

Хартунг Виктория Юрьевна

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ НАРРАТИВНОГО ПРОСТРАНСТВА
ПОСТМОДЕРНИСТСКИХ СКАЗОК Н. ГЕЙМАНА (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)**

Статья посвящена языковой игре как основной характеристике постмодернистской литературы в целом и литературной сказки в частности. Автор анализирует систему языковых средств, используемую Н. Гейманом для создания игровой поэтики в своих произведениях, как на уровне текста, так и на интертекстуальном уровне, и влияние языковой игры на читательскую интерпретацию посредством создания скрытых смыслов и варибельных толкований, возникающих в процессе намеренного нарушения языковых норм на всех уровнях текста.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2017/3-1/49.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 3(69): в 3-х ч. Ч. 1. С. 162-166. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2017/3-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

УДК 81.111

Статья посвящена языковой игре как основной характеристике постмодернистской литературы в целом и литературной сказки в частности. Автор анализирует систему языковых средств, используемую Н. Гейманом для создания игровой поэтики в своих произведениях, как на уровне текста, так и на интертекстуальном уровне, и влияние языковой игры на читательскую интерпретацию посредством создания скрытых смыслов и переменных толкований, возникающих в процессе намеренного нарушения языковых норм на всех уровнях текста.

Ключевые слова и фразы: языковая игра; игровая поэтика; постмодернизм; литературная сказка; авторская сказка; интертекстуальность; культурный код.

Хартунг Виктория Юрьевна, к. филол. н.

*Оренбургский государственный педагогический университет
vgerasimv@mail.ru*

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ НАРРАТИВНОГО ПРОСТРАНСТВА ПОСТМОДЕРНИСТСКИХ СКАЗОК Н. ГЕЙМАНА (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

Термин «языковая игра» впервые был предложен Л. Витгенштейном как философское понятие, описывающее некую систему конвенциональных правил, которыми оперирует говорящий. Следуя этим правилам или частично нарушая их, говорящий создает некое речевое пространство, где господствует плюрализм смыслов. Для Витгенштейна язык не представляет собой нечто устойчивое, застывшее; языковые выражения всегда погружены в контекст их использования, и сам процесс говорения рассматривается как компонент деятельности или форма жизни [2, с. 90]. Таким образом, форма существования языка – это совокупность различных языковых игр, переплетающихся и переходящих друг в друга и не поддающихся четкому разграничению.

В лингвистике понятие языковой игры получило более узкую трактовку, как некое осознанное (для говорящего или пишущего) и осознаваемое (для реципиента) нарушение нормативного представления, имеющее своей целью создание дополнительной выразительности и несущее эстетическую функцию. С этой точки зрения использование говорящим любых стилистических средств, тропов, приемов можно отнести к языковой игре. Говорящий, играя, прежде всего ставит перед собой задачу «развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно» [4, с. 174].

В процессе общения люди производят отбор тех или иных языковых средств в зависимости от ситуации, тем самым вступая в «игру» по определенным языковым правилам, что отражается на выборе единиц языка, способах их творческого использования, следовании определенным коммуникативным нормам и т.п. Разница в подборе этих правил приводит к разным результатам, чем мы осознанно пользуемся, обращая внимание на форму речи. Необходимо еще раз отметить, что языковая игра только тогда может считаться состоявшейся, когда ее правила и отступления от нормы осознаются не только человеком, продуцирующим речь, но и адресатом-реципиентом, для этого необходимо учитывать объем его знаний, культурную парадигму, а также условия и ситуацию общения.

Языковая игра является намеренным, но не злонамеренным отклонением от языковых или речевых норм; она – «результат их оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов в определенном эмотивном дискурсе» [6, с. 367]. Это игровое варьирование позволяет раздвинуть рамки самого языка, стимулируя его развитие и изменение на всех языковых уровнях.

