

УДК 821.161.1-93+81'42. DOI: 10.26170/2071-2405-2025-30-2-57-66.

ББК Ш383(2Рос=Рус)+Ш300.1.

ГРНТИ 17.07.29; 16.21.27. Код ВАК 5.9.3; 5.9.8

АКСИОЛОГИЧЕСКИЕ РЕГИСТРЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ДЕТСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ**Гридина Т. А.**

Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия)

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

SPIN-код: 9100-3240

А н н о т а ц и я . Проблемное поле статьи связано с рассмотрением особенностей организации и аксиологической составляющей игровых художественных текстов современной детской литературы. Языковая игра, являясь обязательным компонентом порождения такого текста, выполняет в нем сюжетообразующую функцию, «втягивая» адресата (ребенка) в креативный процесс дешифровки авторского замысла. В качестве материала исследования выступают рассказы детского писателя К. Мелихана, чей идиостиль отличается ярко выраженной игровой доминантой, сквозь которую в парадоксальном юмористическом ключе высвечиваются фантастические и реальные «сюжеты» из жизни современных школьников и в целом специфика детской ментальности и картины мира. В заданном аспекте анализируются используемые писателем жанровые формы игровых текстов, транслирующих авторскую идею и некие аксиологические установки в нестандартном, занимательном для читателя (и не только ребенка) ключе. Под аксиологическими регистрами языковой игры в детской художественной литературе понимаются авторские эксперименты, связанные с представлением ориентиров детского языкового сознания в оценочном измерении. В числе таких аксиологических регистров в рассказах К. Мелихана выделены: *прецедентный регистр языковой игры, эксплуатирующий стереотипные формулы сказочного канона, осмысленные в иронично-ироническом ключе; полезный (дидактический) совет – в жанре анекдота (притчи); аксиологический регистр дискредитирующей игровой имитации (в жанре портретирования, описания внешности персонажей при помощи жаргонизмов детской речи); аксиологический регистр языковой игры, транслирующий особенности парадоксальной детской логики – в том числе осознанной манипуляции значением слова.* В целом аксиологические векторы языковой игры в детской литературе ориентированы на ментальные доминанты языкового сознания читателя-ребенка, что создает условия для вовлечения его в сотворчество с автором, стимулируя к дешифровке намеренно смоделированного парадокса, создающего юмористический эффект. Вместе с тем игровой текст детской литературы – это текст двойной адресации, что обусловлено глубиной выводимости игровых импликаций ребенком и взрослым. В этой связи в статье намечается перспектива исследования рецепции «детских текстов» с применением психолингвистических экспериментов.

К л ю ч е в ы е с л о в а : русская литература; современная детская литература; игровой художественный текст; аксиологические регистры языковой игры; ментальные доминанты детского языкового сознания; детская речь

Д л я ц и т и р о в а н и я : Гридина, Т. А. Аксиологические регистры языковой игры в детской художественной литературе / Т. А. Гридина. – Текст : непосредственный // Филологический класс. – 2025. – Т. 30, № 2. – С. 57–66. – DOI: 10.26170/2071-2405-2025-30-2-57-66.

AXIOLOGICAL REGISTERS OF LANGUAGE GAME IN CHILDREN'S FICTION**Tatiana A. Gridina**

Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia)

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

A b s t r a c t . The article deals with the specific features of the organization and the axiological constituent of language game fiction texts of modern children's literature. Language game, being an obligatory component of the generation of such a text, performs a plot-forming function in it, "involving" the addressee (the child) into the creative process of deciphering the author's intention. The practical research material comprises the short stories of the children's writer K. Melikhan, whose individual style is distinguished by a pronounced game-based dominant, through which fantastic and real "plots" from the lives of modern schoolchildren, and in general the specificity of children's mentality and worldview, are highlighted in a paradoxically humorous key. From this point of view, the study analyzes the genre forms of language game texts used by the writer, conveying the author's idea and certain axiological attitudes in a non-standard key that is entertaining for the reader (and not only for a child). Axiological registers of language game in children's fiction are interpreted in this study as certain authorial experiments related to the representation of the benchmarks of children's linguistic consciousness in the axiological dimension. The study distinguishes such axiological registers in the short stories of Melikhan as: the precedent register of language game, using the stereotypical formulas of the fairy-tale canon, understood in a humorous and ironic key; useful (didactic) advice – in the genre of a joke (parable); the axiological register of discrediting game-based imitation (in the genre of portraying or describing the appearance of characters with the help of children's speech jargon); the axiological register of language game, conveying the features of paradoxical children's logic – including conscious manipulation of the word meaning. In general, the axiological vectors of language game in children's literature are oriented towards the mental dominants of the linguistic consciousness of the child reader, which creates conditions for involving them in co-creation with the author, stimulating the deciphering of a deliberately modeled paradox that creates a humorous effect. At the same time, the language game fiction text of children's literature is a text with a double addressee, which is due to the depth of derivability of game-based implications by a child and an adult. In this regard, the article outlines the prospects for studying the reception of "children's texts" using psycholinguistic experiments.

Key words: Russian literature; modern children's literature; language game in fiction; axiological registers of language game; mental dominants of children's linguistic consciousness; children's speech

For citation: Gridina, T. A. (2025). Axiological Registers of Language Game in Children's Fiction. In *Philological Class*. Vol. 30. No. 2, pp. 57–66. DOI: 10.26170/2071-2405-2025-30-2-57-66.

Предварительные замечания

Обозначенная в названии тема связана с проблемой исследования специфики игровых текстов детской литературы в свете их креативной природы и ориентации на адресата (с учетом ментальности и языкового сознания ребенка). Символично в этом отношении приведенное Л. Витгенштейном сравнение языковой игры с тем, «как дети усваивают язык» [Витгенштейн 1985: 372], который для них есть естественная креативная среда. Именно в сфере детской речи наличествует некая зона «языковой свободы», проявляющая потенциал языка, не востребованный нормой. При этом следует говорить о креативности двух типов – спонтанной (компенсаторной, восполняющей дефицит в практике освоения ребенком родного языка) и креативности как проявлении детьми собственной власти над языком в случае преднамеренного нарушения канона [Гридина 2016] – например, с целью пошутить, привлечь к себе внимание остроумной репликой, вступить на равных в диалог со взрослым, в том числе и с целью манипуляции) (см., например, [Никитина 2025]).

