

RU

Языковая игра в ментальных пространствах произведений детской литературы

Ваганова И. Ю.

Аннотация. Цель представленного исследования состоит в определении специфики применения конструктивных принципов и приемов языковой игры при моделировании ментальных пространств в произведениях детской литературы. Научная новизна исследования заключается в выявлении потенциальных возможностей языковой игры при моделировании авторами произведений для детей денотативного пространства художественного текста, в частности создании окказиональных ономов и топонимов, моделировании детской речи, в том числе путем имитации в тексте детского непреднамеренного словотворчества. Языковая игра рассматривается не только как средство моделирования ментальных пространств, но и как средство погружения ребенка в систему языка, знакомства с законами художественного текста, включения в лингвокреативную деятельность, провоцирования ребенка на самостоятельное языковое творчество, языковые эксперименты. Полученные результаты показали, что использование техники языковой игры при создании ментальных пространств в произведениях детской литературы является, с одной стороны, средством выражения авторской интенции, а с другой – способом творческого исследования авторами детского языкового сознания, детской ментальности.

EN

Language game in mental spaces of children's literature works

Vaganova I. Y.

Abstract. The aim of the presented study is to define the specifics of applying constructive principles and techniques of language game in modeling mental spaces in children's literature works. The research novelty lies in identifying the potential of language game in modeling denotative spaces of literary texts for children, particularly in creating occasional onyms and toponyms, modeling children's speech, including through the imitation of unintentional word formation in children's language. Language game is viewed not only as a means of modeling mental spaces but also as a tool to immerse a child into the system of language, introduce them to the laws of artistic texts, engage in linguistic creative activities, provoke children to engage in independent language creation, and linguistic experiments. The obtained results have shown that using language game techniques in creating mental spaces in children's literature serves both as a means of expressing the author's intention and as a method of creatively exploring children's language consciousness and mentality.

Введение

Особой формой воплощения авторской эстетической идеи, авторского мировидения в художественном тексте является моделируемое ментальное пространство. Его формирование осуществляется во взаимодействии двух противоположных начал: авторской свободы и авторской несвободы. Автор, творящий художественную виртуальную реальность по собственному произволу, с одной стороны, волен в выборе того фрагмента действительности, который будет отражен, воплощен в тексте, но с другой – свобода автора ограничивается законами самого моделируемого пространства, текст «управляет» автором, возможность включения в ментальное пространство тех или иных компонентов (реалий, денотатов, эпизодов, речевых особенностей) детерминирована общей установкой создания ментального пространства и поверяется на соотносимость с ней (Ваганова, 2009).

В числе факторов, определяющих специфику моделируемого в художественном тексте ментального пространства, особое место занимает фактор адресата. Значение при этом имеет не только ожидаемый либо предполагаемый уровень знаний, эрудиции читателя, но и его уровень восприятия языка, языковые и речевые компетенции. В связи с этим несомненный интерес вызывают ментальные пространства, моделируемые в детской литературе, адресатом которых выступает человек, в язык не погруженный, но погружающийся. К. И. Чуковский (2013) в книге «От двух до пяти» характеризует ребенка как языковую личность, постигающую

язык, пробуящую его на вкус, прощупывающую границы и свободную от рамок узуса, традиции, порождающую новые слова по законам языка, выявляя его скрытые потенции. Игра со словом оказывается одним из способов познания действительности и способом знакомства с искусством, литературой, средством погружения в условную художественную реальность. Включение детскими писателями и поэтами в свои произведения *игрем* (термин Т. А. Гридиной (2014а)) и – шире – использование языковой игры как основы построения ментальных пространств «детских» тестов способствуют развитию языковой компетенции ребенка и стимулируют его речетворческую активность.

Актуальность обращения к категории ментальных пространств определяется необходимостью дальнейшего углубленного изучения художественного текста как поликодового и многофункционального феномена в русле современных психолингвистических и когнитивных исследований. Рассмотрение лингвокреативных приемов моделирования ментальных пространств сопряжено с необходимостью выявления конструктивного начала языковой игры в разных сферах ее реализации.

