

ЯЗЫКИ НАРОДОВ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН (С УКАЗАНИЕМ КОНКРЕТНОГО ЯЗЫКА ИЛИ ГРУППЫ ЯЗЫКОВ) / LANGUAGES OF PEOPLES OF FOREIGN COUNTRIES (INDICATING A SPECIFIC LANGUAGE OR GROUP OF LANGUAGES)

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.40.30>

МЕХАНИЗМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТЕКСТАХ УМБЕРТО ЭКО

Научная статья

Цыганкова А.А.^{1,*}

¹ ORCID : 0000-0002-3116-8485;

¹ Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (osip.polskiy[at]mail.ru)

Аннотация

Данная статья посвящена анализу механизмов языковой игры в текстах Умберто Эко. Языковая игра рассматривается как в философской концепции Людвиг Витгенштейна, так и в сугубо лингвистическом понимании. В статье также раскрываются положения о языковой игре, разработанные Умберто Эко. Важным теоретическим обоснованием работы следует также считать концепцию постмодернистской иронии и языковой игры как средства ее создания. Материалом для анализа послужили тексты Умберто Эко, в основном публицистической направленности. Рассмотрены такие примеры языковой игры, как игра с инициалами, липограммы, «козлоолень», игра с подменной буквы, пастиш. В ходе анализа выявлены основные механизмы работы языковой игры и достижения комического потенциала, а также соотношение языковой игры с другими постмодернистскими приемами, применяемыми Эко в текстах. Проведенный анализ дает возможность сделать выводы о целях, с которыми Эко применяет языковую игру.

Ключевые слова: языковая игра, ирония, постмодернизм, стилистика, Умберто Эко.

THE MECHANISMS OF LANGUAGE GAME IN UMBERTO ECO'S TEXTS

Research article

Tsigankova A.A.^{1,*}

¹ ORCID : 0000-0002-3116-8485;

¹ Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (osip.polskiy[at]mail.ru)

Abstract

This article analyses the mechanisms of linguistic game in Umberto Eco's texts. Linguistic game is examined both in the philosophical concept of Ludwig Wittgenstein and in a purely literary sense. The article also discloses Umberto Eco's provisions on linguistic game. The concept of postmodern irony and linguistic game as a means of its creation should also be considered as an important theoretical basis of the work. The material for the analysis is Umberto Eco's texts, mostly of journalistic nature. The following examples of tongue-play are analysed: play with initials, lipograms, "goat-deer", letter-swapping, pastiche. The analysis shows the main mechanisms of linguistic game and the achievement of its comic potential, as well as the correlation between the linguistic game and other postmodernist techniques used by Eco in his texts. The analysis allows to draw conclusions about the purposes for which Eco uses linguistic game.

Keywords: linguistic game, irony, postmodernism, stylistics, Umberto Eco.

Введение

Умберто Эко – один из самых знаменитых итальянцев XX века, ученый, писатель, публицист, интеллектуал. Научные интересы Умберто Эко включали в себя прежде всего семиотику, а также медиэвистику, эстетику, изучение массовой культуры. Отметим также, что труды Умберто Эко оказали существенное влияние на развитие теории постмодернизма.

Текстовое наследие Умберто Эко насчитывает тысячи страниц текстов различной направленности и включает в себя научные работы, художественные произведения и публицистические заметки. Хотя стилистика всех этих текстов разнится, в их большей части обнаруживается набор неких констант, которые позволяют безошибочно определить их автора. Одной из таких констант можно считать языковую игру.

Понятие языковой игры

Отметим, что синонимом языковой игры в некоторых работах считается языковой эксперимент [10], однако существуют и такие работы, которые указывают на междискурсивную природу языкового эксперимента, его реализацию в различных сферах дискурса [12, С. 29], что не позволяет его в полной мере отождествить с языковой игрой.

