

На правах рукописи



Кочнева Наталья Сергеевна

**Игровой статус имени собственного
в художественном тексте
(на материале произведений В.П. Крапивина)**

5.9.5 – Русский язык. Языки народов России

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Москва – 2022

Работа выполнена в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина» на кафедре общего и русского языкознания

Научный руководитель: доктор филологических наук, доцент
Китанина Элла Анатольевна

Официальные оппоненты:

Воробьев Владимир Васильевич, доктор филологических наук, профессор, федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Российский университет дружбы народов», кафедра русского языка и лингвокультурологии Института русского языка, заведующий кафедрой.

Супрун Василий Иванович, доктор филологических наук, профессор, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», кафедра русского языка и методики его преподавания, профессор.

Ведущая организация: федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Южный федеральный университет» (г. Ростов-на-Дону).

Защита состоится 15 декабря 2022 г. в 12.00 на заседании диссертационного совета 24.2.292.01, созданного на базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина», по адресу: 117485, г. Москва, ул. Академика Волгина, 6.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина» и на официальном сайте: <https://www.pushkin.institute/>.

Материалы по защите диссертации размещены на официальном сайте ФГБОУ ВО «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина»:
https://pushkin.institute/science/dissovet/detail.php?ELEMENT_ID=32352.

Автореферат разослан « ____ » _____ 2022 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Китанина Элла Анатольевна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Диссертационное исследование посвящено исследованию категории литературного имени собственного, вовлеченного в процессы языковой игры в художественном тексте. Антропоцентрическая парадигма, наиболее актуальная в современной лингвистической науке, задает особый исследовательский ракурс в рассмотрении имени собственного как единицы художественного текста. Проблематика, заявленная в диссертации, рассмотрена на стыке ряда научных подходов: 1) «языковая игра как форма лингвокреативного мышления» (Гридина Т.А., 2013, 1996); 2) «собственное имя в тексте» (Васильева Н.В., 2009, 2005), «имя-в-тексте» (Николаева Т.М., 2009), в которых литературное имя собственное рассмотрено в аспекте пересечения литературной ономастики и лингвистики текста, а также на основе когнитивно-семиотического подхода (Косиченко Е.Ф., 2017).

Актуальность диссертационного исследования связана, во-первых, с необходимостью дальнейшей комплексной разработки проблем литературной ономастики, лингвистики текста, теории языковой игры в русле антропоцентрической парадигмы;

во-вторых, с потребностью системного описания реализации модели игрового онима в его взаимосвязях в художественном тексте, являющихся ключевыми составляющими игрового семантического поля, игрового текста и идиостиля писателя;

в-третьих, с недостаточным рассмотрением ономастикона произведений В.П. Крапивина в аспекте языковой игры.

Цель исследования – комплексное описание модели реализации игрового статуса литературного имени собственного, выражающееся через его положение в художественном тексте (на материале сказочных и фантастических произведений В.П. Крапивина).

Цель обусловила постановку следующих **задач**:

1. Дать целостное представление об основных научных подходах к изучению феномена языковой игры, ономастической игры, литературной ономастики, определить понятийно-терминологический аппарат исследования.

2. Представить общий анализ ономастического пространства исследуемых художественных текстов, описать литературное творчество В.П. Крапивина.

3. Выделить основные типы игровых имен собственных, используемых в сказочных и фантастических произведениях В.П. Крапивина, выполнить конкретный анализ игровых онимов с опорой на контекст. Показать основные механизмы переключения статуса имени собственного с семантически нейтральной формы употребления на игровой семантический контекст.

4. Разработать комплексную модель игрового семантического поля, служащего пространством актуализации игрового статуса литературного имени собственного в художественном тексте. Определить основные функции игровых

онимов, выделить способы активизации игрового статуса имени собственного в художественном тексте.

Объект – ономастическое пространство художественных текстов В.П. Крапивина

Предмет – игровые имена собственные, функционирующие в ономастическом пространстве литературных произведений В.П. Крапивина.

Материалом исследования послужил объем из **4 991** ономастической единицы, из них игровых онимов – **4 350** единиц, отобранных методом сплошной (20 художественных текстов) и целевой выборки («Кратокрафан»), обладающих наибольшей репрезентативностью.

Источниками данного диссертационного исследования послужили сказочные и фантастические произведения В.П. Крапивина в количестве 21 художественного текста:

1. «Страна синей чайки» (1957);
2. «Старый Дом» (1970);
3. «Летчик для особых поручений» (1972);
4. «Дети синего фламинго» (1980);
5. «Возвращение клипера Кречет» (1983);
6. «Голубятня на желтой поляне» (1983-1985);
7. «Тополиная рубашка» (1984);
8. «Гуси-гуси, га-га-га» (1988);
9. «Белый шарик матроса Вильсона» (1989);
10. «Чоки-Чок или рыцарь Прозрачного кота» (1992);
11. «Серебристое дерево с поющим котом» (1992);
12. «Кораблики, или Помогите мне в пути» (1993);
13. «Полосатый жираф Алик» (1998);
14. «Мальчик девочку искал. Тыквагонские приключения» (2000);
15. «Колесо Перепелкина» (2000);
16. «Давно закончилась осада» (2000);
17. «Новая сказка о Золушке» (2001);
18. «Стража Лопухастых островов» (2002);
19. «Рыжее знамя упрямоты» (2005);
20. «Пирискаф Дед Мазай» (2011);
21. «Кратокрафан» (2007).

Выбор данных источников обусловлен тем, что сказочный и фантастический роман является доминирующим в творчестве писателя. Данные жанры предполагают большую художественную свободу для ономастического творчества писателя. С целью объективного осмысления тексты были выбраны из разных циклов, написанных в разное время.

Теоретической базой настоящей работы являются исследования, посвященные исследованию **игры** как культурного (Хейзинга, 2020; Бахтин, 2014; Пропп, 2000), философского (Витгенштейн, 1985; Ретюнских, 1998; Розин, 1999) и психологического феномена (Рубинштейн, 2002; Берн 2012, Фрейд, 2011; Эльконин, 1978); исследования **языковой игры** (Арутюнова, 2006, 2007; Норман,

2006, 1994; Мечковская, 2006; Земская, 1992; Костомаров, 1994; Гридина, 1996, 2013, 2018; Санников, 1999; Сквородников, 2004, 2010; Шаховский, 2008; Николина, Агеева, 2000; Шебалов, 2005); исследования, посвященные рассмотрению **литературного имени и его функционирования в пространстве текста** (Фомин, 2003; Николаева, 2009; Васильева 2005, 2009; Фонякова, 1990; Калинин, 2002; Супрун, 2000; Карпенко, 1970; Магазаник, 1969, Косиченко 2017). Также в работе учитывались основные положения **по теории анализа текста и языковой личности** (Бабенко, Казарин 2000, 2004; Папина, 2009; Болотнова, 2007; Караулов, 1981, 2010, 2015; Воробьев, 2020, 2017).

Методы исследования: описательно-аналитический метод, метод классификации, квантитативный метод, метод контекстуального анализа, метод компонентного анализа, метод интертекстуального анализа, метод сплошной выборки, метод интерпретации, методы лингвистического анализа.

Гипотеза исследования заключается в предположении, что положение имени собственного в художественном тексте влияет на трансформацию статуса имени собственного: с семантически нейтрального на игровой.

Научная новизна работы заключается в систематизации и уточнении типов языковой игры в русле концепции языковой игры как формы лингвокреативного мышления, в расширении существующего понятия игровое имя собственное, в систематизации игровых онимов, в дальнейшем развитии идеи игрового семантического (ономастического) поля в контексте художественного произведения.

Личный вклад соискателя в разработку проблематики игрового потенциала имени собственного в художественном тексте состоит в типологизации семантических игровых полей, в предложенной характеристике игровых типов литературных онимов.

Теоретическая значимость настоящего исследования состоит в разработке актуальных для литературной ономастики и теории языковой игры проблем анализа игрового ономастического пространства, структуры игрового имени собственного и степени его влияния на художественный текст.

Практическая ценность работы заключается в возможности использования результатов диссертации в практике анализа художественного текста, при разработке спецкурсов и спецсеминаров по литературной ономастике, активным процессам в русском языке, стилистике и литературном редактировании, филологическом анализе текста, теории текста и дискурса.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Ономастическое пространство сказочных и фантастических произведений В.П. Крапивина может быть номинировано в виде ономастического поля, ядро которого составляют антропонимы, околядерное пространство – топонимы, периферию – все остальные разряды. В ономастическом пространстве выделена игровая доминанта, которая представлена в виде игрового семантического поля. Основные игровые типы имен собственных в художественных текстах В.П. Крапивина: аллюзивный, ассоциативный и рефлексивный.

2. Литературное имя собственное в художественных текстах может приобретать игровой статус в зависимости от положения в тексте, интродукции, апеллятивного окружения, посредством актуализации ассоциативно-коннотативного потенциала, авторской метатекстовой рефлексии, трансформации грамматической формы, актуализации фонетической формы.

