

образовательной сфере, но и в плане их социальной и психологической адаптации. Создание культурных, языковых и психологических курсов, а также социальной сети поддержки внутри учебных заведений способствуют снижению стресса и улучшению интеграции студентов в новой культурной и социальной среде. Программы, направленные на помощь в адаптации, должны быть ориентированы как на иностранных студентов в процессе обучения, так и на выпускников, которые сталкиваются с трудностями при возвращении на родину.

Рекомендуется также разработать политические и законодательные инициативы, поддерживающие студентов во время их учебной миграции, а также способствующие их возвращению на родину с учетом полученного опыта и знаний. Роль государства в этом процессе заключается в создании условий для международной мобильности, усилении сотрудничества с образовательными учреждениями других стран и содействию в трудоустройстве выпускников. Включение студентов в социальные, культурные и волонтерские программы позволит им не только успешно адаптироваться, но и стать активными участниками в жизни местных сообществ.

Важно также отметить, что учебная миграция может иметь и положительное влияние, способствуя развитию у студентов новых социальных и профессиональных навыков, расширению кругозора и улучшению межкультурных отношений. Эти положительные аспекты могут существенно повлиять на карьерный рост и личностное развитие молодых людей, способствуя их интеграции в глобализированный мир. Таким образом, образовательные учреждения, государственные органы и международные организации должны работать совместно для создания условий, которые минимизируют негативные последствия учебной миграции, способствуют эффективной адаптации студентов и максимизируют позитивное влияние миграционного опыта на их личное и профессиональное развитие.

Список литературы

1. Бенет-Мартинес, В. (2012). Кросс-культурная адаптация: теории и эмпирические данные.
2. Гудвин, Р. (2020). Психологические аспекты миграции и культурного шока.
3. Таджфел, Г. (1982). Социальная идентичность и межгрупповые отношения.
4. Berry, J. W. (2005). Acculturation: Living successfully in two cultures. *International Journal of Intercultural Relations*, 29(6), 697-712.
5. Ward, C., & Kennedy, A. (1999). The measurement of sociocultural adaptation. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 30(4), 422-442.
6. Ли, А. (2004). Адаптация иностранных студентов в разных странах: сравнительный анализ.
7. Ковалева, О. В. (2015). Межкультурная коммуникация и адаптация молодежи в новых культурных условиях.
8. International Organization for Migration. (2020). *Migration, Education, and Integration of Youth in Europe*.
9. Бейкер, М. (2013). *Psychosocial Effects of Migration on Immigrant Students: A Multicultural Approach*.
10. Sanayev A.K., UstinP.N., Murotmusaev K. B. Review of psychological adaptation factors of international students in Russian universities of the Russian Federation. *Eurasian Journal of Humanities and Social Sciences*. V.5. 2022.
11. Sanayev A.K., UstinP.N., Murotmusaev K. B. Factors Of Psychological Adaptation Freshmen Students. *Eurasian Journal of Humanities and Social Sciences*. V.5. 2022.

МЕДИА ДИСКУРСИ ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЧЕРТЫ ПОСТМОДЕРНИСТСКОГО ОСОЗНАНИЯ

Ибрагимова Феруза Рустамовна

преподаватель кафедры «Русский язык и литература» Ургенчский государственный педагогический институт

Feruza101@yandex.ru

Нуруллаева Рухшона Давронбековна

студентка 233- группы УрГПИ факультет филологии

ruhsonanurullaeva9@gmail.com

Аннотация: В статье проводится анализ языковой игры в качестве фундаментального принципа постмодернистского дискурса, связанного с игровыми философскими основаниями. Автор раскрывает двойственную природу игры (свободная активность / деятельность по

правилам) и доказывает, что в условиях кризиса метанарративов игра становится адекватным способом репрезентации действительности. Особое внимание уделяется функциям игры: сопротивлению тоталитарным системам, установлению диалога с читателем, стиранию границ между автором и реципиентом. На примерах произведений Пелевина, Акунина, Улицкой и Эко показывается, как тексты-игры создают пространство для со-творчества, где главным условием коммуникации становится особый «игровой настрой».

