

2. СОЦИОЛИНГВИСТИКА, ЭТНОЛИНГВИСТИКА, ПСИХОЛИНГВИСТИКА КАК СОСТАВЛЯЮЩИЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ЗНАНИЙ

УДК 81'38/811.111

ИГРА СТИЛЕЙ: ПРОБЛЕМА ТИПОЛОГИЗАЦИИ¹

Мазина Е. Н., Полховская Е. В.

*Институт филологии ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет
имени В. И. Вернадского», Симферополь, Россия
E-mail: mazina-99@bk.ru*

Объектом исследования является феномен игры стилей, лишенный четкой теоретической определенности как в отечественной, так и в зарубежной филологии. Широкая представленность этого явления в литературе и искусстве, многообразие форм реализации в различных типах текста делают актуальной проблему выявления и систематизации основных разновидностей стилевой игры. В работе предложен новый подход к типологизации игры стилей – разделение видов игры проводится путем совмещения концептуальных полей понятий «игра» и «стиль». В статье рассматриваются случаи инкорпорирования в сферу стилистики двух конститутивных игровых принципов – комбинаторного и имитативного, и выделяются соответствующие виды игры стилей. Также освещаются основные игровые механизмы, активизирующиеся в различных стилевых системах (таких как идиостиль, функциональный стиль, стиль языка) и выявляются особым образом организованные, специфические для данных систем и контрастные в стилевом плане ресурсы языка, реализующие игровую функцию. Особое внимание уделяется раскрытию прагматического потенциала анализируемых видов и приемов игры стилей в произведениях британской и американской литературы XX–XXI веков.

Ключевые слова: типологизация, стиль, игра, игра стилей, имитативный принцип, комбинаторный принцип, прием.

ВВЕДЕНИЕ

Важнейшим аспектом изучения языковых игр (далее – ЯИ) является проблема их типологизации. Хотя в подходах современных исследователей к анализу ЯИ нет полного единства, в большинстве работ разделение игры на виды проводится с учетом уровневой структуры языка. Традиционно выделяют фонологическую (фонетическую), морфологическую, лексико-семантическую и синтаксическую игру. Кроме того, в качестве отдельных разновидностей ЯИ рассматривают графическую, орфографическую, словообразовательную и стилистическую игру. Не являющуюся объектом специального исследования игру стилей (далее – ИС) обычно освещают лишь в самых общих чертах с тех же позиций, что и другие, перечисленные выше виды (подробнее историю изучения вопроса см. [5]) – преимущественно обобщаются эмпирические данные о разноуровневых средствах и приемах реализации языковой игры и на этой основе извлекаются «лингвистически содержательные выводы» [7, с. 36].

Поскольку стиль как «надуровневое» образование представляет собой весьма специфическую область наблюдения, существует необходимость в несколько иных подходах, которые, не вступая в противоречие с накопленным весьма обширным

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, программа "Приоритет-2030" № 075-15-2021-1323.

материалом о языковой игре, дают возможность исследовать явление ИС с других позиций. Качественную определенность, системность рассуждениям о типологии игры стилей может придать, на наш взгляд, совмещение концептуальных полей двух ключевых понятий – «игра» и «стиль». Такой подход позволяет экстраполировать общефилософские представления о базовых принципах игры (в широком понимании) на принципы реализации ИС (как ее конкретной разновидности) и пролить свет на сущность игровой природы стиля. При этом стиль рассматривается как система систем, таких как индивидуальный авторский стиль, функциональный стиль, стиль языка и др., обладающих рядом дифференциальных признаков: специфические языковые параметры (фонетические, лексические, грамматические), различные прагматические цели, сферы употребления и т.п. Их интегральным признаком, релевантным для данного исследования, является способность всех этих стилистических явлений создавать игровую ситуацию. Игра – это базовый механизм, придающий стилю вариативность, импровизационность, сообщаящий ему внутреннюю энергию.