3. В контексте художественного произведения игровые имена собственные объединяются в игровые семантические поля на основе выделения общей архисемы, либо на основе определения функциональной роли. Посредством объединения онимических единиц в одно семантическое поле трансформируется статус имени собственного: с семантически нейтрального статуса имени собственного на игровой.

4. Игровое имя собственное в произведениях В.П. Крапивина выполняет различные функции: 1) оценочную; 2) миромоделирующую; 3) текстообразующую; 4) метарефлексивную.

Апробация работы

Основные положения диссертационного исследования были представлены в докладах, которые обсуждались на заседаниях кафедры общего и русского языкознания ФГБОУ ВО «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина», а также на научных и научно-практических конференциях: Всероссийская конференция «Крапивинские чтения» (Тюмень, ТюмГУ, 2010, 2011, 2012), Межвузовская конференция молодых ученых «Слово в традиционной и современной культуре» (Екатеринбург, УрГУ, 2010, 2011), Всероссийской ежегодной научно-практической конференции «Православные истоки русской культуры и словесности» (Тюмень, ТюмГУ, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017), Всероссийской научно-практической конференции «Русский язык как фактор стабильности государства и нравственного здоровья нации» (Тюмень, ТюмГУ, 2010, 2015), Международной научной конференции «Экология языка на перекрестке наук» (Тюмень, ТюмГУ, 2012, 2013, 2014), Международной научной конференции «Ролята на ономастиката при изследването на историята и съвременното състояние на българския и другите славянски и балкански езици» (Болгария, Велико-Тырново, 2014); Международной научной конференции «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива» (Екатеринбург, УрГПУ, 2016, 2022), Международной научной конференции «Ономастика Поволжья» (2021).

По теме диссертации **опубликовано** 17 статей и тезисов (5,50 п.л.), из них 3 статьи в журналах, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ.

Объем проанализированного материала, применение научных методов и приемов обеспечивают **достоверность** результатов исследования.

Структура работы

Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы, Приложения А, Приложения Б.

В двух **приложениях** представлены:

- глоссарий,
- объем ономастического пространства исследуемых произведений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Во **Введении** обоснован выбор темы диссертации, ее актуальность и научная новизна, определены объект, предмет, цель, задачи, методы, материалы исследования, методологическая база, теоретическая значимость и практическая ценность работы, обозначена гипотеза исследования, сформулированы положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Специфика языковой игры в ономастическом пространстве художественного текста»** осуществлен обзор основных подходов к исследованию природы, принципов и приемов языковой игры, рассмотрена историография ономастических исследований, показаны основные научные положения, касающиеся категории имени собственного в художественном тексте в аспекте языковой игры.

В параграфе **1.1. «Общий взгляд на категорию имени собственного в контексте ономастических исследований»** определено, что на сегодняшний день выделяется ряд основных научных подходов к рассмотрению имени собственного в художественном тексте: когнитивно-семиотический подход; интегративный подход к рассмотрению собственного имени в художественном тексте; «имя-в-тексте»; литературная ономастика; поэтическая ономастика (поэтонимология). Также на современном этапе выделяется когнитивная ономастика, ассоциативная ономастика, психоономастика. Языковая рефлексия является актуальным направлением, активизирующим параметры собственного имени как эмоционально-когнитивной единицы. Выделяется ряд функций, присущих литературному имени собственному: стилистическая, характерологическая, текстообразующая, эстетическая, эмотивная, экспрессивная, социально-знаковая, номинативная, а также функции идентификации, перспективации.

В параграфе **1.2. «Категория языковой игры и основные подходы к ее изучению»** рассматривается игра как сложный и многоаспектный феномен, имманентный природе человека, актуализированный в различных областях научного знания: психологии, философии, культурологии. В лингвистике существует ряд подходов к рассмотрению феномена языковой игры: 1) аномалия, которая осознается на фоне нормы (Арутюнова Н.Д.); 2) как некоторая языковая неправильность, осознаваемая на фоне нормы (Санников В.З.); 3) как нечто, сложившееся из остроловия и балагурства (Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н.); 4) как некий когнитивный процесс, связанный с выражением эмоций (Шаховский В.И.); 5) как процесс нарушения правил, «балансирование на грани» (Норман Б.Ю.); 6) как способ выражения оценочности в тексте (Ильясова С.В., Амири Л.П.); 7) как словесная рефлексия адресанта и адресата речи (Николина Н.А., Агеева Е.А.); 8) как творческое, намеренно отклоняющееся от нормы, комического характера (Сковородников А.П.); 9) как форма лингвокреативного мышления (Гридина Т.А.). Выделяется ряд функций, присущих языковой игре: 1) языкотворческая и маскировочная; 2) поэтическая; 3) комическая; 4) эмотивная; 5) экспрессивная; 6) воздействующая; 7) оценочная; 8) манипулятивная; 9) карнавальная. В исследованиях последних лет значительно

расширяется проблематика относительно феномена языковой игры. Рассматриваются такие категории как игровой текст, игровое пространство, игровая доминанта идиостилия писателя-творца, игровой стиль, языковая рефлексия как игровой прием.

В параграфе **1.3. «Литературное имя собственное в аспекте языковой игры»** в результате анализа существующих научных концепций показано, что ономастическая игра как разновидность языковой игры является актуальным направлением, демонстрирующим широкие перспективы для исследования, что усиливается ролью языковой личности, порождающей и воспринимающей текст в свете антропоцентрической парадигмы. В этой связи на сегодняшний день недостаточно изученными остаются способы интродукции имени в тексте, безымянность, двойничество, языковая метатекстовая рефлексия.

Во второй главе **«Категория имени собственного в ономастическом пространстве художественного текста В.П. Крапивина»** дана общая характеристика литературного творчества В.П. Крапивина. Представлен анализ ономастического пространства исследуемых художественных текстов. Выделены основные типы игровых имен, являющихся частью ономастического пространства. Показаны основные способы актуализации игровой семантики в рамках каждого типа игровых онимов.

В параграфе **2.1. «Характеристика литературного творчества В.П. Крапивина»** дано краткое описание основных исследований литературного творчества детского писателя В.П. Крапивина, которые представлены в основном в литературоведческом и литературно-критическом аспекте.

В параграфе **2.2. «Общая характеристика ономастического пространства исследуемых произведений»** рассмотрено ономастическое пространство художественных текстов В.П. Крапивина. В исследуемых литературных текстах (20 сказочных и фантастических произведений) для непосредственного рассмотрения методом сплошной выборки выделена совокупность онимов в количестве – **3 421 ед.**

В процессе анализа ономастического пространства исследуемых художественных текстов мы опирались на классификацию комплекса литературных имен собственных в художественном тексте, предложенную Фоняковой О.И. (1990), на теорию ономастического поля, предложенную в концепции Супруна В.И. (2000), на концепцию игрового ономастического поля, представленную в исследовании Шебалова Р.Ю. (2004). На этой основе сформулирован подход к классификации онимного пространства художественных текстов В.П. Крапивина. Вместе с тем в данном исследовании за основу взята терминология первого и второго издания словаря ономастической терминологии Подольской Н.В. (1978, 1988).

Литературный ономастикон исследуемых сказочных и фантастических произведений В.П. Крапивина представляет совокупность традиционных (соответствующих узусу) и окказиональных имен собственных. Исследуемое ономастическое пространство репрезентировано разнообразными моделями и разрядами онимов.

Выделенный ономастикон мы разделили на четыре тематические группы (рис.1).

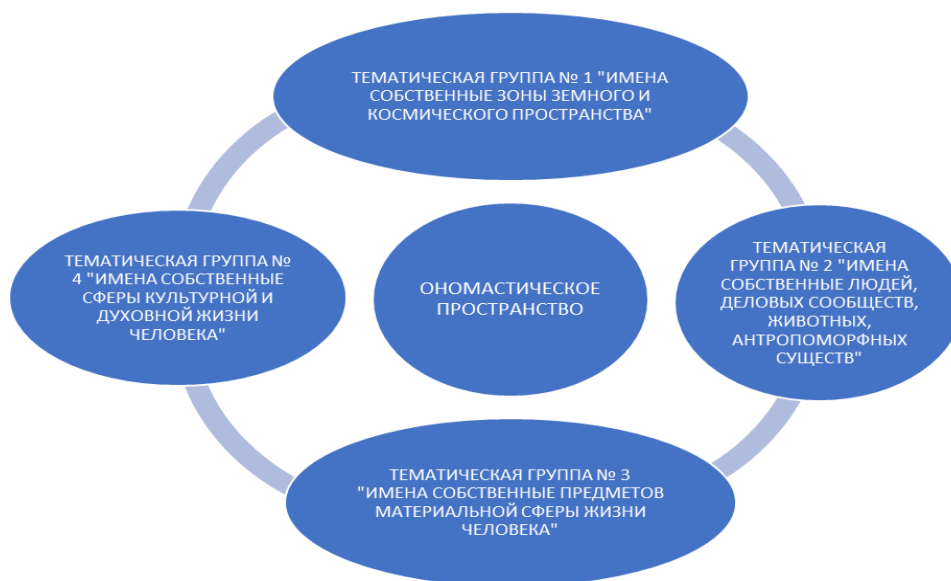


Рис.1. Ономастикон (4 группы)

В тематическую группу № 1 «Имена собственные зоны земного и космического пространства» (940 ед.) вошли:

- **топонимы (834 ед.):** улица Огарева, улица Южная, улица Зрелых Апельсинов, хутор Зеленая пятка, Северный Тыковореп, Никалукия, деревня Мудрые Зайцы, река Лосиха, хребет Большой Ящер, Медный остров, Жуткий лес, Заколдованный лес, Заповедный лес № 11, Лиловый лес;

- **космонимы (91 ед.):** скопление звезд Лягушачья икра, планета Зеленая шулеглоба, комета Бородатая Баба, планета Виктория, планета Леда; Плиммузина, планета Каррамба-Нуэрва;

- **фитонимы (15 ед.):** Репейный лотос, растение Кошмарий, дерево Анчар, Туренский тополь, трава Венерин Баשמачок, Львиный зев, Иван-чай, цветы Ведьмины пятки, трава Ванькины слезы.