В философии постмодернизма в целом и в постмодернистской литературе в частности игра приобретает особое, ключевое значение, при порождении текста она выходит на первый план, становясь не столько средством, сколько целью. Свойственное постмодернизму разрушение традиционной логики бинарных оппозиций приводит в том числе и к разрушению оппозиции «серьезное – игровое», и игра воспринимается как культурная доминанта, реализуясь на самых различных уровнях человеческой деятельности, в частности и в литературе. То, что сказано, отходит на второй план, уступая по важности тому, как это сказано.

Игра является способом организации постмодернистского нарратива на всех его уровнях – текстовом и гипертекстовом, в плане содержания и плане выражения, писатель играет с идеями, смыслами, категориями, но прежде всего – с читателем, который становится активным участником, в каком-то роде соавтором создаваемого текста. Плюралистичность мира находит свое отражение в плюрализме смыслов и многообразии форм, что выражается в гибридизации жанров, смешении культурных и жанровых кодов, усилении роли языкового знака как самоценности, культурной полифонии.

Литературная или авторская сказка, несмотря на свою «детскую» направленность, является неотъемлемой частью культуры постмодернизма и характеризуется теми же свойствами и особенностями, что и произведения «большой» литературы. Во многом сохраняя традиционную архаико-мифологическую структуру, современная сказка органично сочетает ее с деконструктивно-игровой поэтикой, свойственной постмодернизму, создаваемой всей совокупностью художественных средств и композиционных особенностей сказочного произведения.

Необходимо отметить, что игровая поэтика постмодернистской литературной сказки носит интегративный характер, поскольку все игровые элементы текста имеют не формальный изолированный характер,

но служат способом создания сквозных текстовых смыслов, единого содержания и организации текста. Тем самым игровые элементы не только усиливают экспрессивность и образность литературной сказки, но и создают единый «имплицитивный подтекст» [1, с. 10].

Н. Н. Большакова выделяет два основных типа языковой игры, реализуемой в авторских сказках: игру в пространстве текста и интертекстуальную игру [Там же, с. 11].

Под игрой в пространстве текста понимается языковая игра, содержащая манипуляции с элементами различных уровней текста (фоно-графического, морфологического, лексико-семантического, синтаксического), а также игра с самой формой печатного текста, включающая использование разнообразных визуально-графических средств, креолизацию текста.

Интертекстуальная игра включает текст авторской сказки в единое межтекстуальное культурное пространство путем обращения к различным прецедентным текстам при помощи целой гаммы средств, которые могут быть условно названы аллюзивными отсылками. Это и собственно аллюзия в узком смысле этого слова, и такие родственные ей приемы, как цитация, реминисценция, пастиш, травестия, референция т.п. Интертекстуальные связи могут быть выстроены и путем смены литературных жанровых кодов, и путем включения в литературное произведение элементов иных культурных кодовых систем. Помимо усиления выразительности текста, интертекстуальность позволяет создать различные уровни восприятия и понимания текста, давая современной сказке возможность быть интересной не только для детской аудитории, но и более подготовленного, интеллектуального читателя.

Н. Гейман известен во всем мире как писатель-фантаст, автор большого количества произведений для детей и взрослых, а также комиксов, графических романов и киносценариев. Творчество Геймана как никого другого подчеркнуто фантазмагорично, и принципы абсурда, парадокса и языковой игры являются основополагающими в его произведениях. Используя игровые модели на всех уровнях организации текста, он создает своеобразный, многогранный и многоуровневый сказочный мир, интересный не только для маленьких читателей, но и для взрослых, интересный в том числе и с точки зрения исследования языковых особенностей постмодернизма. Такие его сказки, как «Коралина» (Coraline) [7], «История с кладбищем» (The Graveyard Book) [11], «Одд и ледяные великаны» (Odd and the Frost Giants) [10], «Задверье» (Neverwhere) [9], а также сборник коротких сказочных историй «М значит магия» (M is for Magic) [8], могут служить неисчерпаемым источником примеров самых разнообразных видов языковой игры.

