

К ВОПРОСУ О ПРИЕМАХ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ

С. А. Никаноров

Шадринский государственный педагогический университет, Шадринск, Россия

Предпринята попытка анализа наиболее интересных приемов языковой игры, встречающихся в произведениях отечественной и переводной художественной литературы XX в. (прозаических и стихотворных), адресованных детям. Анализ приемов строится на основе классификации авторских игровых новообразований (игрем), представленной ранее в авторской монографии.

Ключевые слова: *языковая игра, игрема, «игровая трансформа», игровой «код».*

В последние несколько десятилетий теория языковой игры нашла очень яркое выражение в трудах отечественных лингвистов. Это утверждение основано на исследованиях Б. Ю. Нормана, В. З. Санникова, Т. А. Гридиной и значительного числа их последователей. В основе понимания этого феномена, по Б. Ю. Норману, кроется понимание того, что «языковая игра начинается там, где есть заведомое нарушение заданных и усвоенных правил... В целом языковая игра представляет собой запредельное использование языковых единиц. Язык при этом является полигоном для моделирования и своего рода познания объективной действительности» [5]. Как считает Т. А. Гридина, «языковая игра должна быть охарактеризована как форма лингвокреативного мышления, которое основано на ассоциативных механизмах и проявляет способность говорящих к намеренному использованию нестандартного языкового кода в разных ситуациях речевой деятельности» [3. С. 4]. Реализуется языковая игра через «игрему», «игровую трансформу» (термин Т. А. Гридиной), которая является ее выражением. *Игрема* — это объект с опознаваемыми параметрами прототипа; она возникает «в результате взаимодействия стимула и аттрактантов, составляющих необходимый для выявления парадокса употребления знака ассоциативный контекст» [2. С. 9—10]. Мы принимаем указанное определение и считаем, что *игрема* — это слово, словосочетание (а может быть, и предложение), представляющее собой окказиональное образование, практически всегда ориентированное на комический эффект при его восприятии, которое появляется в речи автора произведения с целью воздействия на языковую рефлексию маленького читателя, попытки «ввести» его в процесс порождения новых форм и смыслов [4. С. 59].

Актуальность работы видится нам в том, что она соответствует тематике современных исследований по детской речи, в основе которых лежит обращение к «картине мира» языкового сознания ребенка, отражающейся в его языке. Заметим, что основным направлением в отечественной лингвистике современности стало обращение к проблеме *знания языка и владения им* (к проблемам речевой активности и творческого начала, в том числе в речевой деятельности ребенка и явлениях, влияющих на развитие такого творческого начала).

О языковой игре в художественном тексте необходимо говорить особо. «В художественном тексте языковая игра принимает разнообразные формы, вырабатывает собственную сложную «технику», связанную с эстетической сущностью произведения искусства и индивидуальностью творческого почерка его создателя» [3. С. 5]. На наш взгляд, именно в детской литературе отражается выделяемый Т. А. Гридиной имитативный признак языковой игры, проявляющийся «в установке на “опознаваемость” прототипных черт в используемом автором речевом коде текста» [Там же. С. 118]. Необходимо иметь в виду, что «любая имитация в художественном тексте “пропущена” через призму социально-культурных оценок того или иного типа речевого поведения» [Там же]. Как нам видится, погружаясь в живую стихию детской речи, писатель, стремясь максимально сблизиться с ребенком-читателем, сознательно задает тот «код» общения, который, с его точки зрения, понятен детям; далеко не последнюю роль играют при этом особенности языка, так называемые речевые неправильности, легко узнаваемые маленькими читателями и, что особенно важно, побуждающие их к дальнейшему тиражированию последних. Таким образом ребенку прививается

желание быть «сотворцом» писателя, развиваются его лингвокреативные способности.

Обратим, таким образом, внимание на авторские незуальные новообразования (игремы) в произведениях художественной литературы, адресованных детям, и на особенности их употребления. В качестве их классификации предлагаем свою, нашедшую отражение в авторской монографии [4. С. 60—71].

Игремы, ориентированные на семантические механизмы языковой игры

1. Прежде всего обращает на себя внимание употребление игрем, основанных на ложноэтимологической реноминации, которая связана с эксплицитным выражением мотивировочного признака во внутренней форме слова. Такие игровые образования актуализируют внимание читателя на одном из самых важных признаков обозначаемого, в чем, по нашим наблюдениям, велика роль образных аналогий. См., напр., *свинютины глазки, гладиолухи: Такли ткнул пальцем... в сторону грядок с самыми разными цветами. — Там, это где? — уточнил Дэвид. — Под гладиолухом. — Не под гладиолухом, а под свинютиными глазками* (С. Таск. Тайна рыжего кота). (Ср. с зуальными *анютины глазки, гладиолусы*). Используя в произведении подобные игремы, писатель, конечно, преследует цель добиться эффекта узнавания ребенком-читателем образного прототипа в наименовании, так как схожие игровые преднамеренные номинации весьма характерны для детской речи.