Задачами настоящей работы являются:

- рассмотрение фигуры адресата художественных текстов детской литературы как фактора, определяющего специфику моделируемого в тексте ментального пространства;
- рассмотрение детской речи, детской ментальности как прототипа моделируемых в художественных текстах ментальных пространств;
- анализ наиболее частотных форм применения лингвокреативных практик в произведениях детской литературы.

Выбор методов исследования обусловлен целью и задачами работы. Для анализа окказиональных языковых единиц, оценки их соотношения с прототипами, интерпретации их художественной и смысловой значимости нами использовался комплекс методов, включающий в себя сопоставительный метод, метод контекстуального анализа, структурно-семантический метод.

Материалом исследования послужили произведения В. Кудрявцевой (Кудрявцева В. Тяпы-Ляпы. СПб. – М., 2015), А. Орловой (Орлова А. Ав-ав-ав! Р-р-р! М., 2013), И. Токмаковой (Токмакова И. Где спит рыбка. М., 2013), О. Лукаса (Лукас О. Путешествие на край кухни. СПб. – М., 2018), В. Медведева (Медведев В. Приключения солнечных зайчиков. М., 2013), Н. Носова (Носов Н. Приключения Незнайки и его друзей. М., 1991), А. Усачева (Усачев А. Все про Дедморозовку. М., 2023), Р. Мухи (Лунин В., Левин В., Муха Р. Вежливый слон: стихи. М., 2011).

Теоретической базой работы послужили труды, посвященные изучению феномена ментальных пространств в русле когнитивных и психолингвистических исследований (Лакофф, 1995; Петренко, 1988; Fauconnier, 1994; Fauconnier, Sweeten, 1996); лингвистические и литературоведческие труды, посвященные анализу художественного текста как поликодового и многофункционального феномена (Бабенко, 2004; Лотман, 1998); а также работы, направленные на разработку теории языковой игры, прежде всего работы Т. А. Гридиной (1996; 2008).

Практическая значимость работы заключается в возможности использовать ее результаты в практике филологического анализа художественного текста, в разработке спецкурсов, связанных с проблемой изучения функционирования языковой игры в художественном тексте.

Обсуждение и результаты

В детской литературе игра, являющаяся для ребенка формой и способом познания окружающего мира, получает особое воплощение: ребенок включается в игру со словом. Автор, представляя в тексте образцы лингвокреативной деятельности, провоцирует ребенка на включение в эту игру: на расшифровку, декодирование игр (и их лексического значения, и их эстетического, комического наполнения) и на их дальнейшее продуцирование. При этом степень обращения автора к языковой игре может быть различна: отдельные игры, включенные автором в текст, выступают в качестве подсказки для юного читателя, ключа к пониманию текста, тем самым формируя читательскую компетенцию в установлении связи между именем и предметом и – глубже – понимании авторского замысла, особенностей и законов моделируемой в тексте художественной реальности. Особое внимание обращают на себя ономастические номинации, моделируемые автором с применением лингвокреативных техник. Они служат не только для номинации объектов, предметов, явлений, но являются отражением их сути – индивидуализация объекта происходит через раскрытие его внутренних, сущностных характеристик. Этот прием конгруэнтен одной из ментальных доминант детского языкового сознания, определяемой Т. А. Гридиной как номинативный реализм детской речи и заключающейся в стремлении ребенка «установить тождество слова и вещи, найти прямую связь между названием и свойствами того, что оно обозначает» (2014b, с. 88). Говорящие имена героев сообщают юному читателю о наиболее ярких, значимых, определяющих в пространстве данного текста чертах характера персонажей, их особенностях, месте, функции в сюжете. Так, героями повести В. Медведева (2013) «Приключения солнечных зайчиков» являются часто *болеющий* мальчик **Боля**, его мама, **Боязлива Петровна**, которая *боится* сквозняков, папа **Наперекор Сергеевич**, предпринимающий попытки – *наперекор* маме – закалить ребенка. Имена героев имитативно соотносятся с узуальными прототипами: имя **Боля** соотносимо с гипокористической формой узуального онима (ср.: Коля, Оля, Толя), при этом оно созвучно с лексемами *боль*, *болезнь*, определяющими ключевое в сюжетном пространстве свойство героя; имена родителей мальчика (**Боязлива Петровна**,

