

Шульженко Ю. М.

Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського

ЛІНГВІСТИЧНІ МЕХАНІЗМИ РЕАЛІЗАЦІЇ МОВНОЇ ГРИ В АВТОРСЬКИХ АНОМАЛІЯХ Л. КЕРРОЛА

Стаття присвячена розгляду мовної гри як складного лінгвістичного феномену. Робиться спроба виділити механізми реалізації та забезпечення смислової взаємодії в авторських аномаліях у текстах казок Л. Керрола. Мовна гра розглядається як домінантна риса ідіостилю автора. Описуються особливості мовних експериментів як такі, що виходять за межі одного мовного рівня і мають розглядатися як явища глобального характеру, що мають лінгвістичну форму та авторську прагматичну установку.

Ключові слова: мовна гра, авторська аномалія, паронімічна атракція, омонімічна подібність, антанаклаза, реалізована метафора, слова-портмоне.

Постановка проблеми. У сучасній лінгвістиці помітно посилюється інтерес до проявів творчої функції мови, одним із яких виступає мовна гра. Художні тексти з високим ступенем мовної обумовленості, де автор зорієнтований на нарочите моделювання семантичних, лексичних, синтаксичних, словотворчих, прагматичних аномалій, допомагають усвідомити закладену в мові суперечливість і неоднозначність функціонування мовних одиниць. Лінгвістичні роботи, присвячені мовній грі, різняться своїми підходами до осмислення цього феномену: від розгляду мовної гри як відображення асиметрії мовного знаку до її трактування як лінгвокреативної мовної діяльності і творчого мовного експерименту автора в межах тексту й гіпертексту. На особливу увагу, на наш погляд, заслуговують механізми реалізації мовної гри, що вступають у дію на всіх рівнях тексту, від фонетичного до стилістичного і прагматичного, причому задіяними виявляються не лише фонетичні та морфологічні деформації, а й ігрове використання оказіоналізмів, каламбурів, рими, прецедентні феномени та інтертекстуальні включення. Матеріалом для дослідження обрано казки Л. Керрола «Аліса в Країні Див» та «Аліса у Задзеркаллі», оскільки мовна гра є головною ознакою ідіостилю автора.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Терміни «мовна гра» не є універсальним, дослідники розглядають ці феномени і в широкому (філософському) і у вузькому (лінгвістичному) розумінні, що пояснює досить велику кількість наукових праць, присвячених даній тематиці.

Так, мовна гра розглядається в роботах Л. Вітгенштейна, Й. Хейзінге, Т. Грідіної, О. Земської, В. Саннікова.

Як зазначено раніше, існує принаймні два підходи трактування мовної гри: лінгвістичний, який знайшов відображення в роботах Е. Земської, В. Саннікова, Н. Розанової, Т. Грідіної, М. Китайгородської, в працях яких мовна гра розглядається як вид лінгвістичного експерименту, що дає змогу наштовхнути дослідника на серйозні роздуми щодо значення та функціонування мовних одиниць різних рівней так само, як і філософа – на глибоке осмислення безодні людських проблем [3, с. 13], та аналітико-філософський, який був запропонований австрійським філософом та логіком Людвігом Вітгенштейном у «Філософських дослідженнях» й орієнтований у першу чергу на виявлення її семантичних і прагматичних аспектів [4, с. 127].

Численні наукові розвідки присвячені аналізу мовної гри у творах Л. Керрола (А. Лебедева, Н. Наливайко, Ю. Ірхіна, В. Столяренко), проте не розкривають механізмів її реалізації.

Постановка завдання. Метою дослідження є системний опис виявів мовної гри та механізмів її реалізації, що передбачає вирішення таких **завдань:** 1) встановити структурно-мовні особливості мовної гри, поєднавши філософський та лінгвістичний підходи; 2) встановити структурно-мовні особливості та механізми реалізації прийому мовної гри відповідно до традиційних мовних рівнів; 3) описати особливості мовних експериментів автора. Наукова новизна дослі-

дження полягає в комплексному підході до феномену мовної гри як феномену глобального характеру і пошуків механізмів її прояву.

