

RU

## Языковая репрезентация игрового компонента детской картины мира в романах «Все потерянные вещи» М. Сакс и «Падди Кларк ха-ха-ха» Р. Дойла

Королькова А. В.

**Аннотация.** Цель исследования – выявить языковые способы описания игровой деятельности ребенка. Анализ осуществляется на материале англоязычных романов «Все потерянные вещи» М. Сакс и «Падди Кларк ха-ха-ха» Р. Дойла, в которых повествование ведется от первого лица. В ходе работы были проанализированы эпизоды, содержащие описания детских игр, выделены языковые единицы, используемые авторами для описания игрового процесса, представлены их классификация и количественный анализ. В настоящем исследовании игра рассматривается как отдельная составляющая картины мира ребенка и впервые комплексно анализируются способы ее репрезентации языковыми элементами разных уровней. Полученные данные о применяемых лингвистических маркерах в рамках рассматриваемых произведений составляют научную новизну данной работы. В результате было установлено, что лексические и грамматические средства в равной степени могут быть использованы для реалистичной репрезентации игры. Стилистические приемы, в свою очередь, отражают восприятие процесса ребенком-рассказчиком. При этом личность нарратора и авторская задумка определяют, с помощью каких средств и насколько подробно игра будет представлена в тексте.

EN

## Linguistic representation of the game component of the children's worldview in the novels "All the Lost Things" by M. Sacks and "Paddy Clark Ha Ha Ha" by R. Doyle

A. V. Korolkova

**Abstract.** The purpose of the study is to identify linguistic ways of describing a child's play activity. The analysis is based on the material of the English-language novels "All the Lost Things" by M. Sacks and "Paddy Clark Ha Ha Ha" by R. Doyle, in which the narrative is conducted in the first person. In the course of the work, the episodes containing descriptions of children's games were analyzed, the linguistic units used by the authors to describe the gameplay were identified, their classification and quantitative analysis were presented. In this study, the game is considered as a separate component of the child's worldview and for the first time the ways of its representation by linguistic elements of different levels are comprehensively analyzed. The obtained data on the linguistic markers used in the framework of the works under consideration constitute the scientific novelty of this work. As a result, it was found that lexical and grammatical means can equally be used for a realistic representation of the game. Stylistic techniques, in turn, reflect the perception of the process by the narrator child. At the same time, the personality of the narrator and the author's idea determine by what means and how much detail the game will be presented in the text.

## Введение

Актуальность данной работы обусловлена особым вниманием ученых к понятию «картина мира», которое остается одним из базовых в различных науках, в том числе и в лингвистике. Однако на протяжении многих лет внимание исследователей сосредотачивалось лишь на отдельных характеристиках этого феномена. В результате, картина мира ребенка долгое время оставалась неизученной. Данное направление начало освещаться в конце XX – начале XXI века, но в фокус внимания попадали в основном психологические аспекты детской картины мира. В это же время в литературе усиливается внимание к миру детства, и писатели начинают активно вводить в свои произведения детей, в том числе и в роли рассказчиков. Это обуславливает

необходимость отображать особенности их мировосприятия. В данной работе освещаются способы репрезентации одного из компонентов детской картины мира в литературных произведениях. Исследование позволяет внести новое знание в современные представления об особенностях мировосприятия ребенка, дополняет существующие данные о способах создания персонажей-детей в литературных произведениях и способствует в решении одной из задач, стоящих перед современной наукой, а именно как лингвистически может быть воссоздана картина мира ребенка в рамках художественного текста.

Данная цель исследования может быть достигнута при решении следующих задач:

- изучить описания игровой деятельности детей в романах «Все потерянные вещи» М. Сакс и «Падди Кларк ха-ха-ха» Р. Дойла;
- рассмотреть языковые средства, используемые для изображения детских игр и предложить их классификацию;
- сравнить средства, применяемые М. Сакс и Р. Дойлом, и прокомментировать возможные мотивы при выборе тех или иных единиц.

Материалом исследования стали англоязычные романы, написанные от лица ребенка и официальный перевод одного из них:

- Doyle R. Paddy Clarke Ha Ha Ha. L.: Vintage, 2010.
- Sacks M. All the Lost Things. N. Y.: Little, Brown and Company, 2019.
- Дойл Р. Падди Кларк ха-ха-ха. М.: АСТ, 2020.

