ИЗДАТЕЛЬСТВО грамота

Филологические науки. Вопросы теории и практики
Philology. Theory & Practice

ISSN 2782-4543 (online)
ISSN 1997-2911 (print)

2025. Том 18. Выпуск 6 | 2025. Volume 18. Issue 6
Материалы журнала доступны на сайте (articles and issues available at): philology-journal.ru

RU

Моделирование сказочного ментального пространства в современной детской литературе: ономастический регистр языковой игры

Ваганова И. Ю., Гридина Т. А.

Аннотация. Цель представленного исследования состоит в определении специфики имени собственного как результата лингвокреативной деятельности автора и его роли в моделировании художественной картины мира в произведениях современной детской литературы. Научная новизна работы заключается в обосновании релевантности конструктивных принципов и техники языковой игры применительно к созданию ономастических «атрибутов» (антропонимов, зоонимов, топонимов, прагматонимов, эргонимов), выступающих маркерами конструируемой реальности в современной сказке как жанре детской литературы. Впервые в заданном ключе анализируются ментальные пространства диффузного типа, интегрирующие в себе элементы разных дискурсов и разных жанров. На материале повести А. Сои «Ежка идет в школу, или Приключения трехсотлетней девочки» выявляются способы создания и функции ономастических игрем в сказочном ментальном пространстве, характеризуется ассоциативный контекст такого рода игровых трансформ в свете их соотношения с прецедентными прототипами и ориентации на потенциального читателя. Полученные результаты показали, что конструктивные принципы языковой игры, реализованные в произведениях детской литературы, опираются на специфику языкового сознания и культурный фон ребенка, отражая актуальные аспекты детской картины мира. В то же время очевиден и факт двойной адресации таких текстов, предполагающий разную глубину интерпретации игрового кода ребенком и взрослым.

EN

Modeling a fairy-tale mental space in modern children's literature: onomastic register of language play

I. Y. Vaganova, T. A. Gridina

Abstract. The aim of the presented research is to determine the specifics of a proper name as a result of the author's linguistic creativity and its role in modeling the artistic picture of the world in works of modern children's literature. The scientific novelty of the work lies in the substantiation of the relevance of constructive principles and techniques of language play in relation to the creation of onomastic "attributes" (anthroponyms, zoonyms, toponyms, pragmatonyms, ergonyms), which act as markers of the constructed reality in the modern fairy tale as a genre of children's literature. For the first time in the given way, mental spaces of a diffuse type are analyzed, integrating elements of different discourses and different genres. Based on the material of A. Soia's novel "Yozhka Goes to School, or The Adventures of a Three-Hundred-Year-Old Girl", the ways of creating and the functions of onomastic games in the fairy-tale mental space are identified, and the associative context of this kind of game transforms is characterized in light of their relationship with precedent prototypes and orientation to the potential reader. The results obtained showed that the constructive principles of language play, implemented in works of children's literature, are based on the specifics of linguistic consciousness and the cultural background of the child, reflecting the actual aspects of the child's picture of the world. At the same time, the fact of double addressing of such texts is also obvious, implying different depths of interpretation of the game code by the child and the adult.

Введение

Проблемное поле данной статьи связано с выявлением особенностей архитектоники художественного текста для детей в свете ее обусловленности жанровой формой, тематической ориентацией и адресацией.

Моделируемая художественная реальность выступает авторской проекцией передаваемого содержания, трансляцией его субъективной картины мира, что проявляется не только в отборе фактов, явлений, событий, отображаемых в тексте, но и в их вторичной концептуализации и категоризации (Маслова, 2011). В этом

Научная статья (original research article) | https://doi.org/10.30853/phil20250350

© 2025 Авторы. © 2025 ООО Издательство «Грамота» (© 2025 The Authors. © 2025 Gramota Publishing, LLC). Открытый доступ предоставляется на условиях лицензии CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

отношении представляется продуктивным обращение к понятию *ментальное пространство* в качестве операционального механизма конструирования художественной реальности, формируемой как сложный комплекс субпространств, каждое из которых характеризуется специфическим воплощением денотативной, событийной и эмотивной составляющих моделируемой действительности. Факторами, определяющими специфику ментального пространства, создаваемого в художественном произведении, являются жанровое своеобразие текста, особенности авторской когнитивной и эстетической установки, а также фактор адресата, который приобретает особую значимость по отношению к произведениям детской литературы.

В рамках изучения художественного текста данное направление недостаточно разработано, выделяются разные подходы к определению ментального пространства: в когнитивной парадигме указанная категория рассматривается как концептуальные построения, образуемые в процессе познавательной и мыслительной деятельности человека (Потылицина, Еремина, 2022; Ревуцкая, 2022), при психолингвистическом подходе ментальное пространство понимается как воплощение внутреннего мира субъекта (Пескова, 2021; Смелова, Ходус, 2023), его представлений о мире (Пыхтина, 2021).

Актуальность исследования обусловлена необходимостью рассмотрения текстов современной детской литературы в свете их формально-смысловой организации, связанной с особой лингвокреативной техникой моделирования ментальных пространств художественных произведений, в первую очередь с использованием конструктивных принципов и приемов языковой игры. В определении языковой игры мы исходим из ее понимания как «формы лингвокреативного мышления, эксплуатирующего механизмы ассоциативного переключения узуального стереотипа восприятия, создания и употребления языковых единиц» (Гридина, 1996, с. 12). Анализ специфики игровых текстов – один из векторов активно развиваемого в настоящее время научного направления «Лингвистика креатива» как комплексной парадигмы изучения разных форм языкового творчества (см. серию коллективных монографий с аналогичным названием, вышедших под редакцией Т. А. Гридиной в период с 2009 по 2020 год, в частности «Лингвистика креатива – 5» (2020)).

Обращение к исследованию особенностей содержательной и формальной специфики игровых текстов как высокорейтингового феномена современной детской художественной литературы требует их рассмотрения в аспекте порождения и восприятия механизмов лингвокреативной обработки типовых когниций, в частности связанных с ориентацией на актуальный для ребенка жанровый канон.

