
**ВОПРОСЫ ПСИХОЛИНГВИСТИКИ, ПРАГМАЛИНГВИСТИКИ,
КОГНИТИВНОЙ ЛИНГВИСТИКИ**
**QUESTIONS OF PSYCHOLINGUISTICS, PRAGMALINGUISTICS,
COGNITIVE LINGUISTICS**

Вестник Челябинского государственного университета. 2025. № 5 (499). С. 50–57.

Bulletin of Chelyabinsk State University. 2025;(5(499)):50-57.

Научная статья

УДК 808.56

DOI: 10.47475/1994-2796-2025-499-5-50-57

**МЕТАЯЗЫКОВЫЕ ТЕХНИКИ ИГРОВОЙ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕАКЦИИ
(результаты опроса респондентов)**

Юлия Михайловна Иванова

Волгоградский государственный социально-педагогический университет, Волгоград, Россия, julivanova@yandex.ru,
ORCID: 0000-0003-2321-7037

Аннотация. Статья исследует металингвистические аспекты формальной языковой игры на материале опроса 104 респондентов, которым было дано задание отреагировать на семь диалогических стимулов, шесть из которых представляли собой прецедентные высказывания из разных источников, а седьмой являлся контрольным и был лишен любых признаков прецедентности. Игровые реакции анализируются со структурной точки зрения. Различные принципы построения (множественных) структурных связей между высказываниями в диалоге рассматриваются на собранном материале. На материале проведенного опроса демонстрируется принцип «уничтожения содержания формой» игрового диалога. В полученных диалогических реакциях наблюдаются как неигровые, так и игровые конверсационные стратегии, причем последние представляют собой градуальную структуру: на одном ее полюсе находятся диалогические реакции, демонстрирующие полное нарушение референциальных связей и обыденной логики, на другом — фрагментарное обыгрывание некоторых морфем, слов, словосочетаний и т. п. при сохранении серьезного компонента высказывания. В нашем материале такое обыгрывание происходит на всех уровнях языка, от фонетического до синтаксического, а также на уровне прагматики высказывания и функционального стиля текста. Такая стратегия демонстрирует метаязыковой принцип речевой игры, при котором информационной основой диалога может стать не общность прагматики и референции смежных высказываний в диалоге, а произвольное игровое сближение некоторых языковых форм в их составе. Этот принцип наглядно демонстрирует то, что в психологии искусства называется принципом «уничтожения содержания формой», когда в художественном произведении (в том числе и литературном) форма и содержание меняются местами. По результатам настоящего исследования похожий эффект выражен в игровом диалоге тем сильнее, чем в большей степени говорящий при формулировке своего ответа отвлекается от смысла высказывания и обращается к его форме.

Ключевые слова: игровой диалогический обмен, игровой потенциал (высказывания), метаязыковая рефлексия, уничтожение содержания формой

Для цитирования: Иванова Ю. М. Метаязыковые техники игровой диалогической реакции (результаты опроса респондентов) // Вестник Челябинского государственного университета. 2025. № 5 (499). С. 50–57. DOI: 10.47475/1994-2796-2025-499-5-50-57.

Original article

**METALINGUISTIC TECHNIQUES
OF PLAYFUL DIALOGICAL REACTION (Survey Results)**

Yulia M. Ivanova

Volgograd State Socio-Pedagogical University, Volgograd, Russia, julivanova@yandex.ru, ORCID: 0000-0003-2321-7037

