

Т. В. МАРКЕЛОВА
М. В. ПЕТРУШИНА

г. Москва, Россия

tvmarkelova@mail.ru

mpetrushina@mail.ru109469

УДК 81'37

DOI 10.26170/2306-7462_2021_02_03

СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СЕМАНТИКА В ЯЗЫКОВОЙ ИГРЕ: ОЦЕНКА И ЭМОЦИЯ

Аннотация. В статье исследуется многоаспектность феномена языковой игры с позиций словообразовательной семантики и ее участия в создании нового образа слова. Рассматриваются узуальные и окказиональные способы словообразования в контексте выражения оценочных и эмоциональных интенций говорящего. Комментируется ироническое значение, передаваемое продуцентом и воспринимаемое реципиентом. Когнитивно-прагматический и функционально-прагматический подходы к языковой игре взаимосвязаны с коммуникативно-семантическим подходом к оценке. Словообразовательная транспозиция и модификация систематизируют аксиологическое поле, определяя важность деривации и ее высокий креативный потенциал. В статье анализируется процесс создания и выражения оценочной семантики с помощью языковой игры, систематизируются средства и способы в аспекте словопроизводства креативности, эмоциональных оттенков в тексте и коммуникации.

Ключевые слова: языковая игра; оценка; эмоции; ирония; узуальное словообразование, словообразовательная семантика; окказионализмы; аксиология; эмоциональная коммуникация.

MARKELOVA TATIANA V., PETRUSHINA MARIA V.

Moscow, Russia

SEMANTICS OF WORD-FORMATION IN A LANGUAGE GAME : EVALUTION AND EMOTION

Abstract. The article examines the multidimensionality of the phenomenon of a language game from the standpoint of word-formation semantics

and its role in the creation of a new image of the word. Usual and occasional ways of word formation are considered in the context of expressing evaluative and emotional intentions of the speaker. The ironic meaning conveyed by the producer and perceived by the recipient is commented on. The cognitive-pragmatic and functional-pragmatic approaches to the language game are interconnected with the communicative-semantic approach to evaluation and assessment. Derivational transposition and modification systematize the axiological field, determining the importance of derivation and its high creative potential. The article analyzes the process of creating and expressing evaluative semantics using a language game, systematizes the means and methods in the aspect of word formation, creativity, emotional shades in the text and communication.

Keywords: language game, evaluative semantics, emotions, irony, usual word formation, occasional word, axiology, emotional communication.

Динамика словообразовательной системы русского языка начала 21 века отражает корреляцию языковых изменений и «смену векторов развития» неязыковой действительности. Под влиянием оценки и эмоции преобразуется стилистический облик слова как отражение его новой функции в активной коммуникации, обуславливающей семантические изменения известной производящей базы: *атипичка, хиппушка, еврик, сидишник, попсятник, бандюган, ороссиянить, ояпонить* и др. «В связи с этим следует отметить появление новых способов и средств как лексической, так и семантической деривации (словообразования и преобразования, окказионализация и неологизация, смыслообразование: лексический и концептуальный блендинг, конверсия, инфикация, лексическая, семантическая, акронимическая, синтаксическая компрессия)» [Шаховский 2015: 5].

Креативный характер словообразовательных возможностей языковой системы определяет ее феноменальную роль в появлении и развитии языковой игры как способа выражения оценки и эмоций, воздействующих на адресата и участника коммуникации. «Значение словообразования в языках типа русского трудно переоценить. Благодаря словообразованию язык постоянно пополняется огромным количеством новых слов разнообразного строения и семантики, отражающих все стороны жизни народа. Именно словообразовательный механизм в первую очередь

обеспечивает язык бесконечным разнообразием слов, отвечающим всем потребностям общения» [Земская 1992: 5].

По мнению Г.А. Золотовой, человек сегодня становится центральной фигурой языка и как лицо говорящее, и как главное действующее лицо мира, о котором он говорит и который представляет [Золотова 1995]. Рассмотрение феномена языковой игры в этом аспекте способствует формированию лингвокультурологического «портрета» социума в целом и языковой личности как «зеркала», отражающего окружающую действительность в репрезентациях словообразовательного значения.