Виклад основного матеріалу. Мовна гра охоплює надто широке коло мовних / мовленнєвих явищ, які не піддаються класифікації за єдиним принципом, а з іншого боку, існуючі класифікації фокусуються на виявах мовної гри, які в лінгвістичному вимірі дорівнюють слову, словосполученню або реченню, в той час як мовна гра Л. Керрола виходить далеко за ці межі. Тому доцільно аналізувати художні тексти казок Л. Керрола, розглядаючи їх як феномени глобального характеру, що мають лінгвістичну форму (поверхневу структуру) та авторську прагматичну установку (глибинну структуру), при ому перша є своєрідною оболонкою для прояву останньої.

«Аліса в Країні Див» Л. Керрола – це твір у жанрі абсурду, в який сам автор, ймовірно, особливого сенсу не вкладав, але саме стирання меж між здоровим глуздом та його видимою відсутністю, гра слів та набір алюзій обумовлюють стійку популярність твору Керрола.

На перший погляд, мовна гра – конституція тексту, в якій значення вживаються в суворій відповідності з контекстом та логікою. Деякі дослідники наголошують, що мовна гра «порушує симетрію співвідношення змісту і середовища його функціонування, приводячи стабільні структури в новий стан нестабільності. Отже, мовна гра становить новий етап розвитку системи на підставі операцій над стабільними мовними структурами – еталонами, прототипами, моделями породження змісту» [2, с. 46].

У нашому дослідженні розуміємо ідіостиль як сукупність глибинних механізмів створення текстового простору певним автором, які відрізняють його від інших, у свою чергу, потрактуємо це поняття як таке, що тісно пов'язане із системою мовностилістичних засобів, характерних для творчої манери певної мовної особистості автора. Таке розуміння ідіостилу характерне для праць Р. Якобсона, Ю. Тинянова, М. Бахтіна, Ю. Караулова та інших науковців.

Численні дослідники творчості Л. Керрола, а також його перекладів, говорять про те, що мовна гра є найбільш характерною рисою його індивідуального художнього стилю [1; 2; 6; 7; 8; 9].

Зважаючи на особливості ідіостилу Л. Керрола, кожне відхилення в тексті розуміємо як мовну гру.

Мовний експеримент Льюїса Керролла будуватиметься на мовних аномаліях, операціональними

прийомами яких виступають засоби всіх мовних рівнів. Ознаки мовної гри в діалогії Льюїса Керрола проявляються неоднаково. Казки про Алісу є казками про мову, і вся авторська фантазія спрямована саме на виявлення прихованих можливостей мови. Ігрові та пародійні тексти зазвичай спираються на всі можливі елементи прецедентного тексту, від фонетичного до синтаксичного і стилістичного рівнів. Поділ (класифікація) засобів мовної гри за мовними рівнями є досить умовним, тому варто розглядати механізми, що забезпечують смислову взаємодію всередині авторських аномалій Керрола в термінах явищ, що реалізуються на лексичному, словотворчому, синтаксичному, фразеологічному рівні, а саме явищ *паронімічної атракції, омонімічної подібності (каламбуру) та антанаклази*.

Під *паронімічною атракцією* розуміємо ступінь звукової подібності у складі атрактантів, які, повторюючись, виконують роль своєрідних «спільних частин», які називаємо квазі- або псевдоморфемами. Вважаємо недоцільним розглядати це явище лише виключно на рівні фонетики, оскільки звукова подібність у такому випадку надає широкі можливості для встановлення відношень контекстуальної синонімії та антонімії і, базуючись на цілому комплексі ситуативних чинників (таких, як семантичний вплив, контекстне оточення чи позиція зіставлення) зумовлює взаємодію лексико-семантичних полів атрактантів на всіх мовних рівнях. Нові, несподівані умовно-асоціативні образи, що виникають, є яскравими прикладами прояву мовної гри на рівні поверхневої (лінгвістичної) структури тексту.

