

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.11.61>

Гаранина Наталья Викторовна, Ююкина Людмила Викторовна  
**ДИСКУРС ПОДВИЖНЫХ ИГР АНГЛИЙСКОГО ШКОЛЬНИКА КАК ПОЛИМОДАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ**

В статье рассматривается игровой дискурс английского школьника как вербальная коммуникация, в которой реализуются модальность действительности и модальность недействительности (необходимости/долженствования; возможности/невозможности; побудительная; интенциональная; оптативная; гипотетическая). Анализируются лексико-грамматические средства реализации данных видов модальности в дискурсе английского школьника на всех этапах подвижной игры (зачин, ход игры, окончание). Игровой дискурс представлен как полимодальная коммуникация.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2019/11/61.html](http://www.gramota.net/materials/2/2019/11/61.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 11. С. 289-293. 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/2/2019/11/](http://www.gramota.net/materials/2/2019/11/)

**© 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; 81'232

Дата поступления рукописи: 23.09.2019

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.11.61>

*В статье рассматривается игровой дискурс английского школьника как вербальная коммуникация, в которой реализуются модальность действительности и модальность недействительности (необходимости/долженствования; возможности/невозможности; побудительная; интенциональная; оппозитивная; гипотетическая). Анализируются лексико-грамматические средства реализации данных видов модальности в дискурсе английского школьника на всех этапах подвижной игры (зачин, ход игры, окончание). Игровой дискурс представлен как полимодальная коммуникация.*

*Ключевые слова и фразы:* дискурс; подвижная игра; модальность; общение; игрок; болельщик.

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

**Ююкина Людмила Викторовна**, к. филол. н.

*Хакасский государственный университет имени Н. Ф. Катанова, г. Абакан*

*garanina.natalya@mail.ru; Yuyukina.lv@mail.ru*

### ДИСКУРС ПОДВИЖНЫХ ИГР АНГЛИЙСКОГО ШКОЛЬНИКА КАК ПОЛИМОДАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ

Подвижная игра в мире английского школьника связывается, прежде всего, с такими играми, как футбол, крикет, бейсбол, теннис. Игра является процессом социализации, поскольку здесь у ребенка формируется умение взаимодействовать с другими игроками, выигрывать и проигрывать. Следовательно, дискурс детской подвижной игры маркирован широким спектром модальности, которая отражает нюансы общения в определенной игровой ситуации.

**Актуальность** исследования обусловлена несколькими факторами. С одной стороны, изучение языковой личности школьника отвечает антропоцентрической направленности современных лингвистических исследований. Детская игра входит в когнитивную базу лингвокультурного сообщества, фиксируется в тезаурусе носителя английского языка и представляет важный пласт фоновых знаний о культуре страны. С другой стороны, интерес к подвижным играм, близким к концептосфере спорта и граничащим с ней, связан с возросшей значимостью спорта в жизни современного общества.

**Научная новизна** статьи определяется тем, что в ней впервые представлен анализ реализации типов и видов модальности в дискурсе подвижных игр английского подростка.

**Целью** данного исследования является представление дискурса подвижных игр английских школьников как полимодального общения.

Для достижения поставленной цели планируется решение следующих **задач**: проанализировать дискурс английского школьника, представленный в приведенных художественных англоязычных текстах; определить виды и типы модальности, реализуемые английскими подростками на различных этапах подвижной игры; выявить лексико-грамматические средства реализации каждого вида модальности в дискурсе подвижных игр английского школьника.

Материалом исследования послужили художественные англоязычные тексты. Привлечение произведений детской реалистической художественной литературы обусловлено тем, что здесь авторы представляют читателю реальную среду обитания ребенка, погружая его в конкретную коммуникативную ситуацию.