В настоящий момент существует два основных понимания явления языковой игры. Одно из них восходит к трудам Людвиг Витгенштейна, а именно к «Философским исследованиям» 1953 года. Языковая игра в этой работе определяется как «целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [3, С. 86]. Витгенштейн призывает рассматривать речевые акты не изолированно, а в контексте ситуации, в которой они порождены, поскольку говорение есть только компонент деятельности человека, а не самоцель. Таким образом, по мысли Витгенштейна, в языковых играх оформляется взаимодействие языка и жизни.

Существует и другое, более узкое понимание языковой игры, оно закреплено в лингвистических словарях и справочниках. По определению Стилистического Энциклопедического Словаря Русского Языка, языковая игра – это «определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [7]. Из данного определения следует, что нарушение нормы или же ее переизобретение является важной составляющей явления языковой игры, что позволяет поставить языковую игру в ряд средств, используемых постмодернистами, наравне с иронией, интертекстом, постмодернистской пародией и пр.

Таким образом, говоря о языковой игре, мы фактически говорим о стилистическом и, шире, эстетическом потенциале ошибки с той разницей, что ошибки в речи говорящий допускает случайно, не сознательно, а языковая игра – явление преднамеренное, спланированное. Не стоит понимать языковую игру как явление исключительно анархического свойства, напротив, она возможна лишь при строгом соблюдении ряда правил. Исследователь Лаврова Н.А., приводит 5 таких правил:

- Наличие участников игры – производителя и получателя речи;
- Наличие игрового материала;
- Наличие условий игры;
- Знакомство участников с условиями игры;
- Поведение участников, соответствующее условиям и правилам игры [10].

Спектр реализаций языковой игры в речи крайне широк, что существенно затрудняет классификацию этого явления. Так, Е. М. Александрова выделяет три вида языковой игры: семантическая языковая игра, синтаксическая и смешанная. Среди явлений, служащих созданию языковой игры с семантическим механизмом, можно назвать полисемию, паронимию, синонимию, антонимию, метафору, гиперболу, литоту и иронию. Для синтаксической языковой игры эту роль выполняют опущение, добавление, замещение, перестановка знака в тексте, перечисление, полисиндетон, асиндетон, синтаксический параллелизм, парцелляция и простой хиазм [1].

В свою очередь, классификация В.З. Санникова опирается на структурно-семантический принцип и системность языковых единиц [11, С. 149]. Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.И. Розанова исходят из принципа девиантности и отклонения от нормы [4, С. 205]. Ю. О. Коновалова ставит во главу угла принцип выбора-построения [8, С. 99].

Крайне широк и спектр функций языковой игры. В. З. Санников выделяет языкотворческую, развлекательную и маскировочную функции [11, С. 169]. В.И. Шаховский прибавляет оценочную и функцию воздействия [13, С. 59]. Т.П. Куранова выделяет комическую, развлекательную, гедонистическую, выразительную, смыслообразующую, эстетическую, языкотворческую, компрессионную, маскировочную, изобразительную, аттрактивную, характерологическую, экспрессивную, эмотивную, защитную, дискредитирующую, релаксационную, смягчающую функции [8].

Языковая игра и комическое

Отметим также, что исследователи сходятся во мнении, что в большинстве реализаций языковая игра служит для достижения комического эффекта. О тесной связи языковой игры и комического в широком смысле говорил еще Аристотель [2, С. 303].

Говоря о комическом компоненте языковой игры, необходимо отдельно остановиться на понятии иронии вообще и постмодернистской иронии в частности. Постмодернизм – основное направления философии, которому посвятил себя Эко. Поскольку постмодернизм ставит своей задачей переосмысление имеющегося культурного наследия, существует ряд инструментов, к которым можно прибегнуть для выполнения этой задачи, и постмодернистская ирония один из них. Поскольку ирония априори предполагает отказ от серьезного отношения к некоему предмету, в данном случае, к некоему объекту культуры, важно понимать, что одновременно с этим ирония невозможна в его отсутствие. Таким образом, при видимом отрицании культурного артефакта, попытке нивелировать его значимость, постмодернистская ирония находится в теснейшей с ним связи.

Для данной работы представляется (работы *Pirandello ridens*, *Huizinga e il gioco*, *The frames of comic 'freedom'* и др.). С другой же стороны, мы имеем дело с «практиком» языковой игры и автором многочисленных текстов комической направленности (*Diario minimo*, *Secondo diario* и др.).