Наперекор Сергеевич) имеют двучастную структуру, в которой имя является окказиональным онимом, имеющим прозрачную внутреннюю форму, раскрывающую поведенческие доминанты героев, а в качестве отчества используется узуальная лексема. Данные языковые единицы выступают маркерами конструируемого в тексте ментального пространства, задают систему координат, которая может быть декодирована юным читателем, способствуют пониманию им авторского замысла. Во «взрослой» литературе расшифровка имени героя, его смысловой нагрузки требует от читателя не только большего читательского опыта и знания о возможности существования скрытых смыслов, но нередко и значительной эрудиции, позволяющей разгадать авторский посыл, авторскую интенцию (Шебалов, 2004).

Подобный подход используется детскими авторами при моделировании денотативного пространства художественного текста, в частности и при конструировании лексических единиц, задающих пространственные координаты. Игровые топонимы, имеющие прозрачную внутреннюю форму, легко считываются ребенком. Они служат не только для обозначения моделируемого виртуального пространства, встраивания его в представление о географическом, пространственном устройстве мира через соотношение или противопоставление с реальностью, но и могут содержать эмотивную характеристику описываемого объекта. Так, в цикле произведений А. Усачева про деревню Дедморозовку географическое положение сказочного локуса определяется через его включение в реальную систему координат: «...далеко на севере, где-то в Архангельской или Вологодской области, есть невидимая деревня Дедморозовка» (Усачев, 2023, с. 5). В качестве коннекторов между ментальным пространством, моделируемым в художественном тексте, и реальным миром выступают узуальные топонимы, потенциально знакомые юному читателю (Архангельская область, Вологодская область), а также отсылка к узуальной системе категоризации пространства по сторонам света (на севере) и административно-территориального устройства России (область, деревня). Окказиональный топоним *Дедморозовка* образован с использованием узуальной словообразовательной модели и является указанием на самого значимого жителя деревни – Деда Мороза. Стоит отметить, что сказочная установка и отсылка к главному зимнему празднику получают развитие в выборе автором героев – жителей деревни: кроме Деда Мороза, здесь живут Снегурочка, снеговики и *снеговички* (игровой феминитив от слова «снеговик») – все герои ассоциативно связаны как с Новым годом, так и с зимой в целом.

Другим примером использования игровых топонимов при моделировании ментального пространства детского художественного текста могут служить говорящие названия лунных городов в повести Н. Носова (1991) «Незнайка на Луне». Они не только содержат оценочную характеристику объектов, но и ассоциативно отсылают к реалиям современной автору действительности, конструируя сказочное ментальное пространство через противопоставление «свой – чужой», «советский (российский) – западный». Игровые топонимы создаются с использованием иноязычных, характерных для западноевропейских языков словообразовательных моделей, при этом в качестве мотивирующего слова выступают лексемы русского языка, тем самым автором создаются лексические единицы, воспринимаемые юным читателем как иноязычные, но в то же время имеющие прозрачную внутреннюю форму. Так, название *Грабенберг* включает в себя немецкий корень -берг- (Berg – гора, холм, вершина), используемый в названиях городов и характеризующий особенности географического расположения населенного пункта (ср.: Нюрнберг, Радаберг). Указанная семантика в большинстве случаев остается скрыта от юного читателя, при моделировании ментального пространства на первое место выступает созвучие с узуальными топонимами, опознаваемость прототипных черт, характерная для имитативного принципа языковой игры (Гридина, 2008). В качестве мотивирующего слова при создании данного топонима выступает глагол «грабить», который благодаря соединению с флексией -en становится созвучен с неопределенной формой глаголов немецкого языка, тем самым название города приобретает семантику «место, где грабят». В названии города *Брехенвиль* (ср.: узуальные топонимы Мотвиль, Тибервиль) используется французский корень -виль- (ville – город), мотивирующим словом является глагол «брехать» (с наложением немецкой флексии -en), имеющий грубую, просторечную окраску, что способствует моделированию образа «города, где лгут (брешут)». Целая группа названий в данном тексте создана с использованием испанского определенного артикля множественного числа лос (los), который в испанском языке часто употребляется как часть названия городов (ср.: Лос-Анджелес). В лексемах *Лос-Свинос*, *Лос-Кабанос* в качестве мотивирующих слов выступает отсылка к названиям животных (свинья, кабан), также используемым в разговорной речи для негативной характеристики как внешних, так и внутренних, моральных качеств человека. Усиление эффекта иноязычности окказиональных топонимов достигается за счет имитации окончания испанских слов мужского рода в форме множественного числа (ср.: los gallos – петухи, los vestidos – платья). Тем самым названия городов приобретают значение «место, где живут свиньи (кабаны)». Реализация автором имитативного принципа языковой игры при моделировании ономастических номинаций осуществляется с учетом уровня языковой и речевой компетенции юных читателей и способствует созданию ментального пространства нечеловечного, жестокого, преступного лунного мира.