2. Ситуативно восполняющие игремы, которые также представляют собой имитацию писателем образования схожих единиц в речи ребенка. См., напр., *ножные лапы, ручные лапы: Бада смотрит, а у них лапы грязные. — Мыли? — спрашивает. — Мыли, — отвечают. — А почему лапы грязные? — Да мы другие лапы мыли, ножные. — Нет, так дело не пойдет, идите, мойте ручные* (И. и Л. Тюхтяевы. Зоки и Бада). Как видно, в данном контексте, лапы сказочных персонажей разделяются по «предназначению»: «ручными» в данном случае едят, а на «ножных» ходят. Указанный пример есть не что иное, как уточняющая ситуативная номинация с использованием имеющихся в языке прилагательных в буквализирующем контексте.

3. Использование писателями игровых именованных, как неоднократно отмечалось разными исследователями, нацелено на создание комического эффекта при их восприятии, в данном случае — детьми. Игремы же, ориентированные на семантические

механизмы языковой игры, в этом отношении самые «востребованные». По нашему мнению, наиболее яркий такой прием — вид языковой игры, ставший «классическим», — каламбур, который «сталкивает» разные значения полисемичных лексем или омонимов в одном смысловом контексте. См., напр., умышленное «неразличение» разных значений лексемы *пронести: Хлопу стало совестно. Он сказал: — А может быть, вызвать платного врача? — Нет уж, сиди и страдай, — велел атаман Таракан. — У нас нечем платить платному врачу. Не станешь же ты платить ему шоколадом. Терпи! Авось пронесет!* (Э. Успенский. Крокодил Гена — лейтенант милиции). В данном примере, как видно, преднамеренно сталкиваются разные значения многозначной лексемы *пронести: пронести* — «миновать», перен., разг. об опасности, беде, и *пронести* — прост., то же, что «прослабить» (вызвать ускоренное действие кишечника у кого-нибудь). Конечно, использование в тексте произведения, адресованного детям, просторечного значения многозначного слова должно быть подчинено особым авторским целям, оправдывающим такое употребление, которые, на наш взгляд, очевидно просматриваются: анализируемое выражение принадлежит бандиту (отрицательному персонажу произведения), «пострадавшему» за ограбление склада (он и его сообщники украли двадцать тонн шоколада торговой марки «Славный», изначально названной «Слабительный», в котором используется чернослив, и употребили часть его в пищу). Здесь, как думается, помимо игрового наполнения содержания повествования, присутствует и воспитательное (запрет брать чужое без спроса).

Кроме того, нередко в произведениях детской литературы каламбур основан на омофонии. В творчестве известного детского писателя Я. А. Козловского, например, можно наблюдать приемы *омофонического переразложения* — «перехода» слова в предложно-падежную форму, другие игровые приемы. Нужно иметь в виду, что подавляющее большинство стихотворных произведений художника состоят из одиночных рефренов, которые рифмуются чаще всего перекрестно. Особенность этой рифмы в том, что именно она и содержит игровое начало: попарно «сталкиваются», например, приемы омофонического переразложения и «неразличения» слов-омонимов и др.

Рассмотрим некоторые из них.

Так, нередко в творчестве поэта встречаются:

а) намеренно употребляющиеся в одном контексте слова-омонимы + приемы омофонического переразложения. См., напр., *коса — коса, по косу —*

к покосу: *Хороша у Алены коса, / И трава на лугу ей по косу. / Скоро лугом пройдетя коса: / Приближается время к покосу* («Хороша у Алены коса»). Ср. омонимы *коса* — «несколько длинных прядей волос, сплетенные в виде жгута», и *коса* — «ручное сельскохозяйственное орудие для скашивания травы и злаков»; прием омофонического переразложения *по косу* — «высота травы на лугу достигает нижнего уровня косы Алены», и *к покосу* — форма дательного падежа существительного *покос* в значении «процесс кошения травы»;

б) разные значения многозначных слов + омоформы. См., напр., *кошки — кошки, ей — ей-ей: Был кот в гостях у кошки, / Сказал с тревогой ей: / — Нужны монтеру кошки, / Слыхал я сам, ей-ей!* («В гостях»). Ср. разные значения лексемы: *кошка* — «домашнее животное с повадками хищника; самка кота», и *кошка* — «род железных шипов, надеваемых на обувь для лазания по отвесным местам»; *ей* — форма личного местоимения «она» в дательном падеже, и *ей-ей* — междометие, выражающие эмоциональную характеристику, оценку обстановки и т. д.; ср. также *пяточок — пяточок, пожалуй — пожалуй: Опустись в щелку пяточок, / — И к лестнице метро пожалуй. / — Стой, поросенок! Твой, пожалуй, / Не подойдет здесь пяточок!* («Поросенок в метро»). Ср. *пожалуй* — форма повелительного наклонения глагола «пожаловать» в значении «вежливое приглашение», и *пожалуй* — вводное слово, выражающе допущение какой-либо возможности; разные значения лексемы: *пяточок* — «круглое рыло у свиньи», разг., и *пяточок* — уменьшительное от *пятак* («монета или сумма в пять копеек»; лексема *пяточок* в этом значении была актуальна в употреблении в СССР, в частности во второй половине XX в., до 1992 г., тогда, когда создавалось стихотворение; проезд в метро в это время стоил пять копеек — *пяточок*);