ИЗЛОЖЕНИЕ ОСНОВНОГО МАТЕРИАЛА ИССЛЕДОВАНИЯ

Наибольший интерес для нас представляют два основополагающих принципа игры – подражание и комбинирование, традиционно выделяемые (либо вместе, либо в отдельности) в различных типологиях игр в таких областях науки, как философия, культурология, языкознание, литературоведение и др. (см., например, [1; 2; 3]). Эти же принципы лежат и в основе ИС, являющейся таким же феноменом культуры, как и другие виды игры. При этом специфика реализации вышеупомянутых принципов в данном случае состоит в том, что они направлены на игровую трансформацию языкового материала, отобранного по особым критериям и определенным образом организованного, т.е. стиля в его лингвистическом понимании. Таким образом, в зависимости от подхода к языковому материалу в тексте игра стилей может быть условно разделена на *имитативную* и *комбинаторную*. Дальнейшее деление ИС на приемы в рамках данных видов, на наш взгляд, целесообразно также проводить путем анализа полей совмещения понятий «игра» и «стиль».

Имитативный принцип игры по-разному реализуется в различных подсистемах стиля, характеризующихся своими специфическими языковыми средствами.

В рамках *индивидуального авторского стиля* имитация приобретает две основные формы: стилизация / пастиш (подражание стилю произведений одного или нескольких авторов с целью их творческой переработки) и пародия (утрированное, гротескно-комическое представление чужого стиля для высмеивания, сатиризации). Оба приема игры имеют общий механизм реализации: в пределах одного стилизованного или пародийного текста одновременно потенциально несколько стилей (исходные и собственно авторский). Они, пользуясь образным выражением Ю. М. Лотмана, не просто «неподвижно сосуществуют, а «мерцают»» [4, с. 139]. Осведомленный читатель, ощущая имитацию, удерживает оба стилиевых плана, получая удовольствие от их узнавания и соотношения, а также от осознания других возможностей стилиевого оформления текста.

Ярким примером игры стилей может служить постмодернистский роман «Падение Британского музея» (“The British Museum is Falling Down”) Д. Лоджа [13], в котором автор творчески воспроизводит художественную манеру ряда классиков литературы (Ф. Кафки, Э. Хемингуэя, Г. Джеймса, Дж. Джойса), создавая особую стилиевую полифонию. Так, в эпилоге романа в стиле «Улисса» (“Ulysses”) представлен внутренний

монолог главной героини Барбары, имитирующий поток сознания Молли Блум: «<...> that American girl Jean something was her name Jean Kaufman said once a boy took her to the Rhode Island Rhythm Centre thinking it was a jazz club and taking your temperature every morning that's a bore Mary said she's tried everything including temperature charts she's one of the unlucky ones it won't work for so what is she supposed to I'd like to know O the Church will have to change its attitude there's no doubt about that» [13, с. 163].

Отсутствие пунктуации, фрагментарность, идущие вперемешку контексты настоящего и прошедшего времени, использование междометия *O* (ср. «when he becomes famous *O* but then what am I going to do» [13, с. 323]), сближают стиль данного фрагмента романа Д. Лоджа и его прототипа. О полном копировании, разумеется, речь не идет – вместо любимого *yes* Молли, в речи Барбары чаще встречается *perhaps*, нет характерных для высказываний джойсовской героини ошибок, малапропизмов. Талантливая стилизация писателя, который предлагает читателю игру в распознавание идиостилей, открывает также широкие возможности интертекстуальной интерпертации романа.

Подражание *функциональному стилю* как прием стилевой игры в художественных текстах обычно носит пародийный характер и выполняет, преимущественно, игровую задачу – развлечь читателя. Особенно эффектны случаи, когда формальная сторона текста, его стиль, противоречат характеру передаваемой в нем информации. Такого рода текстовые фрагменты широко представлены в художественной литературе. В качестве наглядного примера приведем имитацию специфических черт официально-делового стиля в романе Х. Филдинг «Бриджит Джонс: грани разумного» (“Bridget Jones: The Edge of Reason”), в котором главная героиня формулирует «Кодекс правил знакомства» («Code of dating practice»):

«1) If citizens know they do not want to go out with someone they must not egg them on in the first place.

2) When a man and a woman decide they would like to sleep together, if either party knows they just want a "fling" this should be clearly stated beforehand.

3) If citizens snog or shag other citizens they must not pretend nothing is going on.

4) Citizens must not go out with other citizens for year and years but keep saying they don't want to get too serious.

5) After sexual relations it is definitely bad manners not to stay the night [11, с. 197].