Особого внимания заслуживают художественные тексты, в которых моделируемое ментальное пространство является формой эстетического осмысления создаваемой автором игры и служит инструментом поиска, прощупывания, постижения выводимых смыслов, установления смысловых связей, раскрытия неожиданных ракурсов и возможных, потенциальных смысловых прочтений, скрытых за шорами читательского, языкового и речевого опыта взрослого и доступных свежему, не замыленному взгляду ребенка. В таких текстах зачастую происходит переключение внимания читателя с сюжетной, событийной составляющей произведения на языковой код, когда текст – это иллюстрация, раскрывающая лексическое значение слова и заложенные в нем возможные варианты прочтения.

Так, в заглавие одного из стихотворений В. Кудрявцевой (2015) вынесен игровой топоним **Тяпы-Ляпы**, созвучный с узуальной единицей, служащей для оценочной характеристики деятельности, *«тяп-ляп» (небрежно, кое-как, наспех)*.

Механизмы восприятия фразеологических единиц, в том числе тенденция расчленения и интерпретации прямых значений входящих в их состав лексем, выраженная в большей степени в дошкольном возрасте (Бес-тугина, 2005; Елисеева, Горобец, 2017; Ерастова, 2022), становятся отправной точкой и конструктивной основой моделируемого в данном стихотворении ментального пространства. Последнее представляет собой меняющуюся картину, модель-перевертыш, «калейдоскоп», в котором воплощается установка на переключение смыслов, балансирование между реальностью и сказкой. Этому способствует включение в текст «пограничных» элементов – языковых единиц, потенциально обладающих многозначностью, поддерживаемой и обыгрываемой автором двойственной семантикой. Переключение последней приводит к переключению «оптики» читателя в восприятии и моделируемого ментального пространства художественного текста, и произведения в целом, поиску читателем новых смысловых, языковых ключей для расшифровки языкового кода.

Моделируемое в первой части стихотворения ментальное пространство соотносимо со сказочным дискурсом и апеллирует к детскому читательскому опыту, базовой, доминирующей частью которого выступает сказка, как фольклорная, так и литературная. Сказочная установка задается через определение действующих лиц, в роли которых выступают шляпы:

По дороге в Тяпы-Ляпы

Шли гуськом четыре шляпы (Кудрявцева, 2015, с. 3).

Олицетворение неодушевленных предметов, явлений в детской литературе нередко выступает как пресуппозиция создания ментального пространства художественного текста, коррелирующая с таким свойством детской ментальности, как антропоморфизм (Хорошилов, 2019; Чернявская, 2021). Для сравнения можно вспомнить такие произведения, как стихотворение Р. Мухи «Народная огородная» (Лунин, Левин, Муха, 2011), героями которого являются Дыня и Помидор (в данном случае они мимизируются имен нарицательных в тексте является актом олицетворения, наделяния неодушевленных предметов свойствами живых существ, возможностью разыгрывать «человеческие» сюжеты), стихотворение И. Токмаковой (2013) «Разговор ветра и осинки», сказка О. Лукас (2018) «Путешествие на край кухни», главными героями которой являются столовые приборы.

Дальнейшее моделирование ментального пространства в стихотворении В. Кудрявцевой связано с расширением представления о действующих лицах, описание которых включает в себя характеристику внешнего облика героев, указание на их имена и родственные отношения:

Шляпу старую с пером

Звали дедушкой Петром.