в) пары омоформ. См., напр., *стаю — стаю, голубей — голубей: Снег сказал: — Когда я стаю, / Станет речка голубей, / Потечет, качая стаю / Отраженных голубей* («Март»). Ср.: *стаю* — форма единственного числа первого лица глагола *стаять* («растаяв, исчезнуть, сойти с поверхности (о снеге, льде)»), и *стаю* — форма винительного падежа существительного «стая» («группа мелких животных одного вида, преимущественно птиц»); *голубей* — форма сравнительной степени прилагательного *голубой* (здесь — в значении «ярче», «чище»), и *голубей* — форма родительного падежа множественного числа лексемы *голуби*. См. также *три — три, сев — сев: — Эй, скворец, начинается*

сев, / Даром клюв о сучок ты не три. / Время за-тракать. / На поле сев, / Слопай гусениц дюжины три («Начинается сев»). Ср. *сев* — «процесс посева семян», и *сев* — деепричастная форма от глагола *сесть*; *Люда — люда, Сани — сани* (в данном случае собственные имена существительные с одной стороны и нарицательные — с другой: *Слышен смех честного люда: / Трусит с горки съехать Люда, / А у Сани, а у Сани / С горки сами мчатся сани* («Слышен смех честного люда»). Ср. *люда* — форма родительного падежа лексемы *люд* (устар. «люди, группа людей»), и *Люда* — женское имя; *Сани* — короткое значение имени Александр в форме родительного падежа, и *сани* — «зимняя повозка на двух полозьях»;

г) часть фразеологического выражения + лексема со свободным значением и прием омофонического переразложения. См., напр., *с ноготок — ноготок, чемпион — чем пион: Хоть ростом я не с ноготок, / Мне имя дали: ноготок. / По красоте не чемпион, / Куда скромней я, чем пион* («Скромный цветок»). Ср.: *с ноготок* — фразеологизм, прост.-шутл. «очень маленький, низкорослый, крошечный», и *ноготок* — однолетнее растение с желтыми цветками, разводимое в садах; *чемпион* — «спортмен... победитель в соревнованиях по какому-нибудь виду спорта на первенство города, страны и т. д.», и *чем пион* — результат сравнения с цветком *пиона* (декоративного растения), и т. д.

Таким образом, находя выражение в случаях отождествления разных значений одной лексемы, использовании приемов омофонии и омофонического переразложения, в текстах детской художественной литературы подобные игровые номинации выражают, по нашему мнению, желание авторов показать (отразить) особенности мышления ребенка младшего школьного возраста, направленные на запоминание или выяснение лексического значения слова.

4. В этом же контексте следует рассматривать ситуативно «восполняющие» именованья, которые представляют собой имитацию писателем создания подобных единиц в детской речи. В них отчетливо прослеживается актуализация ассоциативного потенциала их внутренней формы в игровом контексте. Особенно ярко это проявляется, по нашему мнению, в повестях-сказках Э. Успенского. Рассмотрим, например, ситуативно «восполняющие» номинации писателя, в основе характеристики которых — принадлежность предмета кому-либо. См., напр., *дружинническая повязка: — Значит, будем их брать? — сказал Чебурашка, собираясь*

надеть *дружинническую повязку* (Э. Успенский. Крокодил Гена — лейтенант милиции). Авторское новообразование, отсутствующее в узусе, актуализирует значение «повязка, принадлежащая дружиннику», которая надевается на руку и тем самым его обозначает, является *главным атрибутом* представителя охраны общественного порядка. См. также *водопроводческая телогрейка: У меня есть потрясающий план, — ответил Гена. — Хороший? — спросил Чебурашка. — Очень потрясающий? — Замечательный, — сказал Гена. — Мне для плана нужна плоская тележка на колесиках, водопроводческая телогрейка* (Э. Успенский. Там же). По мысли автора, телогрейка — необходимый атрибут водопроводчика, в данном случае один из главных, необходимый, «представляющий» эту профессию.

Игры, ориентированные на фонетические механизмы языковой игры. Игра-отзвучие

Несомненный интерес вызывают приемы языковой игры, построенные на актуализации звукового образа слова (как показывают наблюдения, в художественной литературе, адресованной детям, находит отражение предрасположенность ребенка к рифмовке). Еще К. И. Чуковский отмечал, что «всякая рифма доставляет ребенку радость» [10. С. 310]; она представляет собой «побочный продукт этой неутомимой работы ребенка над своим голосовым аппаратом, и продукт чрезвычайно полезный: благодаря ему тяжелая работа ощущается ребенком как игра» [Там же. С. 317]. Как исследователи речи ребенка, так и писатели, работающие для детей, знакомы с тем, что «едва ли встретится какой-нибудь приметный случай, подходящий повод, который затруднит ребенка найти бойкое словцо, легкую рифму, вряд ли выищется интересное ребят событие, для отражения которого не нашлось бы готовой песенной формы и не родилась бы новая» [1. С. 664], поэтому в текстах художественной литературы, адресованной детям, весьма немало игровых рифмованных строк, которые зачастую заимствуются авторами непосредственно из детской речи. Несомненно, что писатели берут в расчет различные виды детской мотивации, взятые в основу создания данных игровых номинаций. В то же время ребенок, находящийся в процессе «постижения» слова (через чтение), со временем учится постигать и «чужую» рифму, в том числе игровую, что может доставлять ему немало приятных минут от реализации в его сознании заключенного в этой рифме комического эффекта.

