

РЕЧЕЖАНРОВЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ

УДК 821.161.1-93. DOI 10.26170/FK20-01-07. ББК Ш383(2Рос=Рус)64-8,44. ГРНТИ 16.21.26.
Код ВАК 10.02.19

Гридина Т. А.

Уральский государственный педагогический
университет

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3993-5164>

Tatiana A. Gridina

Ural State Pedagogical University

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3993-5164>

SPEECH GENRE POTENTIAL OF LANGUAGE PLAY IN CHILDREN'S FICTION

Abstract. The article analyzes the functionality of language game codes in modeling the mental space of a fairy-tale narrative according to the laws of the detective genre. The author studies a series of books by Katya Matyushkina "All Adventures of da Vinci the Cat". The article describes the operational mechanisms (constructive techniques) and linguistic markers of game transformations generated by the author, which determine the possibility of their decoding against the background of correlation with the prototype (phonetic similarity, structural and/or semantic "replica" of associates containing a game paradox). In other words, the associative relationship between the prototype and the gameme, discovered by the study, models the aspect of its perception, specified by the fiction author. The article highlights the allusive, imitative, and figurative-heuristic principles of language game, each of which sets its own vector in the plot of the detective story. The first principle involves decoding precedent phenomena (names, texts, situations), which creates a programmed effect of associative derivability of the meaning of a game transformation. The author reports a special role of the allusive principle in the creation of the game onomasticon, and specifically in deciphering the name of the main character. The second principle of language game focuses on the reader's identification of recognizable features of the gameme and the prototype (on the principle of associative identification). Such is, in particular, the effect of parodic stylization of newspaper PR practices as a means of presenting unfolding events as a kind of reportage, and the use of onomatopoeic motivation for the names of the characters. The third (figurative-heuristic) principle of the language game encourages the addressee to co-create with the author, turning reading into a kind of quest that requires the child's ability to independently decode gamemes according to the algorithms specified in the text. These features create the effect of an associative multidimensional text, presupposing different levels of understanding of the meanings of gamemes (taking into account the competence of primary school children for whom the book is written, and at the same time – taking into consideration the level of development of older children, and the interest the game can arouse in an adult reader).

Key words: language game; fiction; children's detective stories; children's literature; children's women-writers; literary creative activity.

Аннотация. В статье анализируется функционал кодов языковой игры в моделировании ментального пространства сказочного нарратива по законам детективного жанра. Материалом для исследования выступает серия книг Кати Матюшкиной «Все приключения кота да Винчи». Характеризуются операциональные механизмы (конструктивные приемы) и лингвистические маркеры порождаемых автором игровых трансформ, определяющие возможность их декодирования на фоне соотнесения с прототипом (фонетическое сходство, структурное и/или семантическое «подобие» ассоциатов, заключающее в себе игровой парадокс). Иначе говоря, обнаруженная ассоциативная связь между прототипом и игрой моделирует заданный автором аспект ее восприятия. Выделяются аллюзивный, имитативный и образно-эвристический принципы языковой игры, каждый из которых задает свой собственный вектор в событийной канве детективного повествования. Первый принцип предполагает дешифровку прецедентных феноменов (имен, текстов, ситуаций), что создает запрограммированный эффект ассоциативной выводимости смысла игровой трансформы. Отмечается особая роль аллюзивного принципа в создании игрового ономастикона, в частности в дешифровке имени главного персонажа. Второй принцип языковой игры апеллирует к идентификации читателем опознаваемых черт подобия игры и прототипа (по принципу

ассоциативного отождествления). Таков, в частности, эффект пародийной стилизации практик газетного пиара как средство представления разворачивающихся событий в репортажном ключе, использование звукоподражательной мотивации имен героев. Третий (образно-эвристический) принцип языковой игры побуждает адресата к сотворчеству с автором, превращая чтение в своеобразный квест, требующий от ребенка способности к самостоятельному декодированию игрем по заданным в тексте алгоритмам. Отмеченные особенности создают эффект ассоциативной многомерности текста, предполагающей разные уровни считываемости смыслового наполнения игрем (с учетом компетенции детей младшего школьного возраста, которым непосредственно адресовано анализируемое произведение, и в то же время – с учетом зоны развития ребенка более старшего возраста, а также интереса, который может вызывать игровой текст у взрослого читателя).

Ключевые слова: языковая игра; художественная литература; детские детективы; детская литература; детские писательницы; литературное творчество.

Для цитирования: Гридина, Т. А. Речежанровый потенциал языковой игры в художественной литературе для детей / Т. А. Гридина. – Текст: непосредственный // Филологический класс. – 2020. – Т. 25, № 1. – С. 73–85. – DOI: 10.26170/FK20-01-07.

For citation: Gridina, T. A. (2020). Speech Genre Potential of Language Play in Children's Fiction. In *Philological Class*. Vol. 25. No. 1, pp. 73–85. DOI: 10.26170/FK20-01-07.

Введение

Обращение к феномену языковой игры применительно к художественным произведениям для детей обусловлено как минимум двумя обстоятельствами: первое связано с весьма широким репертуаром и жанровым разнообразием игровых текстов в современной детской литературе; второе обстоятельство заключается в том, что именно в данной сфере литературного творчества языковая игра особенно явственно проявляет свою конгруэнтность лингвокреативному регистру развития ребенка. Компенсаторная креативность, свойственная ребенку, еще не знающему нормы и поэтому «игнорирующему» ее, в определенном возрасте (хотя и не у всех детей в равной степени) переходит не просто в осознанное нарушение нормы с целью вызвать смеховой эффект, но и в преднамеренное «творение» собственного языка, выражающего уникальность конкретной личности [Гридина 2016]. Естественное для детей «чутье языка» [Чуковский 2010] как проявление «компенсаторной и/или преднамеренной интенции к нарушению нормативного канона» [Гридина 2012; 2018б] получает подкрепление в игровом художественном тексте, адресованном ребенку [Tin 2011; Smogorzewska 2014; Sekaite 2018]. Подчеркнем тот факт, что детский игровой текст – это почти всегда текст двойной адресации, интересный не только ребенку,

но и взрослому, что предполагает разную глубину, разный уровень его дешифровки непосредственным и потенциальным читателем. Соответственно анализ кодов языковой игры, ориентированных именно на читателя-ребенка [Гридина 2018а: 189–199], должен осуществляться с учетом креативной составляющей его интеллекта [Коновалова 2012а: 42] и культурно-речевой компетенции, в том числе смеховой культуры [Коновалова 2012б].

Немаловажную роль в восприятии игрового текста имеет и жанр произведения, который должен отвечать критерию занимательности, предполагая в случае адресации ребенку возможность проявления им познавательной активности, фантазии, «включения в сюжет» наравне с автором.

