



<https://doi.org/10.70728/b.series.fil.v08.i05.201>

## АНАЛИЗ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РОМАНЕ ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА «S.N.U.F.F.»

*Камалов Азизбек, магистрант 1 курса*

*Навоийского государственного университета*

*Научный руководитель: д.ф.ф.н. Биксалиева Римма Рафиковна*

**Аннотация.** В данной статье рассматривается редкость языковой игры в современном литературно-художественном тексте на материале романа Виктора Пелевина «S.N.U.F.F.». Цель исследования заключается в анализе способов создания языковой игры и определении её функций в художественном тексте. В результате исследования установлено, что игра слов является одним из ключевых средств формирования авторского видения и осуществляет экспрессивную, характерологическую и идеологическую функции.

**Ключевые слова:** лингвокреативность, неологизм, окказионализм, Пелевин, функции, художественный текст, языковая игра.

**Abstract.** This article examines the phenomenon of language play in contemporary literary texts, based on the novel “S.N.U.F.F.” by Viktor Pelevin. The aim of the study is to analyze the methods of creating language play and to identify its functions in a literary text. The results of the research show that wordplay is one of the key means of shaping the author’s vision and performs expressive, characterological, and ideological functions.

**Keywords:** linguistic creativity, neologism, occasionalism, Pelevin, functions, literary text, language play.

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada zamonaviy badiiy adabiyotda til o‘yini hodisasi Viktor Pelevinning “S.N.U.F.F.” romani misolida tahlil qilinadi. Tadqiqotning maqsadi – til o‘yinini yaratish usullarini aniqlash va uning badiiy matndagi funksiyalarini belgilashdan iborat. Tadqiqot natijalariga ko‘ra, so‘z o‘yini muallif qarashini shakllantirishning muhim vositalaridan biri bo‘lib, ekspressiv, xarakterologik va ideologik funksiyalarni bajaradi.

**Kalit so‘zlar:** lingvokreativlik, neologizm, okkazionalizm, Pelevin, funksiyalar, badiiy matn, til o‘yini.

Современный литературно-художественный дискурс характеризуется активным использованием языковых инноваций, направленных на создание новых смыслов и форм выражения. Одним из наиболее ярких проявлений лингвокреативности является языковая игра, представляющая собой сознательное отклонение от языковой нормы с целью достижения определённого стилистического эффекта.

Особое место в современной русской литературе занимает творчество Виктора Пелевина, в произведениях которого язык выступает не только средством передачи информации, но и инструментом моделирования альтернативной реальности. Роман «S.N.U.F.F.» является ярким примером такого подхода, где языковая игра становится важнейшим элементом художественной структуры. Игра слов в данном контексте выступает не только стилистическим приёмом, но и средством репрезентации авторской картины мира, а также механизмом воздействия на сознание читателя, формирующим особую модель восприятия действительности. Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучения языковой игры в современной прозе, в частности в произведениях постмодернистского характера [1, с. 17–21].<sup>292</sup>

Цель исследования – проанализировать особенности языковой игры в романе «S.N.U.F.F.» и определить её функции в художественном тексте. Под языковой игрой в современной лингвистике понимается нестандартное, креативное использование языковых средств, направленное на создание дополнительного смысла, комического, иронического или экспрессивного эффекта. Языковая игра охватывает различные уровни языка: лексический, словообразовательный синтаксический.

В художественном тексте языковая игра выполняет важную функцию, поскольку способствует созданию образности, передаче авторской позиции и формированию особого стилистического пространства текста [5].<sup>293</sup>

Анализ романа показывает, что языковая игра реализуется посредством различных приёмов, среди которых особое место занимают окказионализмы, неологизмы, игра слов и смешение стилевых регистров.

Одним из наиболее продуктивных способов является создание окказиональных единиц, отражающих специфику художественную картину произведения. В. Пелевин активно использует авторские новообразования, формируя особую языковую систему, характерную для описываемой реальности. Кроме того, в тексте наблюдается использование аббревиации и псевдотерминов, что придаёт повествованию оттенок технологичности и одновременно иронии. Такие элементы создают эффект искусственности и подчёркивают условность изображаемого мира. Наряду с этим, автор активно вводит англицизмы, функционирующие в качестве иноязычных

---

<sup>292</sup> Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – Москва: Языки русской культуры, 2002. – С. 17–21.

<sup>293</sup> Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 4. – С. 272–277.

вкраплений и гибридных лексем. Данные языковые единицы органично интегрируются в структуру художественного текста, формируя особый стилистический пласт, отражающий процессы глобализации и языковой интерференции. Их употребление не только усиливает эффект отчуждения, но и способствует моделированию специфической квазиреальности, характерной для романа «S.N.U.F.F».

