

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.4.7>

Денисова Наталья Викторовна, Кованова Евгения Анатольевна

**ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ РОАЛЬДА ДАЛЯ (НА ПРИМЕРЕ СКАЗКИ "THE BFG")**

Настоящая статья посвящена изучению реализации феномена языковой игры в сказке "The BFG" Р. Даля. Основная цель исследования состоит в соотнесении приемов языковой игры с доминантами детского языкового сознания и выявлении ее функций в произведении для детей. В работе впервые изучается функциональный потенциал языковой игры в детской литературе. В результате было определено, что языковая игра в анализируемой сказке - это инструмент, позволяющий установить контакт с читателем-ребенком и заинтересовать его благодаря людической, фатической, метакоммуникативной, лингвопознавательной и другим функциям.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2019/4/7.html](http://www.gramota.net/materials/2/2019/4/7.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 4. С. 34-39. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2019/4/](http://www.gramota.net/materials/2/2019/4/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

УДК 811.111-26; 821.111

Дата поступления рукописи: 11.02.2019

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.4.7>

*Настоящая статья посвящена изучению реализации феномена языковой игры в сказке “The BFG” Р. Даля. Основная цель исследования состоит в соотношении приемов языковой игры с доминантами детского языкового сознания и выявлении ее функций в произведении для детей. В работе впервые изучается функциональный потенциал языковой игры в детской литературе. В результате было определено, что языковая игра в анализируемой сказке – это инструмент, позволяющий установить контакт с читателем-ребенком и заинтересовать его благодаря людической, фатической, метакоммуникативной, лингвопознавательной и другим функциям.*

*Ключевые слова и фразы:* языковая игра; детское языковое сознание; Роальд Даль; “The BFG”; детская литературная сказка; лингвокреативность; словотворчество; окказионализмы.

**Денисова Наталья Викторовна**, к. филол. н.

**Кованова Евгения Анатольевна**, к. филол. н.

Санкт-Петербургский государственный университет

*n.denisova@spbu.ru; e.kovanova@spbu.ru*

### ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ РОАЛЬДА ДАЛЯ (НА ПРИМЕРЕ СКАЗКИ “THE BFG”)

Языковая игра, термин, введенный Л. Витгенштейном в «Философских исследованиях» более полувека назад, описывает язык как систему конвенциональных правил для участников коммуникации. В настоящее время термин этот чаще понимается в более узком значении как игра с формой речи, как неканоническое употребление языковых единиц, преднамеренное нарушение языковой нормы, отказ от языковых канонов для создания стилистического эффекта, определенной эмоциональной, эстетической реакции у адресата, как реализация поэтической функции языка [6; 7; 11; 21; 22]. Исследования последних лет, посвященные языковой игре, рассматривают в основном то, как комическое выражается в текстах разных жанров или авторов [1].

Настоящее исследование ставит **цель** выявить основные функции языковой игры в произведении для детской аудитории посредством установления связи между конкретными приемами языковой игры и базовыми доминантами детского языкового сознания. Достижение поставленной цели предполагает проведение комплексного анализа случаев языковой игры в одной из авторских сказок Роальда Даля с точки зрения способов ее выражения (приемы, уровни языковой системы), связи с эпизодами сюжета и ориентации на эвристические способности ребенка-читателя. **Актуальность** такого подхода связана с тем, что он призван выявить взаимосвязь языковой игры с ожиданиями реципиента-читателя. Это особенно ценно в связи с сегодняшней популярностью детской, в частности переводной литературы, поэтому практическая значимость данного исследования видится в том, что его выводы могут быть полезны как начинающим переводчикам детской художественной литературы, так и филологам, интересующимся феноменом языковой игры. **Новизна** работы состоит, прежде всего, в применении подхода, предложенного С. А. Никаноровым [11], к анализу произведения англоязычной детской литературы и выделении функций языковой игры, которая является неотъемлемой частью художественного пространства сказки “The BFG”. Функциональный потенциал языковой игры в произведениях, ориентированных на читателя-ребенка, рассматривается впервые. В работе используются метод лингвистического описания, структурно-семантический и контекстуальный методы анализа.

Книги Роальда Даля настолько популярны во всем мире, что и по сей день расходятся миллионными тиражами, переведены на 59 языков, по ним снимаются игровые и мультипликационные фильмы (“Willy Wonka and the Chocolate Factory”, “The BFG”, “The Witches”, “Matilda” и др.), а издательство “Oxford University Press” издало словарь (“Oxford Roald Dahl Dictionary”), содержащий авторские окказионализмы писателя. О чрезвычайной популярности творческого наследия Р. Даля свидетельствует и появление в английском языке прилагательного *Dahlesque*, уже закрепленного узусом и вошедшего в 2016 году в Оксфордский словарь наряду с неологизмами писателя *Oompa Loompa* и *scrumdiddlyumptious*. Не оставляют тексты Р. Даля без внимания и языковеды, изучая различные жанрово-стилистические и лингвистические особенности его произведений [13; 15; 17-20; 26; 27].