Весьма интересно в этом плане рассмотрение кодов языковой игры в жанре детского детектива, развивающего некий сказочно-приключенческий сюжет, пружину которого составляет интрига, связанная с расследованием преступления. Именно «адаптация» детективного жанра к сказочному канону (см. например, народные и литературные сказки, в которых персонажами являются животные) определяет специфику и прогноз адекватной для восприятия ребенка «техники» языковой игры.

Такого рода жанр представлен, в частности, в серии книг современной писательницы,

цы Кати Матюшкиной про знаменитые приключения и выдающиеся расследования великолепного СУПЕРкота да Винчи и его друзей [Матюшкина 2018], ориентированных, как на это указывается в аннотации, на детей младшего школьного возраста.

Материалом для анализа специфики языковой игры в жанре детского детектива послужила книга «Улыбка Анаконды», первая в указанной выше серии. Предваряя описание функционала языковой игры в рассматриваемом тексте, охарактеризуем данный феномен в свете его операциональной природы.

Методология анализа

Сущностная природа языковой игры, согласно предложенной и развиваемой нами концепции (1996–2020 гг.), понимается как особая форма лингвокреативного мышления, основанного на механизмах одновременной актуализации и переключения, ломки ассоциативных стереотипов восприятия, употребления и порождения вербальных знаков и проявляющего творческую инициативу говорящих в обновлении языкового канона. Значимым в плане дешифровки «игремы» (продукта языковой игры) является ее соотношение с прототипом, на фоне которого осознается нестандартный характер ассоциативной «обработки» исходной информации. К конструктивным принципам порождения эффекта языковой игры нами относятся 1) «**ассоциативная интеграция**» (моделирование игремы на основе совмещения формы и значения двух и более вербальных ассоциатов – с использованием приемов гибридизации – контаминации слов, устойчивых оборотов и т. п.); 2) «**ассоциативное наложение**» (создание эффекта смысловой двуплановости путем обыгрывания многозначности вербального прототипа); 3) «**ассоциативная выводимость**» – предполагает интерпретацию игремы в опоре на «наведенный» мотиватор (с использованием приемов реноминации и ремотивации слова-прототипа, буквализации значения слова, фраземы); 4) «**ассоциативная идентификация**» (создает эффект парадоксального отождествления ассоциатов – чаще всего на основе омофонических, омонимических, паронимических аналогий, а также лексической и стилистической квазисинонимии и т. п.); 5) «**ассоциативная провокация**»

(моделирует эффект обманутого ожидания при помощи разноуровневых приемов нарушения вероятностного прогноза); 6) «**игровая имитация**» («воспроизведение», изображение черт прототипа в стилизованном и чаще всего утрированном виде с целью подчеркнуть специфику разных дискурсов, в том числе особенности детской речи).

С процессами моделирования и дешифровки ассоциативного контекста игремы связано понятие **кодов языковой игры**.

В определении этого феномена мы опираемся на предложенное Н. И. Жинкиным широкое и узкое понимание термина *код*: широкое понимание кода – «сам язык как знаковая система». В узком смысле под кодом понимается «способ реализации языка» (при этом один и тот же знак, в частности, слово, может восприниматься как слышимый, осязаемый, визуальный символ, не меняя своего значения) [Жинкин 1998: 3]. В случае языковой игры, нарушающей «границы дозволенного» [Норман 2017], в качестве специальных кодов передачи информации выступают разноуровневые средства и принципы конструирования игремы, которые используются для трансформации прототипа (изменения его формы и/или значения), введения его в новый ассоциативный контекст. Это некие индикаторы, маркеры игровой трансформы, позволяющие соотнести ее с прототипом (фонетическое сходство, структурное, семантическое «подобие» ассоциатов, заключающее в себе игровой парадокс). Можно выделить фонетические, лексические, грамматические, семантические и смешанные коды языковой игры, соотносительные с соответствующим уровнем языка и конкретными единицами и моделями образования и употребления средств каждого уровня.

Другим основанием для классификации кодов языковой игры выступают **механизмы обнаружения типа ассоциативной связи игремы с прототипом в текстовом поле**. Это *аллюзивный, имитативный и образно-эвристический принципы* языковой игры. Первый принцип предполагает дешифровку прецедентных феноменов (имен, текстов, ситуаций), что создает запрограммированный эффект ассоциативной выводимости скрытого смысла игровой трансформы. Второй принцип языковой

игры апеллирует к идентификации читателем опознаваемых черт подобия игры и прототипа. Третий (образно-эвристический) принцип языковой игры побуждает адресата к сотворчеству с автором (дешифровке игры в опоре на считанный – воспроизведенный, реконструируемый – алгоритм ее порождения). Иначе говоря, обнаруженная ассоциативная связь между прототипом и игрой моделирует заданный автором аспект ее восприятия (типология наша. – Т. Г.).

К психологическим факторам, определяющим, в частности, операциональный уровень игровой компетенции, относятся такие критерии вербальной креативности, как *беглость* (быстрота ассоциативных реакций на словесный стимул, порождающая возможность многомерной актуализации его восприятия как единицы языка и речи); *гибкость* (способность к дивергентному мышлению, выдвиганию разновекторных (разноплановых) ассоциаций, способность к переключению точки зрения на объект; *оригинальность* – «способность к установлению отдаленных ассоциаций» [Трик 1981: 79].

Все эти качества, безусловно, характеризуют и игровой идиостиль писателя, адресуемого текст читателю, способному к дешифровке использованных автором кодов языковой игры. В нашем случае это касается ориентации на особенности лингвокреативного мышления ребенка, отражающего ментальные доминанты его образа мира: антропоморфизм, прагматизм (номинативный буквализм), рефлексивную доминанту языкового сознания, наглядно-образный тип мышления, эвристичность как способ освоения языковых ресурсов, способность к осознанной, преднамеренной языковой игре (см. об этом [Гридина 2016]).

Переходя от методологических постулатов к анализу конкретного текста, особо подчеркнем, что применительно к детской литературе все механизмы языковой игры (в плане их сложности и возможности декодирования) получают специфическую ориентацию, учитывающую уровень доступной детям игровой компетенции.

Так, базовая игра «Кот да Винчи» в серии детских книг Кати Матюшкиной смоделирована на основе отсылки к названию детек-

тивного романа Дэна Брауна «Код да Винчи» (по принципу омофонического отождествления слов *код* и *кот*). Парадоксальная подмена ассоциатов («переадресация» фамилии *да Винчи* коту), безусловно, креативный и остроумный прием создания ономастической трансформы. Вместе с тем этот игровой коррелят в целом понятен лишь тому, кто знаком с исходным литературным прецедентом. И даже при том, что в самом тексте книги о приключениях *Кота да Винчи* упоминается о романе (хотя и вскользь), использованный автором аллюзивный принцип языковой игры, с нашей точки зрения, в этом случае не «срабатывает». Структурная аналогия с именем Леонардо да Винчи, **гениального** художника и изобретателя, дает подсказку для декодирования игры (СУПЕРкот да Винчи – **гениальный сыщик**, расследующий самые запутанные преступления). Однако связь эта в тексте не актуализирована, о реальном Леонардо да Винчи (причем без указания имени) мельком сказано лишь в одном эпизоде, где кот рассказывает о своей жизни на Луне среди **гениев** – художников и поэтов.