Рассуждая о различии между комическим и трагическим, Эко утверждает, что и в комическом, и в трагическом имеет место нарушение некоего правила, закона. Разница заключается лишь в том, что в трагическом мы имеем дело с законом всеобщего порядка, в то время как в комическом речь идет о некоем частном правиле, которое подразумевается в каждой конкретной ситуации. Развивая эту мысль, Эко модифицирует понятие Минского «фрейм» в собственный термин *sceneggiatura*, делая упор именно на стереотипность структуры. Как мы увидим дальше, разрушение стереотипа – основной комический прием, используемый Эко – не только является продуктивным для генерации языковой игры, но и прекрасно встраивается в палитру постмодернистских приемов, которые применял Умберто Эко в своих текстах.

Языковая игра понимается Эко как источник комического, цель же ее состоит в том, чтобы лучше понять скрытый потенциал языка [15, С. 290]. Языковая игра, по мнению Эко, высвобождает комбинаторные силы языка и максимально реализует его потенциал. Отметим также, что в своем понимании языковой игры Эко во многом опирается на труды Манетти и Виоли, которые определяли языковую игру как монолексематическую криптограмму, в которой *espressione stimolo* и *espressione risposta* меняются местами, порождая нечто, похожее на кроссворд [18, С. 152]. Таким образом, важным компонентом языковой игры для Эко является ее криптографическая сущность, ее близость к загадке, к шифру, который необходимо разгадать.

Остановимся также на двух типах читателя, которых выделяет для себя Эко. Речь идет о понятиях *lettore semantico* и *lettore semiotico*, читатель-семантик и читатель-семиотик соответственно. По мысли Эко, читатель-семантик заинтересован в том, чтобы понять то, что происходит в тексте, в то время как читатель-семиотик стремится понять то, как это описывается. Проще говоря, читатель-семантик хочет понять «что», читатель-семиотик – «как».

Анализ материала

Продуктом творчества Умберто Эко становятся бесчисленные языковые игры-загадки разных типов. Ниже приведены некоторые примеры с определениями. Если игра изобретена собственноручно Эко, определение наше. Итак, примеры:

Игра с инициалами – игра, в основе которой лежит составление текста, в котором все слова начинаются на одну и ту же букву. См. *Secondo Diario*.

Липограммы – «текст, написанный без употребления одного или нескольких звуков» [7]. См. *Povero Pinocchio – Giochi linguistici degli studenti al Corso di comunicazione*.

Игры с омографами, омонимами, омофонами и синонимами – игра, в которой используется неоднозначность связи между означаемым и означающим приведенного языкового знака. См. *Secondo diario*.

«Козлолень» – игра, заключающаяся в соединении имен двух персонажей известных персонажей с последующим изобретением возможного произведения вновь обретенного героя. Название игры придумано самим Эко. Козлолень или трагеллаф (*hircoservus* на латыни) – существо, представляющее собой помесь козла и оленя и олицетворяющее в трудах Аристотеля нечто невозможное. См. *Secondo diario, Diario minimo*.

Игра с подменой буквы – игра, в которой в названии известного произведения искусства или науки (фильма, романа, научного труда и т.д.) подменяется одна буква для получения нового названия с комическим эффектом. См. *Il cinema che grande battuta*.

«Мемуары Казановы» – игра, в которой придумывается альтернативное название какого-либо существующего текста от имени другого автора. См. *Secondo diario, Diario minimo*.

«*Precipitevolissimevolmente*» – игра, в основе которой лежит составление текста, в котором каждое последующее слово длиннее предыдущего. Название игры происходит от самого длинного итальянского слова, зафиксированного в словарях на сегодняшний день. См. *Secondo Diario*.

Пастиши – «редуцированная форма пародии» [6]. См. *Secondo diario, Diario minimo*.

Пародии – «комическое подражание художественному произведению или группе произведений. Обычно строится на нарочитом несоответствии стилистического и тематических планов художественной формы» [7]. См. *Secondo diario, Diario minimo*.

