

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЖ. РОУЛИНГ (НА МАТЕРИАЛЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ И ЗАКЛИНАНИЙ В СЕРИИ КНИГ «ГАРРИ ПОТТЕР»)

© 2020 Молчкова Л.В.¹, Минакова Е.А.²

¹ Самарский университет государственного управления
«Международный институт рынка», г. Самара, Россия

² МБОУ гимназия «Перспектива», г. Самара, Россия

Аннотация: Статья посвящена изучению лингвистической игры. Авторы рассматривают особенности волшебных сказок, в которых наиболее ярко проявляется лингвистическая игра. В статье проанализированы онимы и заклинания из серии книг Дж. Роулинг «Гарри Поттер», выявлены приемы лингвистической игры, используемые автором. Приведены особенности строения заклинаний.

Ключевые слова: лингвистическая игра, онимы, волшебные сказки, языковая игра, словообразование.

Лингвистическая игра является характерной особенностью волшебных сказок. И это не просто игра ради игры. С помощью различных приемов в сказке создается та самая волшебная атмосфера, которая позволяет окунуться в другой мир, мир сказки и волшебства. Традиции волшебной сказки в полной мере прослеживаются в книгах Дж. Роулинг о Гарри Поттере. Понимание приемов языковой игры, которые она использует в своих книгах, позволяет глубже проникнуть в атмосферу и волшебный мир этих книг, создать другой уровень прочтения текста.

Еще в XX веке Т. Кун [5] начал разработку теории языковой игры, но очень долго теория оставалась только в планах. Ф. де Соссюр выдвинул теорию, наиболее приближенную к окончательному труду по языковой игре [8]. Лишь в 1941 году немецкий лингвист Л. Витгенштейн [1] выпустил книгу, где была сформулирована конечная теория языковой игры, а также прописаны ее условия и специфичность.

В ментальности носителей языка, языковая игра связана с преднамеренным игровым использованием языка в самом широком смысле этого слова, с многообразным легкомысленным злоупотреблением слов и звуков, с игрой на основе новых неожиданных форм слов, со всякого рода каламбурами, остроумными шутками и популярными юмористическими афоризмами [2].

Лингвисты предполагают, что «языковые игры» включают в себя целый список различных отклонений от того, что рассматривается как языковая и речевая норма. Они включают в этот список все виды каламбуров и острот, юмористические игры со словами и их значениями, легкомысленное пародирование и т.д.

Языковая игра может принимать различные формы. Ученые также относят к лингвистической игре игровые задания после текстов, которые не имеют определенной цели или логики, а помещены просто ради веселья [7].

К языковой игре относят разнообразные виды шуточного обыгрывания смыслов целых текстов таких, как скороговорки, построенные на фонетических созвучиях, предметные детские шутки и разнообразные виды игрового обрядового фольклора.

Итак, в широком смысле, «языковая игра – творческое, нестандартное, отклоняющееся от языковой, стилистической, логической формы использование любых языковых единиц и категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера» [3].

В контексте данной работы можно дать другое определение.

Языковая игра – это особый вид речетворческой семиотической деятельности. Как и всякая игра, она осуществляется по правилам, к которым относится:

- 1) наличие участников игры – производителя и получателя речи,
- 2) наличие игрового материала – языковых средств, используемых производителем и воспринимаемых получателем речи,
- 3) наличие условий игры,
- 4) знакомство участников с условиями игры,
- 5) поведение участников, соответствующее условиям и правилам игры.

Под условием языковой игры, касающимся поведения ее участников, понимается обязательное использование в процессе языковой игры такого вида ментальной деятельности, при котором производитель речи обращается к знаниям получателя и «подталкивает» его к установлению умозаключения, в качестве посылок которого выступает данный текст.

При сознательном нарушении языковой нормы, имеющем ту же цель – выражение дополнительного денотативного или коннотативного смысла, нарочитое смешивание литературной нормы и областных элементов делает игру игрой.