Не претендуя на всеобъемлющее исследование, данная статья является попыткой проанализировать основные виды игровых приемов в сказках Н. Геймана, выявить специфические лингвистические и экстралингвистические свойства этих приемов, определить цели, которые преследует автор, и показать, как игровая поэтика этих сказок работает на создание целостного произведения, помогает транслировать читателю сложную систему образов и идей.

Языковая игра начинается на фонетическом уровне, выражаясь в достаточно традиционных для сказочного текста приемах аллитерации и ассонанса, а также звукоподражательных моделях, призванных передать звуки окружающего мира или особенности речи персонажей. Языковая игра на фонетическом уровне часто сопровождается теми или иными графическими приемами (курсив, жирный шрифт, капитализация), а также орфографическими нарушениями. Так, в следующем примере автор пытается передать презрительное фырканье персонажа, используя орфографически неверное написание слова в сочетании с курсивным шрифтом.

“Oh puhlease,” said September. “Spare me.” (*M is for Magic. October in the Chair*) [Ibidem]. / «О, пожалуйста, – сказал Сентябрь, – оставьте меня в покое» (*М значит магия. Октябрь в кресле*) (здесь и далее – перевод автора статьи).

Игра с формой, размером, типом шрифта используется не только на фоно-графическом уровне (например, для передачи особенностей интонации или логических ударений), но и как самостоятельный прием, передающий те или иные смыслы, интегрированные в сказочный нарратив. В сказке «Коралина» [7] героиня подписывает рисунок буквами M ST (туман), располагая гласный I, соответствующий форме личного местоимения «я», в противоположном углу рисунка, таким образом символизируя поиск собственной идентичности в сложном и непонятном для себя окружающем мире.

Игра на уровне морфологии и словосложения, не самый типичный для идиостиля Геймана прием, проявляется в основном через создание авторских неологизмов путем использования аффиксации, словосложения, контаминации или декомпозиции уже существующих языковых единиц. В приведенном ниже примере автор создает новое слово путем декомпозиции двух лексем со сходным смыслом *addle-pated* и *fiddle-headed*, собирая из них новую лексему.

“Truth to tell, I don’t even see why I am even here, talking to you fiddle-pated old dunderheads, when this lad is going to wake up hungry soon enough” (*The Graveyard Book*) [11]. / По правде говоря, я не знаю, зачем я трачу время на разговоры с вами, тупоголовыми болванами, в то время как малыш вот-вот проголодается (*История с кладбищем*).

Лексический уровень языковой игры в сказках Геймана чаще всего проявляется в каламбуризации, намеренном использовании полисемантических или омонимичных слов в контексте, допускающем двоякое толкование, намеренном сталкивании, обыгрывании этих значений.

“Do you like cat?” she said.

“Yes,” said Richard. “I quite like cats.”

Anaesthesia looked relieved. “Thigh?” she asked. “Or breast?” (*Neverwhere*) [9]. /

«Тебе нравятся кошки?», – спросила она.

«В общем, да, я люблю кошек».

Анастасия вздохнула с облегчением. «Бедрышко? Или грудку?» (*Задверье*).

Следует отметить, что в приведенном примере игра идет сразу на двух уровнях – лексическом и грамматическом, что, к сожалению, сложно передать в переводе. В реплике Анастасии слово *cat* употребляется в форме единственного числа и без артикля, что соответствует правилам употребления существительных, являющихся названием вещества, по аналогии с *beef* (говядина), *chicken* (курятина) и т.д. Ричард игнорирует эту грамматическую странность, используя существительное во множественном числе и подразумевая любовь к животным. Внимательный читатель может предсказать развитие событий уже на реплике Анастасии, в то время как невнимательный обречен испытать шок вместе с главным героем.