Как известно, Р. Даль писал как сказки для детей, так и рассказы для взрослых, но все же больше он известен именно как детский писатель. Из-под его пера вышли 22 книги для детей, в которых автор в той или иной форме использует игровые приемы. “The BFG” («Большой и Добрый Великан»), несомненно, выделяется на фоне других, поскольку здесь игра слов – это не просто характерный для Даля-сказочника художественный прием. “The BFG” – квинтэссенция детской прозы Даля; Американская Национальная ассоциация образования включила ее в «Список преподавателей: топ-100 книг для детей» (онлайн-опрос 2007 года).

Чем же Р. Даль так привлекателен? По справедливому утверждению Ф. Казуллы, Даль не стремится показать, что всем людям свойственна добрая натура, напротив – он призывает своих маленьких читателей быть готовыми к тому, что жизнь жестока [18]. При этом зло всегда наказывается, а маленьких героев, попавших в трудное положение, неизменно поддерживает положительный взрослый персонаж. Но не только

тематика и сюжет необычных сказок Р. Даля привлекают детей. Язык его детских книг достаточно прост и в то же время насыщен авторскими инновациями: окказионализмами и каламбурами, которые «превращают литературную сказку в настоящую игру» [Ibidem, p. 29] (перевод авторов статьи. – Н. Д., Е. К.).

“*The BFG*” – это, конечно же, игровой текст. Т. А. Гридина и А. В. Кубасов определяют игровой текст как «особую форму создания условной художественной реальности, в которой коды языковой игры являются сюжетообразующим стержнем» [3, с. 46]. К коммуникативно обусловленным признакам игрового текста относят коммуникативное намерение автора, реализацию игровой стратегии, предполагающей преднамеренное противопоставление реального и условного, и адресованность текста «чувствительному» читателю [9, с. 208], «способному улавливать отстроенные на игру аспекты текста» [12, с. 9]. Это замечание особенно важно для материала нашего исследования. Формальные свойства игрового текста часто оказываются важнее содержательных, поскольку именно «его игровые ресурсы обуславливают эстетическое наслаждение читателя» [Там же].

Как отмечают многие исследователи, при анализе языковой игры необходимо учитывать такие факторы, как «идиостиль писателя или особенности языковой личности» [7, с. 3]. Кроме того, специфика функционирования игры слов в художественном тексте должна рассматриваться с учетом жанровой характеристики произведения и, как было указано выше, установок на «чувствительного» адресата, поскольку языковая игра – это двусторонний процесс, взаимодействие, она всегда «требует сотворчества реципиента» [10, с. 191]. Таким образом, характер языковой игры во многом зависит от жанра произведения, идиостиля автора и целевой аудитории.

В рамках данного исследования особый интерес представляет понимание языковой игры как «формы лингвокреативного мышления» [2, с. 5], которое тесно связано с особенностями развития детской речи, при этом своеобразии детского менталитета, отражающееся в инновациях детской речи, может служить ориентиром для детских писателей при использовании приемов языковой игры. Таким образом, факты спонтанного детского речетворчества можно соотнести с механизмами преднамеренной языковой игры в художественном тексте, обращенной к эвристическим способностям ребенка, т.е. специфика языковой игры в произведениях художественной литературы для детей определяется ее ориентацией на ментальные доминанты детского языкового сознания [11].

Как было отмечено выше, формальные свойства игрового текста часто оказываются важнее содержательных. Статус игрового текста приписывается таким художественным произведениям, в которых различные приемы языковой игры рассчитаны на привлечение внимания читателя к необычной форме авторской речи и «требуют декодирования лингвистической архитектоники “людического” слова» [3, с. 46]. Поскольку речь в данном случае о произведении для детской аудитории, то необходимо учитывать присущую детям жажду игры во всех видах деятельности, о которой писал еще К. И. Чуковский в связи с замечаниями о форме художественной литературы для детей [14]. В определенном возрасте дети – аудиалы, у них отличный от взрослых образ мышления, поэтому им нравятся иные формы повествования, с акцентом на звуковой облик слова [25], отсюда множественные случаи игры с фонетической формой у Р. Даля. Понимание языковой игры как формы лингвокреативного мышления предполагает, что использование механизмов языковой игры в детской литературе «является не только средством художественного воплощения авторского замысла, но и принципиально значимым инструментом установления контакта писателя с читателем (ребенком)» [11, с. 72]. Таким образом, одной из важнейших функций языковой игры в литературных текстах, адресованных детям, следует признать фатическую, или контактоустанавливающую, функцию.