Отметим, что многие из приведенных языковых игр находятся на грани стилистики и прагматики. Комическая же их составляющая достигается за счет нарушения неписанного правила.

Рассмотрим пример игры с инициалами:

“*Saussure. Studioso svizzero, senza stendere sillogi salvo scrittura stenografica seguaci, scopro sistemi sincronici simulanti situazioni scacchistiche, significanti, significati, segni, selezioni, sintagmi. Sorge strutturalismo, svolta scienze sociali. Segue sviluppo semiologia*” [25].

В этом примере описывается деятельность Фердинанда де Соссюра, при этом все слова в тексте начинаются на первую букву его фамилии – ‘s’. Аномальность этого текста понятна даже не носителю итальянского языка. Безусловно, необходимость использовать только слова, начинающиеся на букву ‘s’ существенно сужают арсенал лексических и грамматических средств, которые может использовать автор, однако на уровне семантики никаких погрешностей нет – текст составлен грамотно. Есть ли в итальянском языке правило, запрещающее составлять предложения из слов, начинающихся с одной и той же буквы? Нет, такое правило не закреплено ни в одном учебнике. Однако оно подразумевается, так по умолчанию принято. Нарушение именно этого неписанного правила и составляет языковую игру и, в свою очередь, приводит к достижению комического эффекта.

То же самое происходит и с «*Precipitevolissimevolmente*», липограммами и анаграммами. В стилистике итальянского языка нет прямых запретов составлять такие тексты, однако существует стереотип, подкрепленный многолетним узусом, что длина слов в тексте случайна, равно как и набор используемых в них букв. Узус также не знает примеров избегания определенной буквы (по крайней мере, в письменной речи). Именно нарушение этих устоявшихся стереотипов и составляет суть и комический эффект этих языковых игр.

Среди многочисленных текстов Эко встречаем также и такие, в которых языковая игра является организующим приемом текста. Например, в эссе “*Come scrivere bene*” (Есо, 2011) Эко приводит 41 правило, как научиться хорошо писать, при этом в каждом пункте списка правило описывается и тут же нарушается. Языковая игра в данном случае построена на приеме фразовой энантиосемии:

“*Evita le allitterazioni, anche se allettano gli allocchi.*

Solo gli stronzi usano parole volgari.

Sii sempre più o meno specifico.

Non usare sigle commerciali & abbreviazioni etc.

Ricorda (sempre) che la parentesi (anche quando pare indispensabile) interrompe il filo del discorso” [23].

Примером использования Эко языковой игры в организующей функции можно также назвать сборник эссе “*Come viaggiare con un salmone*”, в котором название каждой главы обыгрывает стереотипные названия т.н. «пособий для чайников». Читатель привык к многочисленным пособиям «Как научиться играть на фортепиано», «Как стать своим на новой работе», «Как научиться инвестировать» и т.д., одним словом, к инструкциям, которые помогут научиться делать нечто полезное. Эко составляет сборник пособий о том, как сделать совершенно бесполезные вещи либо как делать то, что не требует инструкций: “*Come evitare di cadere nei complotti*”, “*Come mangiare in aereo*”, “*Come usare la succuma maledetta*” “*Come parlare degli animali*”, “*Come non usare il fax*”, и т.д. [20].

В игре с подменной одной буквы и т.н. игре «козлоолень» наиболее ясно видно соотношение между постмодернистской иронией как модусом философии и языковой игрой как лингвистическим приемом. Рассмотрим несколько примеров:

«Козлоолень»:

“Agata Cristo. Dodici piccoli apostoli
Michelangelo Antognoni. Goal up
Silvio Pelusconi. Le mie televisioni
Thom Mann. Catastrofe a Venezia
Vladimir Ja. Propper. La falsificazione fiabesca” [25].

Игра с подменной буквы:

“Felino stupido: Il gatto tardo (Il gattopardo)
La semiotica in lotteria: Grattato di semiotica generale (Trattato di semiotica generale)
Barthes: L’interpretazione dei segni (L’interpretazione dei sogni
Un secolo vissuto nel capoluogo friulano: Cent’anni di solita Udine (Cent’anni di solitudine)” [25].