Гейман часто играет со значением слов и тогда, когда выбирает имена для своих персонажей, возвращая к жизни на новом уровне давнюю литературную традицию «говорящих» имен. Одд (*odd* – странный) действительно ведет себя необычно с точки зрения своих соплеменников, Дор (*door* – дверь) открывает для героя двери в новый необычный мир, Никто Оуэнс (*nobody owns* – никто не владеет) использует свое имя сначала как маскировку, призванную защитить его от убийц, а затем как символ свободы. Иногда Гейман использует для номинации известные фразеологизмы, создавая тем самым вторичную или «обратную» антонимию. Сообщество негодяев в «Истории с кладбищем» [11] носит название *Jacks of all trades* (идиома со значением «мастер на все руки»), а его отдельные представители зовутся *Jack Dandy* (фразеологизм *jack-a-dandy* означает «щеголь»), *Jack Ketch* (имя известного палача-вешателя XVII столетия, ставшее нарицательным), *Jack Tar* (матросский сленгизм XVIII-XIX вв.) и т.п.

Игра с «размораживанием» фразеологизмов, крылатых или устойчивых выражений – еще один типичный для Геймана игровой прием. В рассказе из книги «М значит магия» «Троллеев мост» (*Troll Bridge*) тролль употребляет традиционное для фольклорных сказок выражение *I want to eat your life* [8], что в буквальном переводе означает «я хочу пожрать твою жизнь», но в пространстве народной сказки означает лишь прямое физическое поедание. Гейман придает выражению буквальный смысл, и тролль «пожирает» суть, жизнь, индивидуальность героя, занимая его место, в то время как сам герой превращается в тролля.

К игре на лексико-семантическом уровне можно отнести и многочисленные употребления слов в «неродном», не свойственном для них контексте, что ведет к нарушению семантики слов или напряжению стилистического регистра и тем самым создает тот или иной стилистический эффект, что иллюстрируется следующим примером. Слово *Viking* (викинг) означает этническую принадлежность, но в сочетании с лексемой *full time* (на полный рабочий день) начинает функционировать как наименование профессии, рода занятий. Кроме того, лексема *full time* воспринимается как чужеродный анахронизм в хронотопном пространстве сказки, чье действие происходит в древней Скандинавии, что создает ироничную, юмористическую атмосферу.

There were no *full-time Vikings* back then. Everybody had another job (*Odd and the Frost Giants*) [10]. / В те времена быть викингом не означало иметь постоянную работу. Каждому приходилось делать что-то еще (*Одд и ледяные великаны*).

Н. Гейман широко использует стилистические тропы, причем как те, которые привычны для сказочного нарратива (метафору, метафорическое сравнение, эпитет, гиперболу), так и те, которые редко можно встретить в традиционном фольклорном дискурсе (зевгму, оксюморон, иронию, каламбур). Следует отметить, что даже используя традиционные для сказок тропы, Гейман избегает свойственных им привычных, «избитых» образов, создавая свежую, неожиданную для сказочного нарратива картинку, как это происходит в приведенном ниже примере метафорического сравнения.

Her gaze went so icy you could have chipped it into cubes and cooled a cocktail with it (*M is for Magic. The Case of the Four and Twenty Blackbirds*) [8]. / Ее взгляд стал таким холодным, что его можно было резать на кубики и охлаждать им коктейли (*М значит магия. Дело о 24-х дроздах*).

Среди наиболее типичных для Геймана стилистических приемов на уровне синтаксиса можно выделить повторы разных видов, синтаксический параллелизм, инверсию, обособление и нарастание. Очень часто используется сочетание нескольких приемов на одном линейном участке текста, что усиливает эффект воздействия на читателя. Например, в следующем примере сочетание инверсии и анафорического корневого повтора работает на усиление выражаемой идеи и одновременно создает типичную эпично-сказочную ритмику.

“Heavy it was, that hammer. Heavier than people dream.” (*Odd and the Frost Giants*) [10]. / Тяжел он был, тот молот. Тяжелее, чем кто-либо может себе представить (*Одд и ледяные великаны*).