Языковая игра начинается уже в названии (это не единственный пример у Р. Даля – см. название “*Esio Trot*” («*Ахан Ереч*»)), как бы приглашая читателя к участию: *The BFG* (БДВ, Большой и Добрый Великан) – имя собственное главного персонажа сказки, образованное при помощи аббревиации, которое расшифровывается только в тексте. Ономастическая игра – явление лингвопрагматического характера, при этом ономастическое поле текста – это важный элемент сюжетно-композиционного и идиостилевого уровней художественного произведения [16], и детские произведения Р. Даля – не исключение. При этом случаи ономастической игры ориентированы на «эмоционально-экспрессивно-оценочную доминанту в детском языковом сознании» [11, с. 114] и выполняют эмотивную и экспрессивную функции, привлекая ребенка необычностью формы, семантической значимостью и формируя отношение к герою – носителю говорящего имени. Текст сказки предувещивается списком действующих лиц, из которого читатель узнает, что девять персонажей – человекоядные великаны: *The Fleshlumpeater*, *The Bonecruncher*, *The Manhugger*, *The Childchewer*, *The Meatdripper*, *The Gizardgulper*, *The Maidmasher*, *The Bloodbottler*, *The Butcher Boy* (Мясазаглотнем, Костипогрызём, Анукаобними, Детокпожум, Кровькапкан, Мигомпроглотим, Девочкойзакусим, Кровушкинопьем, Мальчикизмяснойлавки) (здесь и далее перевод И. Шишковой [4], в случае отсутствия перевода в русскоязычном варианте сказки перевод авторов статьи. – Н. Д., Е. К.). В списке напрямую сказано, что это великаны (*Giants*), об их гастрономических пристрастиях маленький читатель может догадаться по именам, что позже получит подтверждение в тексте. Так, например, БДВ описывает главаря банды великанов *The Fleshlumpeater* (Мясазаглотнем) следующим образом: “...he is swalloping human beans like they is sugarlumps, two or three at a time” [24, p. 50]. / «...он глотает человеческие экземпляры, как кусочки сахара, – парами и тройками» [4, с. 73]. Имена великанов предполагают кровожадность натуры, что мгновенно считывается читателем благодаря игровым говорящим антропонимам: *eats flesh like sugar-lumps* (глотает человеческую плоть как кусочки сахара), *chews children* (жует деток), *mashes maids* (перемалывает девочек), *gulps gizards* (проглатывает потроха) (перевод авторов статьи. – Н. Д., Е. К.) и т.д. Поскольку нарицательные основы этих имен имеют мотиваторы и в тексте сказки, и в иллюстрациях К. Блейка, их можно назвать значимыми [8]. Наличие мотиваторов добавляет именам экспрессии и формирует однозначно отрицательное

отношение к ним читателя. Таким образом реализуются характерологическая, экспрессивная и эмотивная функции игровых онимов.

Великаны по сюжету противопоставляются доброму «вегетарианцу» БДВ, который питается исключительно овощем под названием *snozzcumber* (*шннцгурец* [4]). Этот авторский неологизм, очевидно, образован при помощи словослияния (*snozz/snozz[le]* (*сл. нос*) + *[cu]cumber* (*огурец*)). Овощ описывается при помощи эпитетов *filthsome*, *disgusteous*, *rotsome*, *foulsome*, *sickable* (*мерззозвкусный*, *мерззостойный*, *отравительный*, *отмумительный*, *мучительный* [Там же]). Отметим, что и здесь автор искусно использует языковую игру, намеренно нарушая словообразовательную норму английского языка. Следует подчеркнуть, что подобные ненормативные образования присутствуют только в прямой речи малограмотных персонажей-великанов – в основном они сходят с уст БДВ.

Согласно данным корпуса Д. Читэма, в который вошли 732 авторских неологизма Р. Даля, отобранные методом сплошной выборки из 16 сказок писателя, 473 из них встречаются в сказке *“The BFG”* [20]. Это, вероятно, связано с задумкой автора, по которой у доброго великана свой язык, причем не просто необычный лексикон – его речевой портрет, диалект, отличаются особыми грамматикой и синтактикой, не соответствующими норме, несколько пуганой речью (сам про себя великан говорит: *“I is a very mixed up Giant”* [24, p. 20]. / *«Я всегда все путаю. Я такой перепутанник!»* [4, с. 27]). Все эти системно обусловленные признаки игрового текста отражают реализованность игровых ресурсов языка в сказке. К их числу, помимо прочего, относят каламбуры, игровые манипуляции со словами; редкие, архаичные, малоизвестные слова; словесные загадки; окказионализмы, фонетические игры, аллитерацию, ассонанс; игровое использование графики, сознательные нарушения в орфографии и пунктуации; игровое использование цитации; аллюзийность; специфическое использование синтаксических конструкций и т.п. [9].