Директивность, каузальность, четкая структурированность, употребление клише (*this should be clearly stated, either party*) – все эти черты придают тексту подобие официального документа. Вместе с тем снижение стиля за счет несоответствия формы и содержания, использования иностилевых вкраплений (коллоквиализмов и сленгизмов: *egg on, fling, snog, shag*), недопустимых в «жестком» деловом дискурсе, деавтоматизирует восприятие текста, акцентируя внимание на его «искусственности», «аномальности», создает комический эффект. Сама специфика данного текста позволяет говорить о наличии необходимых факторов игры – присутствует условная ситуация, в которой имитируется реальная языковая деятельность, наблюдается свобода в выборе средств подражания, отсутствие подчинения императивным правилам.

Стили языка (нейтральный, возвышенный, сниженный) также обладают существенным игровым потенциалом, который реализуется, в частности, за счет воплощения «низкого» содержания средствами высокого стиля, а «высокого» – посредством разговорного или даже просторечного стиля. Такое несоответствие содержания и его стилового оформления, именуемое в научной литературе приемом

травестирования, обычно основано на *имитации* популярного стиля или стилистических особенностей известного жанра. Это прием комической стилизации, характеризующейся сменой регистра условности и применяемый в различных подражательных играх. В качестве примера приведем фрагмент из постмодернистского романа «Тимбукту» (“Timbuktu”) П. Остера о бродячем беспородном псе, удостоившемся следующей характеристики: «*Sparkatus the Dog. Behold yon Sparkatus, the noblest tail-wagger in all of Rome*» [8, с. 177]. Столь помпезная обрисовка дворняги, имитирующая стиль «высоких» жанров античной литературы, придает иронический модус повествованию.

Комбинаторная игра стилей основана на расширении нормативной стилевой сочетаемости, т.е. намеренном смешении текстовых фрагментов, предложений, словосочетаний, слов, контрастных по стилю. Создаваемые «гибриды» различаются объемом и функциями, принципами сочетания и видами разностилевых элементов. Чем больше разнятся вступающие во взаимодействие стили по своим экстралингвистическим / лингвистическим признакам (эпоха, жанр, прагматическая цель, коммуникативная сфера, специфика языка), тем значительнее, ярче будет создаваемый эффект. В круг задач игрового смешения стилей входит апелляция к эстетическому восприятию человека, к его творческим задаткам, чувству юмора, воображению.

Рассмотрим реализацию комбинаторного принципа как продуктивного игрового начала в различных подсистемах стиля.

Соединение в текстовом пространстве произведения элементов подчеркнуто разнородных *индивидуальных авторских стилей* является весьма эффективным и достаточно распространенным приемом создания игровых ситуаций в современной художественной литературе. Этот прием, именуемый коллажем, ведет к образованию стилистически гетерогенной системы, характеризующейся высокой степенью внутренней непредсказуемости. Одним из наиболее ярких примеров такого рода произведений является роман французского писателя Жака Ривэ «Барышни из А.», ткань которого соткана из 750 цитат, взятых из книг 408 авторов.

Комбинация фрагментов идиостилей может проявляться и на уровне внутренней структуры текста. Важно оговорить, что в данном случае речь идет не просто о политекстуальности, т.е. присутствии в произведении цитат, аллюзий, реминисценций. Необходимым условием реализации ИС является диффузия *контрастных в стилевом плане* интертекстуальных элементов. Фрагменты предтекстов, зачастую представленные в искаженном, но узнаваемом виде, обращают на себя внимание своей «инаковостью», чужеродностью, носят характер курьеза. Например, «*Perhaps I might be interesting as a test case, a counter-example. Watch Ollie fuck up his life, go thou and do not likewise*» [10, с. 220]. В данном контексте наблюдается весьма характерный для авторской манеры Дж. Барнса стилевой контраст: смешение сниженной разговорной речи, насыщенной табуированной лексикой, с возвышенным, архаичным стилем цитаты из Евангелия от Луки («*go and thou do likewise*») (Luke, 10:37), которая представлена здесь в трансформированном виде. Игра стилей, выражающая глубокую самоиронию одного из главных героев, становится специфической чертой его речевого портрета, проявляющейся на протяжении всего романа.

Если распознавание случаев смешения индивидуально-авторских стилей может представлять трудность даже для эрудированного интерпретатора, *синтез функциональных стилей* как специфических образов действительной реальности узнаваем достаточно легко. Каждый стиль автоматически ассоциируется с определенной

сферой общения и прагматической целью, определяющей набор и особую организацию языковых единиц. Однако комбинаторная стилевая игра в художественном тексте деавтоматизирует такое восприятие – исходные коммуникативные цели, предметная отнесенность преобразуются в соответствии с творческими задачами писателя.