Гейман играет и с длиной предложений, чередуя свойственные сказочному дискурсу развернутые сложносочиненные и сложноподчиненные предложения с короткими, иногда даже эллиптическими конструкциями, играя не только с ритмом сказки, но и создавая у читателя столь типичный для постмодернизма эффект обманутого ожидания.

He thought he had said it to himself, in his head, but Freya, who was sitting beside him, said, “No. He doesn’t learn. None of them do. And they don’t change, either. They can’t. It’s all part of being a God.” (*Odd and the Frost Giants*) [Ibidem]. / Он подумал это про себя, мысль была лишь у него в голове, но Фрейя, сидевшая рядом с ним, ответила: «Нет. Он ничему не учится. И никто из них. Они еще и не меняются. Не могут. Это и значит быть богом» (*Одд и ледяные великаны*).

В данном примере цепочка коротких, в основном нераспространенных предложений служит контрастом к эпичной поэтике скандинавского героического эпоса и одновременно своим четким звучанием придает больше значения сказанному.

Иногда игра затрагивает и синтаксическую функцию, заставляя читателя воспринимать один член предложения как другой, создавая прием, который можно назвать синтаксическим каламбуром. В следующем примере два предложения воспринимаются как параллельные конструкции из-за внешнего сходства, хотя местоимение в первом из них является дополнением, а существительное во втором – частью именного сказуемого, что создает юмористический эффект.

September said nothing. He looked a great deal (*M is for Magic. October in the Chair*) [8]. / Сентябрь ничего не сказал. Но выглядел он выразительно (*М значит магия. Октябрь в кресле*).

Гейман играет и с формой самого текста, используя разнообразные паралингвистические элементы (иллюстрации, своеобразную архитектуру текста, плоскостное и шрифтовое варьирование, стилистически-значимое использование пунктуации). Будучи автором комиксов, он тщательно подбирает, а иногда и сам создает рисунки для иллюстрации своих сказок, устанавливая связи между вербальными и иконическими элементами текста, заставляя их работать на общую идею. Так, например, первая глава «Истории с кладбищем» начинается с картинки, изображающей окровавленный нож в руке убийцы, но самого убийцу мы не видим. Эта деперсонализация злодея подкрепляется использованием метонимии в одном из первых предложений текста сказки.

The knife had done almost everything it was brought to that house to do, and both the blade and the handle were wet (*The Graveyard Book*) [11]. / Нож уже почти закончил ту работу, для которой его принесли в этот дом, и его рукоятка и лезвие были влажными (*История с кладбищем*).

В анализируемом примере существительное «нож» (knife), обозначающее неодушевленный предмет, выступает в качестве активного деятеля, совершающего некую работу, что заставляет нас воспринимать самого убийцу как нечто обезличенное, а убийство – как некую «работу», лишенную какой-либо нравственной оценки.

Шрифтовое варьирование проявляется в использовании курсива, жирного шрифта, разрядки и заглавных букв. Шрифтовое варьирование выполняет не только смысловыделительную функцию, но и служит для характеристики персонажей или для создания образности.

Языковая игра на интертекстуальном уровне реализуется в произведениях Геймана посредством введения в текст так называемых аллюзивных маркеров, которые, по мнению Т. Б. Цырендоржиевой, могут быть переданы следующими способами: а) референциальным способом, т.е. путем явной или скрытой отсылки к известному культурному явлению; б) номинативным способом, когда аллюзивным маркером являются имена собственные, приобретающие метафорическое значение; в) путем цитирования, т.е. буквального или частично измененного воспроизведения фрагментов прецедентных текстов; г) путем направленного миметического повтора – повтора известных мотивов, слов, ритмического рисунка и т.д.; д) при помощи стилизации, когда маркером выступают детали иных стилистических и жанровых кодов [5].