Специальным аспектом такого анализа является описание игрового ономастикона, выступающего особым средством создания виртуальных миров в заданной автором проекции – при ориентации на адресата-ребенка. Обозначенный ракурс исследования предполагает решение следующих задач:

– рассмотрение функции игрового ономастикона в моделировании ментальных пространств произведений современной детской литературы;

– анализ способов создания окказиональных онимов в контексте моделирования сказочного ментального пространства в произведениях детской литературы;

– анализ специфики восприятия ономастических игрем – в свете их потенциальной ориентации на адресата.

Основным методологическим принципом (в соответствии с целью и задачами данного исследования) явилось рассмотрение окказиональных языковых единиц в соотношении с их прототипами, интерпретация художественной и смысловой значимости игровых трансформ (игрем) с использованием комплекса процедур сопоставительного, контекстуального, структурно-семантического анализа. Термины «игровая трансформа» и «игрема» введены Т. А. Гридиной для обозначения лингвистических единиц (слова, предложения, текста), смоделированных с применением механизмов и конструктивных принципов языковой игры.

Материалом исследования послужило произведение А. Сои «Ежка идет в школу, или Приключения трехсотлетней девочки»:

- Соя А. Ежка идет в школу, или Приключения трехсотлетней девочки: первоклассная сказочная повесть. СПб. – М., 2017.

В качестве справочной литературы использовался следующий источник:

- Мифология. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. М., 1998.

Теоретической базой анализа материала в заданном ракурсе послужили труды, посвященные трактовке феномена ментальных пространств (Лакофф, 1996; Петренко, 1988; Fauconnier, 1994; Fauconnier, Sweetsen, 1996), изучению художественного текста как поликодового и многофункционального феномена (Бабенко, 2004; Лотман, 1998; Николина, 2009; Шумарина, 2011), разработке теории языковой игры (Гридина, 1996; 2008; Люксембург, 2006; Норман, 2006; Рахимкулова, 2003; Санников, 1999), а также исследования в области ономастики (Голомидова, 1998; Курбанова, 2015; Рут, 1992; Супрун, 2000; Файзуллина, 2009).

Практическая значимость данной работы определяется возможностью применения ее результатов в рамках филологического анализа художественного текста, в том числе в разработке методологии анализа произведений, связанных с изучением механизмов и функционала языковой игры, ее оценочно-смысловых регистров.

Обсуждение и результаты

Художественный текст как феномен искусства обладает сложной архитектоникой, транслируя авторский замысел с учетом жанровой и сюжетообусловливающей направленности, присущего писателю идиостиля в расчете на потенциального читателя, способного погрузиться в создаваемый виртуальный мир. Особенности трансляции авторской картины мира в произведениях детской литературы, безусловно, имеют свою специфику, обусловленную как возрастными, так и культурными аспектами детского языкового сознания. «Овладевая языком… его

носитель начинает видеть мир под углом зрения, подсказанным его родным языком, и сживается с концептуализацией мира, характерной для соответствующей культуры» (Шмелев, 2002, с. 12). Одновременно с овладением языком естественным происходит овладение и вторичными знаковыми системами, к числу которых относится искусство вообще и литература в частности. В этом смысле можно провести параллель между влиянием родного языка, который формирует у его носителя определенную картину мира, и художественным текстом как «проводником» адресата в особые ментальные пространства, созданные воображением автора и в то же время «отзеркаливающие» некие опознаваемые (прототипические) черты изображаемой в тексте «реальности».

Ю. М. Лотман, обращаясь к вопросу множественности художественных кодов в рамках рассмотрения искусства как особого языка, выделяет обучающую роль художественного текста, который «выдает разным читателям различную информацию – каждому в меру его понимания, он же дает читателю язык, на котором можно усвоить следующую порцию сведений при повторном чтении. Он ведет себя как некоторый живой организм, находящийся в обратной связи с читателем и обучающий этого читателя» (2024, с. 43).

Художественная действительность, которая моделируется в текстах детской литературы, созвучна детским представлениям о мире. Конструируемое ментальное пространство опосредовано индивидуально-авторской картиной мира и при этом выражает инферентное знание автора о детской ментальности, специфике категоризации действительности детьми, их языковой и речевой компетентности. Подобно тому, как авторское сознание является «сознанием сознания», объемлющим сознание и мир героя (Бахтин, 2013), моделируемое в детской литературе ментальное пространство представляет собой отражение отражения действительности. В качестве «несущих конструкций» моделируемого ментального пространства выступают категории, близкие и понятные читателю (ребенку дошкольного или подросткового возраста), коррелирующие с его системой координат. Наиболее ярко это проявляется при моделировании денотативной составляющей ментального пространства, в том числе в рамках организации артефактной атрибутики этого пространства и системы персонажей.

В качестве актуальных, частотных маркеров денотативного пространства, задающих восприятие моделируемой действительности, в произведениях детской литературы выступают ономастические номинации. Ономастикон, моделируемый в произведениях детской литературы, опосредован системой узуального именника, в то же время отличаясь от него специфическими экспериментами над структурой и семантическим наполнением языковых моделей в соответствии с возрастными особенностями и речевыми компетенциями ребенка. Реализуемая в тексте авторская установка на со- или противопоставление моделируемой художественной реальности и внетекстовой действительности определяет приоритетность использования автором узуальных или окказиональных онимов. Применение лингвокреативных техник при именовании объектов моделируемой действительности способствует установлению связи между именем и объектом номинации, раскрытию его внутренних, сущностных характеристик, что удовлетворяет такому свойству детской языковой ментальности как «номинативный реализм» детской речи, который заключается в стремлении ребенка «установить тождество слова и вещи, найти прямую связь между названием и свойствами того, что оно обозначает» (Гридина, 2014, с. 88).