Вместе с тем необходимость дешифровки имен персонажей как особый сюжетообразующий код языковой игры вполне соответствует детективному канону. Примечательно в этом плане уже посвящение, побуждающее читателя включиться в увлекательную игру-расследование и априори признающее «гениальность» ребенка как уникальной творческой личности: *Книга посвящается ВСЕМ! А особенно настоящему гению – ТЕБЕ!*

Наиболее востребованными в идиостиле Кати Матюшкиной являются имитативный и аллюзивный принципы языковой игры.

Имитативный принцип языковой игры обнаруживает себя уже на уровне композиционного оформления книги – в стилизации названий глав, поданных как очередное уголовное дело. См., например: Приключение №1. Улыбка Анаконды (название сопровождается иллюстрацией, на которой изображен кот да Винчи в бейсболке – такого же типа, как у Шерлока Холмса) с надписью ГЕНИЙ над козырьком; в руке кота – лупа, наведенная на ДЕЛО №1). Отметим попутно, что иллюстрации в данной серии книг (принадлежащие, кстати, самому автору книги) выполняют осо-

бую роль, представляя собой самостоятельный текст в тексте (так же, как и комментарии к этим иллюстрациям). Так, Пролог *Похищение картины*, открывающий Дело № 1 в «Улыбке Анаконды», содержит детективную завязку, поданную как сенсационная новость от лица *главной радиостанции Зверинового города*:

Сенсация! К нам прибыла знаменитая картина-загадка «Улыбка Анаконды»! Известно, что картина скрывает необычайную тайну. Тот, кто разгадает ее, получит несметные сокровища! (Здесь и далее цитация по указанному источнику).

Информация о разворачивающихся событиях, представленных в репортажном ключе, позволяет автору фиксировать каждый новый поворот детективной истории глазами прессы и радиовещания. При этом интерпретация фактов юмористически «предъявляется» как искаженная и гиперболизируемая корреспонденциями в погоне за сенсацией. В качестве главного источника актуальной информации выступает газета *Куриная правда*, само название которой аллюзивно отсылает к выражениям *писать, как курица лапой, куриные мозги, куриная слепота*. Ср. также ассоциативное отождествление с названиями газет «Правда», «Комсомольская правда». Корреспондент этой газеты – курица *Кудаха* (ср. выражения *кудахтать/раскудахтаться, как курица*, обыгрывающие прямой и переносный смысл звукоподражательной мотивации имени). С этим персонажем связано комическое обыгрывание пафосной риторики, вызывающей к общественной активности, за которой скрываются меркантильные мотивы (в данном случае курица *Кудаха* все свои публикации заканчивает завуалированным, а иногда и прямым побуждением читателей – жителей *Зверинового города* – к денежным «вложениям» на счет редакции).

Вот один из текстов экстренного выпуска *Куриной правды*, связанный с похищением картины «Улыбка Анаконды» мышиним злодеем *Зызой* во время открытия выставки в *Кукушкинском музее Зверинового города*:

Где правда и кто за все в ответе?! Вот единственный вопрос, который мучает весь наш город. Кто защитит зверей от коварного Зызы? У кого хватит храбрости встать ему поперек дороги?!

О своих предположениях пишете по адресу: Звериный город, газета «Куриная правда». В конверт вложите что-нибудь ценное.

Однако образ *Кудахи* не столь однозначен, он в целом карикатурно имитирует журналистские практики рекламного пиара (в том числе раскручивания популярности газеты у читателей). Это и объявление о вознаграждении за поимку преступника – *злостного хулигана Зызы* – в виде *1 мешка колбасок*. А также *уважение до головокружения* (последнее обещано газетой как «приложение» к материальному призу в качестве общественного поощрения). Игрема представляет собой контаминацию устойчивых оборотов *заслуженное уважение* и *головокружение от успехов* (эффект ассоциативной интеграции выражает шутивную иронию автора детектива над штампованными публицистическими фразами, апеллирующими к чувству гражданского долга: ср. известную максиму, согласно которой «моральное поощрение важнее материального»). В то же время сама финальная фраза возвания *Кудахи* и без этого подтекста для ребенка-читателя звучит как призыв к совершению благородного поступка, заслуживающего уважения, к тому же рифмовка сближаемых ассоциатов (*уважение до головокружения*) делает игрему занимательной и легко запоминающейся как шутивный афоризм. Другие тактики пиара газеты «*Куриная правда*» представлены в тексте имитацией популярных рекламных «ловушек», апеллирующих к насущным интересам адресата. Например, мотивация потенциального читателя купить газету может иметь для последнего якобы чисто прагматический характер (в то же время принося выгоду и «продавцу»):

Потрясающая новость! Купив свежий выпуск газеты, вы получите бесплатную упаковку для рыбы! Просто заверните рыбу в газету! Игрема основана на парадоксе: получить *бесплатную* возможность что-то сделать с *купленным* товаром (используя его в не свойственной ему функции). В данном случае эффект языковой игры смоделирован по принципу ассоциативной провокации.

Подобную игру (еще более яркий, утрированный прием манипуляции читательским спросом) находим в очередном экстренном выпуске газеты: *Ввиду нехватки новой информа-*

ции печатаем газету без букв. Купив новый выпуск, вы получаете совершенно бесплатно листы для рисования.

Ребенком-читателем подобный игровой оксюморон может осознаваться как вполне «очевидная хитрость» не слишком умной, но весьма изобретательной Кудахи, стремящейся продать газету как можно большему числу горожан (естественно, с получением собственной выгоды от распространения данного издания). Ср. вполне откровенный слоган в очередном выпуске «Куриной правды»: *Читайте нашу газету (или просто пришлите денег)!*

В целом внутритекстовый газетный дискурс активно вплетается в общую сюжетную канву, соединяя в себе разные аспекты игровой палитры автора (мы обратимся к этим приемам в ходе дальнейшего анализа).

Имитативный принцип языковой игры (как видно уже из вышеприведенных примеров) в рассматриваемой детективной серии сочетается с **аллюзивным и образно-эристическим**. Особенно ярко это проявляется в ономастических играх: первый тип таких игр – это **искусственные топонимы**, второй тип – **личные имена персонажей**; третий – **названия предметных атрибутов**.

Декодирование игровых онимов, несущих в себе информацию о месте событий и героях, само по себе есть некий занимательный «квест» для ребенка.