Наиболее обширную и разветвленную группу представляют топонимы. Топонимы в художественном произведении являются частью системы текстовых ориентиров, показателями хронотопа. В сказочных и фантастических произведениях В.П. Крапивин воссоздает различные миры, репрезентированные посредством моделирования зоны государств, городов, деревень. Зона космического пространства, система планет моделируется благодаря космонимам (узуальным и окказиональным). Данные миры вбирают в свой объем различные топообъекты: улицы и площади, мосты и дороги, реки, моря, болота и озера, леса, поля и пашни, горы, острова, церкви и различные внутригородские объекты. Немногочисленность группы фитонимов в общем ономастическом пространстве восполняется их высокой функциональной ролью.

В тематическую группу № 2 «Имена собственные людей, деловых сообществ, животных и антропоморфных существ» (1 926 ед.) вошли:

- **антропонимы (1 575 ед.)**, *Яшка Звонок, профессор Окаяма, ржавая ведьма Эльвира Галактионовна, Люк, Юрик Родин, Валька Бегунов, Василек Снегирев, Митька Кошкарев, Огонек, Листик, Гуцин-Безбородько, Витька, Светка Матюхина, второклассник Андрюшка, Лопушков, Тилька Стекляшкин, Вовка Соколин, Димка Колобков;*

- **эргонимы (224 ед.)**, *магазин Детский мир, завод Богатырь, клуб Рагал (Радиус Галактики), артель Эмаль, районная библиотека имени Братьев Карамазовых, Ново-Калошинский химкомбинат «Красная резина»;*

- **этнонимы (7 ед.)**, *племя Бака-тутума, Лунное племя, племя югги-лакамбуры, народ Цтаанатаиннакоа-ката;*

- **зоонимы (120 ед.)**, *кит Мудрило, кошка Заноза, котенок Микрочих, слоны Грузо, Пузо и Бутузо, кот Фонарь, кот Плюха, пес Кактус, хриплая птица Мурлыкала, крыса Вовчик, волкодав с ласковым именем Барсик, кот Степан, воробей Крошкин.*

Антропонимы представляют самую объемную часть ономастического пространства – 1575 ед. Используемые формы имен собственных с точки зрения структуры разнообразны. Автор использует как индивидуально-авторские онимы, так и узуальные, соответствующие ономастическим моделям традиционного антропонимикона того или иного языка (русский, английский, китайский, немецкий и др.). Традиционные антропонимы, характерные для русского антропонимикона, представлены однословными, двухсловными и трехсловными моделями. В гендерном соотношении мужские имена преобладают. Это обусловлено авторской установкой, поскольку писатель в большей степени пишет о своем детстве, иными словами, во многом отражает взгляд на мир юного человека.

Зоонимы встречаются во всех произведениях В.П. Крапивина. Писатель вводит наименования окказиональные, обозначающие существующих в реальности, а также вымышленных животных, и традиционные клички, характерные для русского ономастикона.

В тематическую группу № 3 «Имена собственные предметов материальной сферы жизни человека» (203 ед.) вошли:

- **наутонимы (106 ед.)**, *яхта «Гек Финн», яхта «Джим», яхта «Бекки Тэччер», яхта «Джо Гарпер», яхта «Тетя Полли», яхта «Миссисипи», яхта «Сент-Питерсборо», яхта «Том Кенти», яхта «Тимур», яхта «Гаврош», яхта «Буратино»;*

- **хреMATонимы (34 ед.)**, *БЭН (Большой Электронный Навигатор), КГГ (Куда Глаза Глядят), Картошкет, Тенескоп, ГВМ (Генератор Волшебного Мира);*

- **прагматонимы (28 ед.)**, *Антибредин, шампунь Хрусталь, водка Репьевская натуральная, эскимо Пингвин, лотерея Антиквариат, пиво Евро-Азиатское светлое;*

- **порейонимы (25 ед.)**, *Тыквокат, Тыкволет, гоночная машина «Барракуда», шагающий вездеход «Кентавр-супер!», королевский автомобиль «Мерседес-ох»;*

- **фалеронимы (10 ед.)**, *орден Алого Шиповника, орден Неусыпного Льва, орден Лунного луча, орден Астральной Доблести.*

Наутонимы представлены в основном прецедентными именами, в большей степени отражающие авторские предпочтения в литературе, искусстве. Порейонимы репрезентируют вымышленные автором средства передвижения, а также существующие в реальности, но обладающие окказиональной формой номинации. Немногочисленную группу онимов в данной тематической группе составляют фалеронимы. Преобладают индивидуально-авторские онимические единицы, построенные по существующим узуальным словообразовательным моделям, однако в силу нетипичности ассоциативно воспринимаются как намеренно смоделированные, игровые, что подчеркивает сказочность текста.

В тематическую группу № 4 «Имена собственные сферы культурной и духовной жизни человека» (352 ед.) вошли:

- **идеонимы (289 ед.)**, *легенда о Всеобщей гибели, книга Тыквогонские легенды, Путешествия Гулливера, книга «Легенда о синем шарике», книга «Три толстяка», «Три поросенка»;*

- **мифонимы (50 ед.)**, *Русалочка, баба-яга по имени тетушка Роза, пожилой серьезный Медведь, Пим-Копытыч, Фома-Лоханка, Груздь-Лукошич, косоплая Катька-Топотуха, братец Иванушка, сестрица Аленушка, Жар-птица, Тридевятое царство;*

- **агионимы (13 ед.)**, *Святой Бартоломео, хранитель кистей и красок, Фома Неверующий, Николай Чудотворец, Богородица.*

Крапивин В.П. в своих произведениях использует большое количество идеонимов. Указанные онимы являются как вымышленными, так и прецедентными. Плотность идеонимов в каждом отдельном произведении различна. Мифонимы в исследуемых текстах это в основном прецедентные имена собственные, номинирующие персонажей из мифов, народных европейских и русских сказок, а также имена как существующих в различных пантеонах богов, духов, так и вымышленных автором. Имена собственные, обозначающие святых, в исследуемых текстах немногочисленны. Выступают либо в качестве ономастического пародирования, либо как важные для сюжетообразования конкретного текста онимы.

Анализ ономастического пространства художественных текстов (сказочных и фантастических) позволил сформулировать представление об используемых автором номинативных техниках и предпочтениях.

Распределение по тематическим группам и количественные характеристики свидетельствуют о том, что автор в процессе создания художественного мира выделяет и актуализирует следующие основные категории мира: земное и космическое пространство; люди, животные, антропоморфные существа, деловые сообщества людей; предметы, характеризующие и сопровождающие жизнь людей; имена собственные, характеризующие духовный, культурный мир человека.

Крапивин В.П. использует большой объем антропонимов, что составляет ядро, и топонимов, что составляет околядерное пространство ономастического

поля исследуемых художественных текстов. Все остальные онимы – периферия ономастического поля.

В параграфе **2.3. «Основные типы игровых имен собственных»** рассмотрены основные типы игровых имен собственных, выделенных из объема ономастического пространства исследуемых художественных произведений В.П. Крапивина в количестве – **4 350** единиц.

Вслед за Гридиной Т.А., под игровым именем собственным мы понимаем следующее, это игровая трансформа (играма), созданная «путем ассоциативной реинтерпретации знака – при нарушении его типовой сочетаемости, модификации формы (звуковой или мотивационной), использовании техники окказиональной номинации, парадоксальной семантизации, интертекстуальной актуализации» [Гридина 2013: 49]. Взяв за основу три основных принципа языковой игры (имитативный, аллюзивный и образно-эвристический) в русле концепции языковой игры как формы лингвокреативного мышления (Гридина Т.А.), а также интегративный подход к собственному имени в тексте (Васильева Н.В.), концепции ономастической (метаязыковой, языковой) рефлексии (Бойкова Т.А., Вепрева И.Т., Васильева Н.В., Гридина Т.А. и др.), мы классифицировали игровые имена собственные исследуемых произведений на следующие три условных типа: рефлексивный (13,8 %), аллюзивный (22,98 %), ассоциативный (63,22 %).