© Иванова Ю. М., 2025

Abstract. The article investigates the meta-linguistic aspects of formal verbal play based on the material of a survey of 104 respondents who were given the task of responding to seven dialogical stimuli, six of which were precedent statements taken from a variety of sources, and the seventh was a control stimulus, specially devised to be devoid of any signs of precedence. Playful responses are analyzed from a structural point of view. Various principles of building (multiple) structural links between utterances in a dialogue are examined. The material of the present survey demonstrates the principle of “destruction of content by form” in a playful dialogue. In the obtained dialogical reactions, we observe both non-playful and playful conversational strategies, and the latter represent a gradation: at one pole we find dialogical reactions demonstrating a complete suspension of reference and everyday logic, at the other — fragmentary word play on some morphemes, words, word combinations, etc., without the loss of the substantial component of the utterance. In our material, such play occurs at all levels of language, from phonetic to syntactic, as well as at the level of pragmatics of the utterance and functional style of the text. This strategy demonstrates the meta-linguistic principle of conversational playfulness, in which the dialogue may be based not on a commonality of pragmatics and reference of adjacent utterances, but on an arbitrary playful convergence of some linguistic forms present in it. This clearly exemplifies the principle of “destruction of content by form” known in psychology of art, whereby the form and the content de facto switch places in a work of art (including a piece of literature). The present study demonstrates that a similar effect is expressed in playful dialogue inasmuch as the speaker drifts away from reacting to the meaning of the utterance and turns to its form when formulating their reaction.

Keywords: playful dialogue, potential playfulness (of an utterance), metalinguistic reflexion, destruction of meaning by form

For citation: Ivanova JM. Metalinguistic Techniques of Playful Dialogical Reaction (Survey Results). *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2025;(5(499)):50-57. (In Russ). DOI: 10.47475/1994-2796-2025-499-5-50-57.

Введение

Теория языковой игры развивается сегодня в различных направлениях: изучается функционирование языковой игры на различных уровнях языка [12], исследования в рамках теории текста рассматривают игру в ее текстологическом аспекте [6], [10], [11], [15], исследуются дискурсивные [1], когнитивные [7] и психолингвистические аспекты языковой игры [4], [9]. Данное исследование выполнено в русле набирающей популярность лингвопрагматической теории игрового коммуникативного поведения [2], [5], [11], [14], [17], [18], в которой задаются вопросы по поводу особенностей бытования языковой игры в речи.

Исследователи языковой игры сходятся во мнении о том, что все ее известные закономерности проявляются, в том числе, и в спонтанном диалоге, и могут изучаться методами лингвистической прагматики [5], [9], [11]. В рамках такого исследования есть смысл противопоставлять игровые и неигровые диалогические обмены. Игровой диалогический обмен характеризуется следующими свойствами: примат языковой формы над содержанием [3], [8], [15], наличие системы маркеров игровой интенции и взаимосвязей между ними, предпочтительность игровой реакции на игровой стимул и др. Очевидно, что в реальной коммуникации относительно редко встречаются «чистые» типы игровых и неигровых обменов, гораздо чаще в репликах спонтанного диалога можно наблюдать наличие одних признаков

игры и отсутствие других, когда явный фокус на форме высказывания соседствует с серьезным информированием. К примеру, фраза «Поднимем бокалы, содвинем их разом», сказанная за столом, представляет собой серьезное предложение тоста (в том смысле что говорящий ожидает от собеседников его принятия), которое в то же время содержит игровой компонент за счет прецедентности (это цитата) и косвенности (тост можно было бы предложить и более прямым путем).

В свете вышеизложенного вопрос о принципиальном отличии игровой диалогической реакции от неигровой мы решаем следующим образом. В самом общем виде корректно говорить об игровом характере диалогического обмена или отдельной реплики как о градуальной категории. Иными словами, между двумя полюсами — абсолютным отсутствием игры и примарно игровым высказыванием — находится целый спектр высказываний с различным игровым потенциалом. Игровой элемент высказывания складывается из комплекса факторов: потенциальная игра предполагает примат языковой формы над содержанием (например, наличие лексических и синтаксических тропов, рифмы, созвучия, пародийной интонации и т. п.), предпочтение переносного наименования прямому (употребление переносных наименований, коннотированных лексем), принципиальную возможность интерпретировать высказывание в конкретном контексте множественным образом (в противоположность однозначным интерпретациям). Чем больше этих

факторов проявляется в конкретном высказывании, тем выше его игровой потенциал.