В данном случае с помощью языковой игры (подменной буквы для достижения нового смысла) Эко иронизирует над имеющимися культурными стереотипами, порождая при этом некий новый смысл и достигая комического эффекта. В первом «козлоолень» Эко соединяет имя британской писательницы, автора детективных романов, Агаты Кристи (Agata) и земное имя Сына Божьего Иисуса Христа (Cristo). В итоге получается некий новый персонаж, сочетающий в себе признаки двух имеющихся, что отражается в названии якобы его произведения: «Двенадцать апостолят». В этом названии есть отсылка к существующему роману Агаты Кристи «Десять негрятят» (по-итальянски “Dieci piccoli indiani”) и к жизни Христа, за которым следовали двенадцать апостолов. Комический эффект здесь достигается за счет сочетания в пределах одного высказывания двух персонажей, в культурном сознании стоящих весьма далеко друг от друга.

В игре с подменной буквы работает несколько другой механизм. За счет собственно подмены, существующее явление переосмысливается и порождает новое, при этом комический эффект как бы понижает существующее явление в значимости. Возьмем пример с “Grattato di semiotica generale”. Тут Эко обыгрывает название одного из главных своих научных трудов, весьма значимой для семиотики книги. Заменив букву ‘t’ на ‘g’, вместо трактата мы получаем причастие прошедшего времени от глагола *grattare*, который обозначает не только чесание, но и процесс стирания защитной пленки с лотерейного билета. Таким образом, научно значимый труд низводится до явления, которое наряду с сигаретами, проездными и жвачкой можно найти в любой табачной лавке в Италии.

В данных группах примеров языковая игра работает непосредственно на достижение постмодернистской иронии, заставляет переосмыслить существующие в культуре явления. Хотя постмодернистская ирония и демонстрирует некоторый скепсис по отношению к своим объектам, она, как мы уже писали выше, все же невозможна без них. Эта привязка к уже имеющимся культурным артефактам для Эко крайне важна, что подтверждают не только приведенные примеры, но и интертекстуальность его произведений.

Тонкую игру со стереотипом и языковой нормой демонстрирует Эко в пастишах и пародиях. Приведем небольшой пример:

“Banca d’Italia, *Lire cinquantamila*, Roma, Officina della Banca d’Italia, 1967.

Banca d’Italia, *Lire centomila*, Roma, Officina della Banca d’Italia, 1967.

Le due opere in oggetto possono definirsi edizioni numerate in folio. Stampate in *recto* e in *verso*, esibiscono pure, in controluce, un prezioso lavoro di filigrana, opera di alto artigianato e di estrema efficienza tecnologica, raramente raggiunta, e sempre a prezzo di sforzi e rischiosi fallimenti, da altri editori <...>” [21].

В этом отрывке Эко работает в жанре библиографического описания, имитирует тон литературного критика. При этом объектом описания становится не книга и не сочинение, а банкноты достоинством в 5000 и 100000 лир. Языковая игра в этом случае происходит на самой границе отношений между языком и собственно жизнью, поскольку комический эффект достигается за счет строгого соблюдения жанра, стилистики, стереотипа текста в сочетании с неподходящим для всего этого объектом, что Эко совершенно виртуозно делает.

Заключение

Таким образом, мы видим, что языковая игра в текстах Умберто Эко тесно связана с переосмыслением имеющихся в культуре стереотипов. Применяя языковую игру, Эко работает не только с понятием языковой нормы, но и с прагматикой, контекстом высказывания и культурным контекстом вообще, что позволяет говорить о том, что в текстах Эко языковая игра присутствует и в концепции Витгенштейна, и в сугубо лингвистической концепции. Кроме того, необходимо отметить, что языковая игра у Эко в ряде случаев связана с интертекстуальностью, цитированием, что также логичным образом вводит ее в арсенал постмодернистских приемов.