В параграфе **2.3.1. «Рефлексивный тип игровых онимов»** рассматриваются литературные имена собственные, игровая семантика которых проявляется в тексте посредством языковой (метатекстовой) рефлексии, метатекстовых рефлексивов. Понимание игровых имен подобного типа прежде всего актуализируется оценочная функция языковой игры. Рефлексивный тип онима обладает когнитивным характером.

Использование ономастических рефлексивов частый игровой способ в литературном творчестве В.П. Крапивина. Ономастическая рефлексия – это разновидность языковой рефлексии писателя, направленной на имя собственное. Метатекстовые рефлексивы репрезентированы в тексте по-разному. Наиболее частый прием – это актуализация метатекстовых рефлексивов к ониму посредством вставных конструкций. Так, например, в следующих микроконтекстах метатекстовые рефлексивы выражены через вставные конструкции и прямую речь. Ср. «*В баньке мылся ее хозяин – ветеран и член союза «Наши силы» Капитон Климентьевич Калашиный. Услыхав могучий удар и ощутив сотрясение, как от бомбы, он решил, что – наконец-то! – и в этом тихом краю началась война*» [Крапивин 2003: 18]. Фамилия *Калашиный* является ассоциативной отсылкой к названию оружия «автомат Калашникова», личное имя *Капитон* ассоциативно связывается с воинским званием капитан, завершает ономастический образ апеллятивы «*ветеран и член союза «Наши силы»*», которые указывают на род деятельности персонажа. Интродукция имени, при которой апеллятивы указаны перед вводом личного имени, актуализируют необходимые коннотации и способствуют дальнейшему порождению ассоциаций у личного имени, связанных с военной тематикой. Оценочные метатекстовые рефлексивы (*наконец-то!*) и (*провокация!*) актуализируют игровой аспект, поскольку у

мирного населения война не может вызывать положительных эмоций, в то время как для отставного прапорщика война становится возвращением к любимой работе: *«Теперь можно будет свести счеты с внешними и внутренними врагами. Натянув бязевые кальсоны пехотного образца, Капитон Климентьевич выскочил наружу. Но в безоблачной синеве не было никаких летательных аппаратов, не пахло ни тротилом, ни гексагеном. – Провокация! – громко сказал в пространство оскорбленный ветеран»* [Крапивин 2003: 18]. Включение в тексте метатекстовых рефлексивов не только утверждает необходимую модальность, но и порождает игровой контекст восприятия онима. Иными словами, вне контекста данное личное имя не будет обладать игровым статусом.

Во многих случаях можно говорить об имплицитной авторской рефлексии, проявляющейся в той или иной оценке персонажа через призму языковой игры. Диалог автора с читателем способствует созданию специфической антропонимической дискуссии, когда языковая игра становится средством пародирования. К числу таких ономастических рефлексивов-высказываний можно отнести и особые текстовые отрезки, своеобразные «ономастические этюды», посвященные исключительно размышлениям писателя над именем и его сопряженности с персонажами, текстовыми объектами.

Метатекстовые комментарии к ониму в аспекте языковой игры могут выражаться в тексте по-разному: посредством рифмовки имени и апеллятивного конвоя (*Квазимир Банка, хозяин керосиновой лавки*), длине слова (*«Иннокентий – это долго писать»*), ударении, которое в его текстах передается курсивом (*Его Етугоро, «прошу с ударением на первом слоге – Телега»*); чередовании звуков, в том числе и контрастивного плана (*«Ее звали Ядвига Кишишовна. То есть Кристовна, но у поляков «эр» часто говорится, как «ша»*).

Особенностью крапивинских текстов является употребление космонимов в нетипичных названиях. Так, например, посредством языковой игры соотносятся две противоположности: космос и земная (житейская) обыденности, например, *«галактика Желтая Сквородка»*, *«туманность Большой Омлет»*.

В основе порождения игрового онима рефлексивного типа лежит актуализация игровой символики посредством метатекстового рефлексива.

В параграфе **2.3.2. «Аллюзивный тип игровых онимов»** рассматриваются основные механизмы порождения игровых онимов, обладающих аллюзивным характером. Аллюзивный тип игровых онимов – это игровые прецедентные трансформы, созданные с установкой на языковую игру (в основе – аллюзивный принцип языковой игры).

Аллюзивные игровые онимы можно условно разделить на узуальные и окказиональные. В качестве мотивирующей базы писателем используются модели прецедентных онимов, игровой аллюзивный статус прецедентное имя собственное приобретает посредством двух основных параметров: 1) *текстовых параметров*: посредством «апеллятивного сопровождения» (термин Васильевой Н.В.), актуализации микро- и макроконтраста; 2) *семантических параметров*: трансформация формальной структуры прецедентного онима, активизация ассоциативного потенциала онима (рис.2).



Рис. 2. Статус аллюзивных онимов

Так, выделено 11 основных формул, в которых отражены различные способы моделирования аллюзивных ономастических игр.

1. Прецедентное имя (цитата, текст) + характеризующий апеллятив. Например, соотношение бинарной оппозиции онимов *пироскаф «Дед Мазай»* и *лесовоз «Откуда дровишки»* в рамках одного предложения, а также соотношение двух смыслов, прямого (лесовоз – дрова) и precedentного (цитата «Откуда дровишки?» из стихотворения Н.А. Некрасова «Крестьянские дети»), приводит к моделированию комического эффекта.

2. Прецедентный оним + микроконтекст. Например, precedentный библионим «*Курочка Ряба*» приобретает статус аллюзивного топонима в микроконтексте посредством включения precedentного заглавия в ряд соответствующих реальному ономастическому узусу астионимов и комонимов.

3. Авторская рефлексия в аспекте аллюзивного словотворчества. Например, обыгрывается контекст восприятия precedentной фамилии *Кутузов* (великий полководец) посредством присвоения персонажу прозвища *Кутузкин* (жарг. кутузка – тюрьма). В результате чего фамилия перестала ассоциироваться с именем знаменитого русского генерала, а стала сопоставляться с жаргонным словом «*кутузка*», что порождает оценочный контекст восприятия онимической единицы. Оним репрезентирован посредством метаязыковых рефлексивов, усиливающих ассоциативно-коннотативный шлейф указанных имен собственных.

4. Прецедентное имя + прозвище. Например, ономастический тандем *Венера Мироновна* (личное имя) – *Афродита Нероновна* (прозвище), основанный на созвучии и синонимии, порождает ряд оценочных коннотаций, связанных с актуализацией precedentной символики. Патронимы *Мироновна* – *Нероновна* (созвучие) и личное имя *Венера* – *Афродита* (синонимия), порождает ряд ассоциативных оценочных параллелей (ср. *Нерон* – римский император, известный своей жесткостью; *Венера/Афродита* – богиня любви в римской и древнегреческой мифологии)

5. Частичная трансформация формальной структуры precedentного имени собственного. Например, изменение формы числа онима: *Колобки*, *Красные Шапочки*, *Русалки* и др. Расширение семантики precedentного имени, развитие precedentного образа, происходит посредством микроконтекста.

6. Графическая трансформация, ассоциативное сближение со словом-прототипом. Например, «*Чистое поле летное*» является трансформой прецедентной онимической единицы, актуализирующей отсылку к паремии «*чистое поле*». Игровой эффект формируется посредством соотношения значений прилагательных «чистое» поле и «летное» поле, что подчеркивает современность воссоздаваемого образа.

7. Контаминация нескольких прецедентных онимов, сведенных в одну онимическую единицу. Например, аллюзивная трансформа *Платоша Римский-Корсаков* включает в себя три прецедентных имени. Персонаж по роду деятельности живописец без определенного места жительства. Качественное имя *Платоша* подчеркивает авторскую модальность. С точки зрения интродукции имени примечательно, что первоначально имя вводится в текст как *Платоша*, затем – *Платоша Римский* и уже к концу произведения обозначается – *Платоша Римский-Корсаков*. Таким образом, актуализируется сразу несколько прототипов: *Платон* (древнегреческий философ) и *Римский-Корсаков* (известный композитор).

8. Рифмовка. Например, посредством рифмовки актуализировано окказиональное имя собственное придворного *Рудо Изумрудо, граф Лукоморский*, построенное по западно-европейской модели. Указанный оним является аллюзивной отсылкой к поэмам А.С. Пушкина.