В исследованиях Т.А. Гридиной языковая игра связана с явлением «креативности языковой личности» и трактуется как «особая форма лингвокреативного мышления». При этом акцентируется тот факт, что в основе языковой игры лежит «соотношение языкового стереотипа (стандарта) и намеренного (осознанного) отклонения от этого стандарта в речевом поведении личности, что обусловлено специальной прагматической установкой речевого акта и индивидуальными возможностями говорящих в реализации потенциала языковых единиц» [Гридина 1996: 5]. Лингвист учитывает в своей теории языковой игры как **когнитивно-прагматический аспект** – особенности мышления ее продуцента и реципиента, так и **функционально-прагматический** – принцип отклонения от языковой нормы.

По мнению Т.А. Гридиной, степень развитости лингвокреативного мышления личности непосредственно зависит от уровня ее лингвистической и экстралингвистической компетенции. Чем он выше, тем больше развита у человека языковая креативность и способность к созданию и разгадыванию языковых ребусов, обладающих различной степенью сложности и различным уровнем импликации в том числе на словообразовательном уровне языковой системы. Подчеркнем, что словообразование всегда отражает смыслообразование и смыслопреобразование в зависимости от социального состояния общества и его коммуникативной репрезентации: *Коммунисты, в хвосте колонны которых шли монстранты, также отличились лозунгом «Христиане за коммунизм!»* (Новая газета); *Вы чье, гламурье?* (Комс.

правда), *Газпром гулял как наносверхдержава, справляя полукруглый юбилей* (Огонек).

Н. Д. Арутюнова, уделяя особое внимание **функционально-прагматическому ракурсу** языковой игры как нарушению нормативного использования языковой единицы на фоне языковых стереотипов, обращается к полям **нормы и антинормы** в языке, связывая языковую игру с языковыми аномалиями [Арутюнова 1987]. При всей своей нестандартности ненормативные образования подчинены логике системных закономерностей функционирования языка. Исследование указанного противоречия позволяет «вникнуть в природу самого канона» [Арутюнова 1987: 4], то есть диалектики взаимодействия системного (соответствующего языковому стандарту) и асистемного (как осознанного нарушения этого стандарта), ср.: *Господствующий квас* – о популярности напитка в нашей стране (Коммерсант); *Плюшевость обманчива* – о третьей части мультфильма «История игрушек» (Коммерсант).

В словесном искусстве аномалия имеет вид «сквозного действия отклонений от нормы, которое берет свое начало в области восприятия мира, поставляющего данные для коммуникации, проходит через сферу общения, отлагается в лексической, словообразовательной и синтаксической семантике и завершается в словесном творчестве» [Арутюнова 1999: 80]. Н. Д. Арутюнова подчеркивает, таким образом, уровневый характер проявления языковой игры в дискурсе, воспринимаемом как специфический способ существования культуры, как фактор формирования культурных кодов, в рамках которых особое значение имеют аксиологические концепты. Неотъемлемые характерные признаки человека – мышление, язык и культура – в контексте изучения феномена языковой игры предполагают наличие специфичной, лишь им присущей системы аксиологических оппозиций «хорошо/плохо», выражающих не только ценностное отношение к объекту в рамках символических связей, но и наличие коммуникативной перспективы – «одобрения/неодобрения», «похвалы/порицания» контекстуальных взаимосвязей, а также эмоциональных интенций – радости и гнева, восхищения и возмущения, счастья и горя. Однако первых членов оппозиций в природе

языковой игры немного, для нее свойственно преобладание иронической интенции и ее эмоциональных окрасок, «настроенных» на антинорму: *Безусловные единицы: есть ли практический смысл конвертировать активы в произведения искусства?* («Итоги»). Отклонением от нормы здесь является псевдомотивация [Земская 1992; Улуханов 1984], реализуемая изменением области значения имени *безусловный* – «несомненный, окончательный, не связанный условиями» [СОШ 2004: 59]. Появление прагматического оттенка иронической оценки вызвано использованием префиксального способа словообразования в его незуальной форме.