Теоретическую базу исследования составили работы отечественных и зарубежных ученых, в первую очередь труд швейцарского психолога Ж. Пиаже (2022) «Речь и мышление ребенка», представляющий подробное описание особенностей детской картины мира, в частности игры как ведущего вида деятельности, и способов их лексического выражения. В работе принимались во внимание данные зарубежных статей (Hedegaard, 2016; Signe, 2015; Singer, Singer, 2010), в соответствии с основными положениями которых игра способствует эмоциональному и интеллектуальному развитию ребенка, развивает его социальные навыки, воображение и строится на ежедневно переживаемых детьми ситуациях. Также учитывались публикации в российских научных лингвистических и педагогических журналах (Emelyanova, Yakovenko, 2021; Бизина, 2020; Нагайцева, 2021), дающие описание часто встречающихся языковых маркеров образа ребенка в литературных произведениях и акцентирующие важность игры в процессе социализации. Пособие «Культурный социогенез и мир детства», составленное Е. Е. Сапоговой (2004), предоставило описание основных аспектов картины мира ребенка, в том числе игры и характерных паттернов поведения детей в игровом процессе. Значимым источником данных стали диссертационные исследования, посвященные особенностям детской картины мира и способам их языкового изображения посредством стилистических приемов (Амзаракова, 2005; Комиссарова, 2019).

В процессе работы применялись следующие методы: метод сплошной выборки, посредством которого были отобраны контексты для дальнейшего анализа; описание позволило обобщить содержание иллюстративного материала; лингвистический анализ, позволивший выявить применяемые авторами языковые средства изображения игровой составляющей детской картины мира; лексический анализ дал возможность определить, к какому регистру относятся применяемые лексические единицы и к каким категориям принадлежат используемые грамматические конструкции; стилистический анализ позволил выявить используемые авторами стилистические приемы и определить стилистическую окраску слов; контекстуальный анализ показал зависимость применяемых языковых средств и их значений от конкретной ситуации; количественный анализ позволил установить соотношение применяемых языковых средств при изображении игрового компонента картины мира ребенка.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования полученных результатов в ходе дальнейшего изучения способов изображения картины мира ребенка в литературных произведениях, при анализе художественных текстов, а также при разработке и чтении курсов по английской стилистике, лексикологии и в процессе изучения литературоведения и межкультурной коммуникации.

## Обсуждение и результаты

Со второй половины XX века в литературе активно освещается и развивается образ ребенка с присущими ему особенностями восприятия действительности (Emelyanova, Yakovenko, 2021). Одной из ведущих характеристик детского мировосприятия считается игровая деятельность. Традиционно, игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, также она занимает одну из ведущих позиций в досуге младших школьников, являясь важным условием эмоционального и интеллектуального развития ребенка (Hedegaard, 2016). Играя, дети примеряют на себя разные социальные роли, учатся взаимодействовать друг с другом, формируют и совершенствуют навыки общения между собой, взаимодействия со взрослыми и познания окружающей действительности. Часто они «одушевляют» какую-либо игрушку, делая ее полноценным участником своих развлечений (Singer, Singer, 2010; Бизина, 2020). Жизненный опыт становится источником игровых сюжетов. Постепенно правила усложняются, дети проявляют фантазию и воображение, начинают достаточно вольно обращаться с правилами игры, желая добиться для себя больших выгод (Сапогова, 2004; Hedegaard, 2016; Signe, 2015).

Писатели, выбирающие ребенка в качестве главного персонажа своих произведений, прибегают к различным языковым маркерам при создании его образа. Так, описательные вставки дают представление о детском окружении, а потому в них содержится большое количество эпитетов, сравнений и олицетворений.

Для придания аутентичности повествованию авторы включают в текст многочисленные глаголы движения, отражающие стремление ребенка к активной деятельности. Кроме того, персонаж может создаваться через употребление тематической лексики, соответствующей воспроизводимой ситуации, или с помощью цитат и аллюзий (Нагайцева, 2021). Изображение игрового процесса и его особенностей также способствует созданию правдоподобного образа ребенка. Для этого авторы прибегают к тем языковым единицам, которые традиционно встречаются в реальной детской речи в подобных ситуациях, а именно к названиям игры, ее этапов, реквизита, действий, специальным фразам-клише. Для обозначения игровых атрибутов применяются метафоры, метонимии и синекдохи (Амзаракова, 2005; Комиссарова, 2019). Играя, дети используют определенные синтаксические конструкции: императивные предложения, вопросы, условные предложения с союзом «если», обращения, повторы (Пиаже, 2022). Отметим также, что для детской игры характерна высокая эмоциональность, что в авторских текстах часто передается при помощи гиперболы (Амзаракова, 2005; Hedegaard, 2016).