Под модальностью мы понимаем семантическую категорию, которая передает отношение говорящего к содержанию его высказывания, целевую установку речи, а также отношение содержания высказывания к действительности. В. В. Виноградов отмечает, что «любое целостное выражение мысли, чувства, побуждения, отражая действительность в той или иной форме высказывания, облекается в одну из существующих в данной системе языка интонационных схем предложения и выражает одно из тех синтаксических значений, которые в своей совокупности образуют категорию модальности» [2, с. 55-56]. В дискурсе детских подвижных игр можно выделить следующие типы модальностей:

**I. Модальность действительности (реальности).** Здесь содержание высказывания игрока/болельщика соответствует объективной действительности, говорящий излагает сообщаемое как реальный и достоверный факт о событиях на игровом поле. Основным морфологическим средством выражения действительной модальности является изъявительное наклонение [3, с. 56], представленное в дискурсе подвижной игры английских школьников различными временными формами, например:

Present Simple Tense: “*Ball's out!*” [23]. / «Мяч вне игры!» (здесь и далее перевод автора статьи. – Н. Г.).

Future Simple Tense: “*We'll play Hide and Seek – Sylvie and Carl, Miranda and me*” [19]. / «Мы будем играть в прятки: Сильви и Карл, Миранда и я».

Present Perfect Continuous Tense: “*What's been happening here?*”. – “*One goal!*” [23]. / «Что здесь происходит?» – “Гол!».

**II. Модальность недействительности (нереальности)** (игрок/болельщик излагает сообщаемое как нереальное, т.е. возможное, желаемое, предположительное, сомнительное). В английском языке модальность нереальности может выражаться различными лексическими и грамматическими средствами: модальными

словами (*perhaps, maybe, likely* и др.), модальными глаголами (*can, may, must, should* и др.), формами наклонений (Imperative Mood, Subjunctive Mood), а также интонационными средствами.

В данном типе модальности мы вслед за М. В. Зайнуллиным [3] отмечаем следующие семантические виды:

1. *Модальность необходимости и долженствования* (например, приказы капитана команды, хозяина игрового инвентаря, советы болельщиков):

– долженствование в силу сложившихся обстоятельств. В этом значении используются модальные глаголы *must, to have to*:

“*Awfully well run, Corder. You must play for us*” said the captain” [13]. / «*Очень хорошо пробежал, Кордер. Ты должен играть за нас*», – сказал капитан»; “*Why old Downing fancies himself as a bowler. You must play, and knock the cover off him*” [22]. / «*Почему старина Даунинг считает себя боулером (подающим)? Ты должен играть и сбить с него спесь*»; “*You have to let me play. Louis says we have to share the balls*” [16]. / «*Тебе придется разрешить мне поиграть. Льюис говорит, что мы должны делиться мячом*»; “*They’ll have to work to catch up with us now*” [9]. / «*Им придется потренироваться, чтобы догнать нас сейчас*»;

– долженствование в соответствии с договоренностью (распределение игровых ролей) или правила/местом/временем игры. В этом значении употребляется глагол *to be*:

“*Look here, Adams, you are to play half-back, you know?*” [14]. / «*Послушай, Адамс, ты же должен играть в полузащите, понимаешь?*»; “*They tossed up who was to go in first, Ernest won*” [13]. / «*Они бросили жребий, кто должен войти первым, Эрнест выиграл*»; “*The game was to take place on the grounds at Cedarville*” [17]. / «*Игра должна была состояться на территории в Сидарвилле*»; “*The haves were to be of twenty minutes each, so no time was lost in putting the leather into the field*” [18]. / «*Каждый тайм должен быть по 20 минут, чтобы не терять время, выводя мяч на поле*»;

– долженствование в силу моральных обязательств участников игры или выражение совета игрокам. В этом значении используются глаголы *should* и *ought to*:

“*It seemed clear that a referee ought to know the rules of the game*” [12]. / «*Очевидно, что арбитр должен знать правила игры*»; “*Seymour’s ought to win, but they’ll have to play their best*” [23]. / «*Сеймур должен победить, но им придется играть лучше*»; “*You should see Flossie Taylor play*” [8]. / «*Тебе следует посмотреть, как играет Флосси Тейлор*»; “*You should win the toss today*” [21]. / «*Ты должен сегодня выиграть жеребьевку*».

2. *Модальность возможности и невозможности*. Данный вид модальности присутствует на всех этапах подвижной игры. Так, на этапе зачина (начала игры) школьник выражает возможность/невозможность участия в игре, получения желаемой игровой роли, игрового инвентаря, выигрыша жеребьевки. В ходе игры участники сообщают о возможности/невозможности совершить игровые действия (реализовать подачу, поймать мяч, хорошо пробежать по полю, осуществить защиту и пр.). На этапе завершения игры болельщики и участники высказываются о возможности/невозможности победы команды, об участии в дальнейших состязаниях и пр.

