окказионализма доку́менты может быть расценено как чистая ошибка, и там, где следовало бы усмотреть остроумие, будет усмотрено лишь невежество. Возможна и обратная ситуация, когда непреднамеренные ошибки в речи малообразованного человека будут восприняты как изысканное игровое обращение с языком. Таким образом, успех языковой игры в рамках рассматриваемого подхода всецело зависит от владения коммуникантами языковыми нормами и понимания преднамеренности их нарушения.

Языковая игра как использование потенциала языковой системы в рамках существующих норм

Выход за рамки языковых норм, однако, не является обязательным условием построения языковой игры – огромные возможности для её создания предоставляет система стилистических средств языка, использование которых не выводит высказывание за рамки языковой нормы. По замечанию Т.А. Гридиной, данный подход рассматривает языковую игру преимущественно как эксплуатацию потенциала системы посредством актуализации свойства асимметрии языкового знака [5, с. 103].

Как известно, С.О. Карцевский, автор концепции асимметрии языкового знака, понимал под ней неполное совпадение границ знака и значения. По

справедливому замечанию учёного, один и тот же знак имеет несколько функций, а одно и то же значение может выражаться несколькими знаками. Знаки языка, таким образом, оказываются подвижными, но лишь в той мере, которая позволяет им сохранять тождественность самим себе [11, с. 85]. Впоследствии расширенную трактовку асимметрии языкового знака предложил В.Г. Гак, добавивший к обозначенному С.О. Карцевским парадигматическому плану проявления асимметрии ещё два – синтагматический и семиотический [4].

Как мы видим, рассматриваемый подход к описанию феномена языковой игры вскрывает обширный потенциал для её построения, поскольку в данном случае в распоряжении автора высказывания оказывается внушительный арсенал стилистических приёмов, с помощью которых можно придать мысли искомую новизну формы выражения (разного рода транспозиции, алломорфия, синонимия, супплетивизм, полисемия, омонимия, фразеологизмы, амальгамирование, эллипсис и т.д.) Важно отметить, что в случае использования подобных стилистических фигур нарушения языковых норм не происходит, т.к. вся лингвокреативная деятельность продуцента речи разворачивается в рамках уже существующих норм. При этом всё же присутствует определённое отклонение от нейтральности, делающее речь стилистически маркированной, семантически и эмоционально более насыщенной.

Таким образом, проанализированная концепция объясняет языковую игру как лингвокреативную деятельность, ориентированную на достижение новизны формы, которая может быть обеспечена как посредством использования ресурсов языка в пределах языковой нормы, так и посредством сознательного выхода за границы этой нормы.

Языковая игра как эквивалент разговорной речи

Данная концепция обращает на себя внимание широтой трактовки языковой игры и является в этом отношении сопоставимой с упоминавшимся выше подходом Л. Витгенштейна. Языковая игра рассматривается в рамках этой концепции как неотъемлемая черта разговорной речи, её универсалия и даже полный эквивалент.

Подобный взгляд на языковую игру базируется на положении о том, что риторические фигуры употребляются в разговорной речи в большом количестве, причём спонтанно и часто без каких-либо ярко выраженных и осознанных эстетических намерений. Приведём следующие примеры: Можешь взять книгу до после каникул; С Ромен Ролланом у меня неприятность: один том исчез; Дай мне поесть и сегодняшнюю газету; Он очень не джентльмен [17, с. 96 – 107]. Высокая частотность подобных образований в разговорной речи обусловлена неподготовленностью и эмоциональностью разговорной речи, а также активизирующимся в ситуации цейтнота стремлением к языковой компрессии. Именно поточность и во многих случаях неосознанность употребления риторических фигур отличает разговорную речь от речи художественной, в которой фигуры используются в строгом соответствии с замыслом автора и несут значительную смысловую нагрузку. В этом отношении показательно высказывание В.В. Набокова: «Я переписал – зачастую по несколько раз – каждое

из своих когда-либо опубликованных слов. Мои карандаши переживают свои ластики» [16, с. 110]. Отметим, что высокая степень насыщенности разговорной речи риторическими фигурами отмечалась ещё в XVIII веке, когда французский мыслитель Дю Марсе подметил, что «на парижском рынке в базарный день можно услышать больше фигур речи, чем за несколько дней в академическом собрании» [32, с. 19].