Далее на примере двух романов будут рассмотрены языковые средства, применяемые для изображения процесса игры. «Все потерянные вещи» М. Сакс представляет собой повествование от лица семилетней девочки Долли, которая вместе с отцом отправляется в путешествие по Америке. Постепенно она понимает, что отец пытается скрыться от полиции, обвиняющей его в убийстве жены и похищении дочери. В произведении постоянно упоминается желание Долли играть. Однако чаще всего это выражается в одном-двух предложениях, и лишь в нескольких эпизодах процесс игры описывается более подробно.

Одним из таких описаний начинается текст романа. Долли вместе со своей любимой игрушечной лошадкой Клеместой играет в больницу для животных и помогает маленькому львенку появиться на свет. Автор указывает название, которое придумала Долли, – “VET RESCUE” («Спасение животных»). Во время чтения мы понимаем, что героиня прониклась сюжетом игры и старается сделать все максимально правдоподобно. С этой целью М. Сакс, имитируя речь ребенка, использует ряд медицинских терминов: “medical healing” (лечение), “the nurse assistant” (ассистент), “SCALPEL” (скальпель), “CUTTER” (резак), “SKIN STITCHER” (шовный материал), “BLOOD SUCKER” (зажим). Некоторые из них героиня придумывает сама, но по внешнему виду и заложенному смыслу они напоминают специальную медицинскую лексику. Помимо терминологии мы находим несколько лексических единиц, относящихся непосредственно к медицинской тематике или названиям животных: “to deliver a cub” («родить львенка»), “if they get injured” («если они поранятся»). В то же время писательница показывает эмоциональную вовлеченность девочки и ее погруженность в сюжет игры. Достигается это с помощью стилистических средств, а именно эпитетов: “Clemesta and I were in the middle of complicated surgery...” (Sacks, 2019). / «Мы с Клеместой были в середине сложной операции...» (здесь и далее перевод автора статьи. – А. К.); “...we save a lot of precious animal lives” (Sacks, 2019). / «...мы спасаем много драгоценных жизней животных»; “...if they get injured from vicious fights” (Sacks, 2019). / «...если они пострадают во время жестоких драк». Необходимо отметить, что грамматические средства также способствуют детальному описанию процесса игры. Так, чтобы показать вовлеченность Долли в процесс, используется прошедшее продолженное время и герундий, подчеркивающие длительность действия: “I was rescuing a baby lion...” (Sacks, 2019). / «Я спасала малыша-львенка...»; “...Clemesta was the nurse assistant, passing me things...” (Sacks, 2019). / «...Клеместа была ассистентом, подававшим мне все...». Ближе к концу фрагмента встречается настоящее простое время, показывающее, что девочка играет в эту игру не первый раз: “...we save a lot of precious animal lives every day...” (Sacks, 2019). / «...мы каждый день спасаем множество драгоценных жизней животных...».

Достаточно подробно описывается игра Долли во время первой ночевки в гостинице. Девочку особо поразила большая ванна с пузырьками, и она сразу придумала игровой сюжет: магазин мороженого. В данном эпизоде встречаются глаголы «изобретать» и «притворяться»: “I’ve invented a brilliant fun game” (Sacks, 2019). / «Я придумала замечательную веселую игру»; “We... pretended that I was a grown-up lady...” (Sacks, 2019). / «Мы... притворялись, что я взрослая дама...». Эти глаголы особенно значимы, так как подтверждают роль воображения в процессе игры. Данный отрывок также богат тематической лексикой, посвященной разным видам мороженого: “There were... hundreds of toppings like sprinkles and caramel chunks and M&Ms...” (Sacks, 2019). / «...и множество посыпок, например, кондитерская крошка, карамель, M&Ms...». Однако и здесь Долли прибегает к своей богатой фантазии, прибавляя к стандартным топпингам выдуманные ей вкусы: “...also crazy stuff like snail shell crumble and cockroach confetti” (Sacks, 2019). / «...и даже такие утомительные штуки, как крошка из улиточных панцирей и конфетти из тараканов». Стилистические приемы также присутствуют. В данном отрывке, помимо эпитетов (“a brilliant fun game” – «восхитительная веселая игра»), мы встречаем гиперболы (“There were ONE THOUSAND flavors...” (Sacks, 2019). / «У меня была ТЫСЯЧА вкусов...»). Все они направлены на передачу эмоций девочки. М. Сакс также отразила такую черту детской картины мира, как метафоричность. Дети, используя предметы в процессе игры, придумывают им новые наименования и функции. В основе подобных переименований лежит метафора (Амзаракова, 2005). Так, Долли представляет, что стеклянные кружки (“We used the glass cups from the bathroom...” (Sacks, 2019). / «Мы использовали стеклянные стаканчики из ванны...») – это лопаточки для мороженого, а пузыри в ванной – шарики мороженого (“...I scooped up the bubbles and she ate it” (Sacks, 2019). / «...я зачерпнула пузыри, и она съела их»).