Различные оттенки данной модальности передают, главным образом, модальные слова (*perhaps, maybe, probably, possibly*) и модальные глаголы (*to be able to, can/cannot, could/could not, may/may not, might/might not*). Из них наиболее часто употребляются глаголы *can* и *may* [4, с. 163].

Проведенный анализ дискурса подвижных игр английского школьника позволил нам выделить следующие категории возможности/невозможности:

– физическая способность, владение игровыми навыками (*can, could, be able to*): “*I can catch and I can pitch curves, too*” [5]. / «*Я могу ловить и также делать крученые подачи*»; “*Despite his size, he could run like a scared rabbit*” [11]. / (букв.) «*Несмотря на свой размер, он мог бегать, как испуганный кролик*»; “*The doctor says I shall be able to play in a couple of weeks*” [Ibidem]. / «*Доктор говорит, что я смогу играть через пару недель*»;

– вероятность/возможность/предположение в дискурсе подвижной игры реализуют:

1) модальные слова (*perhaps, maybe, probably, possibly*): “*Perhaps you prefer baseball?*” [5]. / «*Возможно, ты предпочитаешь бейсбол?*»; “*Or maybe just kick it right at him, as hard as he could, right into the middle of Roger Delbrook’s smug face*” [15]. / «*Или, может быть, просто пнуть мяч в него, как можно жестче, прямо в самодовольное лицо Роджера Делбрука*»; “*Of course they are bigger and heavier than we are, and we should probably get licked*” [6]. / «*Конечно, они больше и тяжелее нас, и нас бы, наверное, разгромили*»; “*I may possibly be getting about again in time for the Windybury match next year*” [24]. / «*Возможно, я снова вернусь к матчу Виндибери в следующем году*»;

2) модальные глаголы (*could, may, might*): “*Then our three Grammar Schools could play a championship series among themselves*” [12]. / «*Тогда наши три школы могли бы сыграть в серии чемпионата между собой*»; “*Anyhow, something may turn up between now and the last match – we’ll hope so, anyhow*” [18]. / «*Во всяком случае, что-то может случиться до последнего матча, мы будем надеяться, что так и будет*»; “*It might be his wicket*” [21]. / «*Это, может быть, его ворота*»;

– запрет (на участие в игре, реализацию игровых действий, нарушения правил игры) (*can’t, mustn’t, may not*): “*You can’t play,*” said Terrence. «*Get out of here*” [15]. / «*Ты не можешь играть, – сказал Терренс. – Убирайся отсюда*»; “*That’s illegal!*» the coach screamed at the umpire. «*They can’t do that!*” [10]. / «*Это незаконно! – тренер закричал на судью. – Они не могут этого сделать!*»; “*The Toyman says you mustn’t get over the marbles that way or put your foot in the ring*” [5]. / «*Торговец игрушками говорит, что нельзя так перешагивать через шарики или ставить ногу на круг*»; “*I’ve told you that under the rules you may not play off-side*” [12]. / «*Я уже говорил вам, что по правилам вы не можете играть в положении вне игры*»;

– невозможность (реализации игровых действий) (*cannot, could not*): “*You can’t kick. You can’t field*” [16]. / «*Ты не можешь пинать. Ты не можешь принять мяч*»; “*Those composition balls hurt like blazes. Smashed*

*my second finger and I couldn't grip the ball*" [20]. / «Эти мячи из композита обжигают, как пламя. Разбил средний палец, и я не смог схватить мяч»;

– разрешение (участия в игре, получения желаемого игрового инвентаря/игровой роли) (*can, may*): “«*Can I play?*» asked Terrence. ‘No,’ Allison replied” [16]. / «“Можно мне поиграть?” – спросил Терренс. “Нет”, – ответила Эллисон»; “*May I play with your tennis ball?*” [Ibidem]. / «Могу я поиграть с твоим теннисным мячом?»; “*Certainly you may play center if you wish to*” [9]. / «Конечно, ты можешь играть в центре, если хочешь».