Одна из стратегий формулирования игровой реакции на речевой стимул определяется нами как *обыгрывание*. Под обыгрыванием мы понимаем такой способ построения игровой реакции на высказывание в диалоге, при котором последующая реплика строится в первую очередь на актуализации формальных связей с предыдущим высказыванием, и лишь во вторую — на соблюдении конвенций диалога, принципа кооперативности и т. п. Слово обыденного языка «обыгрывание» превращается в нашей концепции в научный термин, поскольку оно, на наш взгляд, наиболее точно описывает соответствующий процесс: говорящий находит в предыдущей реплике своего собеседника такую особенность формы или содержания, которая может послужить основой для речевой игры, и формулирует ответную реплику как игровую (или содержащую элемент игры).

Важно отметить, что обыгрывание — не единственный способ построения игровой реплики в диалоге. Во-первых, инициальные игровые реплики часто не обыгрывают никакие другие, но, напротив, сами являются приглашением к обыгрыванию, потенциальной начальной точкой вербальной игры. Во-вторых, некоторые способы поддержания игрового взаимодействия основаны на том, чтобы предложить новые объекты обыгрывания взамен уже предложенных (в нашей терминологии эта стратегия называется *мена игры*). Наконец, в том случае, если говорящий не хочет нарушать игровую тональность общения, но не готов ни к обыгрыванию уже предложенных стимулов, ни к введению новых, он поддерживает игровое общение при помощи невербальных средств, таких как смех, улыбка, закрытие лица рукой, закатывание глаз и т. п. Такие действия сигнализируют о желании говорящего поддержать игровую тональность общения, но не содержат обыгрывания.

Материал и методы исследования

Нами был проведен опрос, в ходе которого 104 респондента (студенты вуза) реагировали на семь стимулов: (1) *Любовь — не картошка...* (начало русской пословицы); (2) *Какая гадость эта ваша заливная рыба!* (цитата из кинофильма «Ирония судьбы»); (3) *Вся наша жизнь — театр, а люди в ней актеры* (В. Шекспир); (4) *Един есть раб во всяком дому — сам господин* («Менандр»); (5) *Миром правят молодые. Когда состарятся* (Б. Шоу); (6) *Мода проходит, стиль*

остается. (Шанель); (7) Назовите хоть одну достойную цель. Один из стимулов (*Назовите хоть одну достойную цель*) был контрольным, остальные представляли собой прецедентные высказывания из максимально различных источников.

Респондентам была предложена электронная анкета со следующими инструкциями: «Пожалуйста, отреагируйте на следующие высказывания так, как если бы Вы услышали их в диалоге». Был выбран случайный порядок предъявления стимулов для того, чтобы исключить влияние контекста на реакции респондентов. Всего было получено 728 реакций, из которых 226 реакций (31 %) оказались игровыми. В статье все реакции выделены *курсивом* и приводятся в кавычках в авторской орфографии и пунктуации.

Прежде чем переходить к обсуждению результатов, необходимо сделать важное замечание по материалу. Наш материал — результаты опроса, в ходе которого респонденты реагировали на единичные диалогические стимулы без контекста (если не считать сам факт их прецедентности). Очевидно, что такой материал не является оптимальным для исследования спонтанного игрового речевого поведения (каким был бы, например, массив записей устного диалога). К выбору такой методики сбора материала нас подтолкнуло следующее соображение: если в игровом коммуникативном поведении существуют закономерности, то направленный опрос с высокой степенью вероятности способен наметить некие общезначимые игровые приемы. В дальнейшем частота и вариативность этих приемов может быть изучена на материале записей устной речи.

Результаты исследования и их обсуждение

Перейдем к описанию приемов обыгрывания, которые были использованы нашими респондентами в процессе формулирования реакции на предложенные стимулы. В нашем материале не встретились случаи обыгрывания фонем, морфем и словосочетаний, поэтому опишем уровень слова и высказывания.