Тезис об эквивалентности языковой игры разговорной речи имеет важные следствия. Первым значимым следствием является нейтрализация оппозиции игра/не-игра в рамках разговорной речи. Действительно, если весь поток разговорной речи представляет собой не что иное, как широко понимаемую игру, то подобное противопоставление утрачивает всякий смысл. Игра, таким образом, приобретает тотальный характер. Однако не все учёные склонны согласиться с данным теоретическим положением. Так, Ц. Тодоров усматривает в глобальности явления языковой игры основания для отказа этому явлению в онтологическом статусе: «когда система с чрезвычайной лёгкостью обнаруживается повсюду, это значит, что её нет нигде» [22, с. 383]. Вторым значимым следствием из тезиса об эквивалентности языковой игры разговорной речи является избрание разговорной речи как текста, в высшей степени насыщенного разного рода лингвокреативными вкраплениями, в качестве модели художественного речевого поведения, т.е. утверждение, что художественная литература заимствует характеристики разговорной речи, а не наоборот [17, с. 211].

Описанная тотальность языковой игры в разговорной речи имеет глубокий смысл. Обилие риторических фигур обеспечивает некоторую «неопределённость» и «расплывчатость естественного общения», поскольку именно «неопределённость» является существенной предпосылкой «гладкого» взаимодействия. Это допущение о роли риторических фигур в разговорной речи, об их естественности и вездесущности перекликается с постулатом французской неориторики о трансцендентности поэтической (риторической) функции по отношению к другим функциям речи [25; 10, с. 27]. Языковая игра, таким образом, предстаёт как естественная среда межличностного общения, делающая его наиболее комфортным и продуктивным для коммуникантов.

Языковая игра как лингвистический эксперимент

Данная концепция трактует языковую игру как своеобразное исследование свойств языка его носителями посредством особых нестандартных словоупотреблений. Многие свойства языка, как известно, становятся «осознаваемыми» именно в процессе реализации его поэтической функции. Языковая игра, следовательно, предстаёт в этом контексте в качестве инструмента, который даёт говорящим понимание того, из чего и как «сделан» язык [30]. В случае построения удачного высказывания перед говорящим открываются горизонты потенциала языковой системы, тогда как неудачное новообразование указывает на существование определённых границ этой системы, выход за которые чреват осложнениями коммуникации.

Сущность концепции языковой игры как лингвистического эксперимента лаконично отражена в высказывании К. Ажежа: «банального стремления отойти от ограничений, навязываемых языком, недостаточно для объяснения поэтического творчества; разумеется, оно связано с желанием обеспечить себе господство над языком через ниспровержение его законов» [1, с. 245].

Языковая игра как выражение комического

Юмор – один из первоэлементов гения

Иоганн Гёте

Как философская категория комическое представляет собой культурно оформленное, социально и эстетически значимое смешное [21, с. 66]. К видам комического традиционно относят юмор, иронию, сатиру и сарказм. Применительно к языковой игре комическое по сути сводится к одному его виду – юмору, а упоминания о других его видах относительно редки. По этой причине лудические использования языка иногда именуются «юмористическими речевыми действиями» [9, с. 134].

Отождествление языковой игры именно с юмором имеет глубинные психологические корни – это сближение отчасти связано с архетипическими представлениями об игре вообще. Дело в том, что изначально игра скорее кооперативна, чем антагонистична. Неслучайно языковой игре приписывается статус универсалии фатического общения. Аналогичные установки существуют и по отношению к юмору. Несмотря на его «текучую» природу и способность принимать любые формы и тональности, положительное («смеющееся») отношение к предмету всё же преобладает в нём над отрицательным («насмешливым») отношением [10, с. 30; 14, с. 521 – 523]. Ещё одно основание для сближения языковой игры с юмором можно усмотреть в том, что оба явления объединены выраженным творческим отношением к окружающей действительности – языковая игра как лингвокреативная деятельность обнаруживает разительные сходства с юмором, представляющим собой нестандартное видение мира и умение подмечать в этом мире то, что может вызвать смех. Наконец, имеется и чисто техническое объяснение сближения языковой игры с юмором – расплывчатость и открытый характер понятий «юмор» и «игра» приводят к тому, что даже в работах, всецело посвященных языковой игре, никак не разграничиваются игровые приёмы и юмористические жанры, виды комического и «юмористические языковые действия» [9].