Вокалічні та консонантні пароніми в досліджуваних текстах є елементами складних асоціативно-метафоричних комплексів на основі прецедентних феноменів: наприклад, назви шкільних предметів, що згадуються в діалозі Аліси і Казна-Що-Не-Черепачи, утворюються теж за принципом звукової подібності, поєднуючись ситуативно-прецедентним зв'язком: *Reeling and Writhing – Reading and Writing; Ambition – Addition; Distraction – Subtraction; Uglification – Multiplication; Derision – Division; lessen – lesson; Laughing and Grief – Latin and Greek*. Такі графічно-фонетичні каламбури називають малапромізмами (прийом, оснований на неправильному слововживанні).

Прослідковуємо дифузність меж сполучуваності слів та поширення відповідного зв'язку на службові частини мови: цілеспрямовано актуалізуються звуковиражальні можливості прийменників, часток, вигуків. Останні стають сти-

лістичними формантами нових звукосмислових відношень, фонетично прилягаючи до звукокомплексу повнозначного слова і створюючи ефект мовної гри. Такий прийом Л. Керрола використовує, наприклад, для створення імен персонажів. У розділі 9 «Аліси в Країні Див», ім'я персонажу *Tortoise* (*We called him Tortoise because he taught us*) є ономатопеїчним каламбуром на основі звукової подібності опозиції слів *Tortoise-taught us*; в епізоді мова йде про навчання, тож маємо ще й прецедентний зв'язок із феноменом «шкільна реальність Вікторіанської Англії» (ситуативно-прецедентний контекст).

Паронімічна атракція в текстах Л. Керрола може виникати на основі ономатопеїчної подібності слів. Наприклад, імена братів-близнюків *Tweedledum* і *Tweedledee* із четвертого розділу «Аліси у Задзеркаллі» також можна назвати звуконаслідувальними, оскільки в англійській мові існує дієслово *tweedle* – «тринькати на скрипці». Л. Керрол вмотивовує музичне підґрунтя вибору імен своїх персонажів у епізоді, коли у братів відбулася суперечка через *rattle* – «брязкальце».

Ще приклад:

– *Am I addressing the White Queen?*

– Well, yes, if you call that a-dressing, – The Queen said. – It isn't MY notion of the thing, at all.

Alice thought it would never do to have an argument at the very beginning of their conversation, so she smiled and said, – If your Majesty will only tell me the right way to begin, I'll do it as well as I can.

– But I don't want it done at all! – groaned the poor Queen. – I've been a-dressing myself for the last two hours.

Переосмислення дієприкметника *I addressing* відбувається за рахунок виділення квазіомонімічних сегментів – артикля *a* і дієслова *to dress*.

Метатетична паронімія – переставляння приголосних у рамках фонетичних комплексів слів – також використовується автором. Проте психолінгвальний механізм її рецепції в текстах складніший, ніж у попередніх структурних типах звукосмислових зближень, оскільки передбачає кількоступеневе фоносемантичне співвіднесення з прецедентною складовою частиною казок Л. Керрола. Наприклад, у сьомому розділі дівчатка постають як *Lacie*, *Elsie* та *Tillie*: ім'я *Lacie* є анаграмою імені *Alice*; *Elsie* утворене від перших букв повного імені Лорини-Шарлотти (*L.C.* – *Lorina Charlotte*) і, нарешті, *Tillie* є зменшувальним від *Matilda* – жартівливого імені, яким у родині називали Едіт [5]. Цей перелік можна продовжувати, бо із численних коментарів видавців казок про

Алісу та інших керроллознавців дізнаємося, що більшість персонажів мають реальні прототипи.

У текстах казок Л. Керрола знаходимо багато омонімічних каламбурів. Наприклад, у третьому розділі Аліса зустрічається з Мишею та іншими тваринами, й між ними відбувається діалог:

You promised to tell me your history, you know, said Alice, – and why it is you hate C and D, she added in a whisper, half afraid that it would be offended again.