Название главного атрибута повествования – «Улыбка Анаконды» – содержит аллюзию на самую известную картину Леонардо да Винчи «Джоконда». Загадочная улыбка Джоконды и сам прототип этого портрета – предмет многочисленных споров, вплоть до версии о том, что на картине художник изобразил самого себя (младшему школьнику, правда, вряд ли известны эти «изыскания» искусствоведов, что вызывает сомнение в том, что данная и подобные ей авторские игры будут считаны непосредственным адресатом). Игровой эффект создает ассоциативное отождествление Джоконда с созвучным Анаконда (названием огромной африканской змеи, переведенным в класс онимов). Ср. также смысл выражения *змеиная улыбка*, соотносительный с прямым и переносным значениями слова *змея* (соответственно *улыбка Анаконды* полна

змеиного коварства). Данная ономастическая игра задает главную интригу развиваемого детективного сюжета (это картина-загадка, картина-ребус, само прибытие которой в Кукушкинский музей Зверино города является сенсацией и в известной степени прогнозирует ход последующих событий).

Кукушкинский музей – название, отсылающее к прецедентному прототипу *Пушкинский музей* (всемирно известный московский музей изобразительных искусств им. А. С. Пушкина). Данная игра смоделирована по принципу ассоциативной выводимости, с использованием приема реноминации (введения нового созвучного «корня» в готовую модельную сетку слова *пушкинский*). Декодирование (восприятие) этой игры требует опоры на ее мотивационную форму (см. мотиватор *кукушка*, связанный с тем, что место действия происходит в *Зверином* городе, где живут разные звери и птицы). Но более тонкий читатель (конечно, не ребенок-младший школьник, а взрослый) может усмотреть в названии, представленном условным коррелятом, своего рода «эхо-реплику» (кукушка подбрасывает своих птенцов чужим детям – такая же судьба может постигнуть и картину, предназначенную для Кукушкинского музея). Известно, что картины великих художников, выставившиеся в знаменитых музеях, не раз были похищены (в частности, в романе Дэна Брауна «Код да Винчи» описывается похищение «Джоконды» из Лувра). Собственно это же происходит и с «Улыбкой Анаконды», знаменуя собой завязку детектива.

Особую **ономастическую подсистему** составляют характеристические («говорящие») имена жителей *Зверино города*, созданные преимущественно по принципу *ассоциативной выводимости* – в основном с помощью звукоподражательной мотивации и имитации структурных моделей личных имен, прозвищ и кличек животных.

Это уже упоминавшаяся курица *Кудаха*, имя которой производно от звукоподражательного глагола *кудахтать* – см. обусловленность мотивации этого имени профессией данного персонажа – репортера, распространяющего громкие, сенсационные новости. Другие персонажи – три маленьких мышонка – *Пик*, *Бубуша* и *Чуча* и *Зыза* (их дядя, глав-

ный подозреваемый в краже картины злодей). Все три имени имеют звукоизобразительную мотивацию (*Пик* соотносится с фоносемантикой пронзительного и тонкого писка, свойственного мышам, и в особенности маленьким мышатам; *Бубуша* – с звукоподражанием *бу-бу*, ср. *бубнить* – о нечленораздельной, монотонной, часто назидательной манере речи, что в данном случае характеризует рассудительного мышонка; *Чуча* – шустрая, активная мышка, имя которой наделено артикуляционной «энергетикой», ср. также созвучие с ассоциатом *чучело*). Фоносемантика имени *Зыза* связана с отрицательной экспрессией повтора свистящего согласного (ср. [зз]араза, [зз]ануда, [зз]аноза и т. п.). Фоносемантическая мотивация создает своеобразные ассоциативные «проекции» этих имен, определяющие возможности их сюжетного обыгрывания. В регистре языковой игры находится и краткость данных искусственных онимов, имитирующих разговорные гипокористики, сокращенные варианты полных имен, используемых в неофициальной разговорной речи, в частности, и в речи детей.

Звукоподражательная мотивация – преобладающий прием имятворчества в рассматриваемом тексте: *сова Угуха* (от звукоподражания голосу птицы, *уханью совы*) – *графиня старого дуба* (это приложение – игровой маркер высокого социального статуса персонажа, где старый дуб ассоциативно отождествляется с чем-то вроде графского родового замка); белка *Бряка* (имя, ассоциативно связанное с *брякнуться* «упасть», ср. экспр. *брякнуться в обморок*) – чувствительная натура, рассказывает о взволновавших ее событиях... *прижимая к груди трясущиеся лапы*); мошка *Жужа* (от *жужжать*), лошадь *Чага* (мотивация имени, возможно, связанная со звуковой имитацией цоканья копыт), скворец *Дзынь* (ср. отглагольное междометие от *дзынькать*), ежик *Агась* (мотивация имени с намеком на «соглашательский» характер персонажа – по ассоциации с междометием *ага* и, возможно, с *ась?* (разговорным эквивалентом вопросительного местоимения *что?*)). Особняком в этом ряду звукоподражательных онимов стоит имя суслика *Шмутца* с коннотацией немецкой фамилии (ср., например, *Шульц*). В текстовой характеристике данного персонажа «проявлены» чер-

ты пунктуальности и аккуратности, чем, вероятно, и обусловлен выбор имени.

В самом **авторском повествовании** также представлены различные векторы языковой игры, вплетающиеся в детективный сюжет как комментарий описываемых событий, подчеркивание знаковых деталей, которые встраиваются в изображаемую модель ментального пространства – жизни *Звериного города* и его обитателей. В частности, это ситуативное (сюжетно обусловленное) обыгрывание мотивации узуальных и окказиональных номинаций, производных от названий животных и птиц.

Таков, например, следующий фрагмент, описывающий оповещение жителей Звериного города о грядущей сенсации: *Зажглись экраны телевизоров, заговорили радиостанции, закаркали вороны, рассказывая о самом потрясающем событии года*. Выражение *закаркали вороны* в одном ряду с перечислением средств массовой информации создает двойной план восприятия описываемого события – прямую отсылку к глаголу *каркать* как крику ворон (в *Зверином городе* – это один из языков, понятный всем жителям) и косвенный намек на то, что карканье ворон – предвестник неприятностей (в данном случае произошедшая на глазах у всех кража картины). Ср. переносный смысл выражения *накаркать беду* – о нежелательном (чаще трагическом) событии, случившемся вследствие самого упоминания о нем. Возможно, в этой игре, созданной по принципу ассоциативного наложения, содержится намек на развитие событий в русле детективного жанра. Игровой трансформой, моделирующей ментальное пространство, в котором действующие лица – звери, является и оборот *топнуть лапой* (...*Зыза хотел устрашающе топнуть лапой*...), характеризующий демонстративно агрессивное поведение мышинного злодея (ср. прототип *топнуть ногой*).