Шляпу с ленточкою синей

Звали бабушкой Аксиньей.

Шляпу с красной ленточкой

Звали внучкой Леночкой.

Ну, а шляпу с козырьком

Звали внуком Игорьком (2015, с. 5).

При моделировании ментального пространства автором используется система координат, созвучная представлениям юного читателя об устройстве мира. Знакомая, понятная ребенку система отношений, задаваемая благодаря использованию узуальных ономов и лексем, обозначающих родственные связи, позволяет достроить, дофантазировать скрытое содержание, наполнить моделируемое автором ментальное пространство собственными смыслами, опирающимися на личный опыт. Как отмечала П. Трэверс: «Иногда мне кажется, что ребенок, умеющий слушать, не нуждается в чтении, наши сказки ему ни к чему, он создает их сам. Достаточно, следуя собственной логике и вкусу, сложить вместе отдельные фрагменты – и сказка готова!» (Цит. по: Мязотс, 2020, с. 152). Номинация персонажей, включающая онома и определение родственных отношений, является тем элементом, который задает двойственность моделируемого ментального пространства и определяет выбор читателем стратегии восприятия текста: с одной стороны, как развертывания сказочного дискурса, сказочной модели реальности, являющейся зеркальным отражением действительности, а с другой – это может быть моментом смены «оптики» читателя, когда олицетворение оборачивается метонимией и живые шляпы оборачиваются людьми. Возраст читателя, его личностный и читательский опыт, личностные установки являются теми факторами, которые определяют способность и готовность читателя к смене «оптики» и видению двуплановости текста.

Наряду с характеристикой действующих лиц, моделирование ментального пространства включает в себя характеристику локуса, которая осуществляется через использование знакомых ребенку понятий и категорий. **Тяпы-Ляпы** в стихотворении В. Кудрявцевой репрезентируется как «дача», восприятие которой сопряжено в сознании детей – прежде всего городских – с представлениями о деревне, сельской местности, ее обязательными атрибутами выступают отдельный (деревянный) дом, огород и, как следствие, связанные с ним «огородные работы». Ассоциативная связь с огородом и огородными работами находит отражение и в тексте:

Дождик ночью прошумел,

В огороде уйма дел.

И спешат четыре шляпы

Лук полоть,

*Картошку **тяпать**.*

*Вот пришли, передохнули,
Разом **тяпками** взмахнули,
Вскоре каждая из шляп*

*Стала **тяпать**: Тяп-тяп-тяп!* (Кудрявцева, 2015, с. 5).

При моделировании ментального пространства Тяпы-Ляпы мы наблюдаем действенное представление пространства, коррелирующее, с одной стороны, с фольклорной традицией (Пропп, 2022), а с другой – с тяготением ребенка к восприятию предметов и окружающего мира через действие. Описание действия, включающее в себя ономотоп «тяп-тяп-тяп», глагол «тяпать» и отглагольное существительное со значением «инструмент для совершения действия» создают тот языковой фон, ту базу, которая проясняет для юного читателя внутреннюю форму окказионального топонима и позволяет определить значение игремы, разгадать языковой ребус. В данном случае моделируемое ментальное пространство формирует у юного читателя представление о связи географического названия с характерной для данной местности деятельностью, при этом узуальное значение идиомы «тяп-ляп» не получает раскрытия.

