

где же и нет таких *мелочей?*» [Идиот. Т. 8. С. 388]. В этом примере мы видим и нарушение лексической сочетаемости в *почти образованный*, и оксюморон, и повтор однокоренных слов, создающий игровой эффект.

Итак, в основе распределения по группам примеров игрового употребления слова у Достоевского лежат:

- модификация стандартной формы фразеологической единицы;
- словотворчество;
- многозначность или омонимия;
- семантическое несогласование и семантическое рассогласование;
- повтор;
- синтаксические способы;
- аббревиатуры-топонимы.

Языковая игра – это своеобразная реализация поэтической функции языка, которая может осуществляться на всех уровнях, однако чаще всего – на лексическом. Играть в самом широком смысле – это смеяться и/или познавать. Или создавать «маску», пароль, понятный только «своему» читателю.

Литература

1. *Виноградов В.В.* Эволюция русского натурализма: К морфологии натурального стиля (опыт лингвистического анализа петербургской поэмы «Двойник») // *В.В. Виноградов.* Поэтика русской литературы. М., 1976. С. 101–140; *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры / 2-е изд., испр. и доп. М., 2002.
2. Словарь языка Достоевского. Идиоглоссарий / Под ред. Ю.Н. Караулова. М., 2008–2012. Т. 1–3.
3. *Достоевский Ф.М.* Полн. собр. соч. В 30 т. Л., 1972–1990. Далее указ. только том и стр.
4. *Лихачев Д.С.* «Небрежение словом» у Достоевского // *Достоевский: Материалы и исследования.* Л., 1976. Т. 2.

*Институт русского языка
им. В.В. Виноградова РАН*