Зачем же Умберто Эко использовал языковую игру в своих текстах и сочинял такое количество игр, загадок и каламбуров? На этот вопрос есть несколько ответов.

Во-первых, он очевидным образом получал от этого удовольствие. Это доказывает тем, что языковая игра присутствует в текстах Эко разных лет, а также то, что некоторые комические экзерсисы были объединены в отдельные сборники, которые выдержали не одно переиздание.

Во-вторых, как мы уже упомянули выше, сам Эко считал, что языковая игра высвобождает скрытые мощности языка, вытаскивает наружу материал, пригодный для творчества.

Еще несколько менее очевидных ответов мы получим, если обратим внимание на норму и стереотип, на которые покушается Умберто Эко своей языковой игрой. Практически все приведенные примеры языковой игры, а также те,

что остались за рамками данной статьи, требуют от читателя тщательной подготовки и высокой осведомленности. Чтобы в полной мере насладиться этой игрой, необходимо иметь представление о широком спектре явлений культурного и научного порядка. Следовательно, с помощью языковой игры Эко находит своего читателя среди всех тех, кому в руки может попасться его текст.

Добавим, что тот читатель, которого Эко видит своим, в случае языковой игры, это, безусловно, читатель-семиотик. В приведенных выше примерах мы показали, что с помощью языковой игры можно сгенерировать некие новые интересные смыслы или переосмыслить имеющиеся представления. Однако представляется, что самоцелью всех этих упражнений является все-таки сам выбранный метод, оценить который по достоинству сможет только читатель, прежде всего заинтересованный в том, как это сделано.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Акимова И.И., Санкт-Петербургский университет МВД,
Санкт-Петербург, Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.40.30.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Akimova I.I., St. Petersburg University of the Ministry of
Internal Affairs of Russia, Saint-Petersburg, Russian
Federation
DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.40.30.1>

Список литературы / References

1. Александрова Е. М. Структурные особенности языковой игры / Е. М. Александрова // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». — 2015. — №2. — С. 16-21. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strukturnye-osobennosti-yazykovoy-igry> (дата обращения: 27.02.2023).
2. Аристотель. Поэтика. Риторика / Аристотель. — Санкт-Петербург: Азбука, 2000. — 346 с.
3. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. — М.: Прогресс. 1985. — Вып. 16. — С. 79-128.
4. Земская Е.А. Языковая игра / Е. А. Земская, М.А. Китайгородская, Н.Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. — М.: Наука, 1983. — Глава IV. — С. 172-214.
5. Ильин И. П. Постмодернизм: словарь терминов / И. П. Ильин. — М.: ИНИОН РАН - INTRADA, 2001. — 384 с. — URL: <https://postmodernism.academic.ru/> (дата обращения: 27.03.2023)
6. Кожевников В. М. Литературный энциклопедический словарь / В. М. Кожевников, П. А. Николаев. — Москва: Советская энциклопедия, 1987. — 750 с.
7. Кожина М. Н. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / М. Н. Кожина. — Москва: Наука, Флинт, 2006. — 696 с. — URL: https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kozhina_Stilisticheskiy-enciklopedicheskiy-slovar-russkogo-yazyka_RuLit_Me_520228.pdf (дата обращения: 27.02.2023)
8. Коновалова О. Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография / О. Ю. Коновалова. — Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. — 196 с.
9. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте / Т.П. Куранова // Ярославский педагогический вестник. — 2010. — №4. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/funksii-yazykovoy-igry-v-mediakontekste> (дата обращения: 27.02.2023).
10. Лаврова Н. А. К вопросу о языковой игре / Н. А. Лаврова // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2010. — №8. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-yazykovoy-igre> (дата обращения: 27.02.2023).
11. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. — Москва: Языки славянской культуры, 2002. — 533 с.
12. Фещенко В. В. Лаборатория логоса: языковой эксперимент в авангардном творчестве / В. В. Фещенко. — Москва: Языки славянских культур, 2009. — 392 с.
13. Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций: монография / В. И. Шаховский. — Оренбург: ОГУ, 2011. — 183 с.
14. Eco U. Pirandello ridens / U. Eco // *Sugli specchi e altri saggi*. — Bompiani, Milano, 1985a. — P. 261-270.
15. Eco U. Huizinga e il gioco / U. Eco // *Sugli specchi e altri saggi*. — Bompiani, Milano, 1985b. — P. 283-300.
16. Eco U. The frames of comic 'freedom' / U. Eco, V. V. Ivanov, M. Rector Carnival! // *Approaches to Semiotic* 64. — Mouton, 1984. — P. 1-11.
17. Eco U. Potenza del linguaggio / U. Eco // Ersilia Zamponi, I draghi logopei. — Einaudi, Torino. 1988. — P. 5-7.
18. Manetti G. La Grammatica dell'arguzia / G. Manetti, P. Violi // *L'Espresso*. — 1979
19. Le Pichon A. Sguardi venuti da lontano / A. Le Pichon, L. Caronia // *Un'indagine di Transcultura*. — Bompiani, Milano, 1991
20. Eco U. Come viaggiare con un salmone / U. Eco. — Milan, La nave di Teseo, 2016.
21. Eco U. Diario minimo / U. Eco. — Milan, Mondadori, 1963
22. Eco U. Il cinema che grande battuta / U. Eco // *La Repubblica*. 06.12.1996. — URL: <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1996/12/06/il-cinema-che-grande-battuta.html> (accesso: 27.02.2023)
23. Eco U. La bustina di Minerva / U. Eco. — Milan, Bompiani, 2011.
24. Eco U. Povero Pinocchio — Giochi linguistici degli studenti al Corso di comunicazione / U. Eco. — Milan, Comix, 1995.