1. На лексическом уровне обыгрыванию подверглись как форма, так и содержание лексем: приемы обыгрывания были основаны на созвучии, задействовали денотативный и коннотативный компоненты лексического значения, а также актуализации тематических групп.

Обыгрыванию подвергаются следующие компоненты слова и словосочетания: звучание (игра на созвучии, рифмирование), денотативный компонент значения (ассоциации, тематические группы слов, подбор синонимов), коннотативный

компонент значения (мена оценочного знака), полисемия (замена одного значения другим).

Приведем примеры различных стратегий обыгрывания слова на материале реакций на стимул «Любовь — не картошка»: «а картошка» (рифма), «а моркошка» (рифма, тематическая группа овощи, стилистическая коннотация), «а сосиска» (тематическая группа еда, возможно, скабресный намек), «любовь — макаронка» (рифма, тематическая группа еда), «и не кошка» (рифма), «а вот мой бывший — картошка» (метафоризация, возможно, шуточная авторская инвектива по аналогии с прецедентным «нехороший человек — ридиска»). Здесь видим, что реакции наших респондентов основываются на таких свойствах слова «картошка», как его звучание (прием рифмования), денотативный компонент значения слова (подбор слова из тематической группы) и коннотативный компонент значения слова (стилистическая и оценочная коннотация).

Приведем примеры лексического обыгрывания на материале реакций на стимул «Какая гадость эта ваша заливная рыба!». Здесь обыгрыванию подверглась тема заливки: «Избавьтесь от заливки», «Разлейте ее по плошкам», «Да ладно, селедка со сгущенкой очень даже вкусно», «А зачем вы залили рыбу пивом?», «зачем ее залили?:(». Как видим, вопреки справедливым ожиданиям, что респонденты будут реагировать на наиболее яркую игровую провокацию, а именно оскорбление «гадость», мы получаем реакции, в которых лексема «заливная» получает абсурдные реинтерпретации. Так, вместо ожидаемого образа рыбного желе видим в ответах респондентов рыбу, залитую пивом или сгущенкой, либо узнаем, что главная изюминка блюда — заливка — является проблемой и делает рыбу «гадостью». Таким образом, в данной группе стимулов преобладало обыгрывание лексемы «заливная» на уровне семантики, а не звучания.

2. На уровне высказывания в материале были выявлены следующие объекты обыгрывания: структура пропозиции (переосмысление логических отношений между частями пропозиции, выявление логических противоречий в структуре пропозиции, перестройка отношений между актантами, переосмысление референциальных связей), имплицатуры, логические следствия и основания пропозиции (наведение имплицатур, вербализация имплицатур и логических следствий, экспликация и/или критика логических оснований пропозиции), металингвистические характеристики высказывания (ме-

таязыковое комментирование, в том числе маркирование прецедентности).

Приведем примеры обыгрывания структуры пропозиции на материале игровых реакций на стимул «Любовь — не картошка».

«Морковь — не фрукт», «Дружба — не помидор», «Дружба — не колбаса», «А дружба — не соль» — копирование структуры пропозиции с меной актантов.

«Но картошка — это любовь» — перестройка логических отношений между частями пропозиции (мена субъекта и предиката).

«Любовь — картошка (особенно если она жареная и с лучком)» — отрицание пропозиции.

«Хахах, понятное дело!», «и правда не картошка», «Все, что угодно, не картошка, кроме картошки», «Картошка — картошка» — комментарий о тавтологичности утверждения.

«Але картошка — это овощ вы че», «Это конец мысли?» — косвенная критика логических оснований пропозиции.

Следующие примеры реакции на стимул «Любовь не картошка» обыгрывают имплицатуры, логические следствия и основания высказывания.

«Видно, что пюре вы никогда не ели» — экспликация логического следствия.