Н. Гейман активно использует все вышеперечисленные способы, комбинируя и сочетая различные интертекстуальные приемы, что делает его сказки интересными не только для детей, но и для взрослых. Например, пользуется приемом трагедии, когда вся сюжетная и композиционная линия его сказки отсылает читателя к известному произведению, как это происходит в его «Истории с кладбищем», которая сюжетно и композиционно является отсылкой к киплингвской «Книге джунглей». Или использует несколько ярких, узнаваемых образов, как это происходит в «Коралине», где образы зеркала, темного загадочного прохода («норы») и мистического кота немедленно вызывают в памяти «Алису в стране чудес» и «Алису в зазеркалье». Английское название книги «Задверье» *Neverwhere* («Нигде») позволяет провести параллели с Питером Пэном и его волшебным островом Нетландией (*Neverland*). Как этот остров служил убежищем для не желающих расти детей, так и вымышленный Нижний Лондон в конечном итоге становится убежищем для не желающего жить реальной жизнью героя книги Геймана.

Гейман часто играет с традиционным фольклорным дискурсом, меняя и переиначивая традиционные сказочные реалии. Он вводит в свои сказки традиционных сказочных или мифологических персонажей (как это происходит со скандинавскими богами в сказке «Одд и ледяные великаны»), часто помещая этих персонажей в иное хронотопное окружение [10]. Он меняет местами вымышленный и реальный миры, как это происходит в рассказе «Октябрь в кресле», где двенадцать братьев (и сестер) месяцев собираются у костра, чтобы рассказывать друг другу истории о реальных людях [8]. Волшебные предметы в реальном мире теряют свое мистическое значение (в рассказе «Рыцарство» [10] священный Грааль одной из множества безделушек украшает каминную полку), а тривиальные предметы реального мира неожиданно оказываются могущественными артефактами.

Игра с жанровым кодом – еще один типичный для Геймана интертекстуальный прием. Например, рассказ «Дело о 24-х дроздах», где образы персонажей построены на аллюзивных отсылках к персонажам известных детских рифмовок из «Книги матушки Гусыни», жанрово и стилистически построен как *private eye novel*, детективная история, повествуемая частным детективом от первого лица, по аналогии с известными детективами Д. Хэммета и Э. С. Гарднера (аллюзия на последнего прослеживается уже в самом названии рассказа), со всеми лексическими, синтаксическими и стилистическими особенностями, свойственными этому виду детектива. Гейман использует не только литературные, но и иные культурные коды, отсылая читателя к миру музыкальных произведений или миру кинематографа.

Интересно отметить, что, создавая свои сказочные образы, Гейман часто использует не одну аллюзивную отсылку, а целый ряд взаимно переплетающихся и взаимно дополняющих друг друга аллюзивных цепочек, тем самым усложняя и делая более интересной игру с читателем. Смерть, леди на серой лошади, из «Истории с кладбищем» – это не только библейский всадник апокалипсиса на «бледном коне». Это и леди Годива, и дама из известной детской рифмовки «*Fine Lady upon a White Horse*» (Прекрасная дама на белом коне), и отсылка к одноименному памятнику. Образ «другой» матери в «Коралине» собран и из реминисценций о традиционной злой мачехе и злой ведьме из фольклорных сказок, и из отсылки к базовому архетипу поглощающей, «пожирающей» материнской любви и образу Медузы, чьи волосы шевелятся, «как ленивые змеи в теплый день» [7], и малоизвестной повести-сказки Люси Клиффорд «Новая мать» [12, р. 69]. Тем самым текст сказки приобретает черты интертекста, создавая особое пространство, которое представляет из себя мозаичное полотно, создаваемое осколками различных типов дискурса, известных образов и разнообразных культурных кодов.