Языковая игра как особая форма лингвокреативного мышления основана на механизмах осознанного переключения ассоциативных стереотипов порождения, восприятия, употребления языковых знаков [Гридина 2024]. Результат языковой игры (*игрема*. – Т. Г.) рассматривается нами как видовое понятие в соотношении с понятием *креатема*¹. В широком смысле слова креатема (еще точнее – лингвокреатема) есть языковой феномен, «... противопоставленный речевому автоматизму, когда для говорящего значимо не столько то, что сказать, но то, **как** сказать» [Купина, Матвеева 2025: 308]. Для ребенка — «новопришельца в язык» (по выражению В. Я. Почепцова [1990]) – это вполне естественная ситуация, подтверждением чего являются многочисленные *инновации детской речи* [Цейтлин 2024], обнаруживающие обостренный «языковой инстинкт» ребенка в спонтанном выведении логики языковых моделей, алгоритмов формо- и смыслопорождения.

Приведем лишь некоторые примеры: – Мы в школе считаем до **миллиона**. – А мы в садике ... до **всёона**! (восполнение языковой лакуны, образование несуществующей в языке «единицы счета до бесконечности» по аналогии с *миллион* и т. п.) / – Ты **почемуха**! – А ты – **неотвечуха**! (диалог двух подруг, одна из которых задает другой много вопросов, а вторая на них не реагирует, *не отвечает*) / *Смотри, как красиво бенгальские огни мигают!* – Купи мне **мингальские огни** (диалог матери с дочерью, «уточняющей» наименование называемого предмета – по его характерному признаку) / *Дерева в белых гольфиках* (образная аналогия в речи трех-

летнего ребенка, буквально приписывающего дереву, стволы которого покрашены известкой, наличие *гольфиков* как детали одежды). Вряд ли в данном случае это отождествление имеет условный характер, хотя образность приведенной аналогии неоспорима.

Сами механизмы, связанные с порождением детьми разного рода новаций (создания нового на базе уже существующего) – с установкой или без установки на языковую игру, одни и те же (различие лишь в осознании ребенком *условности* собственной речи, намеренного отклонения от канона при порождении и использовании инноваций²).

Соотношение между играми и креатемами (не только применительно к сфере детской речи) можно сформулировать в следующем виде: *Всякая игра есть креатема, но не всякая креатема – игра.*

Ср. примеры преднамеренной установки на языковую игру в детской речи: – *Я едва хожу!* – *А, может, е-три ходишь?* (реплика девочки 5-ти лет в ответ на отказ матери поиграть с ней в шахматы). Здесь вполне осознанно ребенок переводит ситуацию в шуточный регистр путем преобразования *едва* в *Е-два* в качестве обозначения шахматного хода (ср. использованный аналог: *Е-три ходишь?*). Глагол *ходить* получает при этом смысл «передвигать фигуру на шахматной доске».

Ярким проявлением игровых практик выступает создание детьми условных фантазийных миров: *Есть такая страна Бурзулия. В ней правитель Бурз!* [Харченко 2005]. См. также придуманную девочкой 5-ти лет игру в названия «имен» и «фамилий» месяцев: *январь – Ян Варь, февраль – Федя Враль, сентябрь и октябрь – Сеня Тябрь и Оксана Тябрь – близнецы, апрель – Алешия Прель* и т. п.³

Подобные факты детской речи, несомненно, следует рассматривать в качестве *игрем*, реализующих способность ребенка к нестандартной реализации языкового потенциала – как в прагматических целях (в частности, в контакте с собеседником, в том числе взрослым), так и в апробации детьми собственно игровой реализации языковых возможностей (получения удовольствия от самой «манипуляции» формой и значениями языковых знаков).

Инновации детской речи (включая игровые) проявляют *ментальные доминанты языкового сознания* ребенка. Это *антропоморфная* («всеолицетворяющая») и *артефактная* («прагматическая») доминанты осмысления значений (приписывание «предметных» свойств человеку, животным, природным явлениям), доминанты *личностного* и *ситуативного* смысла, *рефлексивная* и *эвристическая*

¹ Изначально термин *креатема* введен В. П. Григорьевым как обозначение единицы поэтического языка [Григорьев 1979].

² Игровые жанры детского фольклора – такие как прикол, загадки-обманки, гадания (см., например, [Коновалова 2021]), рифмованные считалки и т. п. – один из источников развития способности и тяги ребенка к языковой игре.

³ Приведенные примеры зафиксированы автором статьи в естественной живой речи детей, а также извлечены из словарей детских инноваций (см., например, [Харченко 2005]).

(в частности, словотворческая) доминанты освоения потенциала языковых моделей, **номинативный буквализм** (невосприятие многозначности и переносных значений слов и выражений) и одновременно **способность «мыслить образной аналогией»** (Штумпф), **эмоционально-оценочная доминанта** детского языкового сознания – всё то, что вкупе с когнитивным развитием ребенка формирует его картину мира (см. об этом [Гридина 2016]).

Совершенно особую роль в **трансляции** ментальных доминант языкового сознания ребенка с использованием **техники языковой игры** имеет детская литература. И речь идет не только и не столько об имитационной и стилистической аранжировке таких художественных текстов (в плане их ориентации на речевой опыт и детский образ мира), сколько о функции языковой игры в трансляции авторами **аксиологических установок**, направленных на взаимодействие с читателем, способным декодировать текстовые импликации.

В свете сказанного актуальным представляется рассмотрение **аксиологических регистров языковой игры** как неотъемлемой составляющей моделируемых с ее помощью ментальных пространств детского мировосприятия.

Под **аксиологическими регистрами языковой игры в детской художественной литературе** мы понимаем некие **авторские эксперименты, связанные с трансляцией ориентиров детского языкового сознания в оценочном измерении**. При этом техника (конструктивные принципы и приемы) языковой игры, варьируясь в широком диапазоне, соответствует определенному жанровому канону.