Понятие лингвистической игры несколько шире понятия языковой игры. В данном случае идет игра со смыслами. Автор как будто получает удовольствие от того, что создает текст, который имеет несколько уровней прочтения. Верхний уровень – для всех, а под ним еще один текст – для тех, кто знает латынь, другие языки, кто умеет вглядываться в слова и видеть историю их появления и создания. Говорящие имена говорят тем, кто видит и слышит.

Игра со смыслами становится возможной благодаря словообразовательной игре. Словообразовательная деятельность в тексте опирается на словообразовательные форманты: суффиксальное словообразование, префиксальное словообразование, словосложение, также могут использоваться имена лиц и аббревиатуры в качестве основы словообразовательной игры.

В XX веке такие ученые, как Н.С. Колесник [4], А.Т. Хроленко [10] и многие другие разделили исследования в области ономастики художественного текста на два ведущих направления. Первое – ономастика

художественной литературы (данное направление полностью сформировалось). И второе – фольклорная ономастика, которая находится на стадии становления.

Как утверждает Н.С. Колесник, «имена в литературно-художественном тексте можно исследовать в творчестве определенного автора или группы авторов, объединенных временным отрезком, а фольклорная ономастика исследует собственные имена в определенном жанре» [4]. В данной работе объектом исследования выступают собственные имена в жанре английской сказки.

Сказка как жанр широко представлена не только в фольклоре, но и в художественной литературе. При этом между народной и литературной сказками наблюдается такая же связь, как и между фольклором и художественной литературой, а именно: временная зависимость и последовательность. Поэтому можно утверждать, что литературная сказка развивается на основе народной. Архаичная форма фольклорной сказки приобретает новую жизнь в другой культурно-исторической системе.

Литературная сказка многое заимствует из фольклора. Например, структура построения композиции, система образов, имена собственные и т.д. соответствуют фольклорной сказке. Из-за схожести собственных имен в народных и литературных сказках, можно выделить отдельную ветвь ономастики – «сказочную» онимию. Данная группа имеет свою уникальную специфику, не проявляющуюся в других жанрах, и сочетает в себе особенности и черты как народных, так и индивидуально-авторских именовании героев.

Только уяснив специфические черты устного народного творчества, частью которого является фольклорная сказка, можно понять ее своеобразие.

Согласно общепринятой классификации, создателем которой является отечественный исследователь В.Я. Пропп, народные сказки делятся на волшебные, сказки о животных и бытовые сказки [6]. Данная классификация применима и к английским сказкам.

Волшебная сказка в английском фольклоре имеет свою специфику.

Первой особенностью волшебных сказок в английском фольклоре является наличие ясности. Она не просто обладает особым характером вымысла, имеющим мифологическую подоснову. Она связана с историческим прошлым Британских островов, с легендами и преданиями, в основе которых лежат реальные события.

Второй особенностью сказок можно назвать то, что мысли, мечты и переживания персонажей в английских сказках не столь явны, как у персонажей русских сказок.

Третьей отличительной чертой можно назвать то, что персонажами волшебных английских сказок являются герои английской мифологии: феи, волшебники, великаны и т.д.

Четвертой отличительной чертой можно обозначить наличие мрачности в сюжете, часто описываются мрачные места, жуткие картины и люди. Также здесь присутствует еще одна особенность английских сказок – резкая и даже жестокая развязка. Другими словами, светлый и добрый конец в английских бытовых и волшебных сказках встречается далеко не всегда.

В то же время, как отмечает английский писатель, исследователь волшебной сказки Джон Рональд Руэл Толкин в своей работе «О волшебных сказках», «мир волшебной сказки необъятен, глубок и беспределен, его населяют всевозможные звери и птицы; его моря безбрежны и звезды неисчислимы; его красота зачаровывает, но опасность подстерегает на каждом шагу; и он наполнен радостью и печалью, которые острее меча. Счастливец может считать себя тот, кому дано войти туда, но язык путешественника не в силах описать все богатство и необъяснимость этой страны» [9].