Весьма остроумно применяется автором прием буквализации значений фразеологизмов с зооморфной символикой (ср., например, обыгрывание устойчивого выражения *зарывать голову в песок* – о том, кто предпочитает вместо решения очевидной проблемы не замечать ее, подобно страусу, который, уходя от опасности, зарывает голову в песок): *Бах! Ба-ба-бах! С ужасным грохотом обрушились сте-*

ны Кукушкинского музея.... Взлетели в небо птицы, а один страус попытался спрятать голову в бульжную мостовую, отчего его голова приобрела модную квадратную форму.

Игрема создана не только парадоксальной ситуативной заменой (ср. *спрятать голову в бульжную мостовую* – буквально то же, что «разбивать голову о камень»), но и описанием последствий такого действия в шутивно-ироническом ключе (*модная квадратная форма головы* – нонсенс, оксюморон). Вероятно, в этой визуализированной игре содержится намек на квадратную форму картины, ради которой жители города и собрались на площади около музея, и именно поэтому квадратная форма, которую приобрела голова страуса после удара о мостовую, неожиданно оказалась модной.

Показательны в плане соотносительности с изображаемой «реальностью» и игровые окказиональные номинации действий и атрибутов персонажей: *Заиграла музыка. Под лаоплескание на площадь выехал совомобиль*. <...> *Дверца (машины) отворилась, и оттуда показалась графиня старого дуба – сова Узуха*. <...> В одном крыле она сжимала кошелек, в другом – маленькие *крылякюрные ножницы*.

Способом создания этих игрем выступает реноминация, задающая новый (ситуативно обусловленный) ракурс восприятия прототипов *рукоплескание, автомобиль* и *маникюрные ножницы* (на основе их частичной модификации по сближению с ассоциатами *лапы, сова* и *крылья*). Механизм ложноэтимологического «прояснения» («уточнения») внутренней формы слова используется как код языковой игры, переключающий «оптику» восприятия прототипа в новое русло (через актуализацию связи значения уже существующего слова с «наведенным» мотиватором).

В имитационном ключе к номинациям реаллий Звериноного городка примыкает игровая трансформа *«Ветеринарная помощь»* (вместо «Скорая помощь»). В заданном тематическом (зооморфном) регистре находятся и собственно *словотворческие* номинации – *кот-мышед* (о рыжем коте, погнавшемся за вбежавшим в музей мышонком; игрема, созданная по аналогии с *людоед*); *мышнице* – он же злодей Зыза, ср. антоним *котище* с экспрессивно-увеличительным суффиксом *-ищ(е)*.

Реализация функционала языковой игры в развитии детективного сюжета ярко представлена аллюзивными названиями глав и эпиграфов к ним, содержащих отсылки к литературным прецедентам, жанровым формам и одновременно дающих буквальную привязку к описываемым событиям: *Самая страшная ночь!* – завязка, намекающая выстраивание сюжета в стиле *horror!!!* (ср. аллюзию на «страшные» повести Н. В. Гоголя); *«Преступление в день рождения»* (глава, которой предпослан стихотворный эпиграф в виде детской считалки: *Ходят слухи, ходят слухи, / Что украли у старухи / С бриллиантами ларец, / И не будет у Узухи / Ни сережек, ни колец*); *«Секретная ловушка для Зызы»* (глава, эпиграфом к которой является лозунг-«заверение» в том, что преступник будет пойман: *Сами как не знаем, / Но тебя поймаем. Уверенные мыши*); *«Расследование»* (глава с эпиграфом в виде «панегирика» гениальному сыщику Коту да Винчи: *«То, что никто не знает, / Узнает суперкот! / Преступника поймает / И всех-всех-всех – спасет!»*); *«Допрос свидетелей»* (глава, стихотворный эпиграф к которой в виде маршевого ритма намечает идею лидерства кота да Винчи: *Мы, мыши, идем за бесстрашным котом, / Мы, мыши, все видим и слышим, / Мы, мыши, мы, мыши, злодея найдем. / Мы, мыши, мы, мыши, мы, мыши!*); *«Бедная Пимпочка»* (глава, эпиграфом к которой является устрашающий «ультиматум» злодея Зызы: *Я приду средь бела дня, / Не поймаете меня. / Умен, хитер, опасен – / В общем, ужас как ужасен! Тот, кого все боятся*. Подпись – игровой эвфемизм, скрывающий имя преступника); *«Очная ставка. Кто пудрит нам мозги?»* (глава, в которой наконец появляется кот да Винчи, намеренный разоблачить преступника).

Как видно из приведенных примеров, литературный опыт Кати Матюшкиной по созданию детской повести в жанре сказочного детектива чрезвычайно интересен своей интерактивной направленностью, выражающейся, в частности, в использовании таких кодов и приемов языковой игры, которые «включают» ребенка по мере развития сюжета в сам ход расследования.

Занимательность повествования поддерживается игровой доминантой, которая характеризует образ каждого персонажа как участника происходящих событий (подобно

тому, как в «серьезном» детективе распределяются роли действующих лиц в создании интриги расследования запутанного преступления).

Например, характеристической доминантой образа кота да Винчи выступает его «гениальность», что выражается в «гиперболизированном» подчеркивании им собственной исключительности и шутливо-иронически обыгрывается автором с помощью приема буквализации устойчивых выражений, представленных в речи этого персонажа. Таково, в частности, утверждение кота да Винчи о том, что он упал с Луны, принадлежность к жителям которой подается им как доказательство собственной «избранности» и предназначенности для выполнения некой спасительной миссии (поимки злодея, нарушившего мирную жизнь обитателей *Зверьиного города*). За этой «гениальной» догадкой (а на деле выдумкой, изобретательной фантазией кота да Винчи) следует его монолог о жизни на Луне, педалирующий тему гениальности лунных жителей: – *...у нас, на Луне, все гении! И все делают только гениальные дела!*

Перечисление этих дел представлено играми, созданными по принципу *ad absurdum* и передающими идею гениальности как проявление нестандартного самовыражения, пусть даже бессмысленного: *Нарисовал абракадабру – ты гений! Сварил бяку-карабяку – гений! Даже если напел чушь-перечушь – и то гений!* (ср. рифмовку-отзвучие *карабьяка* к «детскому» слову *бяка* и словообразовательный окказионализм *перечушь* как экспрессивное усиление семантики слова *чушь*. – Т. Г.).