Игровой текст в нашем понимании – это **такой текст, в котором языковая игра выполняет сюжетообразующую функцию, иначе текст рассыпается**. Ср.: Игровой текст – это «такой тип художественного произведения, в котором **реализация замысла автора невозможна без вовлечения читателя в языковую игру**. Восприятие игрового текста вынуждает читателя находиться в постоянном контакте с произведением, участвуя в дешифровке авторских приемов языковой игры (фиксируя знакомое и привычное, сопоставляя «надреальность» с действительностью, произвольно или непроизвольно сравнивая их» [Захарова 2007: 242]. Получая удовольствие от восприятия игрового текста, считывая коды языковой игры, адресат / ребенок по сути становится его сотворцом. Добавим к этому, что такая установка оправдана в свете ориентации авторов игровых текстов на способность ребенка осознать игровой парадокс как юмористический посыл.

В литературоведческой и лингвистической парадигмах изучения природы игровых текстов подчеркиваются тот факт, что «... их структурная организация ... поддается различным интерпретациям. ... Внешний повествовательный слой текста маскирует его сущностные, скрытые содержательные элементы, ... что предполагает поиск читателем более глубоких смысловых слоев, скрытых за обманчиво понятным, вызывающим конкретные

читательские ожидания повествованием (эффект «обманчивости фабулы»). ... В числе других специфических черт игрового текста выделяются «игровое использование интертекстуальности (чаще всего в пародийном ключе ... – в обыгрывании моделей, клише, стереотипов, сюжетно-фабульных ситуаций ..., жанров, конкретных текстов, эпизодов и т. п.) [Люксембург 2006: 21-23; см. также: Гридина, Кубасов 2017]. Моделирование и восприятие игрового текста оказываются амбивалентными (взаимообратимыми процессами), предполагая активную читательскую рефлексию над дешифровкой заложенных в таком тексте смыслов и форм их трансляции. Экспериментальная верификация считывания техники языковой игры адресатом обнаруживает тот факт, что формальный аспект восприятия игры (игровой трансформы) в сравнении с опознаваемым прототипом часто преобладает над смысловым контекстом (см., например, [Гридина 2024]). Игровые тексты детской литературы представляют несомненный интерес для анализа используемых их авторами стратегий воплощения замысла в расчете на определенную возрастную аудиторию, культурную и лингвистическую компетенцию читателя.

Предметом анализа в обозначенном ключе выступают произведения петербургского писателя Константина Мелихана, собранные в книге под названием «Звездный пес». Как указано в аннотации, это «веселые и добрые истории о школьниках и их родителях ...». В развиваемых сюжетах переплетены «фантастика и правда жизни, мудрость и добрый юмор» [Мелихан 2013]. При этом в авторской палитре активно востребованы **имитативный, аллюзивный и образно-эвристический** принципы языковой игры¹, акцентирующие восприятие героями окружающего мира, выходящее в область **фантазии как желаемой реальности**: таково, например, в коммуникации персонажей общение не только с «говорящими, очеловеченными животными» – **звездным псом, вороной**, но и **с собственной, сбегавшей от мальчишки, памятью, походкой, диалогом с внутренним голосом**) и т. п. В описании сюжетных коллизий самая обычная ситуация превращается в **парадоксальную** – и это достигается речевыми приемами остранения, моделирующими ассоциативный контекст соответствующей игры / игровой трансформы как продукта, результата языковой игры².

¹ Под **аллюзивным принципом языковой игры** нами понимается заложенная в сюжете «отсылка» к разного рода прецедентам – текстам, цитатам, фразеологизмам как апелляция к культурному фону адресата; **имитативный принцип языковой игры** предполагает воспроизведение в тексте неких узнаваемых черт изображаемого объекта (например, особенностей детской речи); **образно-эвристический принцип языковой игры** связан с использованием специальных смысловых и формальных лингвистических приемов «остранения» канонических форм речи.

² См. моделирование разного типа игровых с использованием выделяемых нами (Т. Г.) **конструктивных принципов ассоциативной интеграции, ассоциативного наложения, ассоциативной выводимости, ассоциативного отождествления, ассоциативной про-**

Проиллюстрируем сказанное примерами нескольких произведений из указанного сборника рассказов К. Мелихана – с выделением **аксиологических регистров языковой игры**.

I. Прецедентный регистр языковой игры, эксплуатирующий стереотипные формулы **сказочного канона, осмысленные в шутливо-ироническом ключе**.

Этот аксиологический регистр реализован в тексте «Сказка ни о чем», жанр которого обозначен в самом названии.

Авторская техника языковой игры, построенная на лингвистическом эксперименте с местоименными формами, транслирует легко узнаваемый сюжет русских волшебных сказок о персонаже, который, будучи изначально фигурой незначительной (часто странной, чудаковатой, не имеющей никакого занятия, ср. *Иванушка-дурачок, Емеля и т. п.*), преобразается, точнее, раскрывает свою незаурядную сущность, выполняя, казалось бы, невыполнимую задачу.

В основу анализа нами положен «... принцип описания сказки по составным частям и по отношению частей друг у другу» [Пропп 2024: 18]. В данном случае, последовательно выделяя соответствующие сегменты игрового текста, проследим, как моделируется смысловая перспектива его прочтения в соотношении с опознаваемыми в игровых трансформациях прецедентами.

Для полноты восприятия приведем этот небольшой текст целиком (с выделением обозначенных цифрами последовательно комментируемых смысловых блоков):

Сказка ни о чем

(1) В *некотором* царстве в *некотором* государстве жил *некогда некто*. (2) Имени он не имел *никакого*, а звали его **Никто**. *Ничего-то* у него не было, а было у него всё *не так*. (3) Все говорят *то*, а **Никто** *это*. Все делают так, а **Никто** *эдак*. Все идут *туда*, а **Никто** – *оттуда*. (4) А царем был **Кое-кто**. *Все-то* у него было, но *кой-чего* не хватало. (5) Позвал он *Этого Самого, Самого Этого, Этого Того и Тому Подобное*. И говорит им: – Мол, так и так. *Идите туда – не знаю, куда. Принесите то – не знаю, что*. (6) А эти все умели на свете. А знали столько, что и не вспомнить, сколько. Вот пошли они *туда – все знают куда*. Принесли *то – все знают что*. (7) А **Кое-кто** на них как закричит: – Так вас растак! Туды вас растуды! На кой мне *то – все знают, что?* (8) А **Никто** от нечего делать *пошел туда – не знает, куда*. И принес *то – не знает что*. (9) Обрадовался **Кое-кто**. – О! - говорит. – *Это самое то!* Отныне все будут **НИКТО**, а ты будешь **КТО**. (10) Вот и сказке конец. **Кто что-нибудь** понял, тот молодец. А кто понял не так, тот слушал ее *кое-как!*