«Потому что не растет», «Нельзя закопать», «Да, картошка дает энергию, а любовь ее забирает», «Ну да, как бы из картошки можно много чего сделать, она дешевая, вкусная, люблю картошку» — экспликация логических оснований пропозиции.

3. Таким же образом обыгрыванию подверглись и экстралингвистические компоненты коммуникативной ситуации: состав коммуникантов и дистанция между ними, функциональный стиль, прецедентность стимулов.

Так, в реакциях на стимул «Какая гадость эта ваша заливная рыба!» наши респонденты иногда прибегали к обыгрыванию идентичности собеседника (которая предполагает определенную дистанцию). «Бабуль, съешь что-нибудь другое тогда» (вместо некоего абстрактного собеседника респондент обращается к своей бабушке), «Ешь и не жалуйся», «да ладно, нормально», «Ну не ешь», «Сам ты гадость» (очень близкие, возможно, родственные отношения), «Тогда почему вы продолжаете ее есть?», «Просите, сейчас уберу», «Инполит бы с вами согласился» (формально-вежливый стиль обращения). Важно отметить, что такие случаи редки, так, в нашем материале «изобретение» собеседника («бабуля», «мама» и «папа») встретилось всего три раза

в корпусе из 728 реакций, однако редкость игровой практики не говорит о ее относительной неважности, поскольку игра концептуализируется как оценочно маркированный феномен (игра может быть удачной, остроумной, неуместной, «тупой», «бездарной» и т. п.), соответственно, чем менее конвенциональна игровая практика, тем более действенным коммуникативным оружием она может оказаться.

Обыгрыванию подверглись также различные аспекты **прецедентности** предложенных стимулов. Так, 10 из 104 реакций на стимул «Какая гадость эта ваша заливная рыба!» построены на обыгрывании прецедентности этого высказывания. Первая группа реакций (три реакции из десяти игровых) представляет собой своеобразный «обмен цитатами»: на цитату из фильма нам отвечают другой цитатой, никак не связанной с первой, кроме принадлежности к тому же кинотеку: «*О, тепленькая пошла!*», «*Каждый год, 31-го декабря мы с друзьями ходим в баню*», «*На Тихорецкую состав отправится, вагончик тронется, перрон — останется. Советская классика*»).

Вторая группа реакций содержит пять ответов: «*Выхух смотрели*», «*Интертекстуальненько*», «*Ипполит бы с вами согласился. а я добавлю, что холодец такая же фигня*», «*ИППОЛИТ КРАСАВЧИК*», «*Человек смотрит фильмы*». Помимо маркеров игровой интенции («*Выхух*», уменьшительно-ласкательный суффикс + окказиональное словообразование, угадывание имени героя по цитате, «*графический крик*» (использование только заглавных букв для эмфазы), супергенерализация), эти реакции также транслируют истинную информацию, а именно маркируют узнавание цитаты респондентами и принятие предложенной темы разговора.

Наконец, третья группа игровых реакций (две из десяти) в добавление к игровым маркерам также намекает на разницу в возрасте между говорящими и/или год выхода фильма: «*мне не 40 лет я не шарю*», «*олд скульные цитаты вошли в чат*». Таким образом, на материале реакций, маркирующих прецедентность, особенно заметна следующая черта игровых диалогических реакций: они могут одновременно и содержать игру, и сообщать истинную информацию, имеющую отношение к обсуждаемой реальности. Такая комбинация игрового и неигрового в одном речевом акте позволяет игровой реактивной реплике поддерживать как игровую тональность общения, так и референциальную связь с реальностью.

Другой объект обыгрывания — **стилистический компонент** высказывания. В исследовании присутствовал необычный стимул: афоризм из сборника «Менандр»: «Един есть раб в своем дому — сам господин». Этот древнерусский афоризм вызвал сравнительно мало игровых реакций (всего 28 из 104), причем 11 из них так или иначе маркируют стиль стимула через имитацию непонимания («*непонел*», «*чего?*», «*что блин*», «*ничего не понятно, но очень интересно*» и т. п.) Важно заметить, что такие переспросы никак не могут объясняться тем, что реципиент не расслышал стимул, поскольку стимулы предъявлялись в письменной форме. Таким образом, видим, что эти игровые переспросы являются своеобразным отражением стиля стимула, попыткой отразить форму, игрой в непонимание.