Наиболее продуктивным данный подход оказывается при создании игровых текстов, в которых одним из ключевых средств моделирования ментального пространства выступают конструктивные принципы языковой игры. Характерной особенностью для подобных текстов является создание ментальных пространств диффузного типа, которые включают в себя взаимопроникающие ментальные субпространства разного вида, конструируемые на стыке разных дискурсов и разных жанров.

В современной детской литературе получило развитие **обращение к фольклорной и литературной сказке как прототипу моделируемой в тексте художественной реальности**. Это обстоятельство вполне коррелирует с тем фактом, что формирование читательских компетенций у детей, их знакомство с миром литературы (особенно в дошкольном возрасте) связаны прежде всего с жанром сказки. При этом отмечается, что для современного ребенка многие реалии, формирующие, детализирующие художественную реальность, конструируемую в фольклорной или классической литературной сказке, оказываются архаичными, лишенными смысла, создающими смысловые лакуны в моделируемом ментальном пространстве: это касается как отдельных объектов и действий, в том числе связанных с крестьянским бытом или дворцовым этикетом, так и архетипов и мифологем, используемых в текстах.

В настоящее время детскими писателями переосмысливаются и обыгрываются известные сказочные образы и сюжеты, сближаясь или противопоставляясь в моделируемом ментальном пространстве произведения с современной читателю действительностью.

В повести А. Сои «Ежка идет в школу, или Приключения трехсотлетней девочки» моделируется ментальное пространство, соединяющее в себе сказочные и реальные характеристики. Само жанровое определение «***первоклассная сказочная повесть***», предложенное автором, является указанием на взаимодействующие в тексте дискурсы: с одной стороны, созвучная адресату реальность представлена школьным дискурсом – в центре повествования приключения героев-**первоклассников**, временные границы повести определяются рамками первой четверти. С другой стороны, русские волшебные сказки являются прототипом моделируемого в тексте ментального субпространства **сказочной** школы: сохраняя свою самобытность и «родовые» признаки, сказочная реальность ассимилируется с современной действительностью, подчиняется ее законам. Здесь реализован принцип ассоциативного наложения прямого и переносного значений прилагательных **первоклассный** («имеющий отношение к тем, кто учится в первом классе» + «самый лучший» – повесть *первый класс!!!*) и **сказочный** (в буквальном смысле это «жанр сказки» + оценочная коннотация – увлекательный, лучший, фантазийный), что задает игровую перспективу восприятия данного текста и свидетельствует о двойной адресации текста – не только ребенку, но взрослому.

Диффузный характер текстового ментального пространства проявляется в первую очередь в моделировании его денотативной составляющей, в том числе в пространственной организации текста. Так, Ю. М. Лотман (1997) отмечал свойственную читательскому восприятию установку на сближение изображаемого в тексте локального континуума с реальным пространством. В данном случае характерное для современного мира уплотнение пространства определяет отсутствие в ментальном пространстве повести сугубо сказочных локусов, на смену дискретности и неопределенности пространства волшебной сказки приходит диффузия сказочного и реального субпространств, имеющих проницаемые границы: «*Дом Яги на могучих курьих ножках веками надежно прятался в лесной чащобе от людских глаз. Но люди, которым всегда всего мало, постепенно* ***вырубили, выкорчевали сказочный лес****, проложили* ***дороги****, понаставили* ***столбов с электрическими проводами****, а недавно еще добавили к ним* ***вышки мобильной связи****. Зверей в лесу почти не осталось, а из нечисти только Баба-Яга с внучкой задержались, все остальные в города подались: там и спрятаться легче, и жизнь сытнее*» (Соя, 2017, с. 7). Сказочный локус включает в себя маркеры современной действительности, не свойственные миру волшебной сказки (столбы с электрическими проводами, вышки мобильной связи), при этом сказочный лес выступает как часть реального мира, территория, которая долгое время существовала изолированно, по своим законам, а теперь соединилась с миром людей.

Маркерами диффузии сказочного и соотносимого с реальностью пространств являются характеристики географического положения моделируемого локуса – от максимально широкого определения отнесенности по сторонам света до включения в текст в качестве пространственных ориентиров узуальных топонимов, потенциально знакомых читателю. Географические ориентиры в тексте задают такие известные топонимы, как *Пушкин*, *Павловск*, *Санкт-Петербург*, *Ленинград*, *Павловский парк*, *парк Победы*, *Финский залив*. Примечательно, что в тексте используются только узуальные лексемы, манифестируя сближение и интеграцию сказочного и реального миров.