Игровые номинации указанного типа можно разделить: а) на рифмовки-отзвучия, созданные с опорой на звукоподражательную мотивацию, и б) рифмовки-отзвучия, созданные с опорой на звукосимволическую (фонетическую) мотивацию. К играм первой группы отнесем рифмовки типа: *пакля, макля, бакля, вакля, гакля, рвакля, дракля, шпакля* (Н. Носов. Приключения Незнайки и его друзей). Как видно, автор предлагает маленькому читателю поиграть, то есть вместе с Незнайкой подобрать рифму к лексеме *пакля*, задает специальный игровой «код». По заданной автором модели *пакля* им же создается целый тематический ряд аналогичных слову-прототипу игровых номинаций, связанных по характеру внутренней формы, тем самым показывая ребенку пример. Лишь формальное совпадение их финальных частей — отличительная черта лексем, которые составляют этот ряд. Как показывают наши наблюдения над детской речью, маленькие читатели охотно «отзываются» на подобные авторские «приглашения» к сотворчеству. Ко второму типу рифмовок-отзвучий отнесем авторские рифмованные новообразования типа: *фигура — кура — багура — вагура: Маша лепила коня, / А получилась свинья. / Наташа лепила свинью, / А получила ладью. / А у Коли фигура — / КУРА — БАГУРА — ВАГУРА* (Э. Мошковская. Митя лепит). На наш взгляд, здесь, помимо авторского «призыва» к сотворчеству, описанного выше, налицо субституция звуков и присоединение рифмовок-отзвучий к «опорному» слову. В подобных играх может проявляться фоносемантика оценки, которая представляет «чувственно ощутимую реальность» для восприятия ребенка. Согласимся, что звуковой образ может заключать в себе положительные или отрицательные коннотации: как думается, (*фигура*) — *кура — багура — вагура* — фоносимволический образ фигуры, «качественно не удавшейся».

Игры, ориентированные на словообразовательные механизмы создания языковой игры

Указанный тип игр, пожалуй, самый распространенный в представляемом нами материале. Так, например, в рассматриваемом ключе представляют интерес образные наречные сравнения. См., напр., *по-свински, по-гусятски: Малышки Гусишки, если вы увидите острые травинки и тонкие тростинки, делите их по-братски, по-гусятски. Ребятки Совятки, если вам встретится множество мошек, немисливо мышек, делите их не по-свински,*

а *по-свински* (Э. Лир). Игремы *по-гусятски* и *по-свински* наделены «контекстуальным» значением «поступать соответствующим образом». В первом случае показано авторское стремление уподобить чьи-либо поступки действиям, свойственным человеку (*по-гусятски* — так же как по-товарищески — «справедливо, честно»), во втором — действиям человека, которые подаются через экспрессивную оценку («по-свински»).

Как наиболее продуктивные (часто употребляемые писателями) типы подобных игровых номинаций в произведениях детской литературы выделяем игремы, которые образованы от основ с оценочной («эмоциональной») семантикой, одновременно обобщенно представляющие и «увеличивающие» характерный признак, который находится в основе наименования и указывает на отличительные особенности персонажа или его поведения. См., напр., 1) игремы, которые представляют собой лексемы-потенциалы со значением «исполнитель действия», обозначающие в герое произведения склонность к какому-либо действию, род его занятий, увлечений, которые могут быть образованы с помощью суффикса -тель — *запускатель*: *Тогда я сказал: «Костик назначается Главным Зажигателем!» Мишка добавил: «А Андрюшка назначается Главным Запускателем!»* (В. Драгунский. Удивительный день); процесс расширения лексического наполнения подобных игрем, на наш взгляд, не может не создавать их экспрессию, заключающуюся в актуализации ситуативно значимых параметров игровых номинаций *лица* по совершаемому им действию; 2) отвлеченные отглагольные существительные, которые образованы с помощью суффиксов -ниј и -ениј со значением опредмечивания действия или его результата. См., напр., *обмочение*: — *Вот беда-беда-огорчение!* — *пожаловался кикиморам Кузька.* — *Вот вода-вода-обмочение!* *Вот еда-еда-угощение!* — *подхватили веселые голоса* (Т. Александрова. Домовенок Кузя). В рассматриваемом произведении представлены авторские синонимические характеристики к лексемам, существующим в узусе (ср. «беда-огорчение»); 3) эмоционально-экспрессивные игремы с оценочными суффиксами увеличения -ищ и -ин. См., напр., *удодина*: *Удод, удод, удодина, / Удодливый удод, / В твоём гнезде удодовом / Удобно ли, удод?* (М. Яснов. Приставалка к удоду). Игрема *удодина* обладает коннотацией, свойственной прозвищам-дразнилкам в детской речи. Интересно, что игровой «код» писателя,