Ключевыми особенностями серии романов Джоан Роулинг о Гарри Поттере являются: устройство волшебного мира, его жители, школа и сюжет.

Итак, первая особенность – устройство магического мира. Мир Джоан Роулинг настолько необычен и хорошо прописан, что в него просто невозможно не влюбиться. Названия магазинов, разных мест, чудесных животных отличаются своей

оригинальностью. Примечательно, что все эти названия придуманы не просто так и имеют смысл.

Вторая специфичность – жители данного волшебного мира. Абсолютно у всех есть своя история и имя, которое что-либо означает или рассказывает о персонаже.

Школа – третья особенность данной книги. Это не простое учебное заведение, а настоящее волшебное здание. Здесь есть и живые портреты, и привидения, и потайные ходы, и многое другое.

Последняя особенность – сюжет. Основные персонажи переходят от книги к книге, история обрастает новыми деталями и подробностями. И только в последней книге читатель может увидеть всю картину целиком. Читатель видит, как растет главный герой и его друзья, как изменяется атмосфера магического мира.

Именно сюжет играет решающую роль в привлекательности этой книги для читателя.

При написании книги Джоан Роулинг оставляла подсказки, которые могут помочь читателям разгадать сюжетные повороты, причем, данные подсказки скрываются не только в заклинаниях и названиях, но и в именах собственных.

Использование латинских корней в именах и фамилиях героев представляет собой разновидность такого приема, как «говорящие имена и фамилии». С их помощью автор дает характеристики героям или выражает свое к ним отношение.

Например, имя персонажа *Remus Lupin* (Рем Люпин) происходит от латинского слова *lupus* «волк», чем автор показывает связь героя книги с волками. Имя преподавателя Снейпа – Северус (лат. *Severus* «суровый, строгий») подчеркивает используемые им педагогические методы.

Главу Департамента по колдовским играм и спорту Министерства магии, бывшего известного игрока в квиддич зовут Людо Бэгман (*Ludo Bagman*). С одной стороны Людо – это уменьшительная форма от его полного имени Людовик (*Ludovic*), с другой *ludo* в переводе с латыни значит «я играю» (от глагола *ludere*). Судя по обилию латинских заклинаний, знание латыни распространено в мире волшебников. В аристократической семье Малфоев вообще

традиционно используются латинские имена: *Lucius* «несущий свет», *Draco* «дракон», *Scorpius* «созвездие скорпиона», *Abraxas* «несущий смерть». Так что игра слов *ludo* и *Ludo* в среде волшебников должна быть понятной. Подобная любовь к классическим языкам – характерная черта Джоан Роулинг, не случайно она санкционировала перевод книги «Гарри Поттер и философский камень» на древнегреческий и латинский языки.

Даже фамилия Поттер имеет в себе латинский корень *potui*, *potesse* (глагол обозначает быть в состоянии, в силе), а имя Гарри уменьшительное от Чарльз, что является одним из производных вариантов латинского имени Карл. В большинстве европейских языков это имя имеет значение «король» и восходит к латинскому кесарь (*Caesar*), то есть Цезарь.

Лингвистические игры проходят и на чисто английской почве. В фамилии волшебника Питера Петтигрю (*Pettigrew*) некоторые комментаторы видят фразу *pet-I-grew* «питомца–я–растил» и, соответственно, намек на то, что Питер Петтигрю много лет был крысой и жил в семье Уизли в качестве домашнего животного. Следует, правда, заметить, что Петтигрю – реально существующая английская фамилия.