Отметим в этой связи склонность ребенка к «осознанному абсурду» как одному из показательных для детской речи векторов языковой игры [Выготский 1997]. Игремы этого типа могут быть легко считаны как прецеденты из детской или экспрессивной разговорной речи. Но потенциальный взрослый читатель может усмотреть в них и более глубокий прецедентный смысл – например, намек на абстрактную живопись, авангардную поэзию и т. п. Тем более что далее в своем рассказе о жителях Луны кот да Винчи переходит к перечислению имен гениальных деятелей искусства (музыкантов, художников, поэтов, драматургов...). Это целая серия аллюзивных

ономастических игрем, придающих прецедентному имени соответствующую шутливую мотивировку:

И имена у всех тоже гениальные. Меня, например, зовут кот да Винчи. Это самое что ни на есть гениальное имя, потому что очень давно жил такой художник, автор гениальных творений. – Да Винчи? Неужели ты умеешь рисовать? – восхиtilась Чуча. – Я все умею, – скромно потупился кот (как уже отмечалось выше, это единственное объяснение имени главного персонажа, соотнесенное в тексте только с прототипом Да Винчи – без имени и без упоминания о «прототипе-посреднике» – романе Дэна Брауна «Код да Винчи», что исключает для ребенка, не знакомого с данным произведением, считывание потенциального смысла игремы и никак не соотнесено с характеристикой кота-детектива. – Т. Г.). Далее на вопрос: – *А кто у вас там, на Луне, еще живет?* – кот да Винчи приводит следующий перечень знаменитостей:

– *Ну, много кто! Художники Пи-пи-кассо* (ср. Пикассо и звукоподражательный мотиватор *пи-пи*, имитирующий голос мыши, что очевидно, должно восприниматься как «мышинный» аналог имени художника), *Ку-ку-инджи* (ср. *Куинджи* и звукоподражательный мотиватор *ку-ку* – «птичий» аналог прецедентного имени); *Микки-Маус*-ланджело (ономастический контаминант имени *Микки Маус* – известный мышонок из мультфильмов У. Диснея и *Микеланджело* – гениальный итальянский художник и скульптор), *Копейкин* и *Вкопейкин* (в свете вышеприведенных трансформаций можно предположить, что прототипом для создания данной пары онимов по принципу рифмовки-отзвучия является имя современного художника *Николая Копейкина*, картины которого имеют характер жесткой карикатуры, интернет-мема на сказочные фольклорные сюжеты, представленные картинами известных художников или книжными иллюстрациями, такими, как «*Маша и медведь*», «*Три медведя*», «*Утро в сосновом бору*» В. Шишкина и др.). Однако для детей, которым адресована книга, все данные импликатуры не выводимы и сама мотивация этих игровых онимов никак не поддерживается дальнейшим развитием сюжета. Их роль можно рассматривать разве что как дополни-

тельный иронический «штрих» автора к портрету кота да Винчи и как прием вовлечения читателя (обладающего достаточным уровнем культурной компетенции) в занимательный процесс опознания прототипа в ономастической трансформе.

Следующий ряд игрем: музыканты *Ба-бах* (играема создана по принципу ассоциативного отождествления, путем графического выделения в составе глагольного междометия *бабах* фрагмента, омонимичного имени великого композитора *Баха*; мотивация комически контрастирует с представлением об объёмном мощном звучании органа и громком звуке от выстрела или падения тяжелого предмета, наконец, о грубой механической игре на фортепиано или рояле), *Пугай-нини* (трансформация имени *Паганини* по сближению с созвучной словоформой глагола *пугать*, ср. представление о Паганини как виртуозном музыканте, от игры которого на скрипке лопались струны), *страус Штраус* (играема, построенная по принципу «взаимнообратимости», когда мена первого звука в слове превращает название птицы в имя композитора и наоборот).

Завершают список «лунных» гениев, перечисляемых котом да Винчи, игровые трансформы имен писателей (поэтов): *Кряк-спир* (ср. *Шекспир* и мотиватор *кряк*), *Сушкин* (ср. *Пушкин* и самый близкий ассоциат *сушки*, который имеет характер формальной рифмовки-отзвучия), *Заусенин* (ср. *Есенин* и *заусенец*, парадоксально сближенные по звуковому сходству ассоциаты; однако, возможно, здесь автором зашифрован намек на писателя Алексея Вронского, автора романа «Заусенец», закрученный сюжет которого держит читателя в постоянном напряжении, что свойственно и детективному жанру), *Уж-спенский* (ср. прототип *Успенский*, детский писатель, одна из книг которого называется «*Страшные ужасы. Жуткие истории*», что объясняет игровую реноминацию по сближению с *ужас*, хотя без учета приведенного прецедента вполне можно объяснить данную ономастическую трансформу связью с зоонимом *уж*), *Ку-ку-нин* (ср. *Акунин* и ассоциат *ку-ку*, возможно, здесь намек на то, что известный автор детективов – мастер мистификаций и предсказаний, издающий свои книги под разными псевдонимами,

как *кукушка*, подкидывающая своих птенцов в чужое гнездо; ср. также роман Б. Акунина «*Детская книга*»), *Хвостер* (ср. *Остер* и мотиватор *хвост*; здесь, вполне вероятно, зашифрован намек на сказку Г. Остера «*Зарядка для хвоста*», главными героями которой являются животные: попугай, мартышка, слоненок, удав). Ну, и конечно, *Макушкина* (ср. намек на прототип авторского имени *Матюшкина*, частично модифицированного по сближению с *макушка*) и *Коковитая* (трансформа имени детской писательницы *Кати Оковитой*, пишущей детские детективы так же, как и ее однокурсница Катя Матюшкина; сближение с лексическим мотиватором *коко* и одноструктурным ассоциатом *плодовитая* являются одновременно и авторской игрой на поле создания «зооморфной» ономастики (в русле тематики детективной повести), и скрытым «комплиментом» подруге и коллеге по цеху).

Таким образом, мы видим, что представленный ряд прототипов аллюзивных ономастических игрем весьма разнороден: это и имена современных детских писателей, и имена классиков литературы, в частности, работающих в детективном жанре. Еще раз обратим внимание на то, что глубина считывания этих игрем явно рассчитана автором не столько на ребенка, сколько на эрудицию взрослого читателя, и собственно «писательский круг». Отметим в плане критической оценки, что при всей изобретательности авторской игры с онимами остается открытым вопрос и об этическом аспекте подобных ономастических трансформ, и об эстетическом вкусе, формируемом у ребенка при помощи подобных игрем.

Вместе с тем мотивация имен с помощью ассоциатов тематической сферы «животные и птицы» создает необходимые автору presupпозиции для разработки детективного сюжета.