Приведем пример: «*'Good evening, here are today's headlines at six o'clock on Saturday, October the twenty-ninth. Earlier today, US Secretary of State George Schultz announced at a press conference in the White House that the American embassy in Moscow is to be entirely rebuilt, following the discovery of listening devices in the walls of the building. President Reagan expressed his – 'Who gives a shit, honestly?'*» [14, с. 55]. В большей части фрагмента приводится текст новостного сообщения, написанный с соблюдением основных стилевых конвенций. Затем автор, нарушая его замкнутость, вводит предложение в сниженно-разговорном стиле, меняя тем самым тональность всего контекста. При этом исходная информативная функция теряет свою значимость, уступая оценочной – акцент делается на бесполезности, ненужности сообщаемых сведений.

Комбинаторная игра стилей может включать также диффузию подъязыков, каждый из которых представляет собой «малую лингвостилистическую микросистему», обладающую определенной «функционально-стилистической направленностью и обслуживающую определенную сферу общения» [6, с. 157]. Примечательно, что для создания яркого эффекта вступающие во взаимодействие подъязыки необязательно должны быть абсолютно разнородными. Они могут принадлежать к одному функциональному стилю, но различаться по тематике, адресности, прагматической направленности, набору языковых единиц, как например, в следующем контексте:

«A terrible thing has just happened. Magda just called.

'Put it back in the potty. Put it back in! Listen, I don't know if I should tell you this, Bridge, but put it back. Put the ploppy BACK IN!'

'Magda...' I said dangerously.

'Sorry, hon. Look, I just rang to tell you that Rebecca... now look that's really nasty, isn't it? Yakky! Yakky! Say yakky.'

'WHAT?'

'Mark's coming home next week. She's invited us to a post-election welcome back dinner for him and ... NOOOOOOO! OK, OK, put it in my hand.'» [11, с. 189].

В данном гибридном образовании без обозначения границ синтезированы разные подъязыки разговорного стиля: диалогическая речь подруг и так называемый материнский язык (*motherese*). Из контекста очевидно, что чередующиеся в рамках одного речевого сегмента обращения героини к взрослой женщине и к малолетнему сыну призваны одновременно реализовать две цели общения – поддержание социальной связи с приятельницей и контроль над действиями ребенка. Эти цели обуславливают и наличие двух наборов языковых единиц и структур, обслуживающих каждый из данных типов общения. Сам по себе диалог, представляющий собой пример типичной фамильярно-разговорной женской речи, был бы малопримечателен, если бы не вкрапления материнского языка. Последний, как мы видим, характеризуется частыми повторами, побудительными предложениями, имеющими простую структуру, и так называемой детской лексикой (*baby-talk*), например *potty*, *ploppy*, *yakky*. Взаимопроникая, эти стилистические микросистемы создают игровую ситуацию. Мощный диссонанс между темами разговора создает комический эффект, эффект «обманутого ожидания», развлекает читателя.

Если в случаях смешения индивидуально-авторских / функциональных стилей сочетание высоких и низких стилиевых элементов может быть одним из целого ряда, но отнюдь не основным маркером ИС, то при синтезе «стилей языка» данный признак становится отличительным. Комбинаторный принцип здесь реализуется обычно двумя путями.

1. Начало текстовых фрагментов может быть выражено высокопарным стилем, который внезапно резко снижается до разговорного или же откровенно вульгарного за счет диссонантного вкрапления сленгизмов, жаргонизмов, вульгаризмов. Например, «*Know thine enemy and keep a wide birth*» [8, с. 6] или «*Of course we Tippex out our treachery, purge our perfidy, and offer retrospectively a tabula rasa of the heart on which the great love story is then indicted; but that's bollocks, isn't it?*» [10, с. 14].

2. Наблюдается также вкрапление в разговорно-бытовую речь возвышенных слов или словосочетаний: «*It wasn't going to hurt anyone, was it? Better to learn the truth now than to walk around with that sack of Yuletide shit preying on his mind for the next forty years*» [8, с. 19]. Эти лексические единицы высокого стилистического тона отнюдь не «олитературируют» повествование, а делают его насмешливо-ироническим. Разнообразие форм проявления данного вида стилиевой игры обусловлено наличием большого числа разрядов как сниженной, так и возвышенной лексики.