Следует отметить склонность Джоан Роулинг к различным языковым играм, лингвистическим намекам в именах персонажей, названиях мест или магических предметов. Часто она использует для своих целей латинский или древнегреческий язык. Авроры (*aurors*), которые сражаются со злыми волшебниками, явно получили свое название от латинского *auror* «заря», «первый свет дня». Так как Волдеморт и его силы относят к темной стороне, то авроры – это «свет, изгоняющий тьму». Название вида гигантских пауков *acromantula* происходит, видимо, от греческого *ἄκρος* «высокий» и от английского *tarantula* «тарантул». Волшебники, способные принимать облик животных, называются анимагами (*animagus*) от *animal* «животное» и *magus* «маг».

Есть случаи игры слов, прозрачные для английского читателя. *Knight Bus* (в русском

переводе «Ночной рыцарь») – трехэтажный автобус пурпурного цвета, который можно вызвать, подняв волшебную палочку – напомним англичанам *Night Bus* – ночной автобус, единственный вид общественного лондонского транспорта, действующий после полуночи. К сожалению, он стандартного красного цвета и имеет лишь два этажа.

Есть в книгах Джоан Роулинг и немало названий, требующих культурно-исторического комментария, раскрывающего содержащиеся в них аллюзии. Зловещий магазин, где продают не вполне законные вещи для колдовства, особенно ингредиенты, предназначенные для черной магии, называется *Borgin and Burkes*. Фамилия первого из владельцев магазина отсылает к знаменитому итальянскому семейству Борджиа (*Borgia*), прославившемуся, в частности, и как знаменитые отравители. Фамилия второго владельца – намек на знаменитого ирландского убийцу Уильяма Бёрка (*Burke*). Он душил своих жертв и продавал тела медикам для вскрытия. Эта фамилия стала основой для английского глагола *to burke* «душить».

Склонность Дж. Роулинг к лингвистическим играм проявляется и в заклинаниях, широко используемых всеми волшебниками из книги «Гарри Поттер».

В ходе работы со словарем, было замечено несколько особенностей строения заклинаний. И предпринята попытка разделить их на группы по особенностям их структуры.

Рассмотрим вначале компонентную структуру заклинаний. По количеству компонентов заклинания можно разделить на 3 подгруппы: простые заклинания; сложносоставные заклинания; заклинания, имеющие форму словосочетания.

В первую подгруппу входят заклинания, состоящие только из одного слова, например, *Expulso* или *Flagrate*. Проанализировав словарь, было замечено, что все такие заклинания образованы в основном от глаголов или прилагательных. Например, *Expulso* образовано от латинского глагола *expulso* (отбивать, прогонять, отгонять) и используется для того, чтобы взрывать или

отбрасывать какие-либо препятствия. В данном случае форма заклинания полностью совпадает с формой глагола, от которого оно образовано. В случае с заклинанием *Flagrate* ситуация несколько иная, т.к. это заклинание образовано тоже от латинского глагола – *flagro* (гореть), но, как мы видим, заклинание не полностью совпадает с формой глагола. Рассмотрим еще несколько простых заклинаний таких, как *Oppugno*, *Portus*, *Silencio* и *Sonus*. Заклинание *Oppugno*, заставляющее предметы атаковать цель, образовано от латинского глагола *oppugno* (нападать, атаковать) и совпадает с формой образовавшего его глагола. *Portus* – превращает предмет в портал – образовано от латинского глагола *porto* (переносить, перемещать) с добавлением инородного окончания. *Silencio* – заклинание немоты – образовано от латинского прилагательного *silensious* (немой, молчаливый), но стоит заметить, что не полностью повторяет с формой прилагательного, от которого оно было образовано. Еще одно заклинание, образованное от прилагательного – *Sonus* полностью совпадает с формой латинского прилагательного со значением звонкий, данное заклинание усиливает голос использующего.

Следующая подгруппа – сложносоставные заклинания. Такие заклинания состоят из двух частей, объединённых в одно сложное слово. Например, *Levicorpus* или *Morsmordre*. В данной подгруппе представлено несколько основных моделей, по которым образованы данные сложные слова. Рассмотрим их более подробно.