Рассмотрев языковые средства изображения игры в данных эпизодах романа М. Сакс «Все потерянные вещи», мы провели количественный анализ полученных результатов и представили данные в виде Таблицы 1.

Всего мы выявили 42 единицы, описывающие игровой процесс. Наиболее частотными являются слова кулинарной и медицинской тематики, непосредственно связанной с игрой. Причиной может быть стремление автора наиболее реалистично изобразить игровую ситуацию и заинтересованность ребенка в происходящем. Термины (в данном случае, медицинские) также широко представлены, очевидно, с целью показать погруженность

Долли в игру и сделать описание более детальным и правдоподобным. Стилистические средства (эпитеты, гиперболы и примеры метафорического переноса), с одной стороны, изображают детские эмоции, с другой – помогают при обозначении игровой терминологии, что соответствует особенностям реальной детской речи. Интересно, что число терминов и стилистических средств совпадает. Название игры встречается лишь однажды. Возможно, автор стремилась показать, что дети, увлекаясь игрой, не всегда задумываются о ее названии, делая акцент непосредственно на сюжете. Среди грамматических конструкций нами были отмечены случаи употребления различных видо-временных и неличных форм глагола.

Таблица 1. Языковые средства в романе М. Сакс

Языковые средства	Количество
Название игры	1
Терминология	9
Тематическая лексика	14
Глаголы воображения	2
Стилистические средства	9
Грамматические конструкции	7

В качестве второго романа для анализа нами была выбрана работа Р. Дойла «Падди Кларк ха-ха-ха». Рассказчиком и главным героем произведения является десятилетний мальчик Патрик Кларк по прозвищу Падди. Текст романа представляет собой описание детства ребенка. Разумеется, особое место в повествовании отводится играм, так как мальчик вместе с друзьями в свободное время придумывает себе разнообразные развлечения. Количество игровых эпизодов в данном произведении значительно превышает число подобных отрывков в романе М. Сакс. Р. Дойл дает также более подробные описания развлечений героя. Мы выбрали два наиболее ярких фрагмента для детального анализа.

Падди, прочитав об отце Дамиане и прокаженных, проникается этой историей и решает посвятить ей игру. Так как мальчик берет за основу готовый сюжет, он постоянно повторяет имя главного персонажа “Father Damien” («отец Дамиан»), “Kamiano” («Камино») и соответствующую тематическую лексику: “I needed lepers” (Doyle, 2010, p. 41). / «Мне были нужны прокаженные» (Дойл, 2020, с. 65). Также герой во время игры цитирует прочитанное: “We want to stay as long as you are here” (Doyle, 2010, p. 40). / «Мы хотим остаться здесь, пока ты здесь» (Дойл, 2020, с. 64); “Our Father who art in heaven hallowed by thy name...” (Doyle, 2010, p. 41). / «Отче наш, сущий на небесах. Да святится имя Твое...» (Дойл, 2020, с. 65). Отметим, что Падди, так же, как и Долли в романе «Все потерянные вещи», использует глагол “pretend” («притворяться») при объяснении правил игры: “You only have to pretend you’re lepers” (Doyle, 2010, p. 41). / «Нужно притвориться, что вы прокаженные» (Дойл, 2020, с. 66). Р. Дойл использует также разнообразные грамматические средства. Так, мы видим, что Падди часто прибегает к повелительному наклонению, указывая младшему брату, что и как он должен делать: “Do it again” (Doyle, 2010, p. 40). / «Давай еще раз» (Дойл, 2020, с. 65); “Lower down” (Doyle, 2010, p. 40). / «Ниже» (Дойл, 2020, с. 65). Объясняя правила игры другим детям, мальчик использует модальный глагол “have to”, указывая на необходимость выполнять определенные действия: “They don’t have to swim...” (Doyle, 2010, p. 41). / «Плывать не нужно...» (Дойл, 2020, с. 66); “They only have to lie down sometimes...” (Doyle, 2010, p. 41). / «И иногда они ложатся на землю...» (Дойл, 2020, с. 66). Восторг детей от игры и их эмоции передаются с помощью восклицательных предложений и предложений с нарушенной пунктуацией: “I’m a leper!” (Doyle, 2010, p. 41). / «Я прокаженный!» (Дойл, 2020, с. 66); “Wobble wobble lepper!” (Doyle, 2010, p. 41). / «Буль-буль-буль, прокаженные!» (Дойл, 2020, с. 66). В предложениях такого типа отсутствуют запятые при перечислении однородных членов.