Ключевые слова: языковая игра, постмодернистский дискурс, игровые философские основания, двойственная природа игры, кризис метанарративов, репрезентация действительности, автор и читатель, сотворчество, игровой настрой, текст-игра.

MEDIA DISCOURSE AND LINGUISTIC PLAY AS FEATURES OF POSTMODERN CONSCIOUSNESS

Ibragimova Feruza Rustamovna

teacher of the department “Russian language and literature” Urgench state pedagogical institute

Feruza101@yandex.ru

Nurullayeva Ruxshona Davronbekovna

student of 233-group UrSPI faculty of philology

ruhsonanurullaeva9@gmail.com

Annotation: the article analyzes the language game as a fundamental principle of postmodern discourse, connected with its philosophical foundations in play. The author reveals the dual nature of play (free activity / activity governed by rules) and argues that in the context of the crisis of metanarratives, play becomes an adequate means of representing reality. Particular attention is paid to the functions of play: resistance to totalitarian systems, establishing a dialogue with the reader, and blurring the boundaries between the author and the recipient. Using examples from the works of Pelevin, Akunin, Ulitskaya, and Eco, the article demonstrates how game-texts create a space for co-creation, where a special “play mindset” becomes the main condition for communication.

Keywords: language game, postmodern discourse, philosophical foundations of play, dual nature of play, crisis of metanarratives, representation of reality, author and reader, co-creation, play mindset, game-text.

MEDIADISKURS VA LINGVISTIK O‘YIN SIFATIDA POSTMODERNISTIK ONGNI XUSUSIYATLARI

Ibragimova Feruza Rustamovna

“Rus tili va adabiyoti” kafedrasi o‘qituvchisi Urganch davlat pedagogika institute

Feruza101@yandex.ru

Nurullayeva Ruxshona Davronbekovna

Urganch davlat pedagogika instituti filologiya fakulteti 233-guruh talabasi

ruhsonanurullaeva9@gmail.com

Annotatsiya: Maqolada postmodernistik diskursning asosiy printsipi sifatidagi lingvistik o‘yinning o‘yinli falsafiy asoslari bilan bog‘liqligi tahlil qilinadi. Muallif o‘yinning ikki tomonlama tabiatini (erkin faoliyat / qoidalar asosidagi faoliyat) ochib beradi va metanarrativlar inqirozi sharoitida o‘yinning haqiqatni ifodalashning adekvat usuliga aylanishini isbotlaydi. O‘yinning funktsiyalariga alohida e‘tibor qaratilgan: totalitar tizimlarga qarshilik ko‘rsatish, o‘quvchi bilan dialog o‘rnatish, muallif va qabul qiluvchi o‘rtasidagi chegaralarni yo‘q qilish. Pelevin, Akunin, Ulitskaya va Eko asarlari misolida ko‘rsatilganidek, o‘yin-matnlar hamkorlikda ijod qilish uchun makon yaratadi, bunda kommunikatsiyaning asosiy sharti maxsus “o‘yin kayfiyati”ga aylanadi.

Kalit so‘zlar: lingvistik o‘yin, postmodernistik diskurs, o‘yinli falsafiy asoslar, o‘yinning ikki tomonlama tabiati, metanarrativlar inqirozi, haqiqatni ifodalash, muallif va o‘quvchi, hamkorlikda ijod, o‘yin kayfiyati, o‘yin-matn.

Введение. Современная культурная и философская парадигма, определяемая как постмодернизм, характеризуется фундаментальным сдвигом в восприятии реальности, языка и способов репрезентации. Кризис «больших повествований» (метанарративов), ощущение мира как

хаоса и тотальная релятивизация смыслов приводят к поиску новых стратегий взаимодействия с действительностью. Одной из таких ключевых стратегий становится феномен игры, который из периферийного развлечения превращается в центральный метод познания, творчества и коммуникации. Языковая игра рассматривается как системообразующий элемент постмодернистского дискурса, пронизывающий его на философском, эстетическом и текстуальном уровнях. Цель работы - проанализировать специфику постмодернистского дискурса через призму его игровых оснований, выявив функции и структуру языковой игры как метода репрезентации действительности и особой стратегии коммуникативного воздействия. Исследование строится на убеждении, что игра в постмодернизме - это не просто стилистический прием, но форма сопротивления тоталитаризму языка, способ деконструкции бинарных оппозиций и модель для установления диалогических отношений между автором и читателем в пространстве полифонического текста.