Наиболее распространена модель V+N (глагол + существительное). В данной модели действие совершается над неким конкретным предметом или абстрактным понятием. В качестве примеров можно привести следующие заклинания:

Legilimens (заклинание для чтения мыслей) – образовано от латинского глагола *lego* (читать) и латинского существительного *mens* (ум, разум).

Expelliarmus (обезоруживающее заклинание) – образовано от латинских

глагола *expello* (отталкивать, отгонять) и существительного *arma* (оружие).

Интересным представляется наличие «парных» заклинаний, составленных по данной модели. В качестве примера можно привести пару заклинаний *Levicorpus* и *Liberacorpus*. Первое – это заклинание, подвешивающее противника вниз головой, а второе отменяет предыдущее. Противопоставление достигается за счет использования двух глаголов с противоположным значением – *levo*, *levare* (поднимать) и *libero* (освобождать).

Присутствует также и модель с обратным расположением компонентов – N+V (существительное + глагол). Например, *Serpensortia* (заклинание, создающее змею), которое образовано от латинского существительного *serpens* (змея) и латинского глагола *orio* (вставать, начинаться, происходить, появляться). Несмотря на то, что порядок компонентов в данной модели реверсивным по отношению к первой модели V+N, семантическое наполнение остается таким же – действие совершается над объектом. Например:

Morsmordre – заклинание, вызывающее Черную метку. Данное заклинание образовано от латинских существительного *mors* (смерть) и глагола *mordre* (кусать).

Densageo – заклинание, увеличивающее зубы. Оно образовывается с помощью существительного *dens* (зуб) и глагола *augeo* (увеличивать) из латинского языка.

Также имеется модель Adj+N (прилагательное + существительное). Например, заклинание *Mobilicorpus* поднимает человека в воздух. Оно образовывается при помощи латинских слов: прилагательного *mobilis* (подвижный) и существительного *corpus* (тело).

И еще одна модель N+N (существительное + существительное) представлена заклинанием *Aquamanti*, которое вызывает появление воды. Оно образовано от латинских *aqua* (вода) и *mento* (упоминание).

Что касается морфологической структуры рассмотренных сложных слов – возможны два основных способа словосложения – когда соединяются слова целиком или когда берется только основа слова.

В большинстве случаев это соединение основ, как в слове *Aquamenti*, образованном из слов *aqua* и *mentio*. Или *Densaugeo* (от соединения *dens* и *augeo* соответственно). Но так же есть случаи, при которых происходит слияние сокращенных или не полных основ (как в случае с заклинанием *colloportus*) или добавление инородного окончания (примером можно назвать заклинание *expelliarmus*).

Третья подгруппа – заклинания в форме словосочетаний. Они также состоят из существительного и воздействующего на него глагола, но в этом случае слова в заклинании стоят отдельно и образуют свободное словосочетание, как, например, *Wingardium Leviosa* или *Expecto Patronum*.

Данные словосочетания образованы в основном по таким же моделям, как и сложные существительные – модели V+N (глагол + существительное) и N + V (существительное + глагол).

Примером первой модели можно назвать такие заклинания, как *Expecto Patronum* и *Finite Incantatem*. *Expecto Patronum* – от латинских слов *expecto* (ожидать) и *patronus* (покровитель, защитник). *Finite Incantatem* – от латинских слов *finio* (оканчивать) и *incantatio* (заклинание).

Примером модели N + V можно назвать заклинание *Homenum Revelio* – обнаруживающее заклинание – образовано с помощью латинских существительного *homo* (человек) и глагола *revelo* (раскрывать, обнаруживать).

Есть еще один случай образования словосочетательных заклинаний по модели Adj+N (прилагательное + существительное), в этом случае они состоят из существительного и зависимого от него прилагательного. Например, *Prior Incantato* образовано от латинского прилагательного *prior* (предыдущий) и латинского существительного *incantation* (заклинание).

