**Антропонимы как источник языковой игры в прозе Виктора Пелевина (на примере романа «KGBT+»)**

Мусатова Татьяна Олеговна

Студент Южного федерального университета, Ростов-на-Дону, Россия

Изучение феномена языковой игры (далее – ЯИ) приобретает актуальность при анализе постмодернистских текстов. Под ЯИ понимается осознанная деятельность, совершаемая в целях творческого эксперимента и намеренного отклонения от языковой нормы [Лебедева: 49]. Такая стратегия писательского идиостиля поддержана экспериментальным характером эстетики постмодернизма. Особый интерес к данному феномену возникает в связи с произведениями, изданными в 20-е годы XXI века, поскольку литературное наследие этого периода не отделено от читателя большим временным промежутком, а потому может иллюстрировать отражение современных языковых тенденций. К таким литературным фактам относится роман Виктора Пелевина «KGBT+», увидевший свет в 2022 году.

В результате изучения фактов ЯИ на грамматическом уровне в «KGBT+» было обнаружено, что более 25% рассмотренных примеров базируются на узуальных антропонимах. В данной работе проводится комплексный анализ таких игровых единиц и делаются выводы об их разноуровневой реализации.

Центральное место в романе занимает личность исполнителя с псевдонимом KGBT+. Элемент «К» в аббревиатуре – это сокращение основы имени *Кей*. Кей выступает со своей музой Гердой – такое сценическое имя обыгрывается фонетическим созвучием с именем героя «Снежной королевы» Г.Х. Андерсена.

ЯИ, базирующаяся на созвучии, презентует известные читателю денотаты, помещая их в художественную реальность будущего. К примеру, темнокожий рэпер *Айпак Шаку* отсылает к личности Тупака Шакура – реального американского хип-хоп исполнителя. Смысл такого новообразования в реализации ассоциативного потенциала слова, определяющего лингвистическую креативность автора. Словосочетание «с*тейк Рябой»* является названием блюда, подаваемого в заведении «Голова Сталина». Средством создания ЯИ становится факт созвучия узуальных единиц – названия стейка (*рибай*) и прозвища Сталина (*Рябой*).

Игровая деривация может быть представлена формантами как с узуальным значением, так и окказиональным. Лексемы реализуют значение последователей личности-носителя антропонима: «*бельмондианцы»* (от единицы *Жан-Поль Бельмондо*) и «*илонмаскеры»* (от единицы *Илон Маск*)*.* В создании окказиональных единиц были использованы суффиксация и сложение с суффиксацией соответственно. Если для суффикса -*ианец*- в первой единице характерно вносить значение «названия лиц, характеризующихся принадлежностью к какому-либо идейному направлению…» [Ефремова: 406], то суффиксу -*ер*- не свойственно подобное значение – его использование приобретает окказиональное деривационное значение.

Игровое словообразование становится полем для реализации наивной этимологии узуального антропонима. Происхождение имени собственного *Салават* продемонстрировано через усложнение морфемной структуры слова: антропоним мотивирован единицами *сало* и *вата*. Эта версия дает герою возможность объяснить собственное появление на свет так: «*Папино сало, воткнувшееся в мамину вату*». Таким образом, игровая деривация открывает пути переосмыслению лексической единицы.

Также ЯИ может реализовываться через присоединение аффиксов к нетипичной для узуальной единицы производящей основе. Выбору «неожиданной» производящей основы сопутствует переосмысление узуального слова. Имя *Юрасик* перестает зависеть от деривата-антропонима, поскольку в «KGBT+» *Юрасиком* называют виртуальный аттракцион, воссоздающий атмосферу Юрского периода.

Расширение деривационного гнезда встречается в образовании окказионального антропонима *Гугуль* – «*распространенного <…> женского имени <…> в честь карбонового поисковика*». Название поисковой системы во внехудожественной реальности оказывается дериватом для глагольных образований (например, *гуглить*) в рамках узуса. Образование имени собственного от лексемы *Гугл* же в реальности не отвечает речевым задачам, но для времени, описанного в романе, вероятно, подсвечивает важность поисковой системы в истории человечества.

Аппелятивация как морфологический игровой способ создает каламбур с появлением вторичного значения лексемы. Разговор о перспективах получения энергии в Скандинавии приводит персонажей к мысли, что «*новая мировая расчетная единица будет называться «Гринкоин» или «Тунберг»*. Окказионализм *гринкоин* свидетельствует, если обратиться к переводу морфем в этом авторском неологизме на русский язык, о «зеленых» настроениях, царящих на Западе. Альтернативное название валютыявляется перешедшей в разряд имен нарицательных фамилией Греты Тунберг и демонстрирует отношение двух значений лексемы *Тунберг* на основе смежности (метонимических отношений): 1) фамилия экоактивисткии 2) валюта, названная в честь нее.

В завершение отметим, что ЯИ с антропонимами в «KGBT+» реализуется через разноуровневые средства. Фонетический уровень представлен созвучием лексем. Среди средств словообразовательного уровня встречается присоединение форманта с окказиональным значением, мотивация не от узуального деривата, расширение деривационного гнезда и др. Данный языковой уровень тесно связан с лексическим, поскольку, например, наивная этимология как прием добавляет дополнительную интерпретацию лексического значения. Наконец, морфологический уровень, пользуясь аппелятивацией, также предлагает контаминацию с лексическим, расширяя поле реализуемых значений слова.

Литература:

1. Лебедева Е.Б. Уточнение понятия «Языковая игра» в лингвистике // Язык и культура. 2014. №4 (28).
2. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный : Св. 136000 словар. ст., ок. 250000 семант. единиц : [В 2 т.] - М. : Рус. яз., 2000.