Философской основой для возведения языковой игры в ранг фундаментального метода служат идеи Л. Витгенштейна, который рассматривал язык как совокупность «языковых игр», правила которых конвенциональны и зависят от контекста [10]. Этот подход был радикализирован в постмодернизме, где язык утрачивает референциальную функцию и становится самодостаточной игровой реальностью, что находит отражение в концепции «смерти автора» Р. Барта и в деконструкции Ж. Деррида, направленной на выявление внутренних противоречий и игровых потенциалов любого текста.

Феномен языковой игры в постмодернистском дискурсе. Современное восприятие мира как хаоса, общее кризисное мироощущение и так называемый «страх перед метанарративами» [1, с. 5] повышают значимость игры в качестве адекватного способа взаимодействия с реальностью и важной составляющей постмодернистского сознания. В связи с этим представляет интерес изучение структуры и функций игровых стратегий в текстах рубежа XX–XXI веков в контексте философии постмодерна.

Новый подраздел после абзаца о бинарных оппозициях:

Приемы и уровни языковой игры в постмодернистском тексте

Языковая игра в постмодернизме реализуется через систему конкретных приемов, затрагивающих все уровни текста.

Интертекстуальность и пастиш: Цитирование, аллюзии и пародийное соединение различных стилей (как высоких, так и низких) создает игровое поле, где читатель узнает «чужие» коды и наслаждается игрой смыслов на их стыке. Текст превращается в палимпсест, где проступают другие тексты. Игра с повествовательной структурой: Нарушение линейной хронологии, использование ненадежного рассказчика, открытые финалы - все это приглашает читателя к активному участию в построении и проверке версий произошедшего. Игра на языковом уровне: Каламбуры, неологизмы (особенно ярко это проявляется у В. Пелевина), намеренные орфографические и грамматические «ошибки», смешение научного и просторечного регистров - все это служит инструментом деконструкции привычных языковых норм и создания нового, игрового смысла. Игра с жанровыми канонами: Постмодернистский текст часто представляет собой гибрид жанров (детектив + антиутопия, роман воспитания + фарс), что позволяет авторам играть с читательскими ожиданиями, то следуя, то намеренно нарушая жанровые клише.

В прямом понимании слово «игра» ассоциируется с развлекательным занятием, подчиняющимся определенным правилам. Словари современного русского языка (под редакцией А. П. Евгеньевой и С. А. Кузнецова [2, с. 365] фиксируют в семантике слова «игра» два противоречащих друг другу компонента: это и развлечение, и деятельность по строгим правилам. Данные Русского ассоциативного словаря также подтверждают эту двойственность: наиболее частыми реакциями на стимул «игра» являются азартная (35), спортивная игра (30), жизнь как игра (24), карты, шахматы (17), монополия, футбол (15) [3, с.179].

Дуальная природа игры делает ее сложным объектом для анализа: с одной стороны, она воспринимается как нечто легкое и необязательное, с другой - обладает жесткой структурой, требующей соблюдения правил. Й. Хейзинга выделял инвариантные свойства, позволяющие разграничить два типа игры - play (игра как свободная активность) и game (игра по установленным нормам) [4, с.21-24]. Первый тип - это игра ради процесса, второй - деятельность, подчиненная регламенту, которая во многом сближается с самой жизнью.