Включения стилистически окрашенной лексики в чужеродный стилиевой контекст имеют значение для понимания роли элемента в механизме реализации игры, дают представление о максимальном большинстве случаев применения приема. Они также создают комический эффект, эффект неожиданности, задают «интерес игры», делают повествование ироничным.

Представляющие научный интерес попытки четкого разграничения двух видов игры стилей, придания им внутренней упорядоченности, на наш взгляд, неизбежно сопряжены с некоторой схематизацией этого сложного и многообразного феномена, изменчивого и импровизационного по своей природе. Важно учитывать, что в текстовом пространстве художественного произведения широко распространена конвергенция видов и приемов ИС, в частности, можно встретить *комбинацию* контрастных в стилиевом плане *стилизованных* фрагментов.

В качестве примера можно привести первую главу романа «История мира в 10½ главах» (“A History of the World in 10 ½ Chapters”) Дж. Барнса под названием «Безбилетник» (“The Stowaway”) [9]. Художественный текст стилизован под публицистику с яркими вкраплениями острой политической риторики, фрагментами научного, газетного, официально-делового стилей, имитацией речевой манеры проповедников и т.п. Разнообразные стили сменяют друг друга практически в каждом абзаце, создавая в тексте полифонию и вовлекая посвященного читателя в стилиевую игру: «*There were other dangers on the Voyage apart from that of being turned into lunch. This was, you understand, long before the days of the fine syringe filled with the solution of carbolic acid in alcohol, before creosote and metallic naphthenates and pentachlorphenol and benzene and para-dichlor-benzene and ortho-di-chloro-benzene <...> time and nature were happening to our cousin xestobium rufo-villosum. <...> We the humble, the discreet, the disregarded yet sensible anobium domesticum could not believe our ears. <...> that our cousins, transformed into adulthood, should choose this moment, this moment of all, to advertise their amatory intentions, was almost beyond belief. Here we were, perilously at sea, final extinction a daily possibility, and all xestobium rufo-villosum could think about was sex*» [9, с. 18–19].

Проникнувшись «настроением игры», читатель настраивается на особый способ восприятия текста, распознает «голоса», которым подражает автор, отслеживает неожиданные сочетания и, как настоящий игрок, принимает иллюзию симулируемой вторичной реальности.

ВЫВОДЫ

Таким образом, в ходе исследования было установлено, что в зависимости от подхода к отбору языковых единиц, формирующих тот или иной стиль, и принципов организации этих единиц стилевую игру можно условно разделить на два вида: комбинаторную и имитативную. Поля совмещения игры и идиостиля / функционального стиля / стиля языка демонстрируют неограниченное множество форм реализации ИС. Свое конкретное проявление игра стилей имеет в форме таких приемов, как стилизация (пастиш), пародирование, травестирирование, смешение идиостилей / функциональных стилей / стилей языка, иностилевые вкрапления. Эстетизируясь, игра стилей выполняет структурирующую роль – организует взаимодействие массивов и пластов текста произведения. Кроме того, разные виды ИС позволяют автору придать речи особую художественную выразительность, усилить развлекательный и комический эффект, оживляют внутренние формы текста. Сложные стилевые эксперименты делают читателя участником игры-диалога с текстом и с автором, учат творить в процессе чтения.

Список литературы

1. Грдина Т. А. Художественный текст как поле языковой игры // Уральский филологический вестник. – 2012. – № 5. – С. 101–110.
2. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – Москва: ОГИ, 2007. – 304 с.
3. Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – Москва: НИПК «Интелвак», 2001. – 1600 с.
4. Лотман Ю. М. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем» // Труды по знаковым системам. – Тарту, 1967. – Вып. 3. – С. 130–145.
5. Мазина Е. Н., Полховская Е. В. Игра стилей: осмысление проблемы в филологической науке советского и постсоветского периодов // IN SITU. – 2015. – № 4. – С. 88–93.
6. Миньяр-Белоручева А. П. История становления языка для специальных целей // Актуальные проблемы теоретической и прикладной лингвистики: материалы Международной научной конференции (Челябинск, 10–13 декабря 2007 г.) / отв. ред. О. А. Турбина. – Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2007. – Ч.1. – С. 24–30.
7. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – Москва: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
8. Auster P. *Timbuktu*. – New York: Picador USA. Henry Holt and Company, 2000. – 181p.
9. Barnes J. *A History of the World in 10 ½ Chapters*. – London: Vintage Books, 2009. – 310 p.
10. Barnes J. *Love, etc.* – London: Vintage Books, 2002. – 250 p.
11. Fielding H. *Bridget Jones: The Edge of Reason*. – London: Picador, 1999. – 422 p.
12. Joyce J. *Ulysses*. – London: The Bodly Head, 1993. – 666 p.
13. Lodge D. *The British Museum is Falling Down*. – London: Vintage Books, 2011. – 176 p.
14. Mitchell D. *Slade House*. – London: Sceptre, 2015. – 233 p.