“Mine is a long and a sad tale!” said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

“It is a long tail, certainly”, said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; “but why do you call it sad?” And she kept on puzzling about it while the Mouse was speaking, so that her idea of the tale was something like this.

У наведеному уривку використовуються омофони *a tale* (казка, історія) та *a tail* (хвіст).

Далі Миша скаржить на те, що Аліса її не уважно слухає:

“You are not attending!” said the Mouse to Alice, severely. “What are you thinking of?”

“I beg your pardon”, said Alice very humbly: “You had got to the fifth bend, I think?”

“I had NOT!” cried the Mouse, sharply and very angrily.

“A knot!” said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. “Oh, do let me help to undo it!”

Гра слів тут також будується на двох омофонах: *knot* (вузол) та *not* (заперечна частка).

Прийом створення ігрового ефекту на основі омонімії знаходить свій вияв у текстах Л. Керрола і в явищі *антанаклази* (повторення того самого слова в різних значеннях), виходячи за межі явища суто лінгвістичного, порушуючи симетрію змісту слова і середовища його існування. До того ж, для тексту Л. Керрола принципово важливо, що полісемія слів виявляється не одразу, часто поєднується із ситуативно-прецедентним контекстом. Наприклад:

The first question of course was, how to get dry again: they had a consultation about this, and after a few minutes it seemed quite natural to Alice to find herself talking familiarly with them, as if she had known them all her life.

Mouse: Ahem! Are you all ready? This is the driest thing I know. Silence all around, if you please. William the Conqueror, whose cause was favored by the pope, was soon submitted to by the English, who wanted leaders, and had been of late much accustomed to usurpation and conquest. Edwin and Morcar, the earls of Mercia and Northumbria...

Вживаючи слово *dry* у двох значеннях: 1) сухий та 2) нудний, автор створює комічний ефект, що виникає не лише на основі полісемії та семантичної плутанини, а й на основі натяку на популярне у XIX столітті захоплення всім англосаксонським.

Підкреслюючи звукову подібність і семантичну відмінність мовних одиниць шляхом несподіваного контекстуального співставлення та протиставлення, Л. Керрол досліджує смислову єдність, утворену лексико-семантичними варіантами полісеманта. Для текстів автора принципово важливо, що полісемія слів виявляється не одразу, на сюжетному рівні поступовий розвиток визначається сигналами, які не одразу сприймаються. Наприклад:

– *How is it you can all talk so nicely?* – *Alice said, hoping to get it into a better temper by a compliment. – I've been in many gardens before, but none of the flowers could talk.*

– *Put your hand down, and feel the ground, – said the Tiger-lily. – Then you'll know why.*

Alice did so.

– *It's very hard, – she said, – but I don't see what that has to do with it.*

– *In most gardens, – the Tiger-lily said, – they make the beds too soft – so that the flowers are always asleep.*

У наведеному уривку обігрується значення слова *bed* – «ліжко» та *flower-bed* – «клумба». Фраза Аліси *but I don't see what that has to do with it* виступає як реакція на нерозуміння багатозначності.

Це не єдиний приклад поєднання антанаклази з іронічно-прецедентною мовною грою у творах Л. Керрола. Як ось, наприклад, двозначність назви четвертого розділу: *“The rabbit sends in a little Bill”*. Дорослі читачі одразу зрозуміють співзвучність імені ящірки з поправками до конституції США.

Л. Керрол використовує багатозначність не лише окремих лексичних одиниць, а й усталених виразів, останні розкладаються на окремі компоненти, що призводить до їх буквализації і перетворення їх значення на контекстно-оказіональне:

In that case, said the Dodo solemnly, rising to its feet, I move that the meeting adjourn, for the immediate adoption of more energetic remedies...

Speak English! said the Eaglet.

Мовна гра виникає завдяки двозначності слововосполучення *Speak English*: 1) говори англійською; 2) говори зрозуміло, «по-людському».

I'm not myself, you see.

I don't see, said the Caterpillar.

Виділені слова є двозначними. Лексема *to see* має значення 1) бачити, 2) розуміти. Завдяки цьому створюється полісемічний каламбур.