Представление в художественном тексте игровых лексических единиц детерминировано стремлением моделировать ментальное пространство в опоре на детское языковое сознание, уровень владения языком. Тем самым в художественном тексте автор имитирует и, как следствие, творчески осмысляет процесс постижения языка ребенком, интуитивно выявляя и отражая специфику детской ментальности – отличного от взрослых способа восприятия мира и выражения его в формах родного (**постигаемого**) языка. Наиболее ярко данная установка проявляется в художественных текстах, содержащих имитацию детской речи. Последняя создается автором, в том числе благодаря использованию окказиональных языковых единиц, включенных в прямую речь героев-детей и имитирующих детское непреднамеренное словотворчество. Подобные игровые лексемы в создаваемых авторами ментальных пространствах являются конструктивными элементами, задающими систему координат и диктующими правила функционирования всего пространства. Иллюстрацией подобного использования принципов языковой игры может служить стихотворение А. Орловой (2013) «Пешеходница», лирическим героем которого является ребенок, играющий в водителя грузовика. Конструируемое в тексте стихотворения ментальное пространство представляет собой особый образ действительности, возникающий в сознании ребенка сквозь призму игровых условий. М. Д. Яснов (2015), характеризуя развитие детской литературы, отмечает, что на современном этапе для детской литературы характерно включение в текст не только образа, но и сознания ребенка, исследование через художественный текст особенностей детского мышления, дополним – постижение ребенком языка как средства, инструмента познания мира и отражения этого мира в сознании.

В стихотворении «Пешеходница» репрезентация денотативного пространства осуществляется через призму заданных игрой условий: герой, чья речь и чье сознание предстают перед читателем, играет в машинки:

*Я спешу издалека,
Я шофер грузовика,
В кепочке-обновочке,*

Транспорт на веревочке (Орлова, 2013, с. 4).

Перед нами самопрезентация героя, которая выстраивается в опоре на значимые для ребенка признаки: внешний вид (*кепочка-обновочка*), профессия (*шофер грузовика*), орудие труда (*транспорт на веревочке*). В определении последнего имитативно предстает характерное для детской речи сочетание в рамках одного текста или одной грамматической конструкции слов, имеющих разную стилевую окраску. Маркером подобной особенности детской ментальности становится соединение собирательного существительного «транспорт», использование которого характерно в большей степени для официально-делового стиля, и его «игроизации», снижения через характеристику «на веревочке» (ср.: автомобильный, грузовой, речной) – перед нами представление игры во взрослую жизнь, осознаваемое ребенком, но при этом обыгрываемое и проживаемое с полной серьезностью, погружением и отдачей.

Условия игры в шофера определяют игровую трансформацию места действия, когда объекты, предметы и явления окружающего мира приобретают новые значения, новый статус в зависимости от функции, выполняемой в игре (« *проезжая часть*»). Метаморфоза происходит и с гусеницей, появившейся на игровой площадке, она получает статус пешехода, нарушившего движение транспорта. Использование для ее репрезентации в тексте игремы *пешеходница* выступает в данном тексте маркером детской речи, вольного обращения с языком и выявления его скрытых потенций: «*Вдруг на проезжей части / Гусеница – здравствуйте! / Вытянется-сложится, / Вот так **пешеходница!***» (Орлова, 2013, с. 4) – в узусе отсутствует феминитив к слову «пешеход», ребенок же использует существующую словообразовательную модель для заполнения лакуны.

При моделировании ментальных пространств в произведениях детской литературы преобладает использование имитативной техники языковой игры, при этом в качестве обыгрываемого прототипа выступает детская речь, со свойственной ей установкой на свободное обращение со словом.

Заключение

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы. В произведениях детской литературы ребенок является одновременно адресатом и объектом творческого исследования автора. Детская речь, детская

ментальность при моделировании ментальных пространств в произведениях детской литературы является образцом, прототипом, задающим правила конструирования автором художественной реальности, определяющим выбор языковых средств, языкового кода, используемого в тексте. Авторами творчески осмысливается и воплощается в художественных текстах специфика формирования речевой деятельности в онтогенезе, особенности, стратегии овладения лексико-грамматическим строем языка детьми разных возрастов. Языковая игра выступает в качестве инструмента творческого исследования и воплощения детского языкового сознания. Наиболее частотные формы применения лингвокреативных практик в произведениях детской литературы связаны с моделированием денотативного пространства художественного текста: конструируемая авторами художественная реальность соотносится с окружающей ребенка действительностью (сопоставляется или противопоставляется ей), лексические единицы, служащие маркерами этого пространства и – одновременно – отсылающие юного читателя к системе координат, используемой в реальном мире, имеют игровой характер и создаются с помощью конструктивных принципов языковой игры. К таким маркерам относятся имена собственные, употребляемые для номинации персонажей, географических объектов, а также лексемы, используемые для номинации объектов моделируемой действительности и зачастую служащие средством речевой характеристики героев. Конструктивные принципы языковой игры действуют в комплексе. При этом особое место занимает применение имитативного принципа, направленного на создание узнаваемой действительности, а также образно-эвристического принципа, предполагающего считывание языковой техники создания художественного текста. Наряду с этим художественные тексты, в которых используются конструктивные принципы языковой игры при моделировании ментальных пространств, отталкиваясь от свойственной детям установки на уклонение от стереотипного, автоматизированного употребления языковых единиц, провоцируют юного читателя на уклонение в игру со словом и являются формой погружения ребенка в язык, стимулируя языковое, речевое и эстетическое развитие.