Таким образом, мы видим, что в своих литературных сказках Н. Гейман активно применяет языковую игру как на уровне текста, используя игровые приемы на фоно-графическом, лексико-семантическом и синтаксическом уровнях, играя с формой и структурой текста, так и на интертекстуальном уровне при помощи различного рода аллюзивных ссылок, игры с хронотопом сказки, использования фрагментов разнообразных литературных и экстралингвистических культурных кодов. Тем самым автор создает свой собственный сказочный мир, одновременно знакомый читателю и новый, необычный, постоянно меняющийся, делает читателя со-творцом этого необычного сказочного мира.

Игровая поэтика литературной сказки носит всеобъемлющий интегративный характер, нестандартное варьирование языковых элементов и разрушение привычной понятийной и культурной парадигмы можно рассматривать как культурную доминанту постмодернистской сказки в целом и произведений Н. Геймана в частности.

Список литературы

1. **Большакова Н. Н.** Игровая поэтика в литературных сказках Михаэля Энде: автореф. дисс. ... к. филол. н. Смоленск, 2007. 25 с.
2. **Витгенштейн Л.** Философские работы: в 2-х ч. / пер. с нем. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1. 612 с.
3. **Голобородова Т. Н.** Феномен игры в культуре постмодернизма: проблемы философского анализа: дисс. ... к. филос. н. Барнаул, 2000. 157 с.
4. **Земская Е. А., Китайгородская М. А., Розанова Н. Н.** Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / отв. ред. Е. А. Земская. М., 1983. С. 172-214.
5. **Цырendorжиева Т. Б.** Дискурсивная модель аллюзивных средств (на материале современного английского языка): автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 1999. 16 с.
6. **Шаховский В. И.** Лингвистическая теория эмоций. М.: Гнозис, 2008. 414 с.
7. **Gaiman N.** Coraline [Электронный ресурс]. URL: http://www.e-reading.club/bookreader.php/71435/Gaiman_-_Coraline.html (дата обращения: 20.07.2016).
8. **Gaiman N.** M is for Magic [Электронный ресурс]. URL: <http://www.free-best-ebook.com/fantasy/3086.html> (дата обращения: 12.08.2016).
9. **Gaiman N.** Neverwhere [Электронный ресурс]. URL: <http://www.8novels.net/fiction/u3110.html> (дата обращения: 05.08.2016).
10. **Gaiman N.** Odd and the Frost Giants [Электронный ресурс]. URL: <http://www.onlinebook4u.com/shortstories/OddandtheFrostGiants.html> (дата обращения: 25.07.2016).
11. **Gaiman N.** The Graveyard Book [Электронный ресурс]. URL: <http://www.8novels.net/book/The-Graveyard-Book/> (дата обращения: 13.08.2016).
12. **Goss J.** The Mother with the Button Eyes: An Exploration of the Story Construct of the 'Other-mother' // Papers: Explorations into Children's Literature. 2009. Vol. 19. № 1. P. 69-72.
13. **Wagner H., Golden C., Bissette S. R.** Prince of Stories: the many worlds of N. Gaiman [Электронный ресурс]. URL: <http://books.google.ru/books?id=tFuyrWnjGYC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f> (дата обращения: 25.08.2016).

LANGUAGE GAME AS A MEANS TO ARRANGE NARRATIVE SPACE OF N. GAIMAN'S POST-MODERNISTIC TALES (BY THE MATERIAL OF THE ENGLISH LANGUAGE)

Khartung Viktoriya Yur'evna, Ph. D. in Philology
Orenburg State Pedagogical University
vgerasimv@mail.ru

The article is devoted to language game as the basic characteristic of post-modernistic literature on the whole and literary tale in particular. The author analyzes the system of linguistic means used by N. Gaiman to create game poetics both at the text and inter-textual level. The paper explores the influence of language game on reader's perception by means of implicit meanings and variable interpretations occurring during the intentional violation of linguistic norms at the text levels.

Key words and phrases: language game; game poetics; post-modernism; literary tale; author's tale; inter-textuality; cultural code.