Выводы

1. Диалогические обмены могут быть классифицированы с позиций наличия/отсутствия в них игрового компонента. В нашем материале встречаются как «чистые игровые обмены», в которых практически отсутствует обыденная логика и референциальная связь с реальностью (е.г., «*Вся жизнь — театр, и люди в ней актеры*» — «*И ад весь пуст, и бесы уже здесь*»), так и гибридные типы игровых высказываний, которые способны совмещать неигровые речевые акты с игровой языковой формой (е.г., «*Вся жизнь — театр, и люди в ней актеры*» — «*Если я в главной роли, то ладно*»). В этом смысле игровой компонент диалогического обмена можно концептуализировать как градуальную категорию: на одном конце этой градации находится «чистая вербальная игра», то есть обмен полностью фикциональными репликами, содержание которых вымышленно, а форма служит исключительно целям игры, а на другом конце — своеобразные гибриды игрового и серьезного, то есть такие реплики, которые, имея некоторые формальные признаки игры, в то же время сохраняют иллюкутивную силу, сообщая правдивые сведения о мире и осуществляя серьезные речевые действия.

2. Последний случай часто связан с метаязыковой игровой диалогической стратегией, которую удобно называть обыденным словосочетанием «обыгрывание (языковой) формы». Обыгрывание формы — такая стратегия построения игровой реакции в диалоге, при которой форма предыдущего высказывания вызывает различные типы метаязыковой рефлексии, например, фонетическое пародирование, рекомбинацию элементов, переосмысление, наведение коннотаций

или пресуппозиций и т. п. Обыгрывание в диалоге наблюдается на разных уровнях языка, от фонетического (обыгрывание созвучия, рифмование) до прагматического (обыгрывание пресуппозиций, логических следствий, прецедентности, маркеров функционального стиля и т. п.) Когда говорящие прибегают к метаязыковой стратегии обыгрывания, то основой смысловой цельности диалогического обмена становится его локальная связность, иными словами, в игровом диалогическом обмене цельность и связность в пределе становятся неотличимы друг от друга.

3. В тех случаях, когда мы наблюдаем преимущественно игровой обмен репликами (е.g., «Любовь — не картошка...» — «А картошка»), информационный вклад игровой реакции в диалог исчерпывается собственно актом обыгрывания, и приращение информации осуществляется исключительно за счет метаязыковой рефлексии, содержащейся в нем. В других случаях обыгрывание

становится лишь одним из компонентов высказывания, которое одновременно выполняет неигровое коммуникативное задание.

4. Эффект, известный в психологии искусства как «уничтожение содержания формой», наблюдается и в спонтанном игровом диалоге, где локальная связность, то есть система формальных связей между репликами, сама по себе способна формировать достаточную пропозициональную основу для полноценной ответной реплики, а в предельных случаях — послужить единственным источником приращения информации в диалоге.

5. Эффект «уничтожения содержания формой» придает игровому диалогическому обмену определенное сходство с художественной прозой, поскольку основой взаимодействия здесь в той или иной степени является игровое сближение формальных характеристик дискурса, а не референциальная связь с описываемой реальностью.