Объекты и явления сказочной действительности трансформируются, «мимикрируют» под объекты реального мира, подчиняясь его законам, в том числе и социальным. Так, Избушка на курьих ножках становится памятником культуры и частью паркового комплекса («*Важные комиссии из города в избушку на курьих ножках приезжали. Сказали Яге с Ежкой, что теперь их изба –* ***памятник русской сказочной культуры****. Еще попросили, чтобы они внутри ничего не меняли, евроремонта не делали*» (Соя, 2017, с. 7)), сама Баба-Яга – пенсионеркой («*Яге большую пенсию как самой древней старушке в стране платили*» (Соя, 2017, с. 7)) и вегетарианкой. Иванцаревич пересаживается с *серого волка* на *серую «Волгу»* (наличие машины этой марки является маркером статусности, принадлежности к власти, характерным для советского времени; отметим также игровое созвучие слов *волка* и *Волгу*, создающее дополнительный эстетический эффект), его правнук приезжает в школу на *сером лимузине в сопровождении телохранителя* (маркер статусности, характерный для современной действительности). Изменение средства передвижения Ивана Царевича (*серая Волга, серый лимузин* вместо *серый волк*) – при сохранении «цветовой» отсылки к сказочному прототипу – является указанием на синхронизацию развития сказочного и реального миров в ментальном пространстве повести; эволюция объектов, принадлежащих сказочному субпростанству, определяется законами, тенденциями развития реального мира. Трансформируются и традиционные атрибуты сказочной действительности: средством передвижения Бабы-Яги становится ***реактивная трехступенчатая ступа «Яга-ар-100»*** *типа «Кадиллак» со съемным верхом*, которая пришла на смену *ступе на угле и при метле*. Сказочный объект (ступа Бабы-Яги) в ментальном пространстве повести утрачивает сугубо сказочные, волшебные свойства и приобретает новые характеристики, что находит отражение и в его номинации. Игровые трансформы прототипа содержат указание на технологические характеристики объекта в противовес номинациям волшебных предметов в фольклорной сказке, указывающим на функцию, но не проясняющим устройство, принцип действия предмета (ср.: скатерть-самобранка, ковер-самолет, шапка-невидимка и др.). Игровой прагматоним «***Яга-ар-100***» имитативно соотносится с используемыми в узусе номинациями машин, которые могут содержать указание на их марку, модель, серию, поколение (ср.: ВАЗ 2110, Audi A3, Jaguar R5 и др.). Игрема содержит отсылку к прототипу Баба-Яга (сокращенно ***Яга***), единственному персонажу, использующему ступу для передвижения, и одновременно созвучна с узуальным прагматонимом ***Ягуар*** – марка машин, отличающихся высокими скоростными характеристиками, модельный ряд которых включает в себя в том числе гоночные машины Формулы-1 (название машин этого типа включает указание серии R (Racing – гонки) – «ар» в русской транскрипции – и поколения машин с 1 по 5). Тем самым в ментальном пространстве повести ступа приобретает характеристики гоночного транспортного средства, превышающего по техническим и скоростным характеристикам машины Формулы-1. Механизмом языковой игры выступает омофоническое наложение, вызывающее эффект «осовремененной» ассоциативной идентификации. Альтернативным прагматонимом, используемым для номинации ступы в ментальном пространстве повести, является игрема ***Я-мобиль***. Применяемая модель номинации имитативно повторяет модель номинации высокотехнологичной продукции компании Apple: iPad, iPod, iPhone, iOS. Окказиональная игровая трансформа отсылает к прототипам *Яга* и *мобиль* (транспортное средство), сегмент Я – это, с одной стороны, частичная «калька» прототипа (литера i в названии продукции Apple – см. iPad и др. – сокращение слова Internet (Интернет), в то же время I в английском языке – это местоимение 1 лица ед. ч.); с другой стороны, «Я» выступает сокращением имени *Яга* и указывает на пользователя транспорта. Также игрема ***Я-мобиль*** ассоциативно связана с названием проекта разработки отечественного инновационного автомобиля «*Е-мобиль*», который изначально воспринимался как малореальный и так и не был реализован. Стоит отметить, что заложенная в игровой номинации многовекторность ее восприятия подкрепляет свойственную произведениям детской литературы двойственную направленность (как на ребенка, так и на взрослого читателя) и создает условия для двухуровневого диалога автора и адресата.

Указанием на технические характеристики дополняются в ментальном пространстве повести названия и других традиционных для русских сказок волшебных предметов: Емеля ездит на ***трехскоростной*** *печке* ***на воздушной подушке***, в сказочной кладовой хранятся *меч-кладенец* ***лазерный***, *гусли-самогуды* ***аналоговые***, ***компьютер сказочный*** – *яблочко наливное на тарелочке*. Использование ***имитативного принципа*** языковой игры при создании такого рода трансформ способствует достижению эстетического эффекта сближения моделируемой сказочной действительности с реальностью.

Таким образом, сказочное ментальное пространство создается автором в системе координат, которая вбирает в себя как элементы традиционного сказочного дискурса, так и признаки реальной, созвучной современному ребенку действительности.

Центральным локусом в рассматриваемой повести является ***спецшкола-интернат «Сказка» № 12 для вымышленных ВИП-персонажей***. Игрема, используемая для номинации волшебной школы, создана с прменением узуальной модели номинации образовательных учреждений, включающей в себя указание на тип учебного заведения, его номер и категорию обучающихся (Гридина, Коновалова, 2024). Определение категории обучающихся (***вымышленные ВИП-персонажи***) содержит в себе указание на отношение «реального» мира к сказочным героям, установку на их интеграцию в «несказочную» систему координат. Так, использование аббревиатуры ВИП, вошедшей в русский язык в 1990-е годы, как элемента, чужеродного для сказочного дискурса, создает эффект пространства пограничного, искусственно соединяющего элементы виртуального и реального миров.

В ментальном пространстве повести противопоставляются вымышленное и реальное: героями, населяющими субпространство, соотносимое с реальным миром, объекты сказочной действительности воспринимаются как вымысел, а сказочным явлениям находится рациональное объяснение. Так, например, появление ***Горыши*** (героя повести, являющегося внуком сказочного Змея Горыныча) в городском парке не вызывает удивления у посетителей, они воспринимают *Горышу* как аниматора в костюме дракона или как высокотехнологичную игрушку:

«– *Мама! Смотри, динозаврик-мутант с тремя головами! Он, наверное, рядом с атомной станцией из доисторического яйца вылупился.*

– *Угу, конечно, динозаврик. Сейчас, – иронично сказала мама сыну-дошколенку с умненькими глазами за толстыми стеклами очков. – Это же* ***аниматор в ростовой фигуре****. Помнишь, как в Диснейленде?*

– *Там, наверное, сразу* ***три аниматора друг на друге сидят****, – стал размышлять сообразительный мальчик. – Видишь, какой он большой! И с тремя головами…*» (Соя, 2017, с. 82).

Ср.: «<…> *А мы думали, он у вас* ***японский, радиоуправляемый***.

– *Нет, – пояснил Костик, – он* ***цифровой, последнего поколения, биомеханический***» (Соя, 2017, с. 84).

Взаимопроникновение сказочной и реальной действительности находит отражение и в системе персонажей. В противовес фольклорной сказке, тяготеющей к одногеройности (Пропп, 2022), система персонажей, функционирующая в ментальном пространстве повести, включает в себя не только главных героев, непосредственно участвующих в действии, но и второстепенных персонажей, что способствует детализации моделируемой реальности. В рамках субпространства, соотносимого с **реальным миром**, узнаваемые типажи, воплощаемые в образах второстепенных героев, являются маркерами современной действительности: мрачные типы в кепках, владельцы аттракционов и лотков в парке, пенсионеры, играющие в шахматы, дети, гуляющие в парке и т. д. В **ирреальном** субпространстве образы второстепенных героев способствуют расширению сказочного дискурса, увеличению числа прецедентных текстов, с которыми ассоциативно соотносится моделируемое в тексте ментальное пространство.