Комментарий

Уже само **название** парадоксально: в сказке *ни о чем* нет никакого смысла. Но этот смысл на самом деле воплощен автором в игре с оценочной

семантикой неопределенных, отрицательных, указательных местоимений и наречий, *имитирующих* (1) типовой сказочный зачин (В *некотором царстве в некотором государстве* жил *некогда некто*) и задающих (2) исходную характеристику главного персонажа: Имени он не имел *никакого*, а звали его **НИКТО**. *Ничего-то* у него *не было*, а было у него *всё не так* [= *некто НИКТО* – ничего не значащая величина, человек, не от мира сего, неудачник, у которого ничего не складывается в жизни]; (3) в следующем сегменте текста для характеристики несоответствия поведения персонажа **НИКТО** общепринятым истинам и нормам поведения обыгрываются выражения с указательными местоименными маркерами *то и это*, наречиями *так и эдак, туда и оттуда* в антонимической оппозиции друг к другу: Все говорят *то*, а **Никто** – *это*. Все идут *туда*, а **Никто** – *оттуда*. [В данной характеристике персонажа *некто НИКТО* просвечивает закрепленный в сказочной (фольклорной) традиции типаж героя-простака, занимающий самую низкую ступень «табели о рангах», не имеющий никаких амбициозных жизненных притязаний]; (4) развитие потенциального сказочного сюжета в традиционном русле связано с появлением антипода главного героя: это царь по имени **КОЕ-КТО**. *Всё-то* у него было, но *кой-чего* не хватало. [В виде оппозиции определительного и неопределенного местоимений со значениями «всеохватности» и «недостаточности» обосновывается мотив царского поведения – с отсылкой к фразеологическим сказочным прецедентам *иди туда, не знаю куда, найди то, не знаю что*]; (5) в данном фрагменте в игровом ключе поименованы те, кому царь поручает выполнить его волю: Вот позвал он (= царь) **Этого Самого, Самого Этого, Этого Того и Тому подобное**. Используется прием онимизации (переведения в разряд имен собственных) «указательно-определятельных» местоименных оборотов *этот самый и тот самый*. При помощи метатезы, контаминации и варьирования ударения обыгрываются их смысловая нюансировка. Выводимы оценочные импликатуры: *Этого Самого, Самого Этого и Этого Того* царь считает несомненно достойными выполнения поставленной задачи за какие-то уже имеющиеся у них заслуги; Эти *те и Тому подобное* – многочисленные верноподданные, готовые к исполнению любого царского указа [ср. семантику однородности перечислительного ряда в выражении *и тому подобное*]; (6) А *эти всё умели на свете. А знали столько, что и не вспомнить сколько. Вот пошли они туда – все знают куда. Принесли то, все знают что*. [В данном фрагменте все фразы имеют иронический смысл, отсылающий к сказочным коллизиям, когда принесённое царю исполнителями его приказа оказывается не тем, чего он ожидал. Рутинное представление «умников» о *кое-чем*, чего может не хватать царю, – это нечто материальное. В выражении *принесли все знают что* заложена аллюзивная отсылка к известным сказкам с подобными сюжетами (например, «Царевна-лягушка» и др.); одновременно актуализирован иронический смысл данной фразы: «всем извест-

вокации, игровой имитации (в виде стилизации и / или пародирования соответствующих прототипов).

ный отрицательный результат»)]; (7) А *Кое-кто* как на них закричит: *так вас растак! Туды вас растуды! На кой мне то, все знают, что.* [Реакция царя, представленная в виде эвфемистической передачи бранной лексики, создает юмористический эффект игровой имитации царского негодования]. (8) А НИКТО от нечего делать *пошел туда – не знает, куда. И принес то – не знает что* [Выведение на арену действий героя, казалось бы, не имевшего никаких шансов на успех, как это заложено в сказочной традиции. В игровом ключе представлен смысл выражения – *принес то, не знает что*, не соотношенного ни с каким конкретным референтом (то, не знает что = нечто неизвестное герою? Или вообще никому не известное нечто? Или как раз то неизвестное кое-что, чего не хватает царю? В обозначаемый объект «превращена» **сама словесная формула** *принес то, не знает что*)]; (9) Обрадовался *Кое-кто.* – О! – говорит. – *Это самое то! Отныне все будут НИКТО, а ты будешь КТО!* [В оценочном ключе обыгрывается антонимическая оппозиция отрицательного и вопросительно-относительного местоимений, придавая всей сказке НИ О ЧЕМ совершенно определенный смысл: «Личностью становится тот, кто способен преодолеть в себе инертность, пойти наперекор обстоятельствам, из НИ-КТО превратиться в КТО-то»]. (10) **Вот и сказке конец. Кто что-нибудь понял, тот молодец. А кто понял не так, тот слушал ее кое-как!** [Эта концовка имитирует с одной стороны, стилистический регистр сказочного повествования, с другой стороны, в шутильной форме содержит **дидактический посыл к читателю** – ребенку, который не просто должен был прослушать сказку, но декодировать все посланные ему сигналы авторской игры. И даже эта последняя фраза использует отсылку к именам персонажей в смысле их соотношения с соответствующими наречными коррелятами].

Представленный анализ данного игрового текста, созданного К. Мелиханом, безусловно, является лишь одной из возможных версий его интерпретации и, в частности, обладает свойством двойной адресации: для ребенка – это, вероятно, занимательный (поданный в шутильной форме) узнаваемый сказочный сюжет. Для взрослого читателя это текст, насыщенный аллюзивными оценочными импликациями. И то и другое предположение нуждается в экспериментальной верификации. Проведенные нами пилотные опросы показали, что для детей даже младшего школьного возраста прототипический сказочный канон этого текста вполне актуален, а языковая игра с именами собственными, «производными» от местоимений, получая характеристическую функцию, обуславливает восприятие текста как юмористического.

II. Дидактический совет как аксиологический регистр языковой игры в жанре анекдота (в виде притчи о животных).

В качестве примера приведем рассказ К. Мелихана «Кот и мышь».

Однажды кот подкрался к мышке. Вдруг она на него как залает!

Он от нее наутек. Вот что дает знание ино-

странных языков. Всегда пригодится в жизни.