3. *Побудительная модальность*. Семантическую основу данного вида модальности составляет значение адресованного волеизъявления, направленного на побуждение адресата к совершению / не совершению действия или изменению/сохранению состояния. Основным грамматическим средством реализации повелительной модальности в английском языке является категория повелительного наклонения (императива) [1, с. 4].

В ходе подвижной игры игроки получают приказы, поручения, запреты, инструкции от капитана, товарищей по команде и болельщиков. В игровом дискурсе подростков можно выделить следующие структурные варианты повелительных предложений:

1) простые предложения с отрицанием – *Don't miss that! / He nпропусти; Don't let them down! / Не подведи их!*;

2) простые предложения без отрицания – *Play ball! / Разыгрывай мяч! Try again! / Попробуй еще раз! Let's play football! / Давайте играть в футбол! Just watch the ball! / Просто наблюдай за мячом! Keep together! / Держитесь вместе! Throw it up! / Бросай! Beat it! / Бей! Hold it! / Держи!*

Некоторые побудительные предложения содержат обращение к адресату, выраженное нарицательным существительным (*Now then, boys, don't miss the goal! / Ну-ка, ребята, не пропустите гол!*) или именем собственным (имя игрока, название команды): *Go it, Blackmore! / Давай, Блэкмор! Run, Jack, run! / Беги, Джек, беги! Send the ball in, Wiffle! / Посылай мяч, Вайфл!*;

3) эмфатические: *Do wait! / Подожди! I say, do play! / Я говорю, играй! Do go and win! / Идите и побеждайте! Do be careful! / Будьте осторожны!*;

4) эллиптические (отсутствует глагольная форма): *One! Two! Three – off! / Один! Два! Три – пошел! Stop! / Стоп! Now for a goal! / Теперь за гол!*

В некоторых коммуникативных условиях функцию побуждения способны реализовывать:

1) формы изъявительного наклонения: Present Simple Tense – “*Everybody is in the game!*” [22]. / «Все в игре!»; “*You play, I'll rest!*” [12]. / «Ты играй, я отдохну!»; “*It's your race, Fred!*” [11]. / «Твой забег, Фред!»; Present Future Tense – ““*Oh, we shall lick them easily*» cried ‘Rats’ jubilantly” [6]. / «“О, мы их легко разобьем”, – ликующе кричали “Крысы”»;

2) условные предложения – “*I shan't speak to you again if you lose this match*” [7]. / «Я больше не буду с тобой разговаривать, если ты проиграешь этот матч»;

3) синтаксические конструкции со сложным дополнением с глаголами желания – “*Now I want everybody on the job from the word go*” [21]. / «А теперь я хочу, чтобы все перешли от слов к делу»; “*We wanted you bat*” [Ibidem]. / «Мы хотели, чтобы ты отбивал»;

4) вопросительные и повествовательные конструкции с модальными глаголами возможности, необходимости, желательности – “*You can comfort Bess, for I've beaten her all to bits and she needs amusing*” [19]. / «Можете утешить Бесс, потому что я разгромил ее, и она нуждается в развлечении»; “*Well, can't you teach them to play?*” [5]. / «Ну, разве ты не можешь их научить играть?»; “*You must play like gentlemen, and there must be no wrangling or disputing*” [6]. / «Вы должны играть, как джентльмены, и не должно быть никаких пререканий и споров».

Побудительную модальность в игровом дискурсе английского школьника реализуют также лексико-синтаксические конструкции с директивным содержанием: “*Why not play hockey?*” [10]. / «Почему бы не сыграть в хоккей?»; “*Why don't you play with the children?*” [12]. / «Почему ты не играешь с детьми?»; “«*You'd better be a goalkeeper*» advised Ella, wisely” [14]. / «“Тебе лучше быть вратарем”, – мудро посоветовала Элла»; “*You'd better begin, Kennedy*” [24]. / «Тебе лучше начать, Кеннеди».

4. *Модальность намерения (интенциональная)*. Намерение – это желание и стремление человека совершить что-нибудь, а также предположение выполнить какое-либо действие [3, с. 187].

На всех этапах подвижной игры у школьников возникают различные интенции: принять участие в игре, объяснить участникам правила игры, совершить результативную передачу мяча, помочь своей команде, победить соперников и др.