направленный на максимальную заинтересованность читателя, выстраивается им уже в названии стихотворения (играма *приставалка*); обратив на него внимание, маленький читатель может «спрогнозировать» для себя, что авторский настрой на игру ждет его и далее в тексте. См. также *Тамарище*: *Особенно старалась, конечно, тетя Тамара: «Да что это у тебя в голове — песок или опилки?» Я сказал: «Это у тебя в голове опилки, Тамарище семипудовое». Сказал, конечно, в мыслях* (В. Драгунский. Денискины рассказы). Как представляется, суффикс -ищ, характерный для дразнилок в детской речи, придает имени *Тамара* весьма вескую отрицательно-оценочную коннотацию.

Особо в этом плане выделим группу имен существительных, обозначающую детенышей животных (именования со значением «невзрослости»). В них с помощью использования суффиксов субъективной оценки -онок/-енок/-ят повторяется характерное для речи ребенка стремление к выстраиванию оппозиций в словообразовании по признаку «ребенок — взрослый (родитель)». См., напр., *цапленок* (А. Шлыгин. Цапля); *мартышонок* (Я. Аким. Всех угостил) и подобные.

Особую группу авторских образований представляют собой приемы ономастической языковой игры (создание «говорящих» фамилий и имен). Использование «говорящих» имен, как давно известно, весьма популярно в литературе, причем не только в детской. В детской же литературе подобные имена чаще имеют именно ярко выраженную игровую направленность; подобные игремы создаются с целью актуализации в сознании ребенка алгоритма семантизации имени, стремления увидеть в нем указание на характеристику его носителя. Особенностью игрем — «говорящих имен» является то, что они показывают некоторые особенности мировоззрения ребенка, нацелены на выявление важных для сознания детей ассоциаций. Так, например, в трилогии Н. Носова о Незнайке имена многих персонажей-коротышек представляют собой «говорящие» прозвища. См., напр., *Авоська, Небоська, Торпыжска, Пончик, Растеряйка, Ворчун, Незнайка* («Приключения Незнайки и его друзей»). В основе подобных прозвищ — номинация по одному из характерных признаков носителей имен (оценка «ума», «знаний»; склонность к изобретательству (Знайка), полнота как следствие любви к еде (Пончик), пристрастие к газированной воде с сиропом (Сиропчик) и т. д.). Данный прием охотно используют и дру-

гие писатели. См., напр., *Неумейка: Сказал почтальон: «Неплохая семейка! / Не здесь ли живет Гражданин Неумейка?»* / (Я. Аким. Неумейка). Здесь на явно неодобрительном отношении к его обладателю основано экспрессивно-оценочное наполнение имени. Прием, во многом схожий с именем *Незнайка* (ср.: *Незнайка — Неумейка*: первый ничего не знает, второй ничего не умеет). Наличие подобных игрем можно наблюдать в произведениях Э. Успенского, Т. Александровой, Г. Остера и других писателей. Такие игремы-имена напоминают особенность детей «присваивать» ровесникам (а иногда и старшим, учителям) различные прозвища. Такие игровые номинации почти всегда обладают эмоционально-оценочной (положительной или отрицательной) коннотацией. Эти игремы обладают особой (высокой) степенью выраженной в них экспрессии, что достигается использованием суффиксов субъективной оценки, характерных для образования уменьшительных («неофициальных») форм имен, что весьма показательно для детской речи. См., напр.: *Агапчик, Поплеша, Петряй, Амфилаша, Тухляшка, Афонька, Адонька, Вуколочка, Сосипатрик, Лутонюшка, Понька, Сюр, Пармеша, Куковьяка, Пафнутий, Фармуфий, Пантя, Славуся, Веденей, Буян, Смеяка, Бутеня, бедненький Кувыка* (Т. Александрова. Домовенок Кузя). Названные ономастические ряды состоят, как видно, из имен стилистически нейтральных (*Авудий, Теря, Веденей*) и выражающих конкретную оценку, отношение к персонажам сказочного произведения (домовятам). В них также присутствует положительная или отрицательная оценочность, выражающаяся, кроме актуализирующегося семантического наполнения, с помощью уменьшительно-ласкательных или уменьшительных суффиксов, которые свойственны некоторым из упомянутых имен. Если, как нам представляется, положительная оценка свойственна обладателям имен с суффиксами -очк, -ик, -чик, -ш и др. (*Агапчик, Лутонюшка, Вуколочка, Сосипатрик, Поплеша, Амфилаша, Пармеша*), то в номинациях с суффиксом -к (*Адонька, Афонька*) ощущается особая стилистическая сниженность. Максимально же негативная характеристика персонажа представлена в игре *Тухляшка*, в которой кроме суффикса об «отрицательном наполнении» имени говорит мотивация его появления (лексемой *тухлый*).