В основе этой шутки – опрокидывание пресуппозиции: *кошки едят мышей, мышка – жертва кота*. Ср. также выражение *пиццать*, как *мышка*. Описанная парадоксальная ситуация (вдруг она на него *как залает* – о мышке) полностью меняет соотношение сил антагонистов (мышинный «лай» – сигнал опасности для кота, который боится собак, что обращает его в бегство). При этом **эффект обманутого ожидания** (*кот испугался мышики*) переключается в аксиологическое русло: **язык собаки для мышки = «иностранный язык», знание которого «всегда пригодится в жизни»**. Последняя фраза – своеобразный призывный слоган, подкрепляющий смеховой эффект, построенный на **ассоциативном отождествлении** знания иностранных языков как «рецепта» бесконфликтной коммуникации – даже в безвыходной ситуации. В качестве выводимой импликатуры обыгрывается актуальный для читателей (не только детей, но и взрослых) ассоциативный шлейф зооморфных сравнений (*как кошка с мышкой, как кошка с собакой*), усиливающий продуцируемый **эффект ассоциативной провокации**. При этом в парадоксальном аллегорическом ключе (по отношению к характеристике *лая* как выражения угрозы для кошки *в устах мышики*) представлено и понятие *иностранного языка*.

Юмористический эффект, моделируемый с помощью названных конструктивных принципов языковой игры, заключается к тому же в актуализации импликаций, заложенных в жанровом каноне притчи / басни, где мораль выражена в последнем предложении текста (в данном случае – в виде **дидактического совета**). Ср. подобные формулы в известном детском стихотворении В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо?» («*Этот, хоть и сам с вершок, спорит с грозной птицей. Храбрый мальчик, хорошо, в жизни пригодится*»). Игровой регистр дидактического совета, представленный в виде некой шутильной аллегии, в гораздо большей степени релевантен для сознания ребенка, чем прямое наставление. И, конечно, смысл данной притчи для ребенка не столько в ее дидактической направленности, сколько в осознании парадокса как возможности творить язык по «собственной воле» (гибко использовать разные коды общения в зависимости от ситуации).

III. Аксиологический регистр дискредитирующей игровой имитации

Имитативный принцип языковой игры активно востребован в детской литературе как способ общения с ребенком на его «собственном поле», транслирующем, в частности, и приоритетные для детей определенного возраста речевые практики (в том числе в оценочном ключе).

Аксиологический регистр *дискредитирующей* игровой имитации **высвечивает** черты узнаваемого прототипа в утрированной парадоксальной форме, порождая комический эффект.

Показателен в этом плане рассказ М. Мелихана «Два портрета», где в пародийно-ироническом ключе представлена реализация единиц подросткового сленга, характеризующих внешний вид человека

(части лица и тела), для создания двух портретов:

Жила-была девочка, у которой вместо **головы** была **черепушка**, вместо **носа** – **носопырка**, вместо **глаз** – **гляделки**, вместо **рук** – **колотушки**, вместо **ног** – **ходули**, а вместо **живота** – **пузень**.

Вот какая **красивая** была девочка!

А еще жил-был мальчик, у которого вместо **черепушки** был **кофейник**, вместо **носопырки** – **паяльник**, вместо **гляделок** – **полтинники**, вместо **плева-ла** – **хлебoreзка**, вместо **лохм** – **мочалка**, вместо **колотушек** – **грабли**, вместо **ходуль** – **копыта**, а вместо **пузени** – **барабан**.

Вот какой **умный** был мальчик!

А вот вместо языка у мальчика и девочки было **одно и то же – помело**.

Игровое портретирование в данном рассказе представляет собой не только трансляцию реально существующих единиц подросткового сленга, но и потенциальные номинации подобного типа, усиливающие пародийный эффект.

Авторский выбор используемых сленгизмов для создания **портрета девочки** построен на стилистическом контрасте между узуальными номинациями частей лица и тела и их сниженно-фамильярными жаргонными эквивалентами, в ряду которых представлены **словообразовательные синонимы**, а) производные от узуальных названий частей тела: нос – **носопырка**, живот – **пузень** (от *пузо*), голова – **черепушка** (от *череп*); б) отглагольные дериваты, называющие части лица и тела по функции: глаза – **гляделки** (ср. разг. *глядеть*); руки – **колотушки** (ср. *колотить* и *бить / хлопнуть в ладоши*); ноги – **ходули** от *ходить* (ср. разг. *ходули* как метафорический аналог указания на человека с длинными худыми ногами и неуклюжей, неловкой походкой).

В совокупности такие характеристики резко контрастируют с представлением **о красивой девочке**.

Портрет «**умного**» мальчика создается по тому же «провокативному» принципу, но с использованием целого ряда **артефактных** метафор, расширяющих диапазон уже приведенных по отношению к девочке сленговых номинаций (что усиливает пародийный эффект): голова – **кофейник** (явно авторский окказионализм, ср. *голова варит* – о сообразительном умном человеке); нос – **паяльник** (ср. выражение *езде совать свой /длинный/ нос* – о проявлении излишнего любопытства; при этом *паяльник* выступает эталоном сравнения как инструмент *длинной*, *вытянутой* формы); глаза – **полтинники** (ср. *глаза с полтинник* – экспрессивно о выражении удивления: *широко раскрытые глаза*); рот – **хлебoreзка** (артефактная аналогия с названием машины для нарезания хлеба как характеристика того, кто много ест), волосы – **мочалка** (метафорический аналог к экспр.-прост. *лохмы* «всклоченные, во все стороны торчащие волосы»); руки – **грабли** (ср. выражения *руки, как грабли* – о неловком, неумелом человеке; *о том, у кого большие руки; руки загибающиеся* – о жадном человеке); ноги – **копыта** (зооморфная аналогия, ср. *отбросить копыта*),

живот – **барабан** (о туго набитом животе).

Констатирующая фраза (**Вот какой умный был мальчик!**) так же, как и характеристика красивой девочки, не соответствует представленному портрету, поскольку приведенные сленгизмы не только не имеют никакого отношения к оценке интеллекта, но и содержат отмеченные выше коннотации.