Почти все эти элементы присутствуют в рассматриваемой сказке, включая исторические аллюзии, аллюзии на собственные произведения Р. Даля и интертекстовые отсылки. Так, история Большого и Доброго Великана впервые встречается в сказке *“Danny, the Champion of the World”* (1975 г.), в которой отец рассказывает ее сыну Дэни. Концовка книги *“The BFG”* – авторская реминисценция – почти буквально повторяет конец другой сказки, *“James and the Giant Peach”* (1961 г.); оказывается, что главный герой повествования сам написал книгу, которую только что закончил читатель (*“It’s just right here. You’ve just finished reading it”* (*“The BFG”*) [24, p. 142]. / *«Она перед вами. Вы только что дочитали ее до конца»* (*«Большой и Добрый Великан»*) [4, с. 221]; *“And that is what you have just finished reading”* (*“James and the Giant Peach”*) [23, p. 69]. / *«И это как раз та книга, которую вы только что закончили читать»* (*«Джеймс и персик-великан»*) [5, с. 78]). В тексте обыгрывается одна интертекстовая аллюзия: БДВ решает наказать плотоядного главаря великанов и выдувает ему в лицо самый кошмарный сон. В бреду гнусное чудовище начинает звать на помощь, потому что ему угрожает некий Джек. Добрый Великан объясняет Софи, что Джек – известный убийца великанов, единственный человек, которого они боятся. Услышав его полное имя – *Jack the Beanstalk* (*Джек Бобовый черенок*) (перевод авторов статьи. – Н. Д., Е. К.), Софи улыбается, понимая, что это всего лишь персонаж английской народной сказки. В этом отрывке встречается и каламбур, основанный на игровой манипуляции со словом *human being* (*человек*) (малапропизм), и омонимии слова *bean* (*боб*): *“Jack is the only human bean all giants are frightened of... They is all hearing that Jack is a famous giant-killer and that he is owning something called a beanstalk”* [24, p. 63]. / *«Джек – единственный человеческий экземпляр, которого все великаны боятся... Единственное, что мы знаем: он знаменитый победитель великанов, и у него есть какой-то очень страшный бобовый черенок»* [4, с. 95-96]. Причем игра со словом *bean* – сквозная и встречается в других частях сказки: *“There is no human beans or stringy beans or runner beans or jelly beans or any other beans in there”* [24, p. 51]. / *«Там нет ни человеческих экземпляров, ни их футляров. Ни людочучел, ни их мяучел»* [4, с. 75].

Языковая игра присутствует в сказке на всех уровнях. Например, на графическом уровне капитализация слова *Giant* (*Великан*) в приведенном выше примере (*mixed up Giant*) превращает имя нарицательное в имя собственное, по аналогии с *American*, *Russian*, т.е. *Giant* в данном случае – это представитель особой расы, житель *Giant Country* (*Страны Великанов*). Кроме того, в надписях БДВ на банках со снами присутствуют множественные нарушения орфографии, свойственные детям, которые можно условно назвать «наивной орфографией»: *if I is staring very hard at my teecher in a spheshal way* (*если очень пристально уставиться на учительницу*), *go fetch your hat and cote* (*заберите свое пальто и шляпу*), *your brekfust is reddy* (*завтрак готов*) [4] и т.д. Поскольку подобные нарушения легко «узнаются» детьми как «свои», они выполняют в тексте изобразительную (имитирующую) и метакоммуникативную функции, как бы проверяя читателя на наличие «общего кода».

Широко представлена языковая игра на фонетическом уровне: от аллитерации и ассонанса до омофонии и спунеризмов, в которых к игровой фонетической форме примешивается измененная семантика. Кроме того, многие слова фонетически мотивированы: *whoppsy-whiffling* (*расчудесный*), *swallow* (*глотать*), *snuzzle* (*дрема*) (перевод авторов статьи. – Н. Д., Е. К.) и др. [15]. Аллитерация присутствует как в именах (*Childchewer*, *Gizardgulper* и др.), так и, реже с ассонансом, в авторских фразеологических единицах, включая окказиональные сравнительные конструкции с неологизмами и без них: *swipe my swoggles* (*мушиные личинки*), *mince my maggots* (*комараньи штиблеты*), *in a hefty hurry* (*прыг-скок* (*пятиться*)), *dotty as a dogswoggler* (*чокнутый медузлик*), *fast as a fizzlecrump* (*мчаться как ветер*), *snuggy as a sniggler* (*устроиться поудобнее*), *deaf as a dumpling* (*глухая тетеря*), *still as a starfish* (*замри как морская сплюсечка*), *happy as a hamburger* (*отлавливать чудненьких людогамбургеров*), *as big as bumblehammers* (*с кусок хрюшкорока*) и т.д. и «свободных» словосочетаниях: *“Ruddy little runt! Troggy little twit! Shrivelly little shrimp! Mucky little midget!*