В английском языке намерение совершить какое-либо действие реализуется посредством:

1) конструкции *to be going to do smth* (*собираться что-то сделать*) – “*I am going to bat the ball now!*” [24]. / «Сейчас я буду бить по мячу!»; “*I am going to play cricket*” [22]. / «Я собираюсь играть в крикет»;

2) вспомогательных глаголов *will* и *shall*. Глагол *shall* используется только с первым лицом и употребляется намного реже, чем *will*: ““*I shall stick to tennis,*» declared Pauline” [7]. / «“Я буду играть в теннис”, – заявила Полина».

Часто встречается редуцированная форма глаголов *shall* и *will* – *'ll*:

“*Nice game, I'll come tomorrow*” [5]. / «Хорошая игра, я приду завтра»; “*I'll pitch*” [Ibidem]. / «Я подам»; “*Tom Craig kicked the ball himself, but it was a poor kick. 'I'll try that over again,*» announced Tom” [22]. / «Том Крейг пнул мяч, но это был плохой удар». «“Я еще раз попробую”, – объявил Том»; “*I'll introduce you to a few principles of the game*” [12]. / «Я познакомлю вас с некоторыми правилами игры»; “*Next time we'll whip them for sure*” [10]. / «В следующий раз мы их точно отшлепаем».

В качестве модальных глаголы *will* и *would* употребляются в ситуациях, когда сам говорящий уверен в своих намерениях, например:

*"I promised I would help him, and I will"* [14]. / «Я обещал, что помогу ему, и я помогу».

Также сюда можно отнести случаи употребления отрицательной формы глаголов *will not (won't)* и *would not (wouldn't)*, означающие упорство говорящего не совершить действие:

*"Oh, we won't give up too soon!" declared Elspeth* [8]. / «О, мы не сдадимся слишком быстро!» – объявила Элспет».

*"I wouldn't play in your ole game – not for a million dollars!"* [5]. / «Я бы не стал играть в твою старую игру даже за миллион долларов!».

5. *Желательная модальность (оптативная)*. Желательность – осознанное стремление человека удовлетворить различного рода потребности, осуществить свои планы, мечты, намерения [3, с. 229], реализуется в языке при помощи лексико-грамматических средств. Е. И. Беляева отмечает наличие ненаправленного волеизъявления в оптативных предложениях [1]. По эмоциональной интенсивности средства выражения оптативной модальности бывают различными (выражают сильное желание говорящего; нейтральное пожелание; вежливое пожелание, совет).

Желания игроков и болельщиков связаны, прежде всего, с победой команды, участием лучших игроков, осуществлением результативных действий на поле.

В игровом дискурсе английского школьника оптативная модальность выражается при помощи следующих языковых средств:

- Лексические единицы – глагол желания *want*:

Посредством данного лексического средства школьники выражают различные желания на всех этапах подвижной игры: сыграть в игру (*"I want to play kickball"* [16]. / «Я хочу играть в кикбол»; *"We want to play the other Grammar Schools in town"* [11]. / «Мы хотим сыграть с другими школами в городе», распределить участников на поле (*"We want our captain for center, don't we, girls?"* [7]. / «Мы хотим, чтобы наш капитан был в центре, не так ли, девочки?»), совершить игровые действия (*"I want to practice taking passes at full speed"* [15]. / «Я хочу потренироваться делать пасы на полной скорости»; *"We want to give the ball a fierce kick"* [12]. / «Мы хотим жестко ударить по мячу»), получить желаемую подачу (*"I want a high ball!" growled the batter* [23]. / «Я хочу высокий мяч!» – прорычал нападающий»), взять реванш в случае поражения (*"I told their coach I wanted a rematch"* [10]. / «Я сказал их тренеру, что хочу повторный матч») и др.