9. Трансформация фразеологического оборота. Например, аллюзивный оним бизнесмен *Подколотный*, ассоциативно связанный с фразеологическим оборотом «змея подколотная» в сочетании с апеллятивом бизнесмен, актуализирует ряд негативных оценочных коннотаций. Важно отметить, что имя носит фрагментарный характер и в тексте встречается только в апеллятивном сопровождении: ср. «*бизнесмен Подколотный*», «*бизнесмен, господин Подколотный*». Актуализация аллюзивной символики в сочетании с обозначением рода деятельности персонажа позволяет считывать однозначную негативную авторскую оценку.

10. Ассоциативное сближение со словом-прототипом. Например, аллюзивная трансформа станция *Чытоноги* образована посредством сращения (местоимение *чы-то* + существительное *ноги*). Аллюзивная трансформа *Чытоноги* в контексте произведения становится своеобразным ассоциативным намеком, апеллирующим к известному фольклорному образу.

11. Принцип игровой онимизации. Например, персонаж по имени *Хозяин* соотносится с образом фольклорного Кощея. Апеллятив *Хозяин* выступает в контексте произведения в роли имени собственного. *Хозяин* – колдун, владелец ржавых предметов, находящихся на свалках (иначе – хозяин над ржавчиной). Известно, что в мифологическом представлении золото ассоциировалось с загробным миром, а Кощей – хранитель золота, хозяин загробного мира. Золото – это металл, который не подвержен процессам коррозии, поэтому в данном тексте концепт «ржавчина» можно рассматривать как антоним к существительному «золото». Реализация фольклорного мотива кощевой смерти заключается в трансформации образа «смерть Кощея в игле» в новом контексте: не игла, а ключ,

отпирающий волшебные ржавые браслеты, которыми скованы люди, попавшие в рабство к *Хозяину*. Ключ хранится на шее *Хозяина*, который живет посреди заколдованного ржавого леса в железном доме. Противопоставление образов прослеживается также и во внешности героя.

Таким образом, последовательно доказывается, что в основе аллюзивного типа лежит трансформация прецедентной единицы.

В параграфе **2.3.3. «Ассоциативный тип игровых онимов»** показано, что ассоциативный тип игровых имен собственных – это онимы, способные к ретрансляции ассоциативно-коннотативного шлейфа, формирования сети направленных ассоциаций посредством внутренней формы, фоносемантики, звукосемантики, микро- и макроконтраста (в основе – образно-эвристический и имитативный принципы языковой игры).

Реализация игрового потенциала имени собственного посредством активизации ассоциативного фона имени зачастую передается посредством обыгрывания внутренней формы имени. Например, людоед в сказке-повести «Чоки-Чок, или рыцарь Прозрачного Кота» представлен классической трехкомпонентной антропонимической формулой (имя + отчество + фамилия): *Пурген Аграфенович Людоедов*. Уничтожение страшного врага происходит за счет ассоциативной связи онима установленной, во-первых, с названием известного слабительного пурген, во-вторых, через введение говорящей, прозрачной фамилии *Людоедов*, сопрягающейся добродушным звучанием отчества *Аграфенович* (производное от женской формы имени Аграфена). Присваивая персонажу говорящее имя, автор рассчитывает на установление ассоциативной связи с известным ранее слабительным средством пурген. В тексте комментируется: «*Моя фамилия Людоедов. Ну, и я соответственно, значит, людоед*» [Крапивин 1992: 69]. Соотнесенность имени с текстовой характеристикой персонажа выражает особую авторскую интенцию в интерпретации образа. Ср. «*При чем тут фамилия? Выходит, по-вашему, Пушкин должен был сделаться артиллеристом? А художник Репин выращивать репу в огороде? А Редькин – редьку?*» [Крапивин 1992: 71]. Соответственно, каждый элемент данной антропонимической формулы отвечает в полной мере тому комическому потенциалу, который заложен в его структуру.

В литературных текстах В.П. Крапивина встречаются наименования-концепты, т.е. имена, концептуально влияющие на структуру текста, в основе которых присутствуют лексемы ветер, горы, дерево Тополь, река Тура (река в городе детства писателя) ср.: город *Ветрогорск*, город *Старогорск*, город *Хребтовск*, город *Горнавер*, существа *ветерки*, *Башня ветров*, город *Старотополь*, река *Тополинка*, *Туренский тополь*, город *Турень*. Указанные концепты являются важными символами для писателя, отразившиеся в его литературном творчестве.

К ассоциативному типу игровых онимов относятся такие приемы как создание лексических окказионализмов, говорящих имен, активизация ассоциативного фона онима посредством контекста, формирование особых символических онимов, содержащих в своей структуре общую архисему.

В основе ассоциативного типа лежит актуализация внутренней формы имени посредством микро- и макроконтекста, а также через ресурсы онима.

В третьей главе «**Игровые семантические поля в художественных текстах В.П. Крапивина**» предложена модель игрового семантического поля.

В соответствии с гипотезой относительно игрового статуса имени собственного, приобретаемого в зависимости от положения в структуре текста, выделены модели игровых семантических полей. Игровые типы имен собственных (аллюзивные, ассоциативные, рефлексивные) в процессе реализации в художественном тексте объединяются в семантические поля, вследствие чего начинают выполнять в тексте ту или иную функцию.

В игровые семантические поля включены различные разряды имен собственных, объединенные на основе общего содержания. Особенностью онимов в текстах В.П. Крапивина является то, что в обособленном виде данные собственные имена не обладают игровым потенциалом. Однако в результате объединения в семантические поля в пространстве художественного текста приобретают игровой контекст восприятия. Таким образом, указанные семантические поля могут быть номинированы как игровые, которые в результате объединения, порождают игровой характер онимов (рис.3).



Рис.3 Игровые семантические поля в художественных текстах В.П. Крапивина

Данные игровые семантические поля являются доминантными в творчестве писателя, встречаются практически в каждом произведении сказочного или фантастического жанра.

В параграфе 3.1. «**Игровое семантическое поле “Природа”**» рассматривается семантическое поле «Природа», к которому относятся ономастические конструкции, соотносящиеся с лексемами, номинирующими различные природные явления и факты.

Например, игровое семантическое поле «Природа» в фантастическом романе «Мальчик девочку искал. Тыквагонские приключения» играет

сюжетообразующую роль, реализуясь в игровом способе «эффект обманутого ожидания». Фабула произведения сводится к следующему. Главный герой, житель фантастической страны Тыквагонии, влюбляется в девочку, живущую на другом континенте, по сути, в другом пространстве. Девочка улетает к себе домой на волшебном приспособлении, а мальчик отправляется на ее поиски. Спускается под землю, преодолевает препятствия Глубинного мира, знакомится по дороге с различными персонажами, приобретает друзей и находит девочку.

Как известно, фантастический жанр предполагает моделирование несуществующего мира, однако обладающего характерными чертами традиционного мира. В этом случае ономастикон произведения играет роль своеобразного маркера. В фокусе нашего внимания семантическое поле «Природа», маркированное различными разрядами имен собственных.

Антропонимы: *господин Укрон, профессор Живобрагус, добросердечный Титус Мягкая Тыква, Фуба Горшок, Данька Белоцвет, рыцарь Шампур Тыквонадутый, Григус Белоцвет, Пестик, полковник по прозвищу Тыквоквас, колдунья Ржавая Помидора, император Каса-Бамбукус Вдумчивый.*

Топонимы: *Дикие области, Тыквагонская империя, Северный Тыквореп, Верхние области, Глубинное пространство, Кошачий мыс, Конопляный переулоч, площадь императорского кота Клавдия (Кошачья), переулоч Козья слобода, хутор Зеленая пятка, Приозерная роща, Горькое поле, площадь Цветоводов, хребет Большой Ящер, Северный Тыквореп, Конопляный переулоч, площадь императора Клубуса Покровителя, Южнопомидорное озеро, Огуречный овраг, улица Золотых семян, Цветочная гора, Гороховый ручей, Северный Тыквореп, Тыквогония, Липовый бульвар, Кошачий мыс.*

Идеонимы: *Бамбуково-Помидорная цивилизация, книга Тыквогонские легенды, Тыквенная цивилизация, Кислотыквенная цивилизация, Тыквогонские народные сказки, газета Глубинные новости.*

Космонимы: *скопление звезд Лягушачья икра, планета Зеленая шуглебола.*

Порейонимы: *Тыквокот, Тыкволет.*

Зоонимы: *пес Кактус, хриплая птица Мурлыкала.*

Эргонимы: *Музей тыквенной цивилизации, гостиница Золотая Тыква.*

Хремотонимы: *Тыквофон, Тыкволет.*

Всего в тексте романа встретилось 154 онимических единиц, из них 19 – соответствующих реальному ономастикону, 135 – индивидуально-авторских.