Ниже приведены примеры языковых единиц, используемых в романе включая англицизмы, псевдотермины и окказиональные образования:

| Языковая единица | Тип                   | Происхождение         | Функция в тексте                                                                            | Пример использования                                                                                                     |
|------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S.N.U.F.F        | Аббревиация/англицизм | Английский            | <b>Экспрессивная</b><br>Создание техногенной атмосферы                                      | Название романа и «И еще я боевой летчик CINEWS INC – корпорации, которая снимает новости и снафы2.                      |
| Sky pravda       | Псевдотермин/гибрид   | Русско-английский     | <b>идеологическая</b><br>Ирония создания официального звучания                              | «Многие считают что «Sky Pravda» превосходит ее по большинству параметров, особенно в области инфракрасной порно съемки» |
| Ork              | Окказионализм         | Английский/фантастика | <b>характерологическая</b><br>Художественная игра подчеркивает необычность персонажей       | «Совпадение с древним словом «орк» здесь чисто случайное – хотя, замечу вполголоса, случайностей не бывает».             |
| Hennelore        | Псевдо термин         | Фантастический        | <b>Сатирическая</b><br>Художественная игра создания эффекта необычности персонажей или мест | «Некоторые находят в «Хеннелоре» сходство с обтекаемыми гоночными мотоциклами древних эпох»                              |

Языковая игра также проявляется в сочетании различных стилевых пластов – разговорной, научной и публицистической лексики, что усиливает комический и сатирический эффект. Особую роль в романе играют окказионализмы, которые

выступают как средство языковой игры и одновременно как инструмент моделирования художественной реальности [3].<sup>294</sup> Эти единицы создаются по продуктивным моделям словообразования, однако их значение формируется исключительно в контексте произведения.

Окказионализмы позволяют автору создавать новые смысловые конструкции, отражающие особенности постсовременного мира. Они нередко носят иронический или сатирический характер, что усиливает критическое звучание текста.

В ходе анализа были выделены основные функции языковой игры в романе с привлечением конкретных языковых единиц:

1. Экспрессивная функция реализуется, в частности, через использование заимствованной лексики *snuff*, которая в контексте произведения утрачивает узкоспециальное значение и приобретает дополнительную эмоционально-нагруженную, мрачно-ироническую окраску, усиливая эффект жестокости и отчуждения.

2. Характерологическая функция проявляется в употреблении единицы *ork*, выступающей как окказиональное обозначение определённого социального или антропологического типа; её использование маркирует систему персонажей и задаёт оценочную перспективу их восприятия.

3. Идеологическая функция реализуется через гибридную конструкцию *big byz*, в которой происходит игровое переосмысление заимствованной основы (*business*), что позволяет автору иронически репрезентировать экономические и властные структуры постсовременного общества.

4. Сатирическая функция находит выражение в лексеме *discoursemonger*, сочетающей элементы английского слова *discourse* и суффиксальной модели, характерной для обозначения носителя деятельности; данное образование используется для иронического обозначения производителей псевдосмысла, тем самым высмеивая дискурсивные практики современной культуры.

Таким образом, языковая игра в романе выполняет комплексную роль и является важным элементом художественной структуры.

Проведенный анализ показал, что языковая игра занимает значительное место в романе Виктора Пелевина «S.N.U.F.F.» [7]<sup>295</sup> и является одним из ключевых средств создания художественного дискурса. Она реализуется через языковые приёмы, среди которых ведущую роль играют окказионализмы.

Языковая игра способствует формированию авторской картины мира, передаче эмоционально-оценочных знаний и созданию иронического эффекта. Полученные

---

<sup>294</sup> Земская Е.А. Современный русский язык. Словообразование. – Москва: Флинта, 2011.

<sup>295</sup> Пелевин В.О. S.N.U.F.F. – Москва: Эксмо, 2011.

результаты подтверждают значимость лингвокреативности в современной художественной прозе.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с системным осмыслением языковой игры в контексте когнитивной и интерпретационной сложности художественного текста. Представляется продуктивным рассмотрение неологизмов как факторов, усиливающих семантическую многослойность и требующих активного участия читателя в процессе смыслообразования. В частности, отмечается, что языковые инновации в прозе В. Пелевина выступают как элементы, усложняющие когнитивную структуру текста и формирующие его интерпретационную открытость [2].<sup>296</sup>

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – Москва: Языки русской культуры, 2002. – с. 17–21
2. Биксалиева Р.Р. Неологизмы и интертекстуальные коды как фактор когнитивной сложности текста (на материале прозы В. Пелевина). UNIVERSUM. Филология и искусствоведение. 2025; № 10 (136). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/neologizmy-i-intertekstualnye-kody-kak-faktor-kognitivnoy-slozhnosti-teksta-na-materiale-prozy-v-pelevina> (дата обращения: 29.03.2026).
3. Земская Е.А. Современный русский язык. Словообразование. – Москва: Флинта, 2011.
4. Кубрякова Е.С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке. – Москва: Языки славянской культуры, 2004.
5. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 4. – С. 272–277.
6. Захарова О.А. Языковая игра в современной русской прозе // Филологические науки. – 2015. – № 3. – С. 45–52.
7. Пелевин В.О. S.N.U.F.F. – Москва: Эксмо, 2011.

---

<sup>296</sup> Биксалиева Р.Р. Неологизмы и интертекстуальные коды как фактор когнитивной сложности текста (на материале прозы В. Пелевина). – UNIVERSUM. Филология и искусствоведение. – 2025. – № 10 (136).