*Squaggy little squib! Grobby little grub!*” [24, p. 52]. / «Прочь, крошка-великошка! – Беги, великашка-букашка! – Улепетывай, великузлик-медузлик! – Уматывай, великанчик-комаранчик!» [4, с. 77-78]. Пример малапропизма с омофонией и омонимией встречается в аллюзивной отсылке к ирландской песенке “*Crying cockles and mussels, alive, alive-O*”: “*Those giants is all at least fifty feet tall with huge muscles and cockles alive alive-o*” [24, p. 23]. / «У каждого из них рост не меньше пятнадцати метров. А силища!.. Сплошные крысцы и моллюскулы» [4, с. 35]. В песне речь о моллюсках и мидиях, в сказке – о мышцах и морщинах (одно из значений слова *cockles*). Ярko представлены спунеризмы: *before you can say rack jobinson* (before you can say Jack Robinson) (*вы и квакнуть не успеете*), *catasterous disastrophy* (disastrous catastrophe) (*ужаспрофа*), *from frack to bunt* (from back to front) (*к дну верхом*); с семантическими изменениями: “Nicholas Nickleby by *Dahl’s Chickens*” (Charles Dickens) («Николас Никльби» – Книга Даля Чиккенса), *gun and flames* (fun and games) (*небо в медузах*), *bug as a snug in a rug* (snug as a bug in a rug) (*съедобно-пресъедобно*), *every crook and nanny* (every nook and cranny) (*каждый уголок*) [4] и т.д. На стыке орфографии, фонетики и морфологии оказываются случаи графического переразложения: *a norphan(age)* (*orphan* – сирота) – здесь семантически значимым оказывается отрицание *no*; *a sistance* (*assistance* – помощь); “*We is off to Mrs Sippi and Miss Souri to guzzle them both*” [24, p. 79]. / «...бегут заглотить миссис Сиппи и мисс Сури» [4, с. 120]. В последнем случае имеет место сложная манипуляция с графической и фонетической формами слова и семантическим переразложением: с одной стороны, указывается направление (*to Mississippi and Missouri*), с другой стороны, графическое изображение и контекст (*to guzzle them both*) подсказывают, что невежественные великаны-людоеды считают названия американских рек именами людей (ложная этимология); наконец, в-третьих, перед нами аллюзивная загадка-шутка, «игрема», ориентированная прежде всего на «фонетические механизмы языковой игры» и на «модификационную доминанту в языковом сознании ребенка» [11, с. 83, 130]. К подобным загадкам, «экспериментам на опознание» можно отнести и образованные окказиональные синонимы с актуализацией «отличительного (дифференциального) компонента узуального синонима» [Там же, с. 130]: например, *whizzpoppers* (*бурзофуки* [4]) вместо не вполне приличного *farts* (*пуки*). Отметим, что в данном случае игровой окказиональный синоним выполняет эвфемистическую функцию. В остальных случаях, приведенных выше, языковая игра демонстрирует разнообразные инструменты познания возможностей языка, выполняя игровую, лингвокреативную и познавательную функции. Причем игровые загадки выступают в качестве способа испытания на сообразительность.

Уровни морфологии и лексики представлены множественными окказиональными словами, образованными в основном с помощью словосложения или словослияния (например, *cattypiddler* от *catty* + *piddler*, очевидно, по созвучию с *caterpillar* (*збродлот*); *jiggyraffe* от *jiggy* + *giraffe* (*мигродил*); в обоих случаях имеют место эффект ложной этимологии и семантическое переразложение; *delumptious* (*заикательный, восклубнительный*) и *gloriumptious* (*ушикальный*) от *delicious/glorious* + *scrumptious* для усиления экспрессии) [Там же]. Случаи контаминации слов, словосложения и аббревиации, в частности при образовании имен собственных, можно отнести к играмам, «ориентированным на доминанту комплексного восприятия мира детьми» [11, с. 124]. Некоторые окказиональные имена существительные и прилагательные образованы при помощи ненормативной аффиксации (например, потенциальные слова *disgustive* (*мерззовкусный*), *repulsant* (*препротивный*), *anklet* (*подножка*)). Встречаются случаи словосложения с аффиксацией (*lickswishy* (*остренький соленый*), *potmicher* (*неоченька*)), редупликация (*every little thingalingaling* (*все ужастики-головастики*), *telly-telly bunkum box* (*телеящик*)), рифмованный повтор (*piggy-wiggies* (*ребятки-поросятки*), *ucky-mucky* (*останется мокрое место*)) [4]. Р. Даль не только создает ненормативные формы слов, но и использует субстандартные формы: диалектизмы, архаизмы, сленгизмы (*venomsome* (*ядовитый*), *foulsome* (*мерззовкусный*), *frightsome* (*ужасный*), *shemozzle* (*кутерьма*) [Там же] и т.д.). Писатель «стирает грань между реальными и потенциальными словами, создавая новые потенциальные слова, которые, в ряде случаев, начинают функционировать как реальные» [26, p. 98]. В этом случае на первый план выходят лингвокреативная и лингвопознавательная функции языковой игры.