Многие индивидуально-авторские онимы образованы от производящей базы «тыква»: например, образованные посредством сложения:

- 1) топонимы – Северный *Тыквореп* (*тыква + репа*);
- 2) хремотонимы – *тыквогусли* (*тыква + гусли*); *тыква-глушилка, тыква-чихалка* и др.
- 3) космонимы – *тыквосфера* (*тыква + сфера*);

- 4) фалеронимы – орден Утренний *Тыквоцвет* (*тыква + цвет*), медаль за бесконечное *тыквоусердие* (*тыква + усердие*);
- 5) антропонимы - полковник Тамбур *Тыквоквас* (*тыква + квас*), рыцарь Шампур *Тыквонадутый* (*тыква + надуть*) и др.;
- 6) фитонимы – *тыковка-хлопушка*, сушеная *тыква-погремушка*, *тыква-шуршалка*;

образованные посредством контаминации:

- 1) порейонимы – *тыквокот* (*тыква + (само) кот*), *тыкволет* (*тыква + (само/верто) лёт*) и др.

Актуализация доминантной лексемы «тыква» прослеживается также через трансформацию фразеологизмов и устойчивых выражений: «*тыквопотрясная* (*тыква + потрясающая*) *новость*», «*честное тыкворыцарское*» (ср. честное пионерское), «*нам осточертела наша кислотыквенная цивилизация, которая даже не цивилизация, а вчерашняя каша без соли*», «*у нас вся цивилизация на тыквах держится*», «*замороженная тыква внутри Авки таяла*», «*тыква заледенела опять*», «*дисциплина покатила вниз как спелая тыква с наклонной грядки*», «*я был глупый как пустая тыква*», «*дорогие граждане Тыквагонии! Живите без тревог и готовьтесь к сбору летнего урожая тыкв*» и др.; «*круглотыквенная ересь, о которой раньше ни тыквой, ни укропом*» (ср. «ни ухом, ни рылом»), «*ваши тыквосердечное величество, это ему ты можешь вешать на уши тыквенный салат*» (ср. вешать лапшу на уши), метафорическое развитие «*лопнуло терпение подобно переспелой семенной тыкве*», «*чушь на тыквенном масле*» (ср. чушь на постном масле), «*его величество скреб тыкву и не знал, как быть*» («скреб репу, голову» недоумевать, размышлять), «будут, как говорится, и козы целы, и тыквы зрелы» («и овцы целы, и волки сыты») и др.

В этом контексте особое значение приобретает актуализация и частичное переосмысление мифологической картины мира, репрезентированной в тексте произведения: моделируемый мир делится на Верхний и Глубинный (подземный), планета имеет форму тыквы, которую на своих плечах держат три слона *Грузо*, *Бурузо* и *Пузо*. Соседствует с государством *Тыквагонией Бамбуково-Помидорная цивилизация*, рядом – *Южнопомидорное озеро*. В описании Тыквагонии встречаются следующие топонимы: *Огуречный овраг*, *Цветочная гора*, *Гороховый ручей*, *Конопляный переулок*, *Площадь цветоводов*, *Горькое поле*, *улица Золотых семян*, *Липовый бульвар*; эргонимы: *Музей тыквенной цивилизации*, гостиница *Золотая тыква* и др.

Усиление образа растительного города формируется посредством игровых окказиональных онимических единиц, ассоциативно соотносимых в той или иной мере с лексемами, семантического поля «растительность»: антропонимы – *император Клумбус Покоритель* (ассоциативно прочитываемое как *покоритель клумбы*), *господин Укроп*, *Пунтий Закваска* (ассоц.: квас – закваска), *Каса Бамбукус Вдумчивый* (ассоц: бамбук), *профессор Живобрагус* (ассоц: живая брага), *Григус Белоцвет*, *Пестик* и т.п.; космонимы – *планета Кактуселла* (ассоц. кактус), *планета Зеленая Шулеглоба*; топонимы – *Бамбуково-помидорная цивилизация*, *переулок Козья Слобода*, *хутор Зеленая Пятка*, *улица Золотых*

семян и др.; зоонимы – *пес Кактус* и др. Таким образом, моделируется ассоциативный эффект обманутого ожидания: в процессе чтения читателю становится очевидно, что смоделированный художественный мир ассоциативно прочитывается как тыква, лежащая на грядке (Верхний мир), уходящая корнями в землю (Глубинный мир), в огороде рядом с огуречной, гороховой, помидорной грядкой.

В параграфе 3.2. «Игровое семантическое поле “Ирреальный мир”» показано, что семантическое поле «Ирреальный мир» включает в свой объем такие игровые имена, которые выполняют миромоделирующую функцию. Однако в отличие от игровых имен, представленных в семантическом поле «Природа», данные онимы способствуют продуцированию таких игровых миров, которые условно «разрывают» и «ломают» художественный мир конкретного текста, следствием чего становится порождение многомирия в конкретном тексте. Актуализация комплекса игровых ономастических единиц, относящихся к семантическому полю «Ирреальный мир», формирует ряд игровых ономастических дихотомий, приводящих к разрушению ассоциативного читательского прогноза и созданию ассоциативного эффекта «так не бывает».

Прием «*ономастическая ассоциативная смена фокуса эмпатии*» прослеживается в игровом конструировании художественного мира в повести-сказке «Серебристое дерево с поющим котом», заключающегося в необычном фокусе эмпатии, с которого открывается повествование. Содержание повести-сказки «Серебристое дерево с поющим котом» посвящено дружбе инопланетянина Капа с земными ребятами. Действие повести-сказки открывается с точки зрения инопланетянина, крохотной прозрачной живой капли по имени Кап. Очевидно, что индивидуально-авторское имя *Кап* – это производное от существительного «капля». В контексте произведения *Кап* является юным представителем внеземной цивилизации, которую составляют маленькие капли воды, главное отличие которых заключается в том, что они живые.

Произведение начинается с того, что инопланетянин *Кап* просыпается на чужой для него планете Земля и пытается освоить, осмыслить окружающий мир, сравнить. Писатель вводит ряд окказиональных онимических единиц, однако не дает эксплицитных пояснений, поэтому постепенно посредством метатекстовых рефлексивов читатель понимает значение окказиональных номинаций. Так, с помощью модусного метатекстового комментария, окружающего индивидуально-авторское имя *Кап* и окказионального *Лау-Цоло*, заключенного в скобки, писатель показывает, что мир видит инопланетное существо, сопоставляющее реалии своего мира и мира, в котором он очутился: «*Оказалось, что здешнее Лау-цоло (очень похожее на то, что дома у Капа) просунуло сквозь листья жёлто-белый луч*»; «*только напротив яркого Лау-цоло, у горизонта, желтело небольшое облако*», «*Над этой штукой торчал металлический стержень, на которой горела искра от Лау-цоло (или как оно тут называется)*» [Крапивин 1993: 5]. Посредством грамматических показателей метатекстового апеллятива «*яркого*» и «*у горизонта*» слово ассоциативно сближается с существительным «солнце», продуцируя эффект дешифровки окказионального слова *Лау-цоло* –

солнце. Показателями чужого пространства также выступают метатекстовые апеллятивы: ср. «*здесьняя планета*»; «*Ллиму-зину*».

Источник сообщения (канал получения информации), т.е. то, в чем восприятию дается описываемое (смена субъекта восприятия, чтение его мыслей), актуализирован также через метатекстовые рефлексивы, заключенные в скобки: «*И в реке (Кап чуял это издали), кроме воды, было много каких-то незнакомых смесей*»; «*И Кап – он, хотя ещё не взрослый и не очень-то образованный – но всё же сообразил (вернее, почувствовал), что в облаках никого он не найдёт*» [Крапивин 1993: 5]. Таким способом подчеркивается, что персонаж *Кап* живое существо, почти человек, т.е. он может ощущать.

Также смеховой эффект продуцируется за счет наложения разных точек зрения на художественную реальность, которая складывается посредством актуализации точки зрения инопланетного персонажа, осваивающего чужое пространство: «*Кап уже десять суток обитал в прозрачном круглом жилище, которое на здесьнем языке называется “поллитровая банка”*» [Крапивин 1993: 5]. Посредством скобочных вставных конструкций, и включенных в них метатекстовых рефлексивов, актуализируется «смена ракурса зрения», что позволяет имплицитно выстраивать параллельные художественные миры, включенные в ткань художественного произведения. Посредством развернутого рефлексива, включенного в скобки, актуализируется «инопланетность» персонажа «*А с теми землянами, которые назывались “ребята”, было гораздо проще. Во-первых, Кап сам был “ребята” (на капельном языке – “лито-длиндо”)*» [Крапивин 1993: 17].

В параграфе **3.3. «Игровое семантическое поле “Двойничество”»** показано, что семантическое поле «Двойничество» включает в свой объем игровые антропонимические оппозиции, которые выполняют маскировочную функцию языковой игры и создают в контексте произведения эффект ассоциативной травестики, а также усиливают авторскую модальность, актуализируют условную игру писателя с читателем.

Характерной приметой литературного творчества В.П. Крапивина является художественное моделирование ряда дихотомий, характерных для сказочных и фантастических произведений: мир реальный и сказочный, мир взрослых и детей, оппозиция свое – чужое, друг – враг. Зачастую писатель вводит в повествование персонажей-двойников, которых с точки зрения литературоведческого подхода можно определить следующим образом: 1) персонаж и его отражение, 2) союз персонажей, 3) расщепленное сознание героя и др. Однако в фокусе нашего внимания такие ономастические тандемы, внутренняя форма и ассоциативное развертывание которых актуализирует в тексте лингвокреативный эффект языковой игры.