- Синтаксическая модель *I wish + придаточное дополнение с глаголом в сослагательном наклонении* употребляется школьниками в игровом дискурсе для выражения сомнения в осуществлении высказанного желания. Например, участие в соревновании желаемого игрока (*"I wish we had Rhodes, or even Wyatt"* [20]. / «Жаль, что у нас нет Родса или даже Уайтта»), победа своей команды (*"I wish we could erase Radcaster!" said Gwen* [7]. / «Жаль, что мы не можем стереть Радкастер!» – сказала Гвен»), результативные действия игрока на поле (*"I wish I was behind him with a red-hot poker. I'd make him trot"* [14]. / «Жаль, что я не стою у него за спиной с раскаленной кочергой. Я бы заставила его побегать»), скорейшее окончание изнурительного состязания (*"Then we must play a man short. It's like marching to one's execution. I wish it was over"* [21]. / «Тогда мы должны играть в меньшинстве. Это как идти на казнь. Я хочу, чтобы все это закончилось»).

- Синтаксическая конструкция *May + Infinitive* реализует функцию пожелания: *"May the best man win"* [9]. / «Пусть победит сильнейший».

Таким образом, оптативная модальность в дискурсе подвижной игры реализуется, главным образом, посредством лексико-синтаксических языковых средств.

6. *Предположительная (гипотетическая) модальность*. Данный вид модальности предполагает оценку говорящим содержания высказывания с позиции вероятности/невероятности совершения действия. Здесь большую роль играет степень осведомленности говорящего о положении дел, когда он строит свое высказывание, будучи уверенным / не вполне уверенным в реальности действий, событий, фактов. В соответствии с этим различают формы, выражающие уверенное (реальное) и воображаемое (ирреальное) предположение [3, с. 231].

В ходе подвижной игры подростки высказывают свои предположения о тактике игроков, строят гипотезы об исходе игры, описывают реальные и нереальные (воображаемые) события на игровом поле. Основным способом выражения гипотетической модальности в игровом дискурсе английского школьника являются формы сослагательного наклонения:

- условные предложения первого типа, которые используются для описания реальных, возможных ситуаций: *"If she wins, it will be a triumph for us!"* [15]. / «Если она победит, это будет триумфом для нас!»; *"If he knows too much about the course Bracebridge is to take, he will not go; but if he thinks it is right, he will"* [13]. / «Если он слишком много знает о курсе, который должен взять Брэкбридж, то он не пойдет. Но если он считает его правильным, то пойдет»;

- условные предложения второго типа, которые употребляются для описания нереальных, воображаемых ситуаций: *"If only somebody would knock him off his length, I believe we might win yet"* [21]. / «Если бы только кто-то сбил его с пути, я думаю, мы могли бы еще выиграть»; *"If I had bigger hands, I would be able to throw a wicked curve too"* [11]. / «Если бы у меня были руки побольше, я бы тоже смог сделать опасную крученую подачу»; *"If the Giants won, he'd be the hero of the day"* [10]. / «Если бы Гиганты победили, он был бы героем дня».

Предположительную модальность также реализуют модальные слова, например: *"Maybe I could even watch baseball get invented!"* [Ibidem]. / «Может, я смогу даже посмотреть, как изобрели бейсбол!»; *"Perhaps you would be better as a hurler"* [Ibidem]. / «Возможно, тебе было бы лучше подавать».

**Итак**, проведенное нами исследование позволило определить модальность действительности и модальность недействительности (необходимости/долженствования; возможности/невозможности; побудительная; интенциональная; опативная; гипотетическая), реализуемые английскими школьниками в дискурсе подвижных игр. Выявлены лексико-грамматические средства реализации каждого вида модальности. Отмечено, что полимодальность дискурса детской подвижной игры проявляется в высказываниях и речевом взаимодействии членов команды, капитана, болельщиков на всех игровых этапах (зачин, ход, окончание).

Таким образом, в дискурсе подвижных игр английского школьника можно обнаружить различные типы и виды модальностей и представить его как полимодальную вербальную коммуникацию.