На уровне грамматики языковая игра представлена нарушениями, прежде всего, в речи *BFG*, который употребляет формы *is* и *has* во всех лицах и числах (“*Those is all giants*” [24, p. 22]. / «Здесь все великаны»; “*I has told you*” [Ibidem, p. 79]. / «Я тебе уже... говорил»), использует в основном глагольные формы продолженного времени (*us giants is never doing it* (*великаны себе такого никогда не позволяют*)) [4], неправильно образует степени сравнения прилагательных (*the horridest thing* (*премерзейшая вещь*); *the horriblest of them all* (*страхолоуднейший*)) (перевод авторов статьи. – Н. Д., Е. К.). Речь доброго великана во многом имитирует детскую речь (речь трехлетнего малыша), поэтому дети могут себя с ним идентифицировать, в частности из-за его тщетных попыток совладать с нормативной грамматикой [17]. Грамматическая «неправильность» детской речи в художественной литературе для детей обыгрывается как «имитация детских речевых курьезов» и ориентирована на «эмоционально-экспрессивно-оценочную доминанту детского языкового сознания» [11, с. 107, 120], выполняя, помимо экспрессивной, важную изобразительную (имитирующую) функцию, которая позволяет ребенку узнать в персонаже «своего».

Уровень синтаксиса представлен случаями употребления слов в несвойственной для них синтаксической позиции (*a way of disappearing them* (*закукарекать их всех куда подальше*): глагол использован как переходный, что изменяет и его семантику; *you is never going to understand about it* (*ты никогда этого не поймешь*); *I is smuggling you very cosy into the pocket* (*я тебя спрячу в кармане*) [4]), большим количеством образных сравнительных конструкций (см. примеры выше), ориентированных на образную доминанту детского языкового сознания, а также случаями употребления лексически и/или синтаксически измененных

узуальных идиоматических выражений (*we is getting nosier than a parker* (вот, оказывается, какие мы любопытные) (от *nosy parker*); *two rights don't make a left* (злом горю не поможешь) (от *two wrongs don't make a right*); *it serves them right left and centre* (так вам и надо) (от *it serves smb right*) [Там же]), которые выполняют прежде всего лингвокреативную и лингвопознавательную функции.

Таким образом, в сказке представлены случаи языковой игры на всех уровнях языковой системы: фонетическом, морфологическом, лексическом, грамматическом, синтаксическом, а также на уровне графики. Отдельно стоит упомянуть развернутые случаи языковой игры, затрагивающие несколько уровней и реализующиеся в рамках сверхфразовых единств: “«All of those man-eating giants is enormous and very fierce. They is all at least *two times my wideness* and *double my royal highness!*» – ‘Twice as high as you!’ cried Sophie” [24, p. 23]. / «Они такие свирепогромные! Каждый в толщину в два раза толще меня, а в вышину в два раза выше! – Это как минимум, – согласилась Софи» [4, с. 35]. В этом фрагменте языковая игра задействует следующие уровни: графический (декапитализация *royal highness* – ваше высочество), фонетический (рифма *wideness-highness* – ширина-высочество), лексический (*highness* вместо *height* – высочество вместо высоты/роста), синтаксический (*double my highness* вместо нормативного *twice as high as me* – недаром Софи исправляет эту ошибку в ответном возгласе). Этот пример далеко не единичен. В отдельных случаях языковая игра «растягивается» на несколько страниц текста и выполняет важную сюжетообразующую функцию. Например, при описании «вкуса» жителей различных регионов: “*Human beans from Wales* is tasting very *whooshey* of *fish*. <...> *Human beans from Jersey* is tasting of *cardigans*... *Turks* from *Turkey* is tasting of *turkey*. <...> *Human beans from Panama* is tasting very strong of *hats*. <...> *Human beans from Wellington* taste of *boots*” [24, p. 19] / «Жители острова Сардиния пахнут сардиниями... Жители Дублина по вкусу напоминают овчонки... индусы из Индии ничуть не хуже индюшатины. <...> Жители Панама на вкус пресные, как панамы. <...> Жители Веллингтона напоминают по вкусу веллингтоны» [4, с. 26]. В приведенном сокращенном фрагменте сравнение-каламбур основано на омонимии (*Panama* – *panama hat*; *Wellington* – *wellington boots*; *Jersey* – *jersey*; *Turkey* – *turkey*) и омофонии (*Wales* – *whales*). Подобные каламбуры ориентированы на «доминанту личностного смысла в детском языковом сознании» [11, с. 134] и очень живо воспринимаются детьми, поскольку частые лексические ошибки в детской речи связаны именно с феноменом ложной этимологизации. Таким образом, прагматика языковой игры выражается здесь и через метакоммуникативную функцию.