Дискредитация таких практик номинации достигается в финале рассказа их резко отрицательной оценочной характеристикой (*А вот вместо языка у мальчика и девочки было одно и то же – помело*). Ср. выражения *язык как помело*, *мести языком*, *как помело* – о том, кто слишком болтлив и **неразборчив** в своей речи. Данная аналогия может быть прочитана как имплицитный призыв к потенциальному читателю выметать «словесный мусор» из собственной речи. При этом в иронически провокативном игровом ключе перед ребенком обнажается известная максима «по речи познается человек» (его ценностные приоритеты и культура общения). Имитация как конструктивный принцип языковой игры в данном случае **задает актуальный регистр** взаимодействия с адресатом в режиме направленной рефлексии **над словесной формой**, обнажая негативный имидж (портрет) личности, создаваемый использованием жаргонизмов.

IV. Аксиологический регистр языковой игры, транслирующий особенности парадоксальной детской логики – в частности, осознанной манипуляции значениями слов.

Активно обыгрываются детскими писателями особенности логики ребенка, которая, имея парадоксальный характер, нередко ставит взрослого в тупик и в то же время высвечивает тонкие нюансы детской ментальности, связанные с осознанием (актуализацией) значений слов в их практическом применении к конкретным ситуациям. Данный аксиологический регистр представлен и в рассказах К. Мелихана в свойственной ему игровой парадигме – с использованием принципа **ассоциативной провокации**, нарушающего речевой прогноз.

В рассказе «Честное слово» (из цикла «Рассказы о Рогове») обыгрывается «буквальный», ситуативно обусловленный и отвечающий ментальности ребенка смысл данного выражения. Мальчишка-сорванец (Вася Рогов), дневник которого собирается проверить папа, задается вопросом: «– Ну почему люди друг другу не верят? Все проверяют. Вот было б здорово, если б все друг другу верили. **На слово**».

Если кто-то сказал «честное слово», значит, нужно ему верить – это тот **актуальный** смысл фразы, который герой (мальчишка-сорванец) с известной долей «самовнушения» иллюстрирует в виде воображаемого диалога с тренером на соревнованиях по подъему штанги:

Допустим, у тебя спрашивают: «Сто килограммов поднимешь? А ты говоришь: «Подниму». И всё. Все тебе верят. Никаких дополнительных вопросов. <> ... Судья – шапку ... об землю. «А – триста, паренек?! А ты рубаху на груди рвешь и кричишь: «А вот возьми, последней свиньей буду, если обманывают».

В юмористическом ключе обыгрываются как реплики Рогова (клятвенные заверения судьи в

том, что он – «честное слово» – возьмет заявленный вес), так и реплики поддерживающих его зрителей: Ты кричишь: «Клянусь здоровьем своей бабушки!». Изрители кричат: «Клянемся здоровьем его **честной** бабушки!» (мотив безграничного доверия «честному слову» получает оценочную персонификацию).

Парадокс понимания (трактовки) мальчиком выражения «честное слово» ярко обнаруживается в ответе на вопрос отца: – И кому ж присуждается победа? Тому, кто громче кричал? Или тому, у кого моталла было больше в голосе? – **Тому, кто честней.**

По сути, этот ответ следует понимать как выигрыш того, кто сам «верит» в обещания, которым другие должны верить на слово («желаемое» и «действительное» уравниваются в праве на существование). Но именно в этой точке развитие сюжета переключается из фантазийного в реальное русло:

И тут Рогов вспомнил, что ему завтра день рождения. И спросил папу: – Ты мне велосипед подаришь? – Конечно, подарю, – сказал папа. – Последней **свиньей** буду, если вру. – Да, «подарю!» – сказал Рогов, ты мне уже пять лет говоришь, что подаришь. Так, я же не обманываю, сказал подарю, значит, подарю. Вот только – когда? – не знаю. ...**Когда-либо-нибудь-кое....** Лет через 10 я тебе его обязательно подарю. Честное слово! Знай папку! Эх! – подумал Рогов. – Лучшие бы меня **папка обманул**. Сказал бы, что **НЕ подарит**, а сам бы подарил». **И папка его обманул.** Честное слово!

Фраза **честное слово** в фантазии ребенка – это то, чему нужно безоговорочно верить, не требуя никаких подтверждений и доказательств выполнения сказанного. Но это правило в конкретной ситуации с отложенным обещанием отца «**честное слово**» **когда-нибудь** купить ему велосипед тут же переиначивается. Лучше не давать честного слова, но выполнить обещанное (= «обмануть» в контексте данного рассказа). В этом переключении смыслов, транслирующем особенности детской логики, реализован аксиологический код языковой игры, адресованный не только ребенку, но и взрослому читателю.

Очень интересен в плане юмористического обыгрывания осознанной манипулятивной «техники» обращения ребенка со словом рассказ «**Теория относительности**» (см. приведенные ниже фрагменты с некоторыми комментариями).

Это диалог между учеником Роговым, вызванным к доске, и учителем физики Альбертом Альбертовичем (с явной аллюзивной отсылкой к имени Альберта Эйнштейна):

«– Ну, Рогов, расскажи нам о теории относительности. Рогов встал и быстро отчеканил. – **Теория относительности – это такая теория, в которой все относительно!** [Тавтологический ответ через отсылку к однокоренному слову; ср. наречие *относительно* в значении «неопределенно»]

– А подробней? – сказал Альберт Альбертович.

– А подробней эта теория гласит: **все, что вокруг ни делается – все относительно**, – отбарабанил Рогов и торжествующе посмотрел на учителя [Снова тавтологический ответ – с явной попыткой школьни-

ка придать ему видимость некой обобщающей формулировки, своеобразной «философской» сентенции].

– ... тот (в некотором замешательстве): – **Мне кажется, ты не знаешь теории относительности.**

– **Относительно**, – сказал Рогов. ... **Не знаю относительно вас.** [Первая реплика может быть понята как подтверждение неполноты знания. Вторая реплика – («спасительная» эвристика!) передает смысл слова *относительно* в значении предлога «в сравнении с кем-л.», в данном случае – в сравнении с учителем].

– Это в каком смысле? – **В относительноном.** – Я не знаю **относительно Вас**. Но знаю, скажем, **относительно Чингисхана**.

[Найденная «формула получает развитие в подборе имен «выдающихся», известных Рогову личностей как точки отсчета в обосновании собственной «теории относительности»].

... вы, например, **знаете теорию относительноности относительно меня**, но гораздо хуже, – **относительно Эйнштейна**.

То есть как это? Альберт Альбертович надел очки.