Помимо функции сопротивления, игра выполняет и терапевтическую роль. В условиях смысловой нестабильности мира игра становится способом преодоления травмы и абсурда. Создавая альтернативные, условные миры, автор и читатель вместе переживают опыт хаоса и

безопасном, ограниченном правилами пространстве текста. Эта игровая терапия позволяет не столько найти окончательный ответ, сколько научиться существовать в мире без окончательных ответов, сохраняя легкость и ироническую дистанцию по отношению к серьезности бытия. Неопределенность и размытость реальности в современную эпоху усугубляются вестеризацией, социальным инфантилизмом, гендерными трансформациями и стиранием границ между реальным и виртуальным в условиях информационного противоборства. Это формирует игровое отношение не только к искусству, но и к жизни в целом. Выросло целое поколение с клиповым мышлением, воспитанное на компьютерных играх, где у персонажа несколько «жизней» и всегда есть возможность начать все заново.

Более того, современная, во многом постмодернистская, культура может быть интерпретирована как текст или совокупность текстов, существование внутри которых регулируется игровым принципом. Постмодернизм признает игру во всей многогранности этого феномена: как особое поведение, специфические функции (в том числе эстетические), пространственно-временные ограничения и добровольность участия. При этом игра с регламентированными правилами привлекает возможностью импровизации в их рамках: автор-творец совершает ходы, создавая произведение, а читатель-интерпретатор отвечает своими ходами в процессе восприятия. Благодаря этому игра в постмодернизме обретает особые функции, становясь инструментом сопротивления метанарративам. Значимым становится намеренное виртуализация пространства текста, которая может выражаться в моделировании постмодернистского произведения по принципу компьютерной игры. Яркие примеры — повесть В. Пелевина «Принц Госплана» и роман Б. Акунина «Квест». Здесь идеи Л. Фиддера и У. Эко о многоуровневом прочтении находят буквальное воплощение: читатель переходит с одного уровня текста на другой, погружаясь в атмосферу компьютерной игры.

Переход от линейного текста к тексту-игре - это не просто следование духу времени, но и результат поиска эффективных способов привлечения внимания аудитории, установления с ней диалога («Игра приглашает к сотрудничеству», - отмечает С. И. Сметанина [5, с. 179]), а также реализации манипулятивных стратегий.

В пространстве постмодернистского текста в игровое взаимодействие вовлекаются бинарные оппозиции: реальное / условное, автор / персонаж, создатель / читатель, означающее / означаемое, традиционное / авангардное, свое / чужое, прекрасное / уродливое. Эти противопоставления намеренно демонстрируются с помощью системы приемов, что отражает диалектику игры: сочетание жесткой структуры и свободы интерпретации. В результате устранение бинарных оппозиций, принципы нон-иерархии и нон-селекции (Д. Фоккема) становятся основой игрового подхода в постмодернистском дискурсе.

Современный художественный текст служит площадкой для создания и отработки этих приемов, однако их шлифовка происходит в медиатексте. Игра пронизывает стиль современной жизни: финансовые пирамиды, компьютерные игры (называемые «мягким наркотиком»), телевизионные шоу, легализация казино, игровые автоматы, манипуляции с телевизионными программами и т. д. «Игровое начало повсюду — оно определяет даже “выбор” марки стирального порошка в супермаркете» [6, с. 92]. Подобный текст рассчитан на читателя, чей интеллектуальный багаж, социальная адаптированность и культурный уровень позволяют ему включиться в языковую игру. Игровой настрой необходим — без него многослойный текст будет воспринят как линейный, с поверхностными смыслами. Именно этот «настрой на игру» является обязательным условием и главным правилом, жесткими рамками, внутри которых только и возможен процесс коммуникации.

Этот же игровой настрой может выполнять функцию пароля, различая «своих» и «чужих». «Чужой» оказывается лишь наблюдателем, но не полноправным участником общения, как это произошло с героиней повести Л. Улицкой «Сквозная линия». Студентка политехнического института Маша случайно попадает в круг филологов:

«...Маша не знала, что этот легкий диалог, как и стих, - фрагмент длинной культуры, выращиваемой не год, не два, а чередой поколений... И цитаты, как потом она стала догадываться, занимали огромное место в этих разговорах. Как будто, кроме обычного русского, они владели еще каким-то языком, упрятым внутри общеупотребимого» [7, с. 92].