Oh, I'm not particular as to size, Alice hastily replied; only one doesn't like changing so often, you know.

I DON'T know, said the Caterpillar.

Автор підтримує розмову героїв (Аліси й Гусені) в одному й тому самому стилі і створює полісемічний каламбур завдяки двозначності слова *know*: 1) знати, 2) розуміти.

“BEFORE SHE HAD THIS FIT” you never had fits, my dear, I think?’ he said to the Queen.

No! – shouted Queen.

Then the words don't FIT you,’ said the King, looking round the court with a smile. There was a dead silence.

Сталий вираз *to have fit* має значення «дуже розсердитися», саме ж дієслово *fit* перекладається як «бути відповідним, підходити».

Фрагмент, коли Аліса розмовляє з Кроликом про час:

– *I dare say you never even spoke to Time!*

– *Perhaps not, but I know I have to beat time when I learn music.*

– *Ah! That accounts for it, he won't stand beating.*

Тут автор використовує гру слів *to beat time* («відбивати такт»), що представляється як засіб порушення відповідної фразеологічної єдності, що має значення «марнувати час» шляхом відтворенням основного значення дієслова *to beat* («бити»).

У контексті явища паронімічної атракції можна розглядати і словотворчі експерименти Л. Керрола, що здійснили вплив на сучасний стан англійської мови. Появі терміну «слово-портмоне» також завдячуємо Л. Керролу, принцип утворення таких слів він наочно пояснює в «Алісі у Задзеркаллі», де Шалам-Балам пояснює Алісі утворення незвичайних слів у баладі *“Jabberwocky”*, таких, як *slithy* (means “slimy and lithe”) та *mimsy* (is “miserable and flimsy”):

You see it's like a portmanteau-there are two meanings packed up into one word.

У лінгвістичних термінах слова-портмоне є складними словами або композитами, утвореними поєднанням кількох основ слів за допомогою інтерфіксів *-o*, *-e*, тобто *основоскладанням*. Слід зазначити, що такий спосіб новотвору має високий ступінь експресивності й реалізує креативну функцію у створенні ефекту комізму в *King: Who are you talking* діалогії. Наприклад, назву балади *“Jabberwocky”* можемо вважати

іронічною алюзією на модне в часи автора захоплення усім англ-саксонським (назва утворена від англосаксонського слова “wocer”, чи “wocor”, і означає «нащадок» аба «плід», і англійського “jabber”, що означає «пристрасна і багатослівна суперечка»).

До того ж, «Джеббервоккі» містить одинадцять слів-нонсенсів, насамперед, прикметники *frumious, vorpal, manxome, uffish, tulgey, frabjous*, які при більш детальному вивченні виявляються значущими, оскільки всі вони утворені від англосаксонських слів й відтак є нонсенсами лише для недосвідченого адресата. Їх також можемо розглядати як слова-портмоне.

Використовуючи подібні прийоми поєднання добре відомих слів у новотворах, автор йде далі, задіюючи складні ряди прецедентно-асоціативних зв'язків. Ефект такої мовної гри досягається завдяки саме неочікуваності асоціації. *Snapdragon-fly* є прикладом мовної гри, утвореної завдяки складному ряду стійких для британців асоціацій із різдвяною грою *snap-dragon*, коли гравці мали з'їсти родзинки з палаючої тарелі із бренді, квіткою *snapdragon* (ротики) та комахою *dragonfly* (бабка). *Rocking-horse-fly* – персонаж, що утворюється поєднанням назви дитячої іграшки, популярної у часи Керрола (*rocking-horse / ізпауковий коник-гойдалька*), та комахи *horsefly / тедзь*, створіння рухалося, качаючись на гілках дерев. *Bread-and-butter-fly* – комаха, тіло якого складається зі скоринки, крилами є шматочки хліба з маслом (*bread and butter*), а головою – шматочок цукру, харчується німецьким чаєм із вершками, тобто знову маємо ряд асоціативних зв'язків, тепер уже з традицією англійців пити чай (Five o'clock tea) та способом подачі цього напою (чай із вершками, тости чи шматочки хліба з маслом). *Caucus-Race* – каламбур, створений на основі політичного терміну («регулярні партійні збори обраних членів парламенту») + *race* («змагання»), така політична алюзія у Л. Керрола не є випадковою, оскільки він сам дуже переймався питанням удосконалення системи виборів і багато працював над її оптимізацією. Наведені вище приклади також можемо розглядати як використання прийому антанаклази, цього разу – з метою створення ігрового ефекту.