В повести А. Сои функционируют 103 антропонима и зоонима, которые служат для обозначения 58 субъектов (ряд персонажей имеет несколько вариантов именования).

В зависимости от степени принадлежности персонажей к сказочному или реальному ментальным субпространствам автором выбираются различные модели создания онимов.

I. Имена героев, не связанных со сказочной школой и относящихся к соотносимому с реальностью субпространству, образованы по узуальной модели, имеют двух- или трехчастную структуру (***Виталий Пузанков***, ***Василий Суриков***, ***Мария Ивановна***, ***Александр Григорьевич Мичурин***), для их создания используются единицы узуального ономастикона. Наряду с имитативным принципом языковой игры при создании онимов этой группы применяется и аллюзивный принцип. Так, в трехчастной структуре полного имени ***Александр Григорьевич Мичурин*** представлена прецедентная фамилия, которая является отсылкой к фигуре советского биолога и селекционера И. В. Мичурина. Примечательно то, что герой является владельцем большого яблоневого сада. В тексте используется также вариативное имя этого персонажа: «*дедушка Мичурин*» как имитация обращения к пожилому человеку, не являющемуся родственником, в неформальном общении, что характерно для детской речи. При этом данное обращение предполагает сочетаемость с именем, как правило, в его гипокористической разновидности, подчеркивая уважительность и теплоту отношения к его носителю. Более того, именно такое ономастическое клише употреблялось по отношению к Мичурину в советское время юными пионерами, для которых он был олицетворением власти над природой (ср. также визуальный образ ученого – старик с небольшой аккуратной белой бородкой, способствовавший появлению данной устойчивой формулы). Использование автором этой прецедентной фамилии выступает средством характеристической индивидуализации героя: «*Сад у* ***дедушки Мичурина*** *оказался огромный. Листья с яблонь облетели, а яблоки крепкие до сих пор висят, сладким соком налитые*» (Соя, 2017, с. 103). Данный ономастический прецедент реализует аллюзивный принцип языковой игры.

II. Вторую группу онимов составляют имена персонажей, занимающих пограничное положение между субпространствами – это герои-«пришельцы» из реального мира, погруженные в сказочную реальность.

В повести к таким героям относятся директор и учителя школы. Их имена представляют собой окказиональные единицы, образованные по узуальной антропонимической модели и имеющие преимущественно трехчастную структуру, которая включает в себя фамилию, имя и отчество. При этом по сравнению с первой группой онимов при их создании использование **аллюзивного принципа языковой игры** носит системный, а не единичный характер. Так, антропоним ***Афанасий Профанасьевич Афанасьев***, используемый для обозначения директора школы, аллюзивно соотносим с именем Александра Николаевича Афанасьева, собирателя русских народных сказок. Игровая трансформа состоит из имени ***Афанасий***, выводимого из структуры фамилии ***Афанасьев*** как ее мотиватор, и окказионального отчества, ***Профанасьевич***, образованного путем модификации узуального ***Афанасьевич*** по созвучию с ***профан***, нагруженным отрицательными коннотациями. Эта характеристическая реноминация способствует достижению юмористического эффекта – директор школы оказывается не готов к столкновению со сказочной реальностью: «*Тихо, дети! Повторяем урок. Тянуть в рот – плохо! Брать чужое без спроса – тем более плохо! Обзываться – нельзя! Уф-ф-ф. – Директор обернулся к остальному педагогическому составу и прошептал. – Какие же они запущенные! Похоже, нам нужно было с волшебного детского сада начинать*» (Соя, 2017, с. 31).

Для именования учителя музыки также используется игровой характеристический оним, имеющий трехчастную структуру ***Ульяна Харитоновна Глинка-Чайковская***. Аллюзивный принцип языковой игры связан с использование двойной фамилии, отсылающей к фигурам великих русских композиторов П. И. Чайковского и М. И. Глинки, что подчеркивает принадлежность героини к творческой интеллигенции. Игровой имидж данного антропонима поддерживается и стилистической аранжировкой имени и отчества, имеющих архаизированный характер и некоторую коннотацию «простонародности», контрастирующую с пафосной прецедентной фамилией.

В антропониме ***Нил Нилыч Крокодилов*** используется узуальное имя, омонимичное топониму, которое удваивается за счет повторения в отчестве и соотносится с мотивирующим словом, используемым для образования фамилии. Ассоциативная связь с Африкой (топоним *Нил*) и африканской фауной (зооним *крокодил*) позволяет предположить наличие косвенной отсылки к фигуре К. И. Чуковского (ср.: хорошо известные детям сказки «Доктор Айболит», «Бармалей», «Крокодил»). Данная аналогия поддержана тем, что Нил Нилыч в пространстве повести выступает в качестве классного руководителя учеников, преподает им «сказочные уроки» (*сказочная география, сказочная история, сказочное чтение*) и в большей степени, чем остальные учителя, знаком со сказочным дискурсом.

III. Третья группа включает в себя искусственные антропонимы, прототипами для которых выступают имена героев русских народных сказок, чей характер в какой-то степени коррелирует с образом изображаемого персонажа. При создании онимов этой группы аллюзивный принцип языковой игры является ведущим. Используется несколько моделей образования имен:

1) антропонимы, служащие для именования персонажей, омонимичны именам сказочных героев, при этом меняется их структура: прозвище сказочного героя в тексте повести выступает в качестве фамилии: ***Иван Царевич***, ***Василиса Прекрасная***, ***Василиса Премудрая*** («*Я – Иван Царевич, а это мои двоюродные сестры Василисы. Беленькая – Прекрасная, а черненькая – Премудрая. Это у нас такие сказочные* ***фамилии***» (Соя, 2017, с. 14)). Переход онима из одного класса в другой эксплицирует перед читателем-ребенком механизм оценочной характеристической номинации персонажа.