25. Eco U. Secondo diario / U. Eco. — Milan, Bompiani, 1992.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Aleksandrova E. M. Strukturnye osobennosti yazykovoy igry [Structural Features of the Language Game] / E. M. Aleksandrova // Vestnik Udmurtskogo universiteta. Seriya «Istoriya i filologiya» [Bulletin of the Udmurt University. Series "History and Philology"]. — 2015. — №2. — P. 16-21. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strukturnye-osobennosti-yazykovoy-igry> (accessed: 27.02.2023) [in Russian].
2. Aristotle. Poetika. Ritorika [Poetics. Rhetoric] / Aristotle. — Saint Petersburg: Azbuka, 2000. — 346 p. [in Russian]
3. Vitgenshtejn L. Filosofskie issledovaniya [Philosophical Studies] / L. Vitgenshtejn // Novoe v zarubezhnoj lingvistike [New in Foreign Linguistics]. — M.: Progress, 1985. — No. 16. — P. 79-128 [in Russian].
4. Zemskaya E.A. YAzykovaya igra [Language Game] / E. A. Zemskaya, M.A. Kitajgorodskaya, N.N. Rozanova // Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksika. ZHest [Russian Colloquial Speech. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture]. — M.: Nauka, 1983. — Part IV. — P. 172-214 [in Russian].
5. Il'in I. P. Postmodernizm: slovar' terminov [Postmodernism: a Glossary of Terms] / I. P. Il'in. — M.: INION RAN — INTRADA, 2001. — 384 p. — URL: <https://postmodernism.academic.ru/> (accessed: 27.03.2023) [in Russian]
6. Kozhevnikov V. M. Literaturnyj enciklopedicheskij slovar' [Literary Encyclopedic Dictionary] / V. M. Kozhevnikov, P. A. Nikolaev. — M.: Soviet Encyclopedia, 1987. — 750 p. [in Russian]
7. Kozhina M. N. Stilisticheskij enciklopedicheskij slovar' russkogo yazyka [Stylistic Encyclopedic Dictionary of the Russian Language] / M. N. Kozhina. — M.: Nauka, Flint, 2006. — 696 p. — URL: https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kozhina_Stilisticheskij-enciklopedicheskij-slovar-russkogo-yazyka_RuLit_Me_520228.pdf (accessed: 27.02.2023) [in Russian]
8. Konovalova O. YU. YAzykovaya igra v sovremennoj russkoj razgovornoj rechi [Language Game in Modern Russian Colloquial Speech]: monograph / O. YU. Konovalova. — Vladivostok: VSUES Publishing House, 2008. — 196 p. [in Russian]
9. Kuranova T.P. Funkcii yazykovoj igry v mediakontekste [Functions of the Language Game in the Media Context] / T.P. Kuranova // YAroslavskij pedagogicheskij vestnik [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. — 2010. — №4. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/funktsii-yazykovoy-igry-v-mediakontekste> (accessed: 27.02.2023) [in Russian].