Рассмотрим еще один эпизод, в котором Падди с друзьями играют в «войнушку». Саму игру они никак не называют, но по описанию деталей мы можем понять ее суть. Вновь мы сталкиваемся с соответствующей тематической лексикой: “We made booby traps...” (Doyle, 2010, p. 93). / «...мы расставили ловушки...» (Дойл, 2020, с. 139); “The traps were supposed to be for the enemy” (Doyle, 2010, p. 93). / «Ловушки-то предназначались для врагов» (Дойл, 2020, с. 139). Мальчики расставляют ловушки, чтобы враги не смогли зайти на их территорию. При этом Р. Дойл очень подробно описывает их устройство и использованные материалы, употребляя существительные “paint cans” («банки из-под краски»), “bits of glass” («осколки»), “sticks” («колья») и др.: “We buried open paint cans...” (Doyle, 2010, p. 93). / «...прикопали открытые банки из-под краски...» (Дойл, 2020, с. 139); “We got a milk bottle...” (Doyle, 2010, p. 93). / «А еще мы раскопали бутылку из-под молока...» (Дойл, 2020, с. 139). Следует обратить внимание на синтаксический параллелизм и анафору (одинаковое начало ряда предложений): “We made booby traps” (Doyle, 2010, p. 93). / «Вокруг хижины мы расставили ловушки...» (Дойл, 2020, с. 139); “We buried open paint cans...” (Doyle, 2010, p. 93). / «...прикопали открытые банки из-под краски» (Дойл, 2020, с. 139); “We buried one with the paint...” (Doyle, 2010, p. 93). / «Одну банку мы закопали прямо с остатками краски в ней...» (Дойл, 2020, с. 139); “We got a milk bottle” (Doyle, 2010, p. 93). / «А еще мы раскопали бутылку из-под молока...» (Дойл, 2020, с. 139); “We put the biggest bits of glass...” (Doyle, 2010, p. 93). / «...набили осколками банку...» (Дойл, 2020, с. 139). С их помощью создается определенный ритм, делающий описание более динамичным. Мы также видим употребление таких глаголов, как “make” («делать»), “hide” («прятать»), “run” («бежать»), “break” («ломать/разбивать»), “put” («класть»), что также создает динамику и делает описание игрового процесса более детальным. В этом же эпизоде Падди Кларк употребляет глагол “imagine” («воображать»), тем самым подчеркивая роль фантазии во время игры: “It was easy to imagine” (Doyle, 2010, p. 93). /

«Было легко это представить» (в официальном переводе данное предложение опущено). Отметим некоторые грамматические средства. Как видно из приведенных примеров, глаголы употреблены в простом прошедшем времени, очевидно, для описания последовательности действий. В одном случае сказуемое выражено глаголом в форме будущего продолженного времени в прошедшем: "...where the enemy would be sneaking up from" (Doyle, 2010, p. 93). / «...откуда должен был подкрасться враг» (Дойл, 2020, с. 139). Выбор такой грамматической формы может быть продиктован стремлением показать вовлеченность детей в игру и их веру в разыгрываемый сюжет.

Полученные количественные данные представлены в Таблице 2.

**Таблица 2.** Языковые средства в романе Р. Дойла

Языковые средства	Количество
Имена собственные	6
Тематическая лексика	12
Глаголы активного действия	12
Глаголы воображения	2
Цитаты	3
Грамматические конструкции	39

Всего было выделено 74 единицы, используемые для описания игры в рассмотренных эпизодах. Наиболее обширной категорией являются грамматические конструкции. Помимо разнообразных видо-временных глагольных форм, можно отметить частое употребление повелительного наклонения и модальных глаголов. К этой группе также относятся восклицательные предложения и предложения с нарушенной пунктуацией. В отдельную группу были выделены глаголы, изображающие действия детей, а также три цитаты, подчеркивающие, что игровой сюжет возник под влиянием повседневного опыта ребенка.