Особо подчеркнем и тот факт, что некоторые качества, заложенные в прототипическом имени как черты характеристики сказочного персонажа, трансформируются, представляются в тексте с учетом современных реалий. Так, ***Марья Искусница*** владеет не только рукоделием, но и техническими навыками (умеет пилить, строгать, может собрать компьютер);

2) имена персонажей образованы путем онимизации названий мифических существ, что сопровождается трансформациями, связанными с переосмыслением формы или значения онима. Так, антропоним ***Кикимора Болотная*** образован от названия мифического существа, при этом обозначение вида этого существа (*кикимора* – «злой дух дома, маленькая женщина невидимка» (Мифология, 1998, с. 288)) выступает в качестве имени, а уточняющая характеристика, указывающая на место обитания (в фольклоре восточных славян встречаются домашние и болотные кикиморы) – в роли фамилии. В тексте функционируют вариативные обозначения героини: наиболее частотной является гипокористическая форма имени – ***Кики***, при обращении к матери героини используется этикетная формула *мадам Болотная*. Данный вариант – редукция полного наименования мифического существа (*кикимора* воспринимается как родовой компонент номинации, а конкретизатор *Болотная* – как фамилия). Притом «фамилия», являясь отсылкой к сказочному прототипу, не указывает на место обитания персонажа (*мадам Болотная* с дочерью живут в канализации).

С переосмыслением значения мотивирующего слова связано образование онима ***Школьный*** – фамилии завхоза сказочной школы, прототипом для ее образования служит апеллятив *домовой* – злой или добрый дух, который живет в доме. Изменение места обитания определяет трансформацию имени: «*Это я тапереча – Школьный, а раньше-то все больше Домовым звался. Добрым людям по хозяйству помогал*» (Соя, 2017, с. 56). Конструктивным принципом языковой игры является ассоциативная идентификация (отождествление по форме и антонимическому противопоставлению значений) прилагательного *школьный* с субстантивированным коррелятом *домовой*;

3) переосмысление **номинации** персонажа в формате двухчастного имени (имя + фамилия) без изменения формы. Ср.: обыгрывание ономастического прецедента ***Кощей Бессмертный***, представленное наличием в тексте словообразовательного гнезда, имитативно воспроизводящего потенциальные модели образования производных от Кощей как от личного имени собственного. Так, для обращения к герою повести, внуку сказочного злодея, в тексте используются гипокористические формы имени: ***Костик*** – наиболее частотный вариант –

оним, омонимичный узуальной гипокористической форме имени *Константин*, гипокористики ***Кощейчик***, ***Кощуня***, подчеркивающие, хоть и в ослабленном варианте, связь с образом *Кощея*. Отметим также самостоятельное употребление для называния персонажа прилагательного ***Бессмертный*** (в фольклоре в качестве краткого обозначения используется только слово *Кощей*). Ср.: аналогичные приемы обыгрывания производных от ***Змей Горыныч***. Основной формой обозначения героя в повести служит отфамильное прозвище ***Горыша***; встречается также гипокористическая форма имени ***Змеюшка***. Заметим, что использование прозвищ или гипокористических форм имени как основного средства обозначения героев-потомков сказочной нечисти является средством их противопоставления сказочным прототипам; в отличие от русских народных сказок в тексте повести обладатели этих имен не выступают в роли воплощенного зла и антогонистов главных положительных героев, примечательно, что сюжетная линия повести связана со стремлением потомков сказочных злодеев (Ежки, Костика и Горыши) реабилитировать свои фамилии – герои создают *тройку*, чтобы совершать подвиги и творить добрые дела. Меняется и трактовка образов предков героев повести: так, например, ***Кощей Бессмертный*** определяется в тексте как «*сухой, бессмертный и несчастный старик*», страдающий от неразделенной любви: «*Только он несчастливый, дедушка мой. С тех пор как предок Ивана Царевича у него невесту отбил, он так по ней и сохнет. Уж сколько жен пережил, а все по Василисе тоскует*» (Соя, 2017, с. 23-24). Именно *Кощей* выступает в ментальном пространстве повести хранителем сказочных традиций: по его инициативе создается школа для сказочных героев. Подчеркнем в этой связи тот факт, что, по мнению ряда исследователей, в волшебных сказках *Кощей* явлен не только и не столько в качестве воплощения зла, сколько в роли силы, поддерживающей «неизменность существующего порядка вещей» (Жучкова, Галай, 2015, с. 165);

4) сказочное имя становится прототипом окказионального двухчастного онима, для образования фамилий используются продуктивные словообразовательные модели. Так, антропоним ***Ежка Костяножкина*** в качестве имени героини представляет собой гипокористическую форму имени Бабы-Яги, которая функционирует в фольклоре и служит снижению сакрального наполнения образа. Бабушка героини, сближаемая в ментальном пространстве повести с данным сказочным прототипом, носит имя Яга. Использование гипокористики служит маркером «юного возраста» героини (*трехсотлетней девочки*). Фамилия ***Костяножкина*** образована от прозвища, указывающего на особенности внешности героини, при этом выбран также вариант с уменьшительным суффиксом – *костяная ножка* (ср.: *Бабка-Ежка – костяная ножка* и *Баба-Яга – костяная нога*).