Эстетика постмодернизма - это особая грань современного лингвокультурного пространства, отражение кризисных процессов в обществе и сознании. Поэтому игра в современных текстах может рассматриваться не только как новая стратегия взаимодействия с

читателем, но и как способ преодоления внутреннего кризиса, освобождения от «тоталитаризма» языка и социальных систем.

Сущность игры в современном тексте - это особая форма коммуникации с адресатом, который не просто читает и «создает свой текст», но «разгадывает» его, находясь в постоянном взаимодействии с автором. Это взаимодействие также невозможно без главного правила — настроя на игру и готовности к порождению множественных смыслов. Поскольку иерархия смыслов принципиально невозможна, рождается не традиционный текст с классическими категориями, а нечто новое - эстетический продукт, в равной степени принадлежащий и адресанту, и адресату. В процессе «со-творчества» они создают новый текст, нелинейная структура которого порождает и обыгрывает оттенки скрытых и явных значений.

На идее игрового со-творчества, стирающего границы между автором и читателем, строится множество постмодернистских текстов, которые, по выражению В. Курицына, представляют собой «плотные» образования, соединяющие массовое и элитарное [8, с. 45]. Ярким примером такого синтеза является постмодернистский детектив, в том числе не только знаменитый «Имя розы» который У. Эко сравнивал со «слоеным пирогом» [9, с. 62], но и его более поздний роман «Таинственное пламя царицы Лоаны». Таким образом, языковая игра предстает не просто стилистическим украшением, а сущностной чертой постмодернистского сознания, отражающей его глубинные установки. В условиях кризиса метанарративов игра становится адекватным языком для описания релятивной и фрагментарной реальности. Она является одновременно и методом деконструкции тотализующих систем, и инструментом установления нового типа диалога с читателем, основанного на со-творчестве и общем «игровом настрое».

Двойственная природа игры - сочетание строгих правил и безграничной свободы внутри них - делает ее идеальной моделью для постмодернистского дискурса, который, отрицая иерархии, тем не менее, требует от участников высокой степени интеллектуальной и культурной подготовки. Анализ произведений Пелевина, Акунина, Улицкой и Эко наглядно демонстрирует, как текст-игра создает многомерное коммуникативное пространство, где рождаются множественные смыслы, а процесс их порождения и интерпретации становится не менее важным, чем конечный результат.

В перспективе исследование игровых стратегий представляется крайне продуктивным для анализа новейших форм медиадискурса, таких как гипертекстовые романы, интерактивные сериалы и нарративы в социальных сетях, где игровое начало и стирание границ между автором и реципиентом достигают своего апогея.

Список литературы

1. Скоропанова И. С. Русская постмодернистская литература. М., 1999.
2. Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А. П. Евгеньевой. М., 1985; Новейший большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С. А. Кузнецов. СПб.; М., 2008.
3. Русский ассоциативный словарь: в 2 т. М., 2002.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 2001.
5. Сметанина С. И. Медиа-текст в системе культуры. СПб., 2002.
6. Бодрийяр Ж. Соблазн. М., 2000.
7. Улицкая Л. Сквозная линия. М., 2002.
8. Курицын В. Русский литературный постмодернизм. М., 2000.

ДЕРИВАЦИЯ НЕОЛОГИЗМОВ В СОВРЕМЕННОМ РУССКОМ ЯЗЫКЕ: СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ И ИХ РОЛЬ В ЛЕКСИЧЕСКОЙ СИСТЕМЕ

Абдуалиева Дурдона Рустамовна
Старший преподаватель филиала КФУ в г. Джизаке
abdualiyevadurdona5@gmail.com

Аннотация: Современный русский язык переживает активный процесс обновления лексического состава, в том числе через образование неологизмов – новых слов, отражающих изменения в обществе, науке, технике и культуре. Одним из основных механизмов формирования неологизмов является деривация – процесс образования новых слов от существующих с помощью словообразовательных средств. Данная статья посвящена анализу деривации неологизмов в русском языке, рассмотрению её типов, способов и примеров, а также роли, которую она играет в развитии языка.