

Список литературы

Дьяконова Н.Я. Томас де Квинси – повествователь, эссеист, критик [Электронный ресурс]. М.: Научно-издательский центр «Ладомир», «Наука», 2000. URL: <http://lib.ru/INPROZ/KWINSI/dekwinsy.txt> (дата обращения: 12.01.2014).

Козлов В.В. Психотехнологии измененных состояний сознания. Методы и техники. М., 2005.

Петренко В. Ф., Кучеренко В. В., Вяльба А. П. Психосемантика измененных состояний сознания (на материале гипнотерапии алкоголизма) // Психологический журнал. М., 2006. С. 16–28.

Спивак Д.Л. Лингвистика измененных состояний сознания. Автореф. дис. ... докт. филол. наук. СПб., 1998.

Щирова И.А. Художественное моделирование когнитивных процессов в англоязычной психологической прозе XX века. СПб., 2000.

Щирова И.А. Текст сквозь призму сложного. СПб., 2013.

De Quincey Th. Confessions of an English Opium Eater. Ware, 1994.

Ludwig A.W. Altered states of consciousness // Altered states of consciousness: A book of reading. N.Y., 1969.

Timonina Maria Alexandrovna (Saint Petersburg, Russia)

**ACTUALIZATION OF ALTERED STATES OF CONSCIOUSNESS
IN “CONFESSIONS OF AN ENGLISH OPIUM-EATER”
BY THOMAS DE QUINCEY**

The article deals with the main features of altered states of consciousness in the texts of psychedelic literature. The notion of altered states of consciousness is included into a wider context of language personality. Special consideration is given to the exploration of the language personality experiencing ASC under the influence of drugs. Particular attention is paid to the stylistic devices featuring this kind of language personality in a fictional text.

Keywords: anthropocentrism, altered states of consciousness, language personality, psychedelic literature

УДК 81.111

З.М. Чемодурова (Санкт-Петербург, Россия)

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ВЫРАЖЕНИЯ ИГРОВОЙ
МОДАЛЬНОСТИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА**

В статье высказывается гипотеза о существовании так называемой игровой модальности художественного текста как неотъемлемого свойства текстовой модальности. Игровая модальность представляет собой объективное выражение в художественном тексте авторской оценки фикциональной действительности. Языковая игра рассматривается как один из способов выражения игровой модальности.

Ключевые слова: текстовая модальность, игровая текстовая модальность, имплицитность, языковая игра, стратегия моделирования «гипертекста»

Языковая игра рассматривается как «определенный тип речевого поведения говорящих, апеллирующий к чувству эстетического восприятия (эстетической оценки) неканонического употребления языковых единиц» [Гридина, 1996, с. 4], при этом «высвечивание стереотипа в новом ассоциативном контексте слова, сам процесс его опознания создает игровую ситуацию, дает работу творческому воображению как писателя, так и читателя» [Гридина, 1996, с. 13].

Г.Ф. Рахимкулова, занимающаяся разработкой теории «игрового текста», а также таких понятий, как «игровая поэтика» и «игровая стилистика», полагает, что главным параметром игрового стиля является установка на языковую игру [Рахимкулова, 2001, с. 333–334]. Исследователь трактует в данном контексте понятие «языковая игра» как совокупность игровых манипуляций с языком – его лексическими, грамматическими и фонетическими ресурсами, целью которых является получение «квалифицированным» (посвященным) читателем – эрудитом эстетического удовлетворения от построенного на игровых взаимоотношениях с ним текста [там же, с. 334]. Не разделяя точку зрения Г.Ф. Рахимкуловой на правомерность выделения чисто «игровых» художественных текстов, что подразумевает существование неигровых текстов, можно согласиться, что «языковая игра...предполагает предельную чувствительность читателя к различного рода языковым трюкам, отстроенным на игру аспек-