Прототипом имени ***Хавронья Крошкина*** является имя сказочной героини *Крошечки-Хаврошечки*. При этом происходит трансформация сказочного типажа: по сравнению с прототипом изменяются черты внешности данного персонажа, его функции в сюжете, речевые характеристики, модели поведения. Хавронья Крошкина в противовес прототипу крупная девочка: «*А я думала, что на голове у коровы – это и есть Крошечка-Хаврошечка. Маленькая, да удаленькая. А она, оказывается, такая… **здоровая**. **Ни разу не крошечка**! – удивилась Ежка. / – Деревенская! Кровь с молоком! Это у них такая крепкая порода от первой Хаврошечки пошла*» (Соя, 2017, с. 20). Эта трансформация находит отражение и в антропониме: для номинации героини-прототипа использована гипокористическая форма имени, прозвище образовано с помощью уменьшительно-ласкательного суффикса -ечк. В ментальном пространстве повести маркеры маленького размера «убираются» – в качестве имени употребляется его полная форма, фамилия образована от *крошка* (мотивирующее слово для образования прозвища сказочного прототипа). Противопоставление подчеркивается появлением в повести Крошечки-Хаврошечки: «*Прямо на голове у коровы, держась за правый рог, сидела маленькая женщина в платьице и платочке, лица издали было не разглядеть.* <…> *Последней **дородная** девочка обняла плачущую корову, сняла с ее шеи колокольчик и повесила на свою. Потом **аккуратно сняла с головы буренки маленькую женщину**, **расцеловала и посадила обратно**. / – Любит бабушку-то, молодец девка! – одобрила Яга*» (Соя, 2017, с. 18-20).

Меняется характер и модель поведения героини: если *Крошечка-Хаврошечка* – тихая, покорная, нуждающаяся в помощи, то *Хавронья Крошкина* – боевая, грубоватая («*Но тут Ежка случайно попала под тяжелую руку Хавроньи, уже отправившей в нокаут все три головы Горыши*» (Соя, 2017, с. 49)), говорит басом, защищает и опекает *Кикимору Болотную* («*Если бы не Хавронья, Болотной бы постоянно доставалось от всех за отвратительный характер и полное отсутствие воспитания*» (Соя, 2017, с. 64)), участвует в противостоянии с троицей – *Ежкой, Костиком и Горышей,* которые в ментальном пространстве повести выступают как положительные герои;

5) имена героев имеют двухчастную структуру (имя + фамилия), прототипом одной из частей онима является номинация героя в русских народных сказках, при образовании второй части онима используется прецедентное имя, которое ассоциативно соотносится с именем героя. Так, в имени ***Ихтиандр Водянов*** название мифологического существа (апеллятив *водяной*) служит мотивирующим словом для образования фамилии по продуктивной модели с суффиксальным формантом -ов; в качестве прототипа используется прецедентное имя, отсылающее к фантастической повести А. Беляева «Человек-амфибия»: вода является для героя повести родной стихией, что подчеркивается мотивацией его фамилии. Имя героя воспринимается как заимствованное, что в рамках рассматриваемого художественного текста объясняется его принадлежностью к цирковой династии. Этот эффект обыгрывается при создании окказиональных онимов, используемых для номинации братьев и сестер героя: «*Семейная цирковая традиция. У нас всех так зовут. Я – **Ихтиандр**, а братья мои – **Ухтиандр**, **Эхтиандр** и **Охтиандр**. А сестры – **Ахтиандрия** и **Полисандрия***» (Соя, 2017, с. 28). Конструктивным принципом языковой игры в данном случае выступает «ассоциативная выводимость» как способ создания игрового слова с прозрачной характеристической внутренней формой. Мотиваторами прецедентного имени выступают междометия, созвучные с начальным сегментом имени собственного (ср.: **Их**тиандр и **ух**, **эх**, **ох**, **ах**). Замещение данного сегмента этими междометиями придает модифицированной форме прототипического имени характеристическую мотивацию и новую референтную отнесенность. Этот прием конгруэнтен характерной для детской ментальности «мотивационной рефлексии», стремлению установить «объяснимую связь»

между свойствами обозначаемого и его названием по сближению с понятным или просто созвучным словом. Имена сестер создаются с применением модели образования женских имен от мужских (ср.: Виктор – Виктория). Из ряда «междометных» имен выбивается имя ***Полисандрия*** – в качестве мотивации имени используется не междометие, а узуальная лексема *палисандр*, обозначающая тип древесины, что способствует достижению юмористического эффекта (потенциальной оценки черт внешности, характера, интеллекта героини). Изменение начального сегмента на *поли-* создает условия для прояснения внутренней формы слова и задает дополнительный вектор восприятия игремы читателем.

Антропоним ***Емельян Пугачев*** является отсылкой к сказке «По щучьему велению», в которой для именования героя используется гипокористическая форма Емеля, аллюзивная связь с этим произведением подчеркивается тем, что герой повести А. Сои ездит на печке с воздушной подушкой («*Бабушка! Этот Емеля – потомок того Емели, что по щучьему велению, своему хотению на царевне женился. Поэтому он на печке ездит и традиционной сажей мажется*» (Соя, 2017, с. 17-18)). Фамилия героя также является прецедентной, причем это прецедентность двойная: с одной стороны, в тексте произведения актуализирована ассоциация имени персонажа с фамилией Аллы Пугачевой (ср.: «*Ну-ну… Мели, Емеля, твоя неделя, – скептически произнесла Баба-Яга. / – Ты чего, бабушка? / – Да ничего. Обидно мне. Везде эти* ***внуки и правнуки эстрадных звезд*** *пролезут! Тоже мне – сказочные персонажи!*» (Соя, 2017, с. 17-18)), а с другой – это прецедентное имя исторической личности, предводителя крестьянского восстания, известного потенциальному читателю – школьнику из уроков истории и/или повести А. С. Пушкина «Капитанская дочка».

В целом в рассматриваемой повести представлен сложный, многовекторный и занимательный для читателя игровой ономастикон, выступающий одним из векторов организации ментального пространства текста в заданном фантазийно-реальном ключе.

Заключение

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы.

При моделировании ментального пространства в произведениях детской литературы автор не только руководствуется традициями жанра, но и апеллирует к сказочным произведениям, знакомым адресату, насыщая текст интертекстуальными связями. Используемые онимы являются маркерами конструируемой художественной реальности, позволяющими со-/противопоставить ее с внетекстовой действительностью по понятным ребенку признакам, одновременно они служат детализации моделируемого ментального пространства и индивидуализации включенных в него объектов.