Структурообразующая роль смены имени персонажа ярко показана, например, в сказке-повести «*Дети синего фламинго*» посредством ономастической дихотомии *Тахомир Тихо – Ктор Эхо*. Два разных героя, которые в конце повествования окажутся одним и тем же человеком, однако проявляющим свои диаметрально противоположные качества характера, проявляется прежде

всего на ономастическом уровне. Индивидуально-авторские личные имена, построенные на рифмовке, соответствуют узуальным лексемам: *Эхо – Тихо*. Противопоставление лексем способствует заострению внимания читателей на противоположных чертах характера персонажа. Существительное *Эхо*, выступающее в прямом значении «отголосок, физическое отражение звуковых волн от какого-то препятствия» лексически сочетается с наречием *тихо*: 1) о полной тишине, безмолвие; 2) о спокойной, мирной жизни; 3) о состоянии душевного покоя, умиротворения. Довершает ономастический образ правителя острова личное имя *Тахомир* (рус. и болг. от основ со значением тихий + мирный). Противопоставление проявляется также и во внешности героев: высокий, худой *Ктор* и круглый, маленький *Тихо*.

В контексте сказки-повести первым в зону читательского внимания попадает чиновник острова *Двид – Ктор Эхо*. Ср. «Я чиновник по особо важным делам, один из первых заместителей правителя острова. Можно сказать, его второе “я». Именно этот человек предлагает юному *Жене Ушакову* победить страшного *Ящера*, поработившего остров. Затем главный герой знакомится с правителем острова *Тахомиром Тихо*, выступающего за сохранение порядка и не желающего изменений в своем государстве. Ср. «Ну, встречаются изредка люди, которым все у нас не нравится, – неохотно признался правитель. – Хочется им чего-то нового! Все время им спорить надо, протестовать, в космос летать, открытия делать! Только это крайне редкие чудачки. Чаще всего дети. А вообще-то народ живет разумно. Тихо, но зато счастливо. Нет у нас ни бедности, ни голода, ни болезней. У нас все довольны жизнью, да! У нас равновесие порядка» [Крапивин 1981: 17]. К концу произведения читателю открывается, что два этих имени принадлежат одному персонажу, умело перевоплощающемуся, злому правителю острова *Двид*. Подобная интродукция имени усиливается двойной формой именованья «*Эхо – Тихо*», отражающий характерологические установки писателя.

Таким образом, категория ономастического двойничества также тесно связана с жанровой категорией двоимирия. Игровые антропонимические тандемы порождают ассоциативный эффект трагедии. Двойное имя персонажа отражает авторскую установку на игру, поскольку, с одной стороны, игра предполагает наличие масок, смену имени, а с другой, лингвокреативный потенциал онимов усиливает авторскую ироническую модальность, а также задает творческое, нетривиальное отображение художественного текста.

В параграфе 3.4. «Игровое семантическое поле “Цвет и свет”» показано, что игровая символика имен собственных реализуется через сеть ассоциаций, порождаемых посредством семантики цвета и света, формируя игровое семантическое поле «Цвет и свет». Цвет и свет в литературном ономастиконе В.П. Крапивина представляется важным приемом в актуализации процессов языковой игры. Используемая писателем в ономастических конструкциях цветовая палитра разнообразна. В текстах вербализованы многочисленные оттенки цвета. Цветопись проявляется не только на уровне апеллятивной лексики и при характеристике пейзажных зарисовок, как это принято традиционно, но и в имени

героя, географического или какого-либо иного объекта, получающего собственное имя. Доминирующими являются синий, желтый и зеленый. Эти цвета проявляются, звучат, входят в структуру произведений писателя, зачастую они вынесены в название, например, «Дети синего фламинго», «Голубятня на желтой поляне» и др.

В именовании героев крапивинских произведений символика цвета дешифруется на ассоциативном уровне, которая в большинстве случаев подкрепляется контекстом. Палитра цвета в текстах В.П. Крапивина представлена по-разному, цвет входит в структуру онимической конструкции или выражается метонимически. Например, посредством названий растений выражается зеленый цвет в именовании: ср.: *Кактусенок*, *Травушкин*, *Травяной Заяц*, космолет *Зеленый Зайчонок*, хутор *Зеленая пятка* и др., реже через названия камней Ср.: *Рудо Изумрудо*. Оним космолет *Зеленый зайчонок* приобретает игровой статус посредством внутренней формы. Обратимся к словарной статье: «Зеленый» – 1. «Один из цветов солнечного спектра, цвет травы, зелени». 2. «Молодой, неопытный, детский». Деминутивная форма существительного «зайчонок» усиливает дополнительные значения прилагательного зеленый. Существительное «космолет» из так называемой «взрослой сферы» порождает игровой контекст восприятия ономастической лексемы, заключающейся в совмещении двух плоскостей – детской и взрослой. Иронический подтекст в наименовании хутор *Зеленая пятка* реализуется вследствие актуализации разрушения ассоциативного прогноза. Цвет актуализируется также посредством метафоризации, например, *Изумрудная лагуна*. Аналогичные способы выражения синего цвета: *Василек*, *Синяя долина*, *Синие камни*, *Синеград*, ледокол *Голубой кит*, *Голубые холмы*.

Посредством цвета, выраженного через антропоним, имплицитно отражаются дополнительные характеристики важные для структуры произведения. Например, в онимической конструкции *Ростислав Цветков по прозвищу Кактусенок* зеленый цвет выражен отчасти через конструкцию (*Цветков, прозвищное имя – Кактусенок*), отчасти через контекст: Ср.: «*Это был зеленый мальчик. Точнее, в одежде всяких растительных тонов. Тесная кожаная курточка с узкими рукавами и шнуровкой блестела, как вымытая дождем тополиная листва. Пышные штанишки сшиты были из полос изумрудного и салатного бархата. Такие же полосатые валики над рукавами украшали плечи. На ухо был надвинут берет цвета пограничной фуражки. Даже кружева на откидном воротнике и манжетах были светло-огуречные. Лишь башмачки на обтянутых зеленым шелком ногах сверкали черным лаком и серебром узорчатых пряжек*» [Крапивин 1992: 99-100]. В тексте произведения используются различные формы имени героя: квалитативное (Ростик), прозвищное (Кактусенок). Имя мотивировано, во-первых, внешностью мальчика: здесь отчетливо проявляется характеристика героя – буквально зеленый. В переносном значении в отношении человека прилагательное зеленый выступает в значении – незрелый, молодой, маленький. Во-вторых, имя мотивировано характером героя, его стремлением к сопротивлению (отсюда колючесть как у кактуса) тоталитарным установкам, процветающим в его стране. И, наконец, центральное

имя в антропониме Ростислав актуализируется через основы -рост и -слав (древнерус. Рости «расти, подниматься + слава»). В целом, можно дешифровать говорящее имя, связывая его с будущим зеленого народа: именно Ростик у суждено прославиться в противостоянии с тоталитарной действительностью Ср. *«Ростислав! Это полное имя. А вообще-то Ростик... Подходящее имя для растительного существа, верно?»* [Крапивин 1992: 101].

Символика света проявлена в различных онимах: *Ясноград, Темное озеро, Бурое болото* и др. Так, например, текстовые характеристики: Ср.: *«Бурое болото лежало у южной окраины столицы. Довольно пакостное место. Вода была коричнево-рыжая, из нее часто поднимались пузыри. Они с брызгами лопались, выбрасывая тухлый запах. Среди кочек жили рыхлые недружелюбные жабы, куцы желтые змеи "сусленки" (не ядовитые, но скользко-противные) и всякая мелкая нечисть»* [Крапивин 2001: 50-51].

Семантика цвета и света играет большую роль в формировании игрового статуса имени собственного, с одной стороны, усиливает эмоционально-образное восприятие имени, авторскую характеристику, а с другой, перемещает фокус внимания читателя на сказочный контекст восприятия онима.

Таким образом, цветопись ономастикона является особым приемом языковой игры, выступая в оценочной функции, позволяющей ярче раскрыть духовный мир литературного героя. Онимы так или иначе отражающие цвет или свет выражают авторскую модальность, формируя особое видение текстового пространства. Посредством дешифровки символических ономастических образов ребенок познает мир, а также формирует творческое мышление.

В **Заключении** обобщаются основные результаты исследования и намечаются перспективы дальнейшей работы. К основным выводам относятся следующие.

1. Классификация по семантическим группам и разрядам, а также соотношение с количественными характеристиками свидетельствуют о том, что автор в процессе создания сказочного и фантастического художественного мира вербализует следующие категории: земное и космическое пространство; люди, животные, антропоморфные существа, деловые сообщества людей; предметы, характеризующие и сопровождающие жизнь людей; имена собственные, характеризующие духовный, культурный мир человека. Наибольший объем составляют антропонимы и топонимы, что является ядром (антропонимы) и околядерным пространством (топонимы) ономастического поля исследуемых художественных текстов. Все остальные онимы составляют периферию ономастического поля.