По нашим наблюдениям, подобные «говорящие» имена присутствуют и в переводной детской литературе. Конечно, в таком случае уровень интерпретации авторского замысла, степень его воздействия

на маленького читателя передается переводчиком, «соучастником» в данном случае игровой ситуации. Так, например, весьма живо экспериментирует с возможностями языковой игры Дж. Ривз через переводчика М. Богородицкую. Речь идет об играх-фамилиях в стихотворении указанного автора «Ворчуны из Уныллоу»: *Хворроу, Хиллоу, Недуглас, Чахли: У мистера Хворроу снова простуда, / У мистера Хиллоу — радикулит, / Супругам Недуглас по-прежнему худо, / У старого Чахли все тело болит*. Фамилии-имена персонажей стихотворения образуют тематическую группу, общее значение номинаций, которые его составляют, — «нездоровое состояние человека». Выведенные автором герои проживают в деревне с говорящим названием *Уныллоу*, откуда и подобное («унылое») наполнение их имен. Подобные игровые номинации присутствуют в произведении известного чешского поэта Й. Кайнара «Доброй ночи» (перевод А. Эппеля): (Названия населенных пунктов): *Засыпань, Зевота, Дремалы, Дремота*.

Еще один вид авторских новообразований подобного типа — игремы-антропонимы. Учитывая то обстоятельство, что нередко в художественной литературе, адресованной детям, явления живой и неживой природы наделяются человеческими свойствами или признаками, оригинальным игровым приемом выступает «перевод» номинаций из разряда нарицательных в разряд имен собственных, имен существительных. См., напр., *Весна Мартовна Подснежникова, Весна Апрельевна Скворешникова, Весна Маевна Черешникова* (Ю. Мориц. Идет весна по городу). В стихотворении Ю. Мориц используются игровые индивидуально-авторские образования; художник слова актуализирует ассоциации, связанные с чередой весенних месяцев: март ассоциируется с появлением подснежников, апрель — с появлением скворцов, май — с цветением черешни. Общее (родовое) именование времени года («весна») выступает в функции личного имени, а видовые понятия *март, апрель, май* являются основой для образования «отчеств», которые в сознании автора ассоциируются с человеческими отчествами; в качестве фамилий выступают дериваты от ассоциативов *подснежник, черешня, скворечник*, которые подражают одной из моделей антропонимов. В наделении весны способностью «идти по городу» проявляется антропоморфизм — в контексте стихотворения «оживляется» стертая метафора («весна идет»). Вызывает интерес использование схожего приема «олицетворения» лексики *непогода*

И. Шевчуком: *Потому что **Непогоде** от рождения только год, / И она еще не ходит в детский сад для **Непогод*** (И. Шевчук. Непогода). *Непогода* представляется автором как ребенок дошкольного возраста, который еще не посещает детский сад. В игровой номинации наблюдается образное наполнение, которое сочетается с антропоморфной характеристикой именованного состояния погоды (скорее всего, долгого ненастья).

Авторские игровые номинации с суффиксом -лк, которые называют опредмеченные действия, состояния, — еще один «продуктивный» авторский прием создания игровых номинаций. См., напр., *хохоталки* (С. Таск. Тайна рыжего кота). Игрема *хохоталки*, конечно, формально соотносима с детскими инновациями, *дразнилками-смешилками* (так называемыми смеховыми жанрами детской речи), и называет сказочные живые существа. См. подобный пример: *Мирилки, Дразнилки, Разнималки* (М. Яснов). Речь идет о существах, поступающих соответствующим образом. В стихотворных строчках М. Яснова игровые номинации с суффиксом -лк называют неизвестные олицетворенные существа с точки зрения действий и функций, присущих им. Как показал анализ материала, подобные приемы олицетворения используются как известные способы достижения контакта с ребенком-читателем в целях появления особого эстетического впечатления от прочитанного.

В этом разделе мы выделяем также приемы а) игровой контаминации (скрещивания) слов и б) словосложения, многократно встречающиеся в произведениях художественной литературы для детей. Подобные игровые номинации, по нашему мнению, дают, с одной стороны, обширные возможности для детского игрового словотворчества. С другой стороны, опираясь на конкретные примеры детских контаминационных образований, писатель легко проникает в живую стихию детской речи. Получается, что представленный процесс имеет двустороннюю направленность. Необходимо также отметить, что некоторые писатели, хотя их меньшинство, считают «своим долгом» «расшифровать», «прокомментировать» представленные в тексте контаминационные образования, указать читателю на их составляющие, что облегчает ребенку процесс их восприятия. В подтверждение этих слов необходимо сослаться на Л. А. Кассиля, практиковавшего подобные методы работы с читателем.