10. Lavrova N. A. K voprosu o yazykovoj igre [To the Question of the Language Game] / N. A. Lavrova // Aktual'nye problemy gumanitarnyh i estestvennyh nauk [Actual Problems of the Humanities and Natural Sciences]. — 2010. — №8. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-yazykovoy-igre> (accessed: 27.02.2023) [in Russian].
11. Sannikov V.Z. Russkij yazyk v zerkale yazykovoj igry [Russian Language in the Mirror of the Language Game] / V.Z. Sannikov. — M.: Languages of Slavic culture, 2002. — 533 p. [in Russian]
12. Feshchenko V. V. Laboratoriya logosa: yazykovoj eksperiment v avangardnom tvorchestve [Logos Laboratory: a Language Experiment in Avant-garde Art] / V. V. Feshchenko. — M.: Languages of Slavic culture, 2009. — 392 p. [in Russian]
13. SHahovskij V. I. Lingvisticheskaya teoriya emocij [Linguistic Theory of Emotions]: Monograph / V. I. SHahovskij. — Orenburg: OSU, 2011. — 183 p. [in Russian]
14. Eco U. Pirandello ridens [Pirandello laughing] / U. Eco // Sugli specchi e altri saggi [On Mirrors and Other Essays]. — Bompiani, Milano, 1985a. — P. 261-270 [in Italian].
15. Eco U. Huizinga e il gioco [Huizinga and the game] / U. Eco // Sugli specchi e altri saggi [On Mirrors and Other Essays]. — Bompiani, Milano, 1985b. — P. 283-300 [in Italian].
16. Eco U. The frames of comic 'freedom' [The Frames of Comic 'Freedom'] / U. Eco, V. V. Ivanov, M. Rector Carnival! // Approaches to Semiotic 64. — Mouton, 1984. — P. 1-11 [in Italian].
17. Eco U. Potenza del linguaggio [Power of Language] / U. Eco // Ersilia Zamponi, I draghi logopei [Ersilia Zamponi, The Logopean Dragons]. — Einaudi, Torino, 1988. — P. 5-7 [in Italian].
18. Manetti G. La Grammatica dell'arguzia [The Grammar of Wit] / G. Manetti, P. Violi // L'Espresso. — 1979 [in Italian]
19. Le Pichon A. Sguardi venuti da lontano [Looks from afar] / A. Le Pichon, L. Caronia // Un'indagine di Transcultura [A Survey of Transculture]. — Bompiani, Milano, 1991 [in Italian]
20. Eco U. Come viaggiare con un salmone [Like Traveling with a Salmon] / U. Eco. — Milan, La nave di Teseo, 2016 [in Italian].
21. Eco U. Diario minimo [Minimum Diary] / U. Eco. — Milan, Mondadori, 1963 [in Italian]
22. Eco U. Il cinema che grande battuta [Cinema What a Great Joke] / U. Eco // La Repubblica. 06.12.1996. — URL: <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1996/12/06/il-cinema-che-grande-battuta.html> (accessed: 27.02.2023) [in Italian]
23. Eco U. La bustina di Minerva [Minerva's Bag] / U. Eco. — Milan, Bompiani, 2011 [in Italian].
24. Eco U. Povero Pinocchio — Giochi linguistici degli studenti al Corso di comunicazione [Poor Pinocchio — Language Games of the Students in the Communication Course] / U. Eco. — Milan, Comix, 1995 [in Italian].
25. Eco U. Secondo diario [Second Diary] / U. Eco. — Milan, Bompiani, 1992 [in Italian].