Перспективами дальнейшего исследования является анализ жанрово-стилевой специфики моделирования ментальных пространств в произведениях детской литературы, а также изучение специфики восприятия игровых единиц детьми разных возрастов.

Источники | References

1. Бабенко Л. Г. Филологический анализ текста. Основы теории, принципы и аспекты анализа: учебник для вузов. М. – Екатеринбург, 2004.
2. Бестугина Ю. В. Фразеология в речи дошкольников: автореф. дисс. ... к. филол. н. Иваново, 2005.
3. Ваганова И. Ю. Языковая игра в ментальных пространствах произведений художественной фантастики (на материале творчества А. и Б. Стругацких): дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2009.
4. Гридина Т. А. Имятворчество в поэзии для детей: аспекты порождения и восприятия ономастической игры // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. 2014а. № 1.
5. Гридина Т. А. «Эльбом» для Эли: личное имя собственное в языковом сознании ребенка // Вопросы онтолингвистики. 2014б. № 1 (16).
6. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: монография. Изд-е 2-е, испр. и доп. Екатеринбург, 2008.
7. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография. Екатеринбург, 1996.
8. Елисеева Н. Н., Горобец Е. А. Восприятие идиом русскоговорящими детьми: материалы для нейролингвистического опросника // Филология и культура. 2017. № 4 (50).
9. Ерастова Д. А. Когнитивные особенности восприятия идиоматики родного языка детьми 4-12 лет // Индо-европейские языки: общелингвистические и методологические аспекты: материалы международной науч.-практ. конференции / отв. ред. Е. П. Савченко. М., 2022.
10. Лакофф Дж. Когнитивная семантика // Язык и интеллект / сост. В. В. Петров. М., 1995.
11. Лотман Ю. М. Об искусстве. СПб., 1998.
12. Мязотс О. Н. Книжки на вырост. Любимые детские авторы со всего света. СПб., 2020.
13. Петренко В. Ф. Психосемантика сознания. М., 1988.
14. Пропп В. Я. Фольклор и действительность. СПб., 2022.
15. Хорошилов Д. А. Антропоморфизм – методологическая стратегия или ловушка для социальной психологии? // Психологические исследования. 2019. Т. 12. № 63.
16. Чернявская Н. А. Механизмы лингвокреативной деятельности ребенка // Творческий аспект в языке и тексте: коллективная монография. Самара – Würzburg, 2021.
17. Чуковский К. И. От двух до пяти. М., 2013.
18. Шебалов Р. Ю. Ономастическая игра в художественном тексте (на материале ранних рассказов А. П. Чехова): автореф. дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2004.
19. Яснов М. Д. Путешествие в Чудетство. Книга о детях, детской поэзии и детских поэтах. СПб., 2015.
20. Fauconnier G. Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language. N. Y.: Cambridge University Press, 1994.
21. Fauconnier G., Sweetser E. Spaces, Worlds, and Grammar. Chicago – L.: The University of Chicago Press, 1996.

Информация об авторах | Author information**Ваганова Ирина Юрьевна¹**, к. филол. н.¹ Уральский государственный педагогический университет, г. Екатеринбург**Vaganova Irina Yuryevna¹**, PhD¹ Ural State Pedagogical University, Yekaterinburg¹ irenavag@mail.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 30.10.2023; опубликовано online (published online): 18.03.2024.

Ключевые слова (keywords): ментальное пространство; языковая игра; художественный текст; детская литература; mental space; language game; literary text; children's literature.