Возвращаясь к примеру с языковой личностью как «зеркалом», обратимся к системе «кривых зеркал» как мыслительной интерпретации аномалии и удобным, «прозрачным» средствам ее реализации – словообразовательным средствам и способам словообразовательной игры как яркого отражения игры языковой, выполняющих **прагматическую задачу** выражения оценочной интенции (иронической, сатирической, комплиментарной, критической и др.) для осуществления воздействующей функции по отношению к адресату – единичному или массовому: *SOSмав нового правительства Украины эПАТирует публику* (Коммерсант). *Вот это общее чувство безотцовщины, безрежиссерщины, неотцентрованности – что и составляет фирменную манеру Германики – в соединении с масштабами и ресурсами Первого канала произвело почти революционное воздействие на аудиторию* (Огонек). Игровой эффект «мерцающего значения», о котором упоминает Ю. М. Лотман [Лотман 1998: 77], реализуется через коммуникативную функцию текста, а двойной смысл сообщения создается в процессе коммуникации и интерпретации смыслов при активном участии читателя-слушателя в восприятии и осмыслении этого знания. Ограниченное число словообразовательных морфем, их повторяемость – помощники в разгадывании загадок «мерцающих смыслов», поэтому так продуктивно словообразование в языковой игре. Синтетическая структура русского языка предоставляет обширный инструментарий – богатейший набор словообразовательных средств, тогда как растущая тенденция к аналитизму позволяет

выделить, наряду с уже известными, относительно новые структурные приемы, основанные на речевой компрессии: слияние, междусловное наложение, контаминация и т.д. Активный рост анализма в языке был отмечен еще академиком В. В. Виноградовым: «В современном русском языке грамматическая структура многих слов и форм переживает переходную стадию от синтетического строя к смешанному, аналитико-синтетическому, и как в лексике слова перерастают в идиомы и фразы, так и в грамматике слово может обрастать сложными, аналитическими формами, своего рода грамматическими идиоматизмами» [Виноградов 1972: 15]. Это наблюдение подтверждается в исследованиях современных лингвистов.

Компрессивная деривация отвечает речевым потребностям современного общества, стремлению к лаконичности высказывания: «Стремительное развитие жизни, ускорение ее темпов, поддерживаемые законом экономии речевых усилий, приводят к активизации и актуализации компрессивных способов словообразования. Именно такие способы являются наиболее востребованными в современных средствах массовой информации, так как они помогают создать емкие по форме и содержанию номинации и в то же время привлечь внимание читателей и слушателей» [Тумакова 2007: 398].

Словообразовательный уровень оперативно и чутко реагирует на культурную и социополитическую динамику окружающей действительности в сознании носителей языка соответствующими изменениями, предоставляя в умственном акте оценки и его эмоциональном ореоле [Маркелова 2013: 35-36] возможности познавательного чувственного акта, в котором ощущение, восприятие и представление связывают воедино эмоции-оценки с помощью "мостика" – мышления. Творческое отношение к слову, интерпретирующему явление в языковой игре, основано на эмоциональной реакции как единственном первичном источнике знания о ценности, "чувства" ценности, которому аксиологическая деятельность сознания придает разную силу и величину: В примере СИ *Газпром гулял как наносверхдержава, справляя полукруглый юбилей* (Огонек) – имя *сверхдержава* уже содержит в себе значение исключительности, не требующее, а

точнее, не предполагающее дальнейшего усиления значимости. Злая ироническая интенция продуцента как семиотический знак антиценности реализуется в нарочито избыточном «нанизывании» префиксов, подчеркивает утрированность события, выражая скрытое возмущение, неодобрение, граничащее с издевкой.

Тенденция к использованию деривационных ресурсов для создания языковой игры отражена в новом термине – словообразовательная игра [Земская, Китайгородская, Розанова, Николина, Ильясова] как родовом по отношению к видовому, то есть словообразовательная игра – это языковая игра со средствами словообразования [Русская разговорная речь 1983: 189].