Еще одной группой по особенностям можно назвать группу по окончаниям. Эта группа содержит шесть подгрупп:

- Заклинания, оканчивающиеся на -o – окончание инфинитива (*Confundo, Confundo*);
- Заклинания на -io – окончание четвертого спряжения глагола (*Accio, Crucio*);

- Заклинания на -te – окончание повелительного наклонения (*Flagrate, Rennervate*);

- Заклинания, оканчивающиеся на -us (*Deletrius, Levicorpus*);

- Заклинания, оканчивающиеся -um (*Aparecium, Expecto Patronum*);

- Другие случаи (*Episkey, Fiendfyre*).

Читая книги о Гарри Поттере на английском языке, можно заметить, что значения большинства заклинаний достаточно понятны.

Возьмем, например, *Lumos*. Данный корень встречается нам в словах иллюминация, люминесценция. Подбором однокоренных слов и соотношением значения легко установить, что слово *Lumos* образовано от латинского слова *lumen* «свет». Так же легко установить этимологию заклинания *Imperio* с помощью однокоренных слов император, империя. Оно образовано от латинского глагола *imperio*, что в переводе означает «я управляю». Следовательно, возникает предположение, что заклинания в романах образованы от латинских корней, то есть имеют латинскую этимологию.

Такая семантическая прозрачность объясняется тем, что английский и латинский языки тесно связаны друг с другом. Латинские заимствования представляют огромный пласт современного английского языка. Таким образом, для англичан игра слов Джоан Роулинг в заклинаниях более понятна, так как многие английские слова были заимствованы из латинского. Непривычна только форма слов, в которых присутствуют латинские окончания. Как известно, английский язык является аналитическим языком, и в нем отсутствуют окончания словоформ, как в латинском языке. Но семантически современные английские слова тесно связаны с латинскими, от которых они произошли. Примерами такого приема можно назвать такие заклинания, как *Confundo, Deletrius, Expecto Patronum* и *Obscuro*. Рассмотрим данные примеры подробнее.

- *Confundo*. Происходит от латинского слова *confundo*, которое переводится, как «спутанный, искаженный». В английском

языке есть аналог – слово *confused*, которое имеет значение «смущенный, запутанный», таким образом, английский читатель может понять значение данного заклинания.

– Заклинание *Deletius* и английское слово *Delete* имеют один латинский корень – *Deletio*, имеющий значение «уничтожать, удалять», которое так же передалось и его производным.

– *Expecto Patronum* имеет схожее значение с составляющими одной фразы *I expect a patron*, что дословно переводит значение данного заклинания и звучит, как «ожидать покровителя». Корни составляющих и заклинания, и английского аналога встречаются в латинском языке, что так же доказывает, что данные английские слова берут свое начало из латыни.

– *Obscuro* – заклинание, происходящее от латинского слова *Obscuro*, означающего «затмевать, темнить». Похожее значение имеет и английское слово *Obscure*.

Использование латинского языка для формирования заклинаний можно объяснить двумя причинами. Во-первых, автор использует общепринятый для стран Европы язык науки, которым до XIX века считался латинский язык, именно на нем в Средние века велось обучение в большинстве университетов мира. Во-вторых, многие другие понятия серии книг о Гарри Поттере также берут начало от корней этого языка. Например, слово дементор образовано от латинского глагола *demento* – лишать разума и является однокоренным такому названию болезни, как деменция (старческое слабоумие).

При образовании заклинаний использованы также другие языки, причем не только европейские, такие как греческий, итальянский, французский, но и африканские и азиатские языки. Рассмотрим более подробно данные группы.

Первое рассмотренное заклинание – *Anapneo* – заклинание, поддерживающее дыхание. Оно образовано от греческого ἀναπνέω со значением «дышу».