Особо следует отметить случаи языковой игры, которые «подкрепляют» игровые ситуации. Так, например, пузырьки излюбленного напитка великанов под названием *frobscottle* (клубникес) не поднимаются вверх, а спускаются вниз, поэтому побочный эффект этой газировки не *belchy burp* (ужасный звук, выпрыгивающий наружу), а *whizzpopper* (бурзофук) – “considered extremely rude” (крайне непристойный), “not polite to talk about” (неприлично обсуждать у людей), но для великанов – “a sign of happiness” (признак счастья), “music in our ears” (музыка для ушей) [4]. Весь комизм ситуации строится на несовпадении нравов маленькой Софи и Большого Доброго Великана (обучающему потенциалу сказок Р. Даля, основанному на комическом противопоставлении этикетной нормы и ее нарушении персонажами, посвящена целая диссертация [28]). Обращают на себя внимание вышеуказанные авторские новообразования. По справедливому замечанию Д. Читэма, если читатель воспринимает слово как необычное и смешное, этого достаточно – так проявляется языковая игра, свойственная детям, при этом слово необязательно должно быть полностью понятным [19]. Таким образом «снижается когнитивная нагрузка на читателя» [Ibidem, p. 16] при том, что окказиональное слово производит должный комический эффект. Подобные слова-загадки, слова-тайны, ориентированные на антропоморфно-артефакальную доминанту в языковом сознании ребенка, у Даля часто основаны на приеме олицетворения. Так, например, оказывается, что *BFG* ловит сны: хорошие – *winksquiffers*, *phizzwizards* (морская сплюсечка, сонодзилла) и кошмары – *trogglehumpers*, *bogthumpers*, *grobswitchers* (бугриный акул, бугропреньши, быстрорыл) [4]. Сам «ловец снов» говорит о кошмарах так: “The nastier the dream, the angrier it is getting when it is in prison... It is the same as with wild animals” [24, p. 59]. / «Чем хуже сон, тем больше он злится, оказавшись в плену. <...> Он ведет себя так же, как дикий зверь, попавший в клетку» [4, с. 89]. И действительно, кошмар ведет себя как живое существо: *wiggles*, *fights to get out* (бьется, рвется наружу).

Следует отметить, что детские произведения Р. Даля проиллюстрированы замечательным художником Квентином Блейком. Его рисунки отличают своеобразная «небрежная» манера с характерной непроработанностью деталей, «детскость» и при этом невероятная экспрессия – все это также свойственно детскому рисунку. В связи с этим можно, вероятно, говорить о том, что сказки Р. Даля с иллюстрациями К. Блейка, подобно сказкам А. А. Милна с иллюстрациями Э. Х. Шепарда или сказкам Б. Поттер с авторскими иллюстрациями, представляют собой своего рода креолизованный текст, в котором игра, комическое выражается посредством взаимосвязи вербального и визуального кодов, реализуя людическую функцию языковой игры.

Подводя итог, можно сказать, что языковая игра в сказке Р. Даля “*The BFG*” – это многофункциональный инструмент, позволяющий установить контакт с читателем-ребенком и удержать его внимание благодаря ориентации на базовые доминанты детского языкового сознания. Среди основных функций языковой игры в произведениях для детей, помимо очевидных людической и поэтической, можно выделить фатическую, метакоммуникативную, лингвокреативную, лингвопознавательную, изобразительную, характерологическую, эмотивную, экспрессивную, эвфемистическую и, в ряде случаев, сюжетообразующую, которые реализуются на всех уровнях языковой системы и задействуют такие приемы, как аллитерация, спунеризм, малапропизм, каламбур, мотивированное окказиональное и потенциальное слово, контаминации, намеренный аграмматизм, аллюзия. Использование подобных приемов для создания речевого портрета главного героя, часть из которых свойственна

и детской речи, способствует тому, что персонаж становится «понятным», «настоящим», «нерафинированным» благодаря узнаванию читателями речевых нарушений и идентификации себя с главным героем повествования.