Термин впервые встречается у Н.А. Николиной в работе «Словообразовательная игра в художественном тексте» [Николина 2000], в его предыстории есть выражение «словопроизводственная игра» [Винокур 1943: 356] (об особенностях языка В. Маяковского). Словообразовательная игра – один из важных игровых приемов, потому что модели деривации дают широкие возможности для «конструирования» новых слов и обыгрывания морфемного состава уже существующих. Игровая стратегия на базе словообразования, таким образом, ориентирована на креативный подход не только к слову и высказыванию, но и к отдельной морфеме, наполненной языковой словообразовательной семантикой, изменяющейся в мире новых речевых смыслов, особенно в медийном пространстве между участниками коммуникативного речевого акта.

Словообразовательная игра всегда имплицитно содержит в себе семантику авторской позиции, которая реализуется в оценочной коммуникации игрового текста соответствующими средствами деривации. В тексте *Власть меняет концепцию отношений с олигархами: на смену «равноудалению» приходит их «равноприближение»* (Коммерсант) по ассоциации с «равноудалением» как термином, впервые использованным в политическом дискурсе В.В. Путиным, конструируется слово с двумя основами: *равноприближение*, реализующее иронические интенции автора, вызванные лояльностью власти по отношению к олигархам. Предполагаем, что здесь важен не только способ сложения слов по аналогии с индивидуально-авторской моде-

лью (*равноудаление* – «взаимная отстраненность»), но и мотивация второго компонента *равноприближение* производящим с лексической семантикой омонимом *приближенный* – «стоящий близко к высокопоставленному лицу, пользующийся его доверием» [СОШ 2004: 587]. Такая «двойная» мотивация увеличивает воздействующую силу языковой игры и ее эмоционально-оценочный потенциал.

Эмпирический материал демонстрирует, что как **узуальные** (*сложение, аффиксация, префиксация*), так и **окказиональные** способы (*контаминация, «словообразовательный куст», «междусловное наложение», псевдомотивация, аффикс как базовое слово* и др.) участвуют в выражении оценочной функции языковой игры: «*Русские утопии*», *развитие французиистой «Футурологии»*, *алаверды молодых кураторов Юлии Аксеновой и Татьяны Волковой, – в общем, та же футурология, но в модусе долженствования* (Афиша); *Всепродажность и вседозволенность?* (Новая газета); *В переводе с единокоросского* (Коммерсант); *Как будто авторы новых книг сами кричат с их страниц: у нас самые витиеватые тексты и самые хитрые заголовочки* (Новая газета).

Одним из наиболее активных способов является *словосложение*, ср.: *волна крабоистерии, русское небокоптительство*, а также в статье о незаконном экспорте черной икры: *икродилеры, икротрафик, икробароны, икрзависимость, икроборот* (Итоги) и т.д.

По такому же продуктивному принципу продуцент "играет" со сложными словами в текстах с разными оценочными знаками, см. статью о премьере «Самого лучшего фильма»: *Его можно назвать лучшим фильмоимитатором современности* (Огонек); статью об Олимпийской эстафете: *Огнеборчество* (Итоги). В первом автор выражает негативную оценку, ставя под сомнение статус фильма как произведения киноискусства с помощью оценочного ореола второй части сложного слова *имитатор* – «человек, который имитирует кого-что-нибудь» [СОШ 2004: 245]. Во втором – положительная оценка подчеркивает высокий уровень олимпийских соревнований, прогнозируется эмоциональная оценка «восхищение».

Стремление языка к аналитизму, а также эффектность слова, включающего в себя несколько основ, оправдывает широкое использование способа **сложения** в создании окказиональных лексем, формирующих текст языковой игры.