Далее было найдено заклинание из французского языка. *Glisseo* – заклинание, которое превращает ступени лестницы в

гладкую поверхность. Французскому слову *glisser* «скользить» придана форма латинского глагола.

Muffliato – заклинание оглушение, жертва чувствует жужжание в ушах. Оно образовано от английского слова *muffle*, означающего «глушить, заглушать (звук)». В конечном итоге, к данному слову была придана форма латинского глагола.

Avada Cedavra – использована аналогия с древним магическим словом «Абракадабра», что на арамейском языке означает «пусть вещь будет уничтожена». Роулинг поиграла со смыслом и создала собственное, убивающее заклятие, означающее примерно «я убиваю своим словом».

Alohomora – слово заимствовано из диалекта Сидики, используемого в Западной Африке. Термин *alohomora* употребляется в геомантии (гадание с помощью земли или камней). Слово буквально переводится как «благосклонный к вора», и идеально подходит для заклинания, которое отпирает закрытую магией дверь.

Tarantallegra – вызывает беспорядочные движения ногами. От итальянских слов *tarantella* «вид быстрого танца», *allegro* «веселый, бодрый», в музыке «быстрый темп».

Также в книгах о Гарри Поттере встречается заклинание, состоящее из нескольких слов, произошедших из разных языков. *Langlock* – приклеивает язык к нёбу. Оно образовано от французского *langue* со значением «язык» и английского *lock* – «запирать».

Таким образом, использование латинского и других языков для конструирования заклинаний позволяет автору не просто создать завершённый художественный образ волшебного мира (это можно было бы сделать, и образовав вымышленные заклинания), а приобщить своих читателей к миру реальной культуры, сделать книги интересными не только для детей, но и для взрослых.

На основе проведенного исследования был составлен собственный этимологический словарь, с использованием этимологических словарей разных языков.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Витгенштейн Л. Философские исследования. – М.: АСТ, 2018. – 340 с.
2. Воронин Р.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры) // Научный альманах. -2015.- № 7. - С. 1352 – 1361.
3. Гермашева Т.М. Языковая игра как инструмент актуализации лингвистической креативности // Вестник АГУ. - 2017. - № 1 (192). - С. 30-33.
4. Колесник Н.С. Фольклорна ономастика. Теоретичний аспект. – Чернівці: Рута, 2000. – Вип.1. – 40 с.
5. Кун Т. Структура научных революций. – М.: Прогресс, 1977. 300 с.
6. Пропп В.Я. Морфология сказки. – М.: Главная редакция восточной литература издательства «Наука», 1969. - 168 с.
7. Симакина М.А., Голодова О.А. Термин «языковая игра» в лингвистике // В сборнике: Проблемы преподавания профессионально-ориентированного иностранного языка в вузе Материалы Международной научно-практической конференции. - 2017. - С. 126-128.
8. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999. - 432 с.
9. Толкин Дж. Р. Р. О волшебных сказках– М.: 1992. - <http://fairypot.narod.ru/story/Tolkien.htm>
10. Хроленко А.Т. Из наблюдений над природой имени собственного в фольклорном тексте // Лексика русского языка и ее изучение: Межвуз. сб. науч. трудов. – Рязань: РПИ, 1988. – С. 553-609.

LINGUISTIC GAMES J. ROWLING (ON THE MATERIAL OF PROPER NAMES AND SPELLS IN THE HARRY POTTER SERIES OF BOOKS)

2020, Larisa V. Molchkova¹, Evgeniia A. Minakova²

¹ International Market Institute, Samara, Russia

² Gymnasium «Perspective», Samara, Russia

The article is devoted to the study of the linguistic game. The authors consider the features of fairy tales, in which the linguistic game is most clearly manifested. The article analyzes the onyms and magic spells from the series of books by J. Rowling's "Harry Potter", revealed the techniques of linguistic games used by the author. The article also views semantic, structural and etymological aspects of magic spells.

Keywords: linguistic game, onym, fairy tale, language game, word formation.