*Список источников*

1. **Викторова О. А.** Разные подходы к исследованию языковой игры на современном этапе // Вестник Тверского государственного университета. Серия «Филология». 2014. № 2. С. 174-180.
2. **Гридина Т. А.** Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Изд-во Уральского гос. пед. ун-та, 1996. 225 с.
3. **Гридина Т. А., Кубасов А. В.** Игровой текст как форма художественного миромоделирования (статья первая) // Текст. Книга. Книгоиздание. 2017. № 14. С. 46-63.
4. **Даль Р.** БДВ: Большой и Добрый Великан / пер. с англ. И. Шишковой. М.: Самокат, 2018. 224 с.
5. **Даль Р.** Детские бестселлеры: сборник / пер. с англ. М.: Бумажная галерея, 2001. 301 с.
6. **Земская Е. А., Китайгородская М. А., Розанова Н. Н.** Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / отв. ред. Е. А. Земская. М.: Наука, 1983. С. 172-214.
7. **Игнатъева Т. В.** Языковая игра в художественной литературе (на материале русской прозы XX века): автореф. дисс. ... к. филол. н. Вологда, 2012. 22 с.
8. **Калашников А. В.** Перевод значимых имен собственных: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2004. 24 с.
9. **Ким Л. Г.** Игровой дискурс: признаки и виды // Изменяющаяся Россия: новые парадигмы и новые решения в лингвистике: материалы I Международной научной конференции (г. Кемерово, 29-31 августа 2006 г.). Кемерово: Юнити, 2006. Вып. 8. С. 204-211.
10. **Лушников Г. И., Потапова Н. В.** Языковая игра в английских загадках-шутках // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия «Гуманитарные и общественные науки». 2011. № 4 (48). С. 191-195.
11. **Никаноров С. А.** Ментальные ориентиры языковой игры в детской художественной литературе: дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2000. 200 с.
12. **Рахимкулова Г. Ф.** Языковая игра в прозе Набокова: к проблеме игрового стиля: автореф. дисс. ... д. филол. н. Ростов-на-Дону, 2004. 46 с.
13. **Серебрякова С. Г.** Функционально-стилистические особенности прозы Р. Дала: дисс. ... к. филол. н. СПб., 2007. 205 с.
14. **Чуковский К. И.** От двух до пяти. М.: Дет. лит., 2016. 366 с.
15. **Шамина Е. А.** Фонетическая мотивированность как основание литературного словотворчества (на материале сказки Р. Дала "The BFG") // Теоретическая и прикладная лингвистика. 2015. Т. 1. № 4. С. 85-98.
16. **Шебалов Р. Ю.** Ономастическая игра в художественном тексте: на материале ранних рассказов А. П. Чехова: автореф. дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2004. 24 с.
17. **Brennan M.** Beyond the Boundaries of English: Nonsense Language in Children's Literature: MA thesis. Waterloo: University of Waterloo, 2018. 86 p.
18. **Casulli F.** The Outrageous Side of Roald Dahl: Perversion in His Books for Children: MA thesis. Angers: Angers University, 2016. 66 p.
19. **Ceetham D.** Dahl's Neologisms [Электронный ресурс] // Children's Literature in Education. URL: <https://slideheaven.com/dahls-neologisms.html> (дата обращения: 02.02.2019).
20. **Ceetham D.** Dahl's Neologisms Data [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/14908003/Dahls\\_Neologisms\\_Data](https://www.academia.edu/14908003/Dahls_Neologisms_Data) (дата обращения: 22.09.2018).
21. **Cook G.** Language play, language learning. Oxford: Oxford University Press, 2000. 235 p.
22. **Crystal D.** Language play. L.: Penguin Books, 1998. 248 p.
23. **Dahl R.** James and the Giant Peach. N. Y.: Puffin Books, 1988. 69 p.
24. **Dahl R.** The BFG. L.: Puffin Books, 2001. 142 p.
25. **Hunt P.** Criticism, Theory, and Children's Literature. Oxford: Blackwell, 1991. 276 p.
26. **Jesenská P.** Linguistic Analysis of Roald Dahl's Nonce Lexis // Hradec Králové Journal of Anglophone Studies. 2017. Vol. 4. № 1. P. 95-104.
27. **Tanto T.** Roald Dahl's Use of Language Play in "Charlie and the Great Glass Elevator" // Sosiohumaniora. 2008. Vol. 10. № 2. P. 73-80.
28. **Trieu J.** Food and Power in Roald Dahl's Children's Fiction: PhD thesis. Dublin, 2017. 348 p.

**LANGUAGE GAME PHENOMENON IN ROALD DAHL'S CREATIVE WORK  
(BY THE EXAMPLE OF THE TALE "THE BFG")**

**Denisova Natal'ya Viktorovna**, Ph. D. in Philology  
**Kovanova Evgeniya Anatol'evna**, Ph. D. in Philology  
*Saint Petersburg University*  
*n.denisova@spbu.ru; e.kovanova@spbu.ru*

The article is devoted to studying the realization of the language game phenomenon in R. Dahl's tale "The BFG". The study aims to correlate language game techniques with the dominants of children's linguistic consciousness and to identify its functions in children's tales. The authors for the first time examine the functional potential of language game in children's literature. The findings indicate that in the analysed tale, language game is an instrument, which helps to establish contact with a reader-child and to capture his interest by means of ludic, phatic, meta-communicative, linguo-cognitive and other functions.

*Key words and phrases:* language game; children's linguistic consciousness; Roald Dahl; "The BFG"; children's literary tale; linguo-creativity; word creation; occasionalisms.