Особенности детского языкового сознания, в том числе «номинативный реализм», установка на уточнение и прояснение мотивированности слова, определяют использование авторами конструктивных принципов языковой игры при создании окказиональных онимов. Наиболее продуктивными регистрами взаимодействия автора с адресатом представляются имитативный и аллюзивный принципы языковой игры, одновременно апеллирующие к эвристической составляющей восприятия детьми создаваемой художественной реальности.

Специфика восприятия ономастических игрем определяется двойной адресацией текстов детской литературы, установкой на актуализацию культурно-исторической памяти и социального опыта читателя, заданной многовекторностью интерпретации игровых трансформ.

Перспективами дальнейшего исследования является анализ специфики моделирования ментальных пространств в произведениях детской литературы с учетом их двойственной направленности, 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. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 2013.
3. Голомидова М. В. Искусственная номинация в русской ономастике. Екатеринбург, 1998.
4. Гридина Т. А. «Эльбом» для Эли: личное имя собственное в языковом сознании ребенка // Вопросы онтолингвистики. 2014. № 1 (16).
5. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: монография. Изд-е 2-е, испр. и доп. Екатеринбург, 2008.
6. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография. Екатеринбург, 1996.
7. Гридина Т. А., Коновалова Н. И. Модели номинации образовательных учреждений в свете ценностных ориентиров современного общества // Отечественная филология. 2024. № 2. https://doi.org/10.18384/2949-5008-2024-2-55-63
8. Жучкова А. В., Галай К. Н. Функциональное значение мифологического образа Кощея бессмертного и его отражение в русских волшебных сказках // Вестник славянских культур. 2015. № 3 (35).
9. Курбанова М. Г. Эргонимы современного русского языка: семантика и прагматика: автореф. дисс. … к. филос. н. Волгоград, 2015.
10. Лакофф Дж. Когнитивная семантика // Язык и интеллект: сборник / сост. и вступ. ст. В. В. Петрова; пер. с англ. и нем. яз. под общ. ред. В. И. Герасимова, В. П. Нерознака. М., 1996.
11. Лингвистика креатива – 5 / под ред. Т. А. Гридиной. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2020.

12. Лотман Ю. М. Об искусстве. СПб., 1998.
13. Лотман Ю. М. Структура художественного текста. М., 2024.
14. Лотман Ю. М. Художественное пространство в прозе Гоголя // Лотман Ю. М. О русской литературе: статьи и исследования (1958-1993): история русской прозы. Теория литературы. СПб.: Искусство, 1997.
15. Люксембург А. М. Структурные игры в художественном тексте: опыт типологии // Языковая игра. Детская речь: материалы Всероссийской научной конференции «Язык. Система. Личность» (г. Екатеринбург, 23-25 апреля 2006 г.). Екатеринбург, 2006.
16. Маслова Ж. Н. Поэтическая картина мира и ее репрезентация в языке: автореф. дисс. … д. филол. н. Тамбов, 2011.
17. Николина Н. А. Активные процессы в языке современной русской художественной литературы. М., 2009.
18. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. М., 2006.
19. Пескова Н. А. Сонеты У. Шекспира: образность и игра с пространством // Иностранные языки в высшей школе. 2021. № 4 (59). https://doi.org/10.37724/RSU.2021.59.4.006
20. Петренко В. Ф. Психосемантика сознания. М., 1988.
21. Потылицина И. Г., Еремина Н. К. Интерпретация аллюзии с применением теории ментальных пространств (на материале английского языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15. Вып. 10. https://doi.org/10.30853/phil20220527
22. Пропп В. Я. Фольклор и действительность // Пропп В. Я. Фольклор и действительность: избранные статьи. СПб., 2022.
23. Пыхтина Ю. Г. Ментальное пространство в тексте: национальный, региональный и индивидуальный аспекты. Оренбург, 2021.
24. Рахимкулова Г. Ф. Олакрез Нарцисса: проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. Ростов н/Д, 2003.
25. Ревуцкая Е. А. Теория концептуальной интеграции как метод исследования поэтического дискурса (на материале «Пярнуских элегий» Давида Самойлова) // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2022. № 1.
26. Рут М. Э. Образная номинация в русском языке. Екатеринбург, 1992.
27. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
28. Смелова Е. С., Ходус В. П. Ментальное пространство и его языковое выражение в повести Л. Андреева «Мои записки» // Международный научно-исследовательский журнал. 2023. № 7 (133). https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.133.110
29. Супрун В. И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал. Волгоград, 2000.
30. Файзуллина И. И. Ономастическое поле прагматонимов современного русского языка: автореф. дисс. … к. филол. н. Уфа, 2009.
31. Шмелев А. Д. Русская языковая модель мира: материалы к словарю. М., 2002.
32. Шумарина М. Р. Язык в зеркале художественного текста. Метаязыковая рефлексия в произведениях русской прозы. М., 2011.
33. Fauconnier G. Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language. N. Y.: Cambridge University Press, 1994. https://doi.org/10.1017/CBO9780511624582
34. Fauconnier G., Sweetsen У. Spaces, Worlds, and Grammar. Chicago – L.: The University of Chicago Press, 1996.

Информация об авторах | Author information

RU

Ваганова Ирина Юрьевна[1], к. филол. н.
Гридина Татьяна Александровна[2], д. филол. н., проф.
[1] Институт развития образования, г. Екатеринбург
[2] Уральский государственный педагогический университет, г. Екатеринбург

EN

Irina Yuryevna Vaganova[1], PhD
Tatiana Aleksandrovna Gridina[2], Dr
[1] Institute of Education Development, Ekaterinburg
[2] Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg

[1] *irenavag@mail.ru,* [2] *tatyana_gridina@mail.ru*

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 11.06.2025; опубликовано online (published online): 26.06.2025.

Ключевые слова (keywords): ментальное пространство; языковая игра; художественный текст; детская художественная литература; ассоциативный потенциал онима; mental space; language play; literary text; children's literature; associative potential of an onym.