Дополняет ряд представленных котом да Винчи онимов сюжетно заданная мотивация топонима *Париш*, имитирующая ложноэтимологические толкования: – *А еще у нас есть город Париш – там все парят, то есть летают.* (Собственно так герой и объясняет свое прибытие на Землю в качестве *спасителя-суперкота*). Тема «гениальности» кота да Винчи находит развитие в его диалогах с мышатами:

Мы поймаем вашего дядю и, клянусь своей гениальной головой, научим его быть хорошим и любить цветы. – Ура! – закричали мыши. – **Гений!** – Но если ты гений, то кто тогда мы? – спросил самый маленький мышонок Пик. – Раз ты догадался задать такой хитрый вопрос, значит, ты **вундеркинд!** – **завопил что есть дури кот и высоко подпрыгнул.** – И вы все **вундеркинды!** **Вундермышки!** Ура, ведь правда я **гениален?!!**

В результате развития данной темы и соответствующих ассоциативных «перекличек» возникает целое гнездо игрем с формантом *супер-*: Каждый **суперкот, супермышь и прочий супермен** обязан уметь составлять фоторобот... **Суперфоторобот** от суперкота (о составленном котом фотороботе злодея Зызы). Ср. также: Любые ваши **суперпроблемы** – это мои **суперпроблемы!** Аналогичен по способу образования и игровой коррелят **вундермышки** как контаминация **вундеркинд** и **мышки** (при этом первая часть слова – *вундер* – выступает как синоним префиксоида *супер*).

Сама архитектура детективной серии о коте да Винчи имеет многослойный игровой характер, включая в себя разножанровые «тексты в тексте» (газетные заметки, письма, стихи, эпитафии и т. п.), и как особый ресурс для считывания кодов языковой игры – сопровождающие повествование рисунки и комментарии к ним.

Представленный анализ кодов языковой игры в детском детективе Кати Матюшкиной не является исчерпывающим, однако позволяет сделать следующие **выводы** относительно функционала этого феномена в данном жанре:

1. Коды языковой игры организуют ментальное пространство сказочного текста для детей, выступая средством создания топонимикона и ономастикона, а также речевых практик, проявляющих доминантную характеристику образа персонажа в развиваемом детективном сюжете.

2. Имитативный, аллюзивный и образно-эвристический принципы языковой игры, реализуемые в фонетическом, словообразовательном, семантическом кодах, создают эффект ассоциативной многомерности текста, предполагающей разные уровни считываемости смыслового наполнения игрем (с учетом компетенции детей младшего школьного воз-

раста, которым непосредственно адресовано это произведение, и в то же время – с учетом зоны развития ребенка более старшего возраста, а также интереса, который может вызывать игровой текст у взрослого читателя). Так, аллюзивный принцип языковой игры, эксплуатирующий эффект ассоциативного наложения (создания смысловой неоднозначности, двуплановости) и ассоциативной выводимости (дешифровки мотивационного кода игремы), в жанре детского детектива (во всяком случае в рассматриваемых повестях Кати Матюшкиной) выступает средством вовлечения ребенка в самостоятельное «лингвистическое расследование». Обыгрывание разного рода культурных прецедентов, требующих «опознания», вполне соответствует стилистике детективного жанра, что не только усиливает занимательность чтения, но при наличии авторского комментария и сюжетной обусловленности заданных аллюзий способствует расширению кругозора ребенка. Имитативный принцип языковой игры является неотъемлемым параметром моделируемого сказочного ментального пространства и жанровой стилизации (см., в частности, представленный в повести газетный дискурс, комически пародирующий журналистские практики оперативной трансляции актуальной «сенсационной» информации и манипулятивные способы рекламного продвижения издания). Образно-эвристический принцип языковой игры в плане адресации ребенку чрезвычайно продуктивен, в частности, в качестве «подсказки», позволяющей адресату декодировать игремы разного уровня в опоре на обнаруживаемый языковой прототип (последний нередко представлен в одном контексте с игремой; декодировать игровой код позволяет и визуальный ряд – авторские рисунки, сопровождаемые комментариями-репликами; стихотворные эпитафии, предпосылаемые содержанию глав). Сам жанр детектива, вовлекающий читателя в расследование преступления наравне с главным персонажем, активизирует рефлексию ребенка не только над поворотами сюжета, но и над языковыми «ловушками», требующими расшифровки.

3. Важным фактором считывания кодов языковой игры является ориентация автора на понятный и близкий ребенку способ создания

игрем (в соотношении аллюзивного, имитативного и образно-эвристического принципов их моделирования). Таковы, в частности фонетический код языковой игры (основанный на звукоизобразительности, омофоническом сближении или переразложении границ слова в потоке речи), словообразовательный (в виде имитации инноваций, популярных в детской субкультуре и естественной детской речи: сложений, контаминаций, типовых аффиксальных новообразований), мотивационный (в виде разного рода сюжетно заданных уточняющих реноминаций «готовых» слов), семантический (вместе с мотивационным «поясняющий» парадоксальный смысл игрового слова/фраземы или «сталкивающий» значения омонимичных лексем) и т. п.

4. Художественный текст, соединяющий в себе черты детективного и сказочного канона, содержит большой потенциал для взаимодействия автора с читателем-ребенком в игровом регистре. Более того, такой текст дает возможность экспериментальной верификации содержательного наполнения игрем

разного типа в сознании респондентов определенного возраста. Было бы, на наш взгляд, продуктивным предъявление «говорящих» ономастических игрем в качестве стимулов в ассоциативном эксперименте, их объяснение по методике прямого толкования и т. п. Респондентами могут при этом выступать не только дети младшего школьного возраста, но и старшие школьники, и взрослые.

Такая перспектива исследования могла бы способствовать развитию теории лингвокреативности не только в аспекте речепорождения, но и в аспекте речевосприятия как «взаимообратимых» процессов в рамках игрового дискурса.

5. Практики языковой игры, представленные в разных жанрах детской литературы, безусловно, должны способствовать развитию лингвокреативных способностей ребенка, переводя «нарушение нормы» в осознанный прием коммуникации (см., например: [Черняк 2012]), когда норма выступает не жестко заданным «правилом», но пусковым механизмом речевого творчества.