При сопоставлении языковых средств, используемых для воссоздания игрового процесса в романах М. Сакс и Р. Дойла, мы получили результаты, представленные в Таблице 3.

**Таблица 3.** Соотношение используемых языковых средств в романах М. Сакс и Р. Дойла

Языковые средства	«Все потерянные вещи»	«Падди Кларк ха-ха-ха»
<b>Лексические единицы</b>		
Название игры	1	0
Имена собственные	0	6
Терминология	9	0
Тематическая лексика	14	12
Глаголы воображения	2	2
Глаголы активного действия	0	12
Цитаты	0	3
<b>Стилистические приемы</b>		
Эпитеты	5	0
Гиперболы	2	0
Метафорический перенос	2	0
<b>Грамматические конструкции</b>		
Видо-временные формы глагола	6	16
Неличные формы глагола	1	0
Модальные глаголы	0	7
Повелительное наклонение	0	4
Восклицательные предложения	0	7
Нарушение пунктуации	0	5

На основе приведенных данных видно, что количество языковых средств, использованных в романе «Падди Кларк ха-ха-ха», почти в два раза превышает их количество в романе «Все потерянные вещи». Связано это может быть с тем, что Р. Дойл, описывая жизнь мальчика, подробно изображает его игры с товарищами, тем самым подчеркивая важность этого вида деятельности для ребенка, в то время как М. Сакс по-иному расставляет акценты в своем романе, делая игру лишь сопутствующим элементом повествования. В обоих текстах использованы глаголы воображения, в частности, глагол "to pretend", что может говорить о стремлении авторов подчеркнуть важность детской фантазии во время игры. В романе «Все потерянные вещи», в отличие от произведения «Падди Кларк ха-ха-ха», используются также разнообразные стилистические приемы. Возможно, это связано с тем, что в этом произведении рассказчиком выступает девочка, а потому ее речь более эмоциональна и образна. У Р. Дойла рассказчиком выведен мальчик, чьи высказывания более точны и сдержаны. В то же время в романе «Падди Кларк ха-ха-ха» грамматические конструкции более многочисленны и разнообразны. Возможно, это связано с тем, что игры мальчиков более динамичны и складываются из нескольких компонентов, в то время как игры девочек более спокойны и однородны по структуре и сюжету.

## Заключение

В ходе исследования мы пришли к следующим выводам. Игра, будучи ведущим видом деятельности детей младшего школьного возраста, занимает важное место в их картине мира. Соответственно, авторы, в чьих произведениях рассказчиком выступает ребенок, не могут игнорировать данную особенность его мировосприятия. Количество фрагментов с описанием игрового процесса может различаться в зависимости от авторской задумки. Так, в романе «Все потерянные вещи» М. Сакс число подобных отрывков в разы меньше, чем в романе «Падди Кларк ха-ха-ха» Р. Дойла. Связано это в первую очередь с тем, что события в произведении М. Сакс длятся одну неделю, а в работе Р. Дойла – несколько лет. Кроме того, Р. Дойл ставит своей целью показать повседневную жизнь главного героя, с его развлечениями и привычными занятиями, а М. Сакс описывает путь главной героини к осознанию произошедшей с ее семьей трагедии. Соответственно, игры в данном романе отходят на второй план.

Языковые средства изображения игрового процесса могут быть разделены на три группы, в соответствии с уровнем языка, к которому они относятся: лексические, стилистические и грамматические. Первые включают такие единицы, как названия игр, имена собственные, терминологию, тематическую лексику, глаголы воображения, глаголы активного действия и цитаты. Среди стилистических приемов были выделены эпитеты, гиперболы и случаи метафорического переноса. Грамматические средства разделяются на следующие категории: видо-временные формы глаголов, неличные формы глаголов, модальные глаголы, глаголы в форме повелительного наклонения, восклицательные предложения и случаи нарушения пунктуации.