Список источников

1. Амири Л. П. Комбинирование разновидностей языковой игры как дискурсивная особенность коммуникативного пространства рекламы // Вестник славянских культур. 2014. № 1 (31). С. 108–117.
2. Баев Е. В. Неаутентичная невежливость и языковая игра // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: гуманитарные науки. 2021. № 10. С.147–150.
3. Выготский Л. С. Психология искусства. М.: Эксмо. 2024. 416 с.
4. Гридина Т. А. Психологическая реальность значения и ассоциативная стратегия языковой игры // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2006. № 4. С. 11–24.
5. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Русская разговорная речь: фонетика, морфология, лексика, жест. М.: Наука. 1983. 238 с.
6. Игнатенко А. В. Особенности языковой игры в прозе Лю Чжэньюня на примере романа «Я не Пань Цзиньлянь» // Вестник Санкт-Петербургского университета. Востоковедение и африканистика. 2022. Том 14. № 3. С. 507–523.
7. Ирисханова О. К. Игры фокуса в языке. Семантика, синтаксис и прагматика дефокусирования. М.: Языки славянской культуры. 2014. 320 с.
8. Козинцев А. Г. Уничтожение содержания формой // Петербургский семинар по когнитивным исследованиям: доклады и стенограммы. Том 1: 2012–2015. 2022. С.89–100.
9. Коновалова Ю. О. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография. Владивосток: Изд-во ВГУЭС. 2008. 196 с.
10. Кузницина Е. С. Языковая игра как средство создания и функционирования рекламного текста // Вестник Московского Государственного Областного Университета. Серия «Русская филология». 2021. № 2. С.209–218.
11. Лебедева Е. Б. Уточнение понятия «Языковая игра» в лингвистике // Язык и культура. 2014. № 4 (28). С.48–63.
12. Негрышев А. А. Языковая игра в новостном медиатексте: референциально-прагматический аспект // Медиаскоп. Электронный научный журнал Факультета журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова. 2010. Вып. 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-v-novostnom-mediatekste-referentsialno-pragmaticheskiy-aspekt> (дата обращения: 23.02.2024).
13. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: «Языки русской культуры». 1999. 544 с.
14. Тимофеева Н. Ю. Прагматический аспект понятия «языковая игра» // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2019. № 2. С. 5–9.

15. Фарино Е. Введение в литературоведение: учебное пособие. СПб: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена. 2004. 639 с.
16. Шацкая М. Ф. Функционирование актантов субъектного типа в условиях языковой игры // Вестник Челябинского государственного университета. 2008. № 23. С.151–162.
17. Dynel M. There is method in the humorous speaker's madness: humour and Grice's model // *Lodz Papers in Pragmatics. Special Issue on Humour*. 2008. № 4 (1). P. 159–185.
18. Holt E. Laughter at Last: Playfulness and laughter in interaction // *Journal of Pragmatics*. 2016. № 100. P. 89–102.