References

1. Gridina T. A. *Khudozhestvennii tekst kak pole dl'a yazykovoi igry* [A literary text as a field of the language game]. *Uralskiy filologicheskiy vestnik*, 2012, no. 5, pp. 101–110.
2. Kayua R. *Igry i l'udi. Stat'i i jesse po sotsiologii kul'tury* [Games and people. Articles and essays on sociology of culture]. Moscow, OGI, 2007. 304 p.
3. *Literaturnaja jentsiklopedija terminov i pon'atij* [The literary encyclopedia of terms and concepts]. Ed. by A. N. Nikoljukin. Moscow, Intelvak, 2001. 1600 p.

4. Lotman Yu. M. *Tezisy k probleme «Iskusstvo v r'adu modelirujushchih sistem»* [The place of art among other modeling systems]. *Trudy po znakovym sistemam*, 1967, no. 3, pp. 130–145.
5. Mazina Y. N., Polkhovskaya Y. V. *Igra stilej: osmyslenije problemy v filologicheskoy nauke sovetskogo i postsovetskogo periodov* [Play on styles: understanding the problem in philology of Soviet and post-Soviet periods]. *IN SITU*, 2015, no. 4, pp. 88–93.
6. Minjar-Beloručeva A. P. *Istoriya stanovlenija jazyka dl'a spetsialnyh tselej* [The history of development of the language for special purposes]. *Aktualnije problemy teoreticheskoy i prikladnoj lingvistiki*. Chelyabinsk, Juzhnouralskio gosudarstvenno universitet publ., 2007, ch. 1, pp. 24–30.
7. Sannikov V. Z. *Russkij jazyk v zerkale jazykovoï igry* [Russian language in the mirror of the language game]. Moscow, Jazyki russkoj kul'tury, 2002. 552 p.
8. Auster P. *Timbuktu*. New York, Picador USA. Henry Holt and Company, 2000. 181 p.
9. Barnes J. *A History of the World in 10 ½ Chapters*. London, Vintage Books, 2009. 310 p.
10. Barnes J. *Love, etc.* London, Vintage Books, 2002. 250 p.
11. Fielding H. *Bridget Jones: The Edge of Reason*. London, Picador, 1999. 422 p.
12. Joyce J. *Ulysses*. London, The Bodly Head, 1993. 666 p.
13. Lodge D. *The British Museum is Falling Down*. London, Vintage Books, 2011. 176 p.
14. Mitchell D. *Slade House*. London, Sceptre, 2015. 233 p.

PLAY ON STYLES: THE PROBLEM OF TYPOLOGIZATION¹

Mazina Y. N., Polkhovskaya Y. V.

The object of research in the present study is the phenomenon of play on styles, devoid of clear-cut conceptual clarity both in Russian and foreign philology. The aim of the article consists in revealing and systematizing the main types and manifold techniques of play on styles, widely used in fiction and art. This study suggests a new approach to typologization, i.e. through overlaying conceptual fields of the notions of play and style. In particular, incorporation of two underlying principles of play (imitation and combination) into stylistic domains is regarded, and the corresponding types of play on styles are singled out. The article shows how the above-mentioned principles “gamify” such systems as idiostyles, functional styles, the style of language and reveals specifically selected and arranged stylistically contrasted lingual resources, used to play with the reader. Special attention is paid to the disclosure of pragmatic potential of the analyzed types and techniques of play on styles in British and American fiction of the 20th–21st centuries.

Keywords: typologization, style, play, play on styles, imitative principle, combination principle, technique.

¹ This study was financially supported by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation, Priority-2030 programm N 075-15-2021-1323.