



Языковая игра у Ф.М. Достоевского

© И. В. РУЖИЦКИЙ,
кандидат филологических наук

В статье предлагается классификация и рассматриваются функции такого стилистического приема, используемого Достоевским, как игра слов.

Ключевые слова: Ф.М. Достоевский, игровое употребление слова, каламбур, комический эффект, ирония, познавательная функция, зевгма, оксюморон, омонимия, аббревиатуры-топонимы.

«Доктором для печальной души» Соня Шаталова, больная аутизмом девочка, в возрасте восьми лет, назвала смех, тот самый смех, который в сознании Достоевского, да и вообще любого человека, выполняет прежде всего компенсаторную функцию – это и лекарство от страха перед смертью, и способ справиться со страданием и болезнью, в том числе душевной. Далеко не случайно в произведениях Достоевского слова, связанные со смехом (*насмехаться, насмешка, насмешиливо, насмешливый, насмешник, смешно, смешной, смешок, смеяться, усмехаться, усмешка, хохот, хохотать, шут, шутовство, шутка* и многие другие), часто являются ключевыми, как не случайно и то, что «персонажи-шуты» в произведениях писателя (*Федор Павлович Карамазов, Фердыщенко, Лебядкин, Ползунков, Лебедев, Фома Фомич, Видоплясов, Ежеевкин...*) выполняют особую, иногда центральную, функцию. Если же к ним добавить персонажей вполне серьезных, но, тем не менее, характеризующихся шутовским поведением (*Валковский, Ставрогин, Свид-*