Активно включается в словообразовательную игру **суффиксальный способ**, особенно в образных наименованиях лиц для оценки процессуальных признаков: В тексте *Бутлегерские пёпловские диски он покупал, сгорая от стыда: ведь коммуняки, подлые редиски, стальной сомкнули занавес тогда* (Огонек) ироническая оценка подчеркивается использованием несуществующего в русском языке корня: «пёпл» – транскрибированная часть названия музыкальной группы «DeerPurple»; ср. также: *Аватарское право* (Итоги); *Завирательский эффект* (Коммерсант). "Игра" с семантикой интенсификации смысла за счет суффикса иллюстрирует «тотальные» процессы в современном обществе: *горбостройка, гимнюк, гайдараст, чубайсизация, мавродизация, гайдаризация; немцовизм, лебедизм, кагэбизм, алкоголизация, гангстеризм* и многое др.

Префиксальный способ образования имен для реализации оценочной функции базируется на использовании контекста, актуализирующего новое значение, ср.: *У русского сознания безрамочный объем* (Огонек); *Хаус слишком необычен – и как сериал, и как человек. Слишком безыллюзорен для телесериала и слишком негероичен и дискомфортен для героя* (Огонек).

Развитие заимствований увеличивает использование для "игры" оценочной семантики иноязычных полупривагов – префиксоидов, усиливающих прагматический потенциал лексем, участвующих в языковой игре, а также воздействие оценок на реципиента. **Анти-, ре-, мега-, супер-, пост-, теле-** и т.д. становятся сегодня признаком интеллектуальности и «реверансом» в сторону языковой моды: *Телезомби* (Огонек); *Мегажара* или *аномальное потепление* (КВ 2010, №42); *Кэмероновский «Аватар», как и предсказывали, совершил революцию. И не только кассовую. Весь кинематограф теперь принято делить на до- и поставатарский период* (Итоги).

В тексте *«Двоецарствие», а не двоевластие* (Известия) выражается авторская оценка специфики современной российской

системы управления государством. Компонент *царствие* обладает значительным воздействующим на реципиента прагматическим потенциалом, обусловленным стилистической пометой «высок.» [СОШ 2004: 871] – «то же, что царствие небесное», что в сочетании с количественным компонентом увеличивает манипуляционную функцию игры.

Коммуникативно востребованы в текстах СМИ и примеры словообразовательной игры, основанной на **смешанном типе словообразования (префиксация + суффиксация)**. В этой ситуации наиболее ярко проявляется авторский стиль, поскольку словообразовательная семантика синтезирует речевые смыслы под влиянием оценочной "игры" ума, слово приобретает сложные оценочные коннотации, иногда полностью изменяя свою семантику: *«завалютило»* (Итоги); *Кантовать и перекантовывать* – о возобновлении в «Табакерке» спектакля «Затоваренная бочкотара» (КВ 2007, №163); *И хотя впоследствии герои окажутся не настолько тупыми и внеморальными, как мы можем судить из первых серий, все равно: вот это общее чувство безотцовщины, безрежиссерщины, неотцентрованности – что и составляет фирменную манеру Германики – в соединении с масштабами и ресурсами Первого канала произвело почти революционное воздействие на аудиторию* (Огонек).

В тексте *По замыслу властей к 2020 году Московская область превратится в Ближнее Подъевропье* – образцовый европейский регион с густой сетью дорог и множеством приятней (Итоги) – пример словообразовательной игры «сконструирован» по аналогии со словосочетанием «ближнее зарубежье-е – «подъ-европье-е» префиксально-суффиксальным способом [Качалова 2008]. Ироническая коннотация возникает за счет репрезентации противоположной ассоциативному контексту семантики: даже если Московской области удастся создать регион, отвечающий европейским требованиям, он будет находиться за пределами Европы. Экспрессивность высказывания усиливает использованный префикс «под-», конкретизирующий местоположение планируемого региона.