ЛИТЕРАТУРА

- Витгенштейн, Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – Москва, 1985. – Вып. XVI. – С. 96.
- Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. – Санкт-Петербург: СОЮЗ, 1997. – 96 с.
- Гридина, Т. А. Ассоциативные проекции слова в «детской поэзии» (на материале произведений Михаила Яснова) / Т. А. Гридина // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2018а. – № 189. – С. 189–199.
- Гридина, Т. А. Вербальная креативность ребенка: от истоков словотворчества к языковой игре: монография / Т. А. Гридина. – 2-е изд., испр. и доп. – Екатеринбург, 2018б. – 272 с.
- Гридина, Т. А. Логика языкового парадокса в детской речи / Т. А. Гридина // Лингвистика креатива: коллективная монография / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. – Екатеринбург, 2012. – С. 5–33.
- Гридина, Т. А. «Своя игра»: ребенок в мире языка: монография / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 2016. – 177 с.
- Жинкин, Н. И. О кодовых переходах во внутренней речи / Н. И. Жинкин // Язык – речь – творчество. (Избранные труды). – Москва: Лабиринт, 1998. – С. 146–162.
- Красных, В. В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность? / В. В. Красных. – Москва: Диалог-МГУ, 1998. – 352 с.
- Коновалова, Н. И. Креативная составляющая интеллекта: к 100-летию IQ / Н. И. Коновалова // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2012а. – № 10. – С. 35–48.
- Коновалова, Н. И. Традиционная народная культура в зеркале языка / Н. И. Коновалова // Филологический класс. – 2012б. – № 3 (29). – С. 5–11.
- Матюшкина, Е. А. Все приключения кота да Винчи. Улыбка Анаконды. Ограбление Банка. Пираты Кошмарского моря. Нашествие лунатиков: сборник / Е. А. Матюшкина. – Москва: АСТ, 2018. – 574 с.
- Норман, Б. Ю. Игра на границах языка: монография / Б. Ю. Норман. – Москва: Наука, 2017. – 344 с.
- Трик, Х. Е. Основные направления экспериментального изучения творчества / Х. Е. Трик // Хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер, В. В. Петухова. – Москва: Изд-во Московского университета, 1981. – 400 с.
- Черняк, В. Д. Русский язык и культура речи: учебник для бакалавров / В. Д. Черняк. – Москва: Юрайт, 2012. – 493 с.

Чуковский, К. И. Живой как жизнь / К. И. Чуковский. – Москва: Зебра Е, 2010. – 304 с.

Cekaite, A. Microgenesis of language creativity: Innovation, conformity and incongruence in children's language play / A. Cekaite // *Language Sciences*. – 2018. – Vol. 65. – P. 26–36. dx.doi.org/10.1016/j.langsci.2017.01.007.

Smogorzewska, J. Developing children's language creativity through telling stories – An experimental study / J. Smogorzewska // *Thinking Skills and Creativity*. – 2014. – Vol. 13. – P. 20–31. dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2014.02.005.

Tin, T. B. Language creativity and co-emergence of form and meaning in creative writing tasks / T. B. Tin // *Applied Linguistics*. – 2011. – Vol. 32, Issue 2. – P. 215–235. doi.org/10.1093/applin/amq050.

REFERENCES

Cekaite, A. (2018). Microgenesis of language creativity: Innovation, conformity and incongruence in children's language play. In *Language Sciences*. Vol. 65, pp. 26–36. dx.doi.org/10.1016/j.langsci.2017.01.007.

Chernyak, V. D. (2012). *Russkii yazyk i kul'tura rechi* [Russian Language and Speech Culture]. Moscow, Yurait. 493 p.

Chukovskii, K. I. (2010). *Zhivoi kak zhizn'* [Alive as Life]. Moscow, Zebra E. 304 p.

Gridina, T. A. (2012). Logika yazykovogo paradoksa v detskoj rechi [Logic of the Language Paradox in Children's Speech]. In Gridina, T. A. (Ed.). *Lingvistika kreativna: kollektivnaya monografiya*. Ekaterinburg, pp. 5–33.

Gridina, T. A. (2016). «Svoya igra»: rebenok v mire yazyka ["Your Own Game": a Child in the World of Language]. Ekaterinburg. 177 p.

Gridina, T. A. (2018). *Verbal'naya kreativnost' rebenka: ot istokov slovotvorchestva k yazykovoi igre* [Verbal Creativity of a Child: from the Origins of Word Creation to Language Play]. 2nd edition. Ekaterinburg. 272 p.

Gridina, T. A. (2018a). Assotsiativnye proektsii slova v «detskoj poezii» (na materiale proizvedenii Mikhaila Yasnova) [Associative Word Projections in "Children's Poetry" (Based on the Works of Mikhail Yasnov)]. In *Izvestiya Rossiiskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gertsena*. No. 189, pp. 189–199.

Konovalova, N. I. (2012). Kreativnaya sostavlyayushchaya intellekta: k 100-letiyu IQ [The Creative Component of Intelligence: for the 100th Anniversary of IQ]. In *Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoi deyatel'nosti*. No. 10, pp. 35–48.

Konovalova, N. I. (2012). Traditsionnaya narodnaya kul'tura v zerkale yazyka [Traditional Folk Culture in the Mirror of Language]. In *Filologicheskii klass*. No. 3 (29), pp. 5–11.

Krasnykh, V. V. (1998). *Virtual'naya real'nost' ili real'naya virtual'nost'?* [Virtual Reality or Real Virtuality?]. Moscow, Dialog-MGU. 352 p.

Matyushkina, E. A. (2018). *Vse priklyucheniya kota da Vinchi. Ulybka Anakondy. Ograblenie Banki. Piraty Koshmarskogo morya. Nashestvie lunatikov* [All the Adventures of da Vinci the Cat. Anaconda's Smile. Bank Robbery. Pirates of the Night-mare Sea. The Invasion of the Lunatics]. Moscow, AST. 574 p.

Norman, B. Yu. (2017). *Igra na granyakh yazyka* [Playing on the Edges of Language]. Moscow, Nauka. 344 p.

Smogorzewska, J. (2014). Developing children's language creativity through telling stories – An experimental study. In *Thinking Skills and Creativity*. Vol. 13, pp. 20–31. dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2014.02.005.

Tin, T. B. (2011). Language creativity and co-emergence of form and meaning in creative writing tasks. In *Applied Linguistics*. Vol. 32, Issue 2, pp. 215–235. doi.org/10.1093/applin/amq050.

Trik, Kh. E. (1981). Osnovnye napravleniya eksperimental'nogo izucheniya tvorchestva [The Main Directions of the Experimental Study of Creativity]. In Gippenreiter, Yu. B., Petukhova, V. V. (Eds.). *Khrestomatiya po obshchei psikhologii. Psikhologiya myshleniya*. Moscow, Moscow State University. 400 p.

Vitgenshtein, L. (1985). Filosofskie issledovaniya [Philosophical Research]. In *Novoe v zarubezhnoi lingvistike*. Moscow. Vol. XVI, p. 96.

Vygotskii, L. S. (1997). *Voobrazhenie i tvorchestvo v detskom vozraste* [Imagination and Creativity in Childhood]. Saint Petersburg, SOYuZ. 96 p.

Zhinkin, N. I. (1998). O kodovykh perekhodakh vo vnutrennei rechi [About Code Transitions in Internal Speech]. In *Yazyk – rech' – tvorchestvo. (Izbrannye trudy)*. Moscow, Labirint, pp. 146–162.

Данные об авторе

Гридина Татьяна Александровна – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка, Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия).

Адрес: 620017, Россия, Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.

E-mail: tatyana_gridina@mail.ru.

Author's information

Gridina Tatiana Aleksandrovna – Doctor of Philology, Professor, Head of the Department of General Linguistics and the Russian Language, Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).