По нашим наблюдениям, в текстах художественной литературы скрещению могут подвергаться

лексемы, представляющие собой, как правило, единицы одного тематического ряда. Говоря об этом, нельзя не вспомнить пример стихотворения, ставшего классическим образцом использования в тексте контаминационных (гибридных) игровых новообразований. Мы говорим об овощах-гибридах, появившихся в воображении Н. П. Кончаловской в середине XX в.: *огурбузы, помидыни, редисвекла, чеслук, репуста* и др. (Н. Кончаловская. «Про огород»). Как видно, скрещиваются единицы одного тематического ряда — «овощи»: *помидыни* = *помидоры* + *дыни*, *огурбузы* = *огурцы* + *арбузы*, *чеслук* = *чеснок* + *лук*, *редисвекла* = *редька* + *свекла* и т. д.

Кроме того, контаминационные игремы могут представлять собой соединение лексем разных тематических групп, что, конечно, усиливает экспрессивное восприятие при чтении. Ср., напр., *шваброза* = *швабра* + *роза* (С. Таск. Тайна рыжего кота); *дженгльдог* = *дженгльмен* + *бульдог* (В. Семенов. Дженгльдог). Восприятие этих игровых номинаций основано на оценочном контрасте совмещаемых слов и признаков, ассоциативно сближаемых во внутренней форме игремы.

Игровое наполнение имеют также разнообразные приемы словосложения, представленные в детской литературе (данная инновационная группа слов довольно широко в ней распространена). В итоге получаются абсолютно новые ассоциативные цепочки. См., напр., игремы — сложные имена существительные, созданные на базе: а) двух и более основ с привлечением узуальных аффиксов — *посудовытиратель, осколкоподбиратель*: — *Посуду будет вытирать Посудовытиратель. / — А кто осколки подбирать? — Осколкоподбиратель!* (А. Шибаяев); *настолонакрыватель, обедоподаватель*: — *Для мамы я изобрету Настолонакрыватель. / — А что еще изобретешь? / — Обедоподаватель* (А. Шибаяев) и т. д.; б) сложения — *стукофон*: *Даже Шарик растерялся, / Зарычал на двери он. / И тогда я им признался: / — Я придумал стукофон* (В. Шульжик. Веселый мастерок). К этой же категории игровых номинаций можно отнести так называемые адъективные именованья, представляющие собой случаи сложения в одной лексеме нескольких, которые объединены общим смыслом. См., напр. (настроение у членов семьи): *завтракомчитальное, напупобижальное, кричальнопогремучее, поккомнатампрыгучее* (В. Лунин. Радость). Как представляется, в рассматриваемых играх выстроен своеобразный слово- и смыслокомплекс, который,

без сомнения, имеет целью создание комического эффекта при восприятии текста.

В представленной работе мы рассмотрели лишь небольшую часть игровой составляющей художественной литературы для детей. Однако, на наш взгляд, уже этого материала достаточно для того, чтобы сделать вывод, что игра с внутренней формой слова характерна для творчества многих отечественных художников слова XX в. В этой связи необходимо назвать имена Я. Акима, Т. Александровой, Б. Заходера, В. Губарева, В. Драгунского, Л. Касиля, Я. Козловского, В. Лунина, С. Маршака, Э. Мошковской, Г. Остера, Г. Сапгира, С. Таска, И. и Л. Тютчевых, Э. Успенского, К. Чуковского, А. Шibaева, А. Шлыгина, В. Шульжика и многих других писателей, чье творчество адресовано детям. Одни из них использовали игровые номинации довольно часто; это в первую очередь касается языка произведений Э. Успенского (по нашим наблюдениям, он безусловный «лидер»; рассмотрению его игрового творчества была посвящена наша отдельная статья [8]), Я. Козловского, Г. Остера, И. и Л. Тютчевых, Т. Александровой). Другие (Я. Аким, Э. Мошковская, В. Шульжик) пользовались приемами языковой игры лишь изредка.

Как нам представляется, важно отметить, что существеннейшее влияние на авторские «предпочтения» (использование тех или иных приемов игровых номинаций конкретными писателями и желание вообще их употреблять) оказывает жанр произведения. Основываясь на анализе материала, заключаем, что жанрами, наиболее «близки-

ми» ребенку-читателю, являются повесть-сказка и стихотворные произведения (детям более раннего возраста). Доминирование повести-сказки подтверждается и тем, то такой жанр предпочитают и многие-многие писатели для общения с ребенком-читателем; с точки зрения использования в тексте произведения авторских игровых номинаций он выступает основным (Н. Носов, В. Губарев, Е. Велтистов, Э. Успенский и др.). Произведения, созданные в этом жанре, достаточно легко и быстро воспринимаются детьми, потому что теснейшим образом соприкасаются с жанром сказки *народной*, столь популярной в дошкольном возрасте (стилистическим оформлением, возможными «заимствованиями» из народной сказки самых известных персонажей, схожими особенностями построения повествования и т. д.). Кроме того, весьма любимым у детей является стихотворный жанр: понравившиеся «игровые строчки» можно довольно быстро выучить и надолго сохранить в памяти, при случае ими «пользоваться» (Я. Козловский, С. Маршак, А. Шibaев, М. Яснов).