Експериментуючи з фразеологізмами, автор застосовує прийоми буквализації та трансформації, приписуючи своїм персонажам хибне розуміння механізмів створення фразеологічних одиниць та застосовуючи прийом реалізованої метафори, оперуючи останньою без урахування

фігурального значення, створюючи таким чином ігровий ефект і надаючи ситуації комічного відтінку. Розглянемо приклади:

1. *A cat may look at a king* – дивитися ні на кого не забороняється. Аліса використовує слова *cat* і *king* буквально, в їх основному значенні. У результаті все словосполучення розпадається і переосмислюється:

King: Who are you talking to?

Alice: It's a friend of mine – a Cheshire Cat, allow me to introduce it.

King: I don't like the look of it at all, it may kiss my hand if it likes.

Cheshire Cat: I'd rather not.

King: Don't be impertinent, and don't look at me like that!

Alice: A cat may look at a king. I've read that in some book, but I don't remember where.

2. *To explain oneself* – виправдовуватися – Аліса розкладає фразеологічний зворот *to explain oneself*, який є неподільною одиницею. У результаті даного обміну репліками спостерігаємо утворення гри слів:

Caterpillar: Explain yourself.

Alice: I cannot explain myself, I'm afraid, sir, because I'm not myself, you see.

3. *Well, I'd hardly finished the first verse, said the Hatter, when the Queen jumped up and bawled out, He's murdering the time! Off with his head!*

Каламбур побудований на базі вже згаданого фразеологічного звороту *to murder the time*, що зазвичай сприймається в переносному сенсі. Проте тут Л. Керрол використовує саме пряме значення виразу. Тому й створюється комічний ефект, який посилюється ще й Шекспірівською алюзією (*Off with his head!*)

Зустрічаються випадки, коли ідіома набуває додаткового розвитку в пародійному тексті. Такий ефект виникає, коли маємо справу із фразеологізмами, які мають високий ступінь стійкості лексичного складу й виконують у даному тексті експресивну функцію. Таким чином, запозичення й обігрування фразеологізмів збагачує мову пародії і сприяє досягненню комічного ефекту в даному типі тексту. Наприклад:

Duchess: Thinking again?

Alice: I've a right to think.

Duchess: Just about as much right, as pigs have to fly; and the ...

В останній фразі Герцогиня натякає на відомий вираз *when pigs fly = never*, тобто таким чином вона прагне сказати Алісі, що думати в країні Чудес вона не має права.

Мовна гра на основі фразеологічного звороту може виникати навіть тоді, коли в тексті міститься лише натяк на такий фразеологічний зворот:

King: *Take off your hat.*

Hatter: *It isn't mine.*

King: *Stolen!*

Hatter: *I keep them to sell. I've none of my own. I'm a hatter.*

В останній репліці Капелюшника спостерігаємо алюзію на відоме прислів'я *The shoemaker's son always goes barefoot*, тобто це природно для Капелюшника – не мати власного капелюха.

Висновки і пропозиції. Ідіостиль Л. Керрола характеризується прагненням до новизни форми вираження і багаторівневим використанням неоднозначності мовних засобів. Експериментальні

авторські аномалії знаходять своє вираження, реалізуючись через механізми явища паронімічної атракції, омонімічної подібності, антанаклази, прийомів буквалізації та трансформації фразеологізмів, реалізованої метафори тощо, задіюючи ситуативно-прецедентну складову частину, причому мовна гра в текстах Л. Керрола реалізується на кількох рівнях одночасно: кожна більш складно структурована одиниця вміщує більш просто організовану одиницю і слугує контекстом, у межах якого ця одиниця інтерпретується. У межах одного дослідження не є можливим повно і всебічно висвітлити всі питання, пов'язані з вивченням художнього мовного експерименту автора, що й становить перспективу подальшого дослідження.