Конкретным воплощением юмора в контексте языковой игры обычно служит языковая шутка, т.е. «словесная форма комического» [18, с. 16], или «канонизированная комическая структура» [26, с. 192]. В зависимости от природы осмеиваемого объекта шутки могут быть предметными или лингвистическими, по критерию наличия фабулы – повествовательными или не повествовательными, а по степени новизны – спонтанными или воспроизводимыми [10, с. 32]. Но во всех случаях их неотъемлемой характеристикой является за-

ложенная автором креативность, творческий подход к отражению окружающей действительности, что и составляет языковую игру.

Языковая игра как средство высвобождения аффекта

Дискуссия «о родстве эмоционального и поэтического языков» [31, с. 274] имеет долгую историю. Современная эмотивная концепция языковой игры является отражением общей тенденции, наметившейся в лингвистике конца XX века. Суть этой тенденции состоит в переключении исследовательского интереса с «логоса» на «пафос» [33, с. 4]. Другими словами, в центре внимания оказался человек как носитель определённых эмоциональных и психосоциальных характеристик, а не как сугубо рациональный субъект, исследованию которого посвящены почти все теории XX века. Нетрудно заметить, что данное положение есть проявление в рамках рассматриваемой проблематики глобальной антропоцентрической парадигмы.

Языковая игра трактуется сторонниками эмотивной концепции как «любая неузуальность на фоне узуса» [2, с. 55], выполняющая роль транслятора эмоционального состояния автора высказывания. Как отмечает В.И. Шаховский, «многие, если не все эмотивные образования, начиная с «глокой куздры», являются плодом языковой игры» [28, с. 54].

Языковая игра, таким образом, предстаёт продуктом креативного лингвистического мышления человека, использующего огромный стилистический потенциал языка для выражения того или иного чувства и придания высказыванию дополнительной экспрессии.

Заключение

Характерная для рубежа второго и третьего тысячелетий общемировая тенденция к семиотизации бытия человека привела к заметному усилению интертекстуальности современного языка, неотъемлемой частью которой является языковая игра [7; 23, с. 581].

Сравнительная молодость проблематики языковой игры объясняет своеобразную лоскутность её описания в научной литературе, где обнаруживается значительное число концепций, ни одна из которых не даёт в полной мере удовлетворительного толкования феномену языковой игры во всей его многогранности.

Нами в рамках настоящей статьи были рассмотрены пять наиболее часто упоминаемых концепций, раскрывающих различные стороны феномена языковой игры. Так, концепция языковой игры как эквивалента разговорной речи ограничивается отождествлением языковой игры с разговорной речью, тогда как другие описанные концепции акцентируют внимание на целевом компоненте языковой игры. При этом может подчёркиваться либо позиция говорящего (установка на новизну, на юмор, на выражение чувств), либо позиция исследователя (установка на исследование потенциала системы языка).

Между отдельными концепциями имеется определённое сходство. Например, стремлением к нестандартному использованию языковых средств перекликаются концепции языковой игры как установки на новизну формы и

как лингвистического эксперимента, причём в первом случае конечная цель состоит в оказании заданного воздействия на реципиента, а во втором – в исследовании возможностей языковой системы, что демонстрирует два взгляда на один и тот же текст – с позиции говорящего и с позиции исследователя. Обнаруживают некоторое сходство и концепции языковой игры как выражения комического и как высвобождения аффекта, при этом первую можно считать частным случаем второй.

Как мы видим, создание стройной концепции языковой игры, обладающей значительной объяснительной силой, – дело будущего. Есть все основания надеяться, что дальнейшее исследование феномена языковой игры как лингвокреативной деятельности позволит приоткрыть завесу тайны и глубже познать специфику речевого творчества человека.