Да вы не расстраивайтесь! – успокоил его Рогов. Я тоже **не знаю теории относительности относительно Эйнштейна**. Но знаю ее **относительно Бетховена**.

Вы – тоже. Но **не знаете относительно Бетховена теории музыки....** Но Бетховен не знает теории изобразительного искусства **относительно Леонардо да Винчи**. ... А Леонардо да Винчи **не винтит в теории скрещивания относительно... Мичурина!** – докончил мысль Альберт Альбертович. [Реплика учителя, опережающая ответ Рогова, в духе заданного учеником «алгоритма»]

– Правильно! – похвалил Рогов.

– Ну, что ж, Рогов ставлю тебе пятерку **Относительно Чингизхана, А относительно меня, уж не обижайся – два.**

В данном рассказе остроумно обыгрывается изобретательность школьника в трактовке понятия *теория относительности* как манипулятивная тактика ухода от ответа на заданный вопрос. При этом в юмористическом ключе отождествляется смысл выражения *теория относительности* с однокоренными омонимичными наречием и предложением (провокативное переключение смыслов является движущей пружиной сюжета).

Финал рассказа, пусть и в комической форме, показывает, как учитель, использовав ту же тактику интерпретации «теории относительности», что и ученик, применяет ее для обоснования неудовлетворительной оценки («сражая» его тем же оружием вывернутой наизнанку логики).

Выводы

1. Аксиологические регистры языковой игры в детской литературе (в частности, в рассказах К. Мелихана) ориентированы на ментальные доминанты языкового сознания читателя-ребенка, апеллируя к его речевым практикам и логике поведения в заданном оценочном ключе. Эксперименты автора с языковой формой лишены нарочитости

и искусственности. В них всегда присутствует потенциально выводимый смысл, подкрепляемый жанровой пресуппозицией (эксплуатацией таких жанровых форм, которые актуальны для адресата того или иного текста), а также развернутой метаязыковой экспликацией игровых приемов в сюжетной проекции.

2. Сюжетообразующий потенциал языковой игры создает условия для вовлечения ребенка в сотворчество с автором, стимулируя его к дешифровке намеренно смоделированного парадокса, создающего юмористический эффект. Наиболее ярко проявлен в художественной манере К. Мелихана образно-эвристический принцип языковой игры, открывающий нечто неожиданное в, казалось бы, хорошо известном и акцентирующий заданные аксиологические регистры восприятия описываемой ситуации. Аллюзивный и имитативный принципы языковой игры выступают необходимым аккомпанементом декодирования авторских импликаций через отсылку к некой узнаваемой прототипической ситуации.

3. Игровой текст детской литературы – это текст двойной адресации, что обусловлено глубиной выводимости авторского замысла ребенком и взрослым, что представляет несомненный интерес для исследования интерпретационной многомерности восприятия художественного произведения подобного рода. Ср. концептуально значимое для такого анализа утверждение Ю. М. Лотмана: «Об-

ладая способностью концентрировать огромную информацию на «площади» очень небольшого текста <...>, художественный текст имеет ... одну особенность: он выдает разным читателям различную информацию – каждому в меру его понимания ... Он ведет себя как некоторый живой организм, находящийся в обратной связи с читателем и обучающий этого читателя» [Лотман 2023: 37–38]. Рассмотренные произведения К. Мелихана отвечают всем признакам «игровой структуры»: это «обманчивость фабулы», «игровое использование интертекстуальности», амбивалентность интерпретации [Люксембург 2006: 21–22].

4. Соответственно одной из перспектив, направленных на выявление «считываемости» игровых кодов художественного текста, может стать верификация его восприятия с использованием методов психолингвистического эксперимента (например, свободный и направленный ассоциативный эксперименты, метод создания контртекста¹ и др.). Представленный в статье пошаговый анализ фрагментов игрового текста в их соположении друг с другом и с общей идеей произведения кажется продуктивным для его аналитического осмысления в заданном аксиологическом регистре.

¹ Подобный эксперимент см., например, в [Гридина, Абрамова 2024].

Источники

Мелихан, К. Звездный пес. Рассказы, повести, сказки / К. Мелихан. – СПб.: Союз писателей Санкт-Петербурга, 2013. – 280 с.

Литература

- Витгенштейн, Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. – М., 1985.
- Григорьев, В. П. Поэтика слова / В. П. Григорьев. – М.: Наука, 1979. – 344 с.
- Гридина, Т. А. «Своя игра»: ребенок в мире языка: монография / Т. А. Гридина. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2016. – 177 с.
- Гридина, Т. А. «Рисунок пером»: игровой текст в аспекте его восприятия / Т. А. Гридина, Н. С. Абрамова // Вопросы психолингвистики. – 2024. – № 2 (60). – С. 47–63. – DOI: 10.30982/2077-5911-2024-60-2-47-63.
- Гридина, Т. А. Метаязыковая рефлексия ребенка над игровым текстом: экспериментальные данные / Т. А. Гридина // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2024. – № 22. – С. 15–34.
- Гридина, Т. А. Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте / Т. А. Гридина // Лингвистика креатива-4: коллективная монография / под ред. Т. А. Гридиной. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2018. – С. 270–281.
- Гридина, Т. А. Игровой текст как форма авторского художественного миромоделирования (статья первая) / Т. А. Гридина, А. В. Кубасов // Текст. Книга. Книгоиздание. – 2017. – № 14. – С. 46–63. – DOI: 10.17223/23062061/14/3.
- Захарова, М. В. Моделирование реальности в игровых текстах (на примере произведений Владимира Сержина) / М. В. Захарова // Текст и контекст: лингвистический, литературоведческий и методический аспекты: материалы X Виноградовских чтений 15–17 ноября 2007 года: в 2-х частях. Часть II. – М.: МПГУ, 2007. – С. 242–248.
- Коновалова, Н. И. Гадание как текст: экспериментальное исследование этнокультурных стереотипов / Н. И. Коновалова // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. – 2021. – № 2. – С. 142–155. – DOI: 10.26170/23067462_2021_02_12.
- Купина, Н. А. Стилистика современного русского языка / Н. А. Купина, Т. В. Матвеева. – М.: Юрайт, 2025. – 415 с. – URL: <https://urait.ru/bcode/559766> (дата обращения: 03.05.2025).
- Лотман, Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман. – М.: Эксмо, 2023. – 448 с.