2. Выделенные игровые типы имен собственных (рефлексивный, аллюзивный, ассоциативный) объединяет общая ассоциативная природа онима-игремы, а различия заключаются в различных механизмах активизации игровой символики имени собственного, переключения с семантически нейтрального на игровой контекст восприятия. Так, в основе порождения игрового онима рефлексивного типа лежит актуализация игровой символики посредством метатекстового рефлексива, в основе аллюзивного типа – трансформация

прецедентной единицы, в основе ассоциативного типа – актуализация внутренней формы онима через микро- и макроконтекст, а также через ресурсы внутренней и грамматической формы онима.

3. Доминантные игровые семантические поля в исследуемых текстах В.П. Крапивина, в которых сопряжены различные разряды игровых имен собственных: «Природа», «Ирреальный мир», «Двойничество», «Цвет и свет». Данные игровые семантические поля включают в свой объем различные разряды онимов и различные типы игровых имен собственных (аллюзивный, рефлексивный и ассоциативный). Основой для классификации игровых имен собственных по представленным семантическим полям явилось следующее: 1) объединение на основе общей архисемы («Природа», «Цвет и свет»); 2) объединение на основе функциональной роли в тексте («Ирреальный мир», «Двойничество»). Данные семантические поля в рамках текста пересекаются, что порождает игровой характер целого текста. Таким образом, мы приходим к выводу, что игровое семантическое поле – это совокупность игровых имен собственных, объединенных на основе общей архисемы либо функциональной роли онима в художественном тексте.

4. Объединение игровых онимов на основе архисемы «Природа», «Цвет и свет» в семантические поля порождает амбивалентный художественный мир текста, заостряет авторскую модальность, актуализирует авторские дихотомии-доминанты в творчестве писателя: «мир детей и мир взрослых», «свой – чужой», «друг – враг». Игровые семантические поля способствуют порождению направленной сети ассоциаций, что актуализирует игровой контекст восприятия онимов. Актуализация игровых имен цвета и света является приемом языковой игры, выступает в оценочной функции, что позволяет ярче раскрыть духовный мир литературного героя. Посредством дешифровки символических ономастических образов ребенок познает мир, активизирует творческое мышление. Таким образом, данные игровые семантические поля являются структурообразующими, стержневыми.

5. Особенностью онимов в исследуемых художественных текстах В.П. Крапивина является то, что вне контекста (микро-, макро) данные имена собственные зачастую не обладают игровым статусом. Однако в результате объединения в семантические поля в пространстве художественного текста они приобретают игровой контекст восприятия и выполняют ряд функций: 1) оценочную; 2) миромоделирующую; 3) текстообразующую; 4) метарефлексивную.

Продуктивность рассмотрения игрового статуса имени собственного в художественном тексте подтверждается результатами проведенного исследования. **Его перспективы** могут быть связаны с:

1) дальнейшим исследованием закономерностей, способов и видов актуализации игровой семантики собственных имен в художественном тексте в русле комплексного подхода;

2) дальнейшее системное изучение ономастической игры на основе методов комплексного анализа и ее многоаспектное описание на материале большего объема;

3) рассмотрение окказиональных имен собственных в творчестве В.П. Крапивина с точки зрения словообразовательной продуктивности;

4) исследование заявленной проблематики в русле психолингвистического подхода (проведение ассоциативного эксперимента) с целью актуализации восприятия игрового собственного имени читателем.

Список литературы включает в себя три раздела: источники языкового материала – 21 наименование; словари – 5 наименований; научная и научно-методическая литература – 234 наименования.

Научные публикации по теме исследования

Статьи в журналах, включенных в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук:

1. Кочнева Н.С. Языковая игра в аспекте проприальной номинации (на материале произведений В.П. Крапивина) // Вестник Тюменского государственного университета. 2014. № 1. Филология. С. 65–71. (0,48 п/л.).

2. Кочнева Н.С., Лабунец Н.В. Ономастическая рефлексия в произведениях В.П. Крапивина // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. 2019. Том 5. № 2. С. 6–19. (0,71 / 0,63 п/л.).

3. Кочнева Н.С. Функциональная роль интертекстуальных игр в художественном тексте В.П. Крапивина (статья) // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. 2020. Том 6. № 1 (21). С. 35–47. (0,83 п/л.).

Статьи в других научных изданиях:

4. Кочнева Н.С. Свет и цвет в литературном ономастиконе Владислава Крапивина (статья) // Материалы Международной научной конференции «Ролята на ономастиката при изследването на историята и съвременното състояние на българския и другите славянски и балкански езици» (Болгария, Велико-Тырново, 2014). С. 356–362. (0,34 п/л.)

5. Кочнева Н.С., Лабунец Н.В. Антропонимическая игра в повести В. Крапивина «Чоки-Чок», или Рыцарь Прозрачного Кота» (статья) // Тюмень в творчестве Владислава Крапивина: коллективная монография. Тюмень: ТюмГУ, 2010. С. 97–100. (3,133 / 0,09).

6. Кочнева Н.С. «Говорящие» имена в повести В. Крапивина «Серебристое дерево с поющим котом» (статья) // Русский язык как фактор стабильности государства и нравственного здоровья нации. Тюмень: Мандр и Ка, 2010. Ч. 2. С. 237-239. (0,14 п/л.).

7. Кочнева Н.С. Пространство имени сквозь призму языковой игры (статья) // Слово в традиционной и современной культуре: тезисы межвуз. конф. молодых ученых. Екатеринбург, 2010. С. 39–41. (0,13 п/л.).

8. Кочнева Н.С. «Говорящие» имена как средство создания ономастической игры в произведении В.П. Крапивина «Стража Лопухастых островов» (статья) // Слово в традиционной и современной культуре: тез. III межвуз. конф. молодых ученых. Екатеринбург, 2011. С. 44–46. (0,14 п/л.).

9. Кочнева Н.С. Ассоциативный потенциал имени собственного в сказочных произведениях В.П. Крапивина (статья) // Экология языка на перекрестке наук: материалы 2-й международной научной конференции: в 2 ч. / под ред. д-ра фил. н., проф. Н.Н. Белозеровой. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2012. Ч. 2. С. 66–70. (0,33 п/л.).

10. Кочнева Н.С. Имя собственное в контексте языковой игры (статья) // Экология языка на перекрестке наук: сборник статей 3-й международной научной конференции: в 2 ч. / под ред. д-ра фил. н., проф. Н.Н. Белозеровой. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2013. Ч. 2. С. 160–165. (0,37 п/л.).

11. Кочнева Н.С. Почему такое имя? Интервью с писателем (статья) // Сказки другой стороны: сборник повестей, рассказов, стихов и статей. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2013. С. 144–156. (0,45 п/л.).

12. Кочнева Н.С. Ономастическая игра в сказочном двоemiрии В.П. Крапивина (статья) // Сказки другой стороны: сборник повестей, рассказов, стихов и статей. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2013. С. 157–163. (0,25 п/л.).

13. Кочнева Н.С. «Кратокрафан» В.П. Крапивина как возможность заглянуть в словотворческую лабораторию писателя (статья) // Слово в традиционной и современной культуре: тез. V межвуз. конф. молодых ученых. Екатеринбург, 14 мая 2014 г. / отв. ред. М.Э. Рут. Екатеринбург: Изд-во Уральского государственного университета, 2014. С. 29–30. (0,20 п/л.).

14. Кочнева Н.С. Несобственно-прямая речь как форма проявления языковой игры в художественном тексте (на материале сказки-повести В.П. Крапивина «Серебристое дерево с поющим котом») (статья) // Русский язык и литература в современных культурных контекстах: труды и материалы Международной научно-практической конференции, Тюмень, 30–31 октября 2015 года. Тюмень: Тюменский областной государственный институт развития регионального образования, 2015. (0,09 п/л.).

15. Кочнева Н.С. Авторские стратегии номинации в аспекте аллюзивной игры (на материале сказочных произведений В.П. Крапивина) (статья) // Уральский филологический вестник. Серия: русская литература XX – XXI веков: направления и течения. 2016. С.128–133. (0,28 п/л.).

16. Кочнева Н.С. Игровое ономастическое миромоделирование в литературном творчестве В.П. Крапивина (статья) // Ономастика Поволжья: материалы XIX Международной научной конференции, посвященной 220-летию со дня рождения лексикографа, собирателя фольклора и русского писателя В.И. Даля. Оренбург, 11–12 ноября 2021 г.; Оренбургский государственный

педагогический университет. Оренбург: Оренбургская книга, 2021. – С. 336–340. (0,38 п/л.).

17. Кочнева Н. С. Двойничество как способ языковой игры (на материале произведений В.П. Крапивина) // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. – 2022. – № 2. – С. 391-398. (0,37 п/л.).