Список литературы:

1. Ажеж К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки. М.: Эдиториал УРСС, 2003. 301 с.
2. Винокур Т.Г. Устная речь и стилевые свойства высказывания (к постановке вопроса) // Разновидности городской устной речи. М.: Наука, 1988. С. 44-84.
3. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. I. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
4. Гак В.Г. Сопоставительная прагматика // Филологические науки. 1992. №3. С. 78-90.
5. Гридина Т.А. Художественный текст как поле языковой игры // Уральский филологический вестник. 2012. №5. С. 101-110.
6. Журавлёва О.В. Когнитивные модели языковой игры (на материале заголовков русских и английских публицистических изданий): Дис. ... канд. филол. наук. Барнаул, 2002. 207 с.
7. Захарова М.В. Языковая игра как факт современного этапа развития русского литературного языка. URL: <http://magazines.russ.ru/znania/2006/5/za12.html>
8. Ильясова С.В. Языковая игра в газетном тексте. URL: <http://www.relga.ru/>
9. Карасик А.В. Типы юмористического речевого действия // Языковая личность: Проблемы креативной семантики. Волгоград: Перемена, 2000. С. 134-142.
10. Каргаполова И.А. Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения: Дис. ... докт. филол. наук. Санкт-Петербург, 2007. 483 с.
11. Карцевский С.О. Об асимметричном дуализме лингвистического знака // История языкознания XIX – XX вв. в очерках и извлечениях. Ч. 2. М. 1965. С. 85-90.
12. Королькова А.А. Языковая игра как форма жизни в произведениях Витгенштейна // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. №119. С. 171-175.
13. Кун Т. Структура научных революций. С вводной статьёй и дополнениями 1969. М.: Прогресс, 1977. 300 с.
14. Литературный энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1987. 750 с.
15. Ляхович И.В. Окациональная деривация как способ и средство создания языковой картины мира (на материале языка поэтических текстов В. Хлебникова): Дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2003. 186 с.
16. Набоков о Набокове и прочем: Интервью, рецензии, эссе. М.: Независимая газета, 2002. 704 с.
17. Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. М.: Наука, 1983. 238 с.
18. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
19. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999. 432 с.
20. Стилистический энциклопедический словарь русского языка. М.: Флинта: Наука, 2006. 696 с.
21. Сычёв А.А. Природа смеха или Философия комического. Саранск: Изд-во Мордов. ун-та, 2003. 176 с.
22. Тодоров Ц. Понятие литературы // Семиотика: Антология. М.: Академический проект, 2001. С. 376-391.
23. Устинов А.Ю. К вопросу о языковой игре // Высшее гуманитарное образование XXI века: Проблемы и перспективы. Самара, 2010. С. 581-584.

24. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988. С. 357-403.
25. Франк Д. Семь грехов прагматики // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. М.: Прогресс, 1986. С. 363-373.
26. Ханзен-Лёве О.А. Русский формализм: Методологическая реконструкция развития на основе принципа остранения. М.: Языки русской культуры, 2001. 669 с.
27. Хомутова Т.Н. Научные парадигмы в лингвистике // Вестник Челябинского государственного университета. 2009. №35 (173). С. 142-151.
28. Шаховский В.И. Эмоции и коммуникативное игровое пространство // Массовая культура на рубеже XX – XXI веков. Человек и его дискурс. М.: Азбуковник, 2003. С. 46-56.
29. Эпштейн М.Н. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX – XX веков. М.: Советский писатель, 1988. 416 с.
30. Ягелло М. Алиса в стране языка: Тем, кто хочет понять лингвистику. М.: Эдиториал УРСС, 2003. 186 с.
31. Якобсон Р.О. Работы по поэтике. М.: Прогресс, 1987. 460 с.
32. Du Marsais C.-Ch. *Traité des tropes pour servir d'introduction à la rhétorique et à la logique*. Leipzig, 1757. 298 p.
33. Maynard S.K. *Linguistic Emotivity: Centrality of Place, the Topic-Comment Dynamic and an Identity Ideology of Pathos in Japanese Discourse*. Amsterdam-Philadelphia: Benjamins, 2002. 476 p.

© 2015, Воронин Р.А.

Языковая игра как лингвокреативная
деятельность (современные концепции языковой
игры)

© 2015, Voronin R.A.

Language game as a linguocreative activity (modern
conceptions of language game)