При сравнении используемых языковых средств в двух романах было установлено, что названия игр и специальные термины присутствуют исключительно в тексте М. Сакс. Р. Дойл, в свою очередь, прибегает к именам собственными, цитатам и многочисленным глаголам активного действия. Тематическая лексика встречается в обоих произведениях, но в «Все потерянные вещи» ее количество на две единицы больше. Число глаголов воображения в обоих романах совпадает, при этом писатели употребляют один и тот же глагол “to pretend”. Стилистические средства встречаются исключительно в речи героини М. Сакс, для персонажа Р. Дойла они не характерны. Грамматические конструкции более разнообразны в тексте «Падди Кларк ха-ха-ха» и их число значительно превосходит те, что встречаются в речи Долли. Девочка употребляет разные видо-временные формы глаголов и один раз неличную форму глагола, в то время как Падди, помимо упомянутых, прибегает к модальным глаголам, повелительному наклонению, восклицательным предложениям и нарушениям пунктуации в высказываниях.

Подобное соотношение языковых средств может иметь несколько объяснений. В первую очередь, это авторская интенция. Также необходимо учитывать возраст персонажей. По сюжету, Долли семь лет, а Падди – десять. Соответственно, речь мальчика более развита, он владеет более сложными конструкциями и может их употреблять в речи. Кроме того, существенную роль могут сыграть и особенности гендера. Девочки более эмоциональны по своей природе, что может быть выражено через стилистические приемы, в то время как мальчики предпочитают подвижные занятия, а потому используют многочисленные глаголы движения.

Таким образом, в рассмотренных романах М. Сакс и Р. Дойл используют элементы разных языковых уровней, стремясь достоверно описать процесс игры своих персонажей. В арсенал их средств входят лексические единицы (имена собственные, тематическая лексика, глаголы), грамматические конструкции (видо-временные формы глагола, повелительное наклонение, модальные глаголы, восклицательные предложения, особенности пунктуации) и цитирования. Кроме того, оба писателя включают стилистические приемы (эпитеты, гиперболы, метафорические переносы), стремясь передать детские эмоции и их вовлеченность в игровой процесс.

В качестве перспектив дальнейшего исследования отметим возможность применения полученных данных при анализе игровых ситуаций в других романах взросления, например, «Комната» Э. Донохью, «Мальчик Киран Смит» Дж. Келмана и т. д.; возможность использования предложенной схемы при изучении способов языкового изображения иных аспектов детской картины мира (эгоцентризм, анимизм, подверженность влиянию среды и т. д.) и при дальнейшем рассмотрении данных романов в рамках литературоведения, стилистики и лексикологии.

## Источники | References

1. Амзаракова И. П. Языковой мир немецкого ребенка младшего школьного возраста: дисс. ... д. филол. н. М., 2005.
2. Бизина А. Е. Развивающая игра как средство интеллектуального развития старших дошкольников // *Modern Science*. 2020. № 1-1.
3. Комиссарова Т. Г. Детство в языковой картине мира вологодского крестьянина: дисс. ... к. филол. н. Вологда, 2019.
4. Нагайцева К. А. Образ ребенка в творчестве Элизабет Баррет Браунинг // *Наука и школа*. 2021. № 2.
5. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. М.: АСТ, 2022.
6. Сапогова Е. Е. Культурный социогенез и мир детства: лекции по историографии и культурной истории детства. М.: Академический Проект, 2004.

7. Emelyanova D. A., Yakovenko T. I. The child's image in the works of English-speaking writers of the twentieth century // Общество. 2021. № 3 (22).
8. Hedegaard M. Imagination and emotion in children's play: A cultural-historical approach // International Research in Early Childhood Education. 2016. Vol. 7. Iss. 2.
9. Signe J. M. Imagination, Playfulness, and Creativity in Children's Play with Different Toys // American Journal of Play. 2015. Vol. 7. Iss. 3.
10. Singer D., Singer J. Children, Imagination, Play, and Television // Sacred Heart University Review. 2010. Vol. 16. Iss. 1.

#### Информация об авторах | Author information



**Королькова Анна Владиславовна<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Смоленский государственный университет



**Anna Vladislavovna Korolkova<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Smolensk State University

<sup>1</sup> [korolkovanura@mail.ru](mailto:korolkovanura@mail.ru)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 22.10.2024; опубликовано online (published online): 11.12.2024.

**Ключевые слова (keywords):** картина мира ребенка; игровая деятельность; ребенок-рассказчик; повествование от первого лица; лингвистические маркеры; child's worldview; play activity; child narrator; first-person narration; linguistic markers.