Люксембург, А. М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю / А. М. Люксембург // Игровая поэтика. Вып. 1 : сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. – Ростов-на-Дону : Литфонд, 2006. – С. 5–25.

Никитина, Л. Б. Семантические доминанты детской речи / Л. Б. Никитина // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности: труды Уральского психолингвистического общества. Вып. 23. – Екатеринбург, 2025. – С. 102–115.

Почепцов, Г. Г. Язык и юмор / Г. Г. Почепцов. – Киев, 1990. – 179 с.

Пропп, В. Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. Русская сказка / В. Я. Пропп. – СПб. : АСТ, 2024. – 896 с.

Харченко, В. К. Словарь современного детского языка / В. К. Харченко. – М. : АСТ ; Астрель, 2005. – 635 с.

Цейтлин, С. Н. Онтолингвистические этюды : монография / С. Н. Цейтлин ; под науч. ред. М. Б. Елисевой. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб. : Издательство РГПУ им. А. И. Герцена, 2024. – 272 с.

References

Gridina, T. A. (2016). «Svoya igra»: *rebenok v mire yazyka* [“Own Game”: A Child in the World of Language]. Ekaterinburg, Ural'skii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet. 177 p.

Gridina, T. A. (2018). Smyslovaya perspectiva slova v igrovom khudozhestvennom tekste [Semantic Perspective of the Word in a Fictional Play Text]. In Gridina, T. A. (Ed.). *Lingvistika kreativna-4: kollektivnaya monografiya*. Ekaterinburg, Ural'skii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet, pp. 270–281.

Gridina, T. A. (2024). Metazykovaya refleksiya rebenka nad igrovym tekstem: eksperimental'nye dannye [Metalinguistic Reflection of a Child on a Game Text: Experimental Data]. In *Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoi deyatel'nosti*. No. 22, pp. 15–34.

Gridina, T. A., Abramova, N. S. (2024). «Risunok perom»: igrovoy tekst v aspekte ego vospriyatiya [“Pen Drawing”: Game Text in the Aspect of Its Perception]. In *Voprosy psikholingvistiki*. No. 2 (60), pp. 47–63. DOI: 10.30982/2077-5911-2024-60-2-47-63.

Gridina, T. A., Kubasov, A. V. (2017). Igvoy tekst kak forma avtorskogo khudozhestvennogo miromodelirovaniya (stat'ya pervaya) [Game Text as a Form of Authorial Artistic World Modeling (Article One)]. In *Tekst. Kniga. Knigoizdanie*. No. 14, pp. 46–63. DOI: 10.17223/23062061/14/3.

Grigoryev, V. P. (1979). *Poetika slova* [Poetics of the Word]. Moscow, Nauka. 344 p.

Kharchenko, V. K. (2005). *Slovar' sovremennogo detskogo yazyka* [Dictionary of Modern Children's Language]. Moscow, AST, Astrel'. 635 p.

Konovalova, N. I. (2021). Gadanie kak tekst: eksperimental'noe issledovanie etnokul'turnykh stereotipov [Fortune-Telling as a Text: An Experimental Study of Ethnocultural Stereotypes]. In *Ural'skii filologicheskii vestnik. Seriya: Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativna*. No. 2, pp. 142–155. DOI: 10.26170/23067462_2021_02_12.

Kupina, N. A., Matveeva, T. V. (2025). *Stilistika sovremennogo russkogo yazyka* [Stylistics of the Modern Russian Language]. Moscow, Yurait. 415 p. URL: <https://urait.ru/bcode/559766> (mode of access: 03.05.2025).

Lotman, Yu. M. (2023). *Struktura khudozhestvennogo teksta* [The Structure of a Literary Text]. Moscow, Eksmo. 448 p.

Luxembourg, A. M. (2006). Igvoy poetika: vvedenie v teoriyu i istoriyu [Game Poetics: An Introduction to Theory and History]. In *Igvoy poetika. Issue 1: sbornik nauchnykh trudov rostovskoi shkoly igrovoy poetiki*. Rostov-on-Don, Litfond, pp. 5–25.

Melikhon, K. (2013). *Zvezdnyi pes. Rasskazy, povesti, skazki* [Star Dog. Stories, Tales, Fairy Tales]. Saint Petersburg, Soyuz pisatelei Sankt-Peterburga. 280 p.

Nikitina, L. B. (2025). Semanticheskie dominanty detskoj rechi [Semantic Dominants of Children's Speech]. In *Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoi deyatel'nosti: trudy Ural'skogo psikholingvisticheskogo obshchestva*. Issue 23. Ekaterinburg, pp. 102–115.

Pochepcov, G. G. (1990). *Yazyk i yumor* [Language and Humor]. Kiev. 179 p.

Propp, V. Ya. (2024). *Morfologiya volshebnoi skazki. Istoricheskie korni volshebnoi skazki. Russkaya skazka* [Morphology of the Fairy Tale. Historical Roots of the Fairy Tale. Russian Fairy tale]. Saint Petersburg, AST. 896 p.

Tseytlin, S. N. (2024). *Ontolingvisticheskie etyudy* [Ontolingvistic Etudes]. 2nd edition. Saint Petersburg, Izdatel'stvo RGPU im. A. I. Gertsena. 272 p.

Wittgenstein, L. (1985). *Filosofskie issledovaniya* [Philosophical Research]. In *Novoe v zarubezhnoi lingvistike*. Issue XVI. Moscow.

Zakharova, M. V. (2007). Modelirovanie real'nosti v igrovyykh tekstakh (na primere proizvedenii Vladimira Sverzhina) [Modeling Reality in Game Texts (Based on the Works of Vladimir Sverzhin)]. In *Tekst i kontekst: lingvisticheskii, literaturovedcheskii i metodicheskii aspekty: materialy X Vinogradovskikh chtenii 15–17 noyabrya 2007 goda: v 2-kh chastyakh*. Part II, Moscow, MPGU, pp. 242–248.

Данные об авторе

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

Адрес: 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26.

E-mail: tatyana_gridina@mail.ru.

Дата поступления: 05.05.2025; дата публикации: 30.06.2025

Author's information

Gridina Tatyana Alexandrovna – Doctor of Philology, Professor of Department of General Linguistics and Russian Language, Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).

Date of receipt: 05.05.2025; date of publication: 30.06.2025