*Список источников*

1. **Беляева Е. И.** Поле императивной модальности в английском языке: грамматический и прагматический аспект // Функционально-типологические аспекты анализа императива: в 2-х ч. / под ред. Л. А. Бирюлина, В. С. Храковского. М.: ИЯ АН СССР, 1990. Ч. 1. Грамматика и типология повелительных предложений. С. 4-8.
2. **Виноградов В. В.** О категории модальности и модальных словах в русском языке. М.: Просвещение, 1950. 105 с.
3. **Зайнуллин М. В.** О сущности и границах языковой модальности: на материале башкирского и других тюркских языков. Уфа: Изд-е Башкирского ун-та, 2000. 292 с.
4. **Саидова З. Э.** Структура функционально-семантического поля модальности возможности/невозможности в английском языке // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 12 (66). Ч. 4. С. 161-163.
5. **Anderson R.** Half Past Seven Stories [Электронный ресурс]. URL: <https://etc.usf.edu/lit2go/93/half-past-seven-stories/> (дата обращения: 07.10.2019).
6. **Avery H.** The Triple Alliance [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/cache/epub/10027/pg10027-images.html> (дата обращения: 07.10.2019).
7. **Brazil A.** The Princess of the School [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/21656/21656-h/21656-h.htm> (дата обращения: 25.12.2011).
8. **Brazil A.** The Youngest Girl in the Fifth. A School Story [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/ebooks/21687> (дата обращения: 07.10.2019).
9. **Flower J.** Grace Harlowe's Sophomore Year at High School, or The Record of the Girl Chums in Work and Athletics [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/15344/15344-h/15344-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).
10. **Gutman D.** Abner & Me [Электронный ресурс]. URL: <https://epdf.pub/abner-amp-me-baseball-card-adventures.html> (дата обращения: 06.10.2019).
11. **Gutman D.** Honus & Me [Электронный ресурс]. URL: <https://epdf.pub/honus-and-me-a-baseball-card-adventure.html> (дата обращения: 07.10.2019).
12. **Hancock H. I.** The Grammar School Boys of Gridley [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/22307/22307-h/22307-h.htm> (дата обращения: 14.12.2011).
13. **Kingston W.** Ernest Bracebridge. School Days [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/21452/21452-h/21452-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).
14. **Reed T.** Parkhurst Boys and Other Stories of School Life [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/21137/21137-h/21137-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).
15. **Sachar L.** Boy Who Lost His Face [Электронный ресурс]. URL: <http://readsbookonline.com/the-boy-who-lost-his-face-f> (дата обращения: 07.10.2019).
16. **Sachar L.** Sideways Stories from Wayside School. N. Y.: Harper Collins Publishers, 1998. 128 p.
17. **Stratemeyer E.** The Mystery at Putnam Hall. The School Chums' Strange Discovery [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gutenberg.org/files/17636/17636-h/17636-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).
18. **Stratemeyer E.** The Rover Boys at Colby Hall, or The Cadets of Putnam Hall [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/21894/21894-h/21894-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).
19. **Wilson J.** The Dare Game [Электронный ресурс]. URL: <https://epdf.pub/the-dare-game.html> (дата обращения: 07.10.2019).
20. **Wodehouse P. G.** A Prefect's Uncle [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/cache/epub/6985/pg6985-images.html> (дата обращения: 07.10.2019).
21. **Wodehouse P. G.** Mike [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gutenberg.org/files/7423/7423-h/7423-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).
22. **Wodehouse P. G.** Mike and Psmith [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/10586/10586-8.txt> (дата обращения: 24.12.2011).
23. **Wodehouse P. G.** The Gold Bat [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gutenberg.org/files/6879/6879-h/6879-h.htm> (дата обращения: 06.10.2019).
24. **Wodehouse P. G.** The Head of Kay's [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/6877/6877-h/6877-h.htm> (дата обращения: 07.10.2019).

#### THE ENGLISH SCHOOLCHILD'S GAMING DISCOURSE AS MULTIMODAL COMMUNICATION

**Garanina Natal'ya Viktorovna**, Ph. D. in Philology  
**Yuyukina Lyudmila Viktorovna**, Ph. D. in Philology  
*Khakass State University named after N. F. Katanov, Abakan*  
*garanina.natalya@mail.ru; Yuyukina.lv@mail.ru*

The article examines the English schoolchild's gaming discourse as verbal communication to realize the modality of reality and irreality (necessity/obligation; possibility/impossibility; imperative; intentional; optative; hypothetic). The authors analyse lexicogrammatical means realizing these types of modality in the English schoolchild's discourse at all the stages of an outdoor game (beginning of the game, course of the game, the end of the game). The gaming discourse is considered as multimodal communication.

*Key words and phrases:* discourse; outdoor game; modality; communication; player; sport fan.