Список літератури:

1. Ананьина О. А. Творчество Льюиса Керролла в свете игровой поэтики: на материале текстов «Алиса в Стране Чудес» и «Алиса в Зазеркалье»: дис. ... канд. филол. наук : 10.01.03. Ростов-на-Дону, 2002. 226 с.
2. Богуславська Л. А. Відтворення мовної гри Л. Керролла в англо-українських перекладах: когнітивний аспект : дис. канд. філол. наук : спец. 10.02.04. Харків, 2017. 246 с.
3. Богуславська Л. А. Когнітивний аналіз відтворення алюзій в англо-українських перекладах казки Льюїса Керролла "Alice's Adventures in Wonderland". *Актуальні проблеми германської філології та прикладної лінгвістики*. Чернівці : ЧНУ імені Юрія Федьковича, 2016. № 4(13). С. 90–102.
4. Богуславська Л. А. Когнітивний аналіз відтворення каламбурів-малапропізмів в англо-українських перекладах казки Льюїса Керролла "Alice's Adventures in Wonderland". *Science and Education: a New Dimension. Philology*. 2016. IV(24), Issue 104. С. 41–46.
5. Демурова Н. М. О переводе сказок Керролла. *Приключения Алисы в Стране Чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса, или Алиса в Зазеркалье* ; подг. Н. М. Демурова ; отв. ред. Б. И. Пуришев. Москва. 1978. С. 315–336.
6. Дзера О. Методи перекладу поетичних уривків із «Аліси в Країні Чудес»: орієнтація на цільового читача. *Іноземна філологія*. 2007. Вип. 119(2). С. 111–118.
7. Усолкина А. В. Языковая игра как текстообразующий фактор (на материале литературных сказок Л. Керролла и их переводов) : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20. Екатеринбург. 2002. 222 с.
8. Устинова Т. В. Языковая игра в художественном тексте и варианты ее перевода: на материале литературных сказок Льюиса Керролла и их переводов на русский язык : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20. Омск. 2004. 180 с.
9. Чорновол-Ткаченко Р. С. Прецедентный текст як складова інтертекстуальних взаємодій (на матеріалі казок Л. Керрола) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.04 «Германські мови». Харків. 2007. 20 с.

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АВТОРСКИХ АНОМАЛИЯХ Л. КЭРРОЛЛА

Статья посвящена рассмотрению языковой игры как сложного лингвистического феномена. Делается попытка выделить механизмы реализации и обеспечения смыслового взаимодействия в авторских аномалиях в текстах сказок Л. Керролла. Языковая игра рассматривается как доминантная черта идиостиля автора. Описываются особенности языковых экспериментов как выходящие за пределы одного языкового уровня, которые должны рассматриваться как явления глобального характера, имеющие лингвистическую форму и авторскую прагматическую установку.

Ключевые слова: языковая игра, авторская аномалия, паронимическая аттракция, омонимичное сходство, антанаклазис, реализованная метафора, слова-портмоне.

**LINGUISTIC MECHANISMS FOR THE LANGUAGE GAME
IMPLEMENTATION OF THE L. CARROLL'S AUTHOR ANOMALIES**

The article is devoted to the consideration of the language game as a complex linguistic phenomenon. An attempt is made to highlight the mechanisms of implementation and ensuring of semantic interaction in the author's anomalies in the texts of L. Carroll's fairy tales. The language game is regarded as the dominant feature of the author's idiostyle. The features of language experiments are described as going beyond the limits of one language level and should be considered as phenomena of a global nature, having a linguistic form and an author's pragmatic attitude.

Key words: *language game, author's anomaly, paronymic attraction, homonymous similarity, antanaclasis, realized metaphor, portmanteau words.*