Лингвистические наблюдения показывают, что одним из самых распространенных **окказиональных способов** создания

словообразовательной игры сегодня является форма речевой компрессии – **контаминация и «междусловное наложение»** [Земская 1992: 190]: *музыкайф*, *ширпотребность*, *олигархат* и др. Воздействующая сила оценки-возмущения в высказывании ***Цинизменные способы борьбы с действительностью*** реализуется автором за счет объединения – наложения двух прагмем с негативной оценкой, «встроенной» в структуру лексического значения: *цинизм* – «пренебрежение к нормам общественной морали, наглость, бесстыдство» [СОШ 2004: 875]; *низменный* в значении 2 и 3 семемы – «подлый, бесчестный»; «грубый, животный» [СОШ 2004: 417]. Пересекающиеся синонимичные семы, выражающие отрицательную оценку высокого накала, обеспечивают эмоциональный эффект языковой игры и реакцию – ее восприятие реципиентом. При контаминации двух слов часть слова «отсекается», но ассоциативно учитывается в целостной семантической структуре полученного слова, что создает особый сатирический эффект «по умолчанию».

«Междусловное наложение» и контаминация как лингвокреативные способы характеризуют участников игровой коммуникации как творцов слова в процессуальной стороне словообразовательного акта: ***Кремленальное чтиво*** (Огонек); ***Жемчужину Стрельны – Константиновский дворец – городские шутники уже не называют иначе, чем «президенция»*** (Новая газета); ***В результате идеальная русская сага, вобравшая в себя опыт Проскурина, Иванова, Арсеньевой, Килибаева, Вересова и Пиманова должна выглядеть вот как (автор не настаивает на своей интеллектуальной собственности, поскольку сам писать эту многологию не собирается <...>*** (Огонек).

Прием **псевдомотивации** как основы языковой игры возник как попытка комически «переосмыслить» морфемную структуру слова и словообразовательные процессы для усиления экспрессивности высказывания. Пример «псевдовосстановления» мотивирующей основы: ***Циклопедия*** (Огонек) – заголовок статьи о том, что Россия вступает в новый цикл развития. Автор словообразовательной игры предлагает читателю лингвистический ребус: представить, что утерянная часть слова *энциклопедия* является префиксом, но депрефиксации здесь нет. В умственном

акте оценки избирается для репрезентации новый оттенок семантики от условно выделяемого корня *цикл*. Ироническая оценка синтезирует комплекс приемов: не только депрефиксация, но и наложение лексемы из древнегреческой мифологии с негативным зарядом, усиливающей прагматический потенциал языковой игры *циклон* – «мощный и злой великан с одним глазом во лбу» [СОШ 2004: 875]. Ассоциации креативного автора мотивируются отражением и оценкой постоянно меняющейся объективной действительности, не рождающей положительных эмоций.

Словообразовательная игра – продуктивная и перспективная область лингвокреативной деятельности автора в современном медиапространстве. Его оценки и эмоции дают возможность вступать в игровую коммуникацию с адресатом, используя многообразный арсенал словообразовательных способов и средств, среди которых особым творческим потенциалом обладают собственно окказиональные модели словообразования, которые отвечают новейшим тенденциям вербализованного осмысления стремительно меняющейся действительности, злободневных проблем общества, политики, природы и культуры, демонстрируя тем самым языковое сознание ее носителей, в котором действие ведет к появлению, развитию, динамике взаимодействия с другими смыслами в речевой деятельности, что, несомненно, детерминирует актуальность и перспективу дальнейших исследований

Литература

Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык (К проблемам языковой картины мира) // Вопросы языкознания. 1987. № 3. С. 3 -20.

Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека. М.: Языки русской культуры, 1999.

Виноградов В.В. Русский язык (грамматическое учение о слове). М., 1972.

Винокур Г.О. Маяковский – новатор языка. М., 1943.

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество: Монография. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996.

Земская Е.А. Словообразование как деятельность. М., 1992.

Земская Е.А. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М., 1983. С. 54-61.

Золотова Г.А. Говорящее лицо и структура текста // Язык – система. Язык – текст. Язык – способность: Сб. ст. Институт русского языка РАН. М., 1995. С. 120-133.

Качалова И.Н. Словообразовательная игра в современной публицистике // Вестник МГУП, №8. – 2008. С. 83-91.

Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство. СПб, 1998. С. 14-285.

Маркелова Т.В. Прагматика и семантика средств выражения оценки в русском языке: монография. М.: МГУП имени Ивана Федорова, 2013. 300 с.