References

1. Amiri LP. Kombinirovanie raznovidnostej jazykovoj igry kak diskursivnaja osobennost' kommunikativnogo prostranstva reklamy = The combination of different types of language play as a peculiarity of the communicative space in advertising. *Vestnik slavyanskikh kul'tur = Bulletin of Slavic cultures*. 2014;(1(31)): 108-117. (in Russ.).
2. Baev EV. Neautentichnaja nevezhlivost' i jazykovaja igra = Unauthentic politeness and language games. *Sovremennaja nauka: aktual'nye problemy teorii i praktiki. Serija: gumanitarnye nauki = Modern Science: actual problems of theory and practice. Series HUMANITIES*. 2021;(10):147-150. (in Russ.).
3. Vygotskij LS. The psychology of art. Moscow. 2024. 416 p. (in Russ.).
4. Gridina TA. Psikhologicheskaja real'nost' znachenija i assotsiativnaja strategija jazykovoj igry = Psychological reality and the associative strategy of linguistic playfulness. *Psikholingvisticheskie aspekty izuchenija rechevoj dejatel'nosti = Psycholinguistic Aspects of the Study of Speech Activity*. 2006;(4):11-24. (in Russ.).
5. Zemskaja EA, Kitajgorodskaja MV, Rozanova NN. Russian Colloquial Speech: phonetics, morphology, vocabulary, gesture. Moscow. 1983. 238p. (in Russ.).
6. Ignatenko AV. Osobennosti jazykovoj igry v proze Liu Chzhen'junja na primere romana «Ja ne Pan' Tszin'ljan'» = Features of the Language Game in Liu Zhenyun's Prose as Exemplified by the Novel "I am not Pan Jinlian". *Vestnik Saint Petersburgskogo universiteta. Vostokovedenie i afrikanistika = Bulletin of St. Petersburg University. Asian and African Studies*. 2022;14(3):507-523. (in Russ.).
7. Iriskhanova OK. Play of focus in human language. Semantics, syntax and pragmatics of defocusing. Moscow. 2014. 320 p. (in Russ.).
8. Kozintsev AG. Unichtozhenie soderzhanija formoj = Destruction of form by meaning. Peterburgskij seminar po kognitivnym issledovanijam = Proceedings of St. Petersburg cognitive studies seminar. Vol. 1: 2012-2015. 2022. P. 89-100. (in Russ.).
9. Konovalova YuO. Verbal play in contemporary Russian colloquial speech: monograph. Vladivostok. 2008. 196p. (in Russ.).
10. Kuznitsina ES. Jazykovaja igra kak sredstvo sozdaniya i funkcionirovanija reklamnogo teksta = Language game as a means of creating and functioning of advertising text. *Vestnik Moskovskogo Gosudarstvennogo Oblastnogo Universiteta. Serija "Russkaja filologija" = Bulletin of Moscow State Regional University. Series "Russian philology"*. 2021;(2):209-218. (in Russ.).
11. Lebedeva EB. Utochnenie ponjatija «Jazykovaja igra» v lingvistike = On clarification the term "Language game" in linguistics. *Jazyk i kul'tura = Language and Culture*. 2014;4(28):48-63. (in Russ.).
12. Negryshev AA. Jazykovaja igra v novostnom mediatekste: referentsial'no-pragmaticheskij aspekt = Language game in news media text: reference-pragmatic aspect. *Mediascope. Elektronnyj nauchnyj zhurnal Fakul'teta zhurnalistiki MGU imeni M.V. Lomonosova. = Mediascope. Electronic journal of the Faculty of Journalism, Lomonosov Moscow State University*. 2010 (4). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-v-novostnom-mediatekste-referentsialno-pragmaticheskij-aspekt> (accessed: 23.02.2024). (in Russ.).
13. Sannikov VZ. The Russian language in the mirror of verbal play. Moscow. 1999. 541p. (in Russ.).
14. Timofeeva NYu. Pragmaticheskij aspekt ponjatija "jazykovaja igra" = Pragmatic aspect of the concept of language game. *Vestnik VGU. Serija: Lingvistika i mezhkul'turnaja kommunikatsija = Proceedings of Voronezh State University. Series: Linguistics and intercultural communication*. 2019;(2):5-9. (in Russ.).
15. Faryno Je. Introduction to literary theory: textbook. Saint-Petersburg. 2004. 639 p. (in Russ.).
16. Shatskaia MF. Funkcionirovanie aktantov sub'ektnogo tipa v uslovijakh jazykovoj igry = Functioning of location and time actants and circumstantials in word play. *Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2008;(23):151-162. (in Russ.).
17. Dynel M. There is method in the humorous speaker's madness: humour and Grice's model. *Lodz Papers in Pragmatics. Special Issue on Humour*. 2008;(4(1)):159-185.
18. Holt E. Laughter at Last: Playfulness and laughter in interaction. *Journal of Pragmatics*. 2016;(100):89-102.

Информация об авторе

Ю. М. Иванова — кандидат филологических наук, доцент кафедры Межкультурной коммуникации и перевода.

Information about the author

Y. M. Ivanova — Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Chair of Intercultural Communication and Translation.

Статья поступила в редакцию 04.04.2024; одобрена после рецензирования 15.04.2024; принята к публикации 30.04.2025.

The article was submitted 04.04.2024; approved after reviewing 15.04.2024; accepted for publication 30.04.2025.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.