По нашему убеждению, анализ материала показывает, что во всех произведениях, нами рассмотренных, приемы языковой игры довольно уместно используются их создателями, в некоторой степени даже формируя авторский стиль повествования. В этом отношении переоценить значимость использования игровых номинаций весьма трудно. Кроме того, принципы языковой игры, конечно, являются для писателей одним из средств творческого самовыражения.

Список литературы

1. Виноградов Г. С. Детская сатирическая лирика // Русский школьный фольклор. М., 1998. С. 656—711.
2. Гридина Т. А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явления языковой игры): дис. ... д-ра филол. наук. М., 1996. 563 с.
3. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург, 2008. 165 с.
4. Никаноров С. А. Ментальные ориентиры языковой игры в детской художественной литературе. Шадринск, 2013. 132 с.
5. Норман Б. Ю. Языковая игра как вид познавательной деятельности // Ребенок в современном мире: тез. междунар. конф.: в 3 т. Т. III. Мир ребенка и его язык. СПб., 1993. С. 39—40.
6. Ретюнских Л. Т. Философия игры. М., 2002. 256 с.
7. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999. 542 с.
8. Суворова С. Л., Никаноров С. А. Приемы языковой игры в творчестве Э. Н. Успенского // Вестник Челябинского государственного университета. 2018. № 10 (420). Филологические науки, вып. 114. С. 240—245.
9. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. М., 1992. 464 с.
10. Чуковский К. И. От двух до пяти // Собрание сочинений: в 2 т. Т. 1. М., 1990. С. 73—404.

Сведения об авторе

Никаноров Сергей Анатольевич — кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры филологии и социогуманитарных дисциплин Шадринского государственного педагогического университета, Шадринск, Россия. nikanorov-70@mail.ru

Bulletin of Chelyabinsk State University.
2020. No. 7 (441). Philology Sciences. Iss. 121. Pp. 122—130.

ON THE ISSUE OF LANGUAGE PLAY TECHNIQUES IN FICTION FOR CHILDREN

S. A. Nikanorov

Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia. nikanorov-70@mail.ru

The article attempts to analyze the most interesting methods of language game found in the works of Russian and translated fiction of the 20th century (prose and verse), addressed to children. The analysis of techniques is based on the classification of author's language game transforms ("igrem"), presented earlier in the author's monograph. The paper develops the idea of Russian linguists (for example, T. A. Gridina) that the author's game transforms are often based on the imitative principle of language game; they are skillfully interpreted (processed) by the artists of the word featuring the child's language. The paper discusses the "igrem" focused on the phonetic, word-formative, semantic mechanisms of a language game. With the help of specific examples, the authors' desire to find the most understandable code for communicating with a small reader, which is necessary to achieve creative contact with the latter, is shown.

Keywords: *language game, playable, game transform, game code.*

References

1. Vinogradov G. S. (1998) *Detskaya satiricheskaya lirika* [Children's satirical lyrics]. *Russkiy shkolnyy folklore* [Russian school folklore]. Moscow, Ladimir. Pp. 656—711 [in Russ.].
2. Gridina T. A. (1996) *Assotsiativnyy potentsial slova i ego realizatsiya v rechi (yavleniya yazykovoy igry)* [The associative potential of a word and its implementation in speech (phenomena of a language game). Thesis]. Moscow. 563 p. [in Russ.].
3. Gridina T. A. (2008) *Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste* [Language game in fiction]. Ekaterinburg. 165 p. [in Russ.].
4. Nikanorov S. A. (2013) *Mentalnyye oriyentiry yazykovoy igry v detskoj khudozhestvennoy literature* [Mental landmarks of the language game in children's fiction]. Shadrinsk. 132 p. [in Russ.].
5. Norman B. Yu. (1993) *Yazykovaya igra kak vid poznavatelnoy deyatel'nosti* [Language game as a form of cognitive activity]. *Rebenok v sovremennom mire* [A child in the modern world] in 3 vol. Vol. 3. St. Petersburg. Pp. 39—40 [in Russ.].
6. Retyunskikh L. T. (2002) *Filosofiya igry* [Game philosophy]. Moscow. 256 p. [in Russ.].
7. Sannikov V. Z. (1999) *Russkiy yazyk v zerkale yazykovoy igry* [Russian language in the mirror of the language game]. Moscow. 542 p. [in Russ.].
8. Suvorova S. L., Nikanorov S. A. (2018) *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 10 (420). *Filologicheskiye nauki*. Iss. 114, pp. 240—245 [in Russ.].
9. Kheyzinga Y. (1992) *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy* [Homo ludens. Man playing]. Moscow. 464 p. [in Russ.].
10. Chukovskiy K. I. (1990) *Ot dvukh do pyati. Sobraniye sochineniy: v 2 t. T. 1* [Collected works in 2 vol. Vol. 1]. Moscow, Pravda. Pp. 73—404 [in Russ.].