Николина Н.А., Агеева Е.А. Языковая игра в структуре современного прозаического текста // Русский язык сегодня: Сб. статей / РАН. Ин-т рус. яз. им. В.В. Виноградова; Отв. ред. Л.П. Крысин. Вып.1. М.: Азбуковник, 2000. С. 540-561.

Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. Оникс, 2004.

Тумакова Е.В. Активные способы современного словопроизводства (на материале СМИ) // Язык и стиль современных СМИ. – М.: МГУП, 2007. с. 397-401

Шаховский В.И. Синергетика слова в семасиологической семиотике языка // Мир русского слова. 2015. № 2. С.5-11.

REFERENCES

Arutyunova N.D. Anomalii i yazyk (K problemam yazykovoy kartiny mira) // Voprosy yazykozvaniya. 1987. № 3. S. 3 -20.

Arutyunova N.D. Yazyk i mir cheloveka. М.: Yazyki russkoy kul'tury, 1999.

Vinogradov V.V. Russkiy yazyk (grammaticheskoye ucheniye o slove). М., 1972.

Vinokur G.O. Mayakovskiy – novator yazyka. М., 1943.

Gridina T.A. Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo: Monografiya. Yekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, 1996.

Zemskaya YE.A. Slovoobrazovaniye kak deyatel'nost'. М., 1992.

Zemskaya YE.A. Yazykovaya igra // Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest. М., 1983. S. 54-61.

Zolotova G.A. Govoryashcheye litso i struktura teksta // Yazyk – sistema. Yazyk – tekst. Yazyk – sposobnost': Sb. st. Institut russkogo yazyka RAN. М., 1995. S. 120-133.

Kachalova I.N. Slovoobrazovatel'naya igra v sovremennoy publitsistike // Vestnik MGUP, №8. – 2008. - S. 83-91.

Lotman YU.M. *Struktura khudozhestvennogo teksta* // Lotman YU.M. *Ob iskusstve*. SPb.: Iskusstvo. SPB, 1998. S. 14-285.

Markelova T.V. *Pragmatika i semantika sredstv vyrazheniya otsenki v russkom yazyke: monografiya*. M.: MGUP imeni Ivana Fedorova, 2013. 300 s.

Nikolina N.A., Ageyeva YE.A. *Yazykovaya igra v structure sovremennogo prozaicheskogo teksta* // *Russkiy yazyk segodnya: Sb. statey / RAN. In-t rus.yaz. im. V.V. Vinogradova; Otv. red. L.P. Krysin. Vyp.1. M.: Azbukovnik, 2000. S. 540-561.*

Ozhegov S.I., Shvedova N.YU. *Tolkovyy slovar' russkogo yazyka*. Oniks, 2004.

Tumakova YE.V. *Aktivnyye sposoby sovremennogo slovoпроизводства (na materiale SMI)* // *Yazyk i stil' sovremennykh SMI. – M.: MGUP, 2007. s. 397-401*

Shakhovskiy V.I. *Sinergetika slova v semasiologicheskoy semiotike yazyka* // *Mir russkogo slova. 2015. № 2. S.5-11.*

©Маркелова Т.В., 2021

©Петрушина М.В., 2021

Маркелова Татьяна Викторовна – доктор филологических наук, профессор кафедры журналистики и массовых коммуникаций. Институт современного искусства (Москва, Россия).

Адрес: 109469, Россия, г. Москва, ул. Перервинский бульвар, 27, 123.

E-mail: tvmarkelova@mail.ru

Петрушина Мария Владимировна – кандидат филологических наук, доцент кафедры журналистики и массовых коммуникаций. Институт современного искусства (Москва, Россия).

Адрес: 109469, Россия, г. Москва, ул. Перервинский бульвар, 27, 123.

E-mail: mpetrushina@mail.ru

Markelova Tat'yana Viktorovna – Doctor of Philology, Professor of the Department of Journalism and Mass Communications. Institute of Contemporary Art (Moscow, Russia).

Petrushina Mariya Vladimirovna – Candidate of Philology, Docent of the Department of Journalism and Mass Communications. Institute of Contemporary Art (Moscow, Russia).