

УДК 821.161.1-93

doi 10.17072/2073-6681-2025-4-110-118

<https://elibrary.ru/nwbfbkp>

EDN NWBFBKP



Принцип «игрового перевертыша» в детской художественной литературе

Гридина Татьяна Александровна

д. филол. н., профессор кафедры общего языкознания и русского языка

Уральский государственный педагогический университет

620091, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26. tatyana_gridina@mail.ru

SPIN-код: 9100-3240

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3993-5164>

Researcher ID: AAZ-9874-2021

Коновалова Надежда Ильинична

д. филол. н., профессор кафедры общего языкознания и русского языка

Уральский государственный педагогический университет

620091, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26. sakralist@mail.ru

профессор кафедры русского языка для иностранных учащихся

Уральский федеральный университет им. первого Президента РФ Б. Н. Ельцина

620062, Россия, г. Екатеринбург, ул. Мира, 19

SPIN-код: 5984-0528

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8541-1014>

Researcher ID: ABD-8812-2021

Статья поступила в редакцию 13.08.2025

Одобрена после рецензирования 04.10.2025

Принята к публикации 10.10.2025

Информация для цитирования

Гридина Т. А., Коновалова Н. И. Принцип «игрового перевертыша» в детской художественной литературе // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2025. Т. 17, вып. 4. С. 110–118. doi 10.17072/2073-6681-2025-4-110-118. EDN NWBFBKP

Аннотация. В статье характеризуется принцип «игрового перевертыша» как основа сюжетостроения художественных произведений современной детской литературы. Данный принцип создает парадоксальное переключение исходной пресуппозиции, вызывая эффект обманутого ожидания. Побуждая читателя к декодированию выстроенной сюжетной «ловушки», такие тексты, как правило, обладают свойством двойной адресации, что коррелирует с проблемой их рецепции и понимания с точки зрения интерпретации ребенком и взрослым. Цель исследования – анализ сюжетообразующих стратегий произведений современной детской художественной литературы, эксплуатирующих принцип «игрового перевертыша» как феномен смеховой культуры. Методы исследования – описательно-структурный и описательно-функциональный анализ – выявление композиционных фрагментов произведения, последовательно реализующих провокативную стратегию сюжетомоделирования в соотношении с текстовыми маркерами «переключения смысла». Представлена типология стратегий «игрового перевертыша» в произведениях современных детских писателей: ложная идентификация персонажа; дискредитация ролевой маски; стратегия ролевого «бумеранга»; создание фантастической

реальности. Выявленные стратегии рассматривались с учетом приемов языковой игры, задействованных в сюжете. Материалом исследования послужили тексты игрового характера, опубликованные в альманахе для семейного чтения, издаваемом по инициативе журнала «Урал»: стихотворения Михаила Яснова, рассказы Артура Гиваргизова и Станислава Востокова. Намечена перспектива экспериментального исследования таких текстов в свете глубины считывания авторской интенции адресатом.

Ключевые слова: игровой текст; русская детская художественная литература; стратегии сюжетостроения; языковая игра.

Введение

Актуальность обращения к заявленной проблематике определяются рядом обстоятельств: во-первых, практически тотально игровой палитрой произведений современных детских писателей, что диктует необходимость осмысления их специфики в аспекте формально-смысловой организации и ориентации на ментальность адресата (ребенка определенного возраста) (см., например: [Гридина 2024: 15–34; Cherniak 2016: 114–129]); во-вторых, тем, что сам феномен игрового текста предполагает исследование специфических кодов коммуникации, которые не только отражают, но и формируют читательскую компетенцию ребенка. В этом смысле весьма показательны игровые тексты провокативного характера, вовлекающие адресата в процесс рефлексии над подстроенной автором сюжетной «ловушкой». В-третьих, игровой текст, особенно в современной детской литературе, – это всегда текст двойной адресации, что коррелирует с более общей проблемой «рецепции художественного текста» в аспекте его понимания (интерпретации ребенком и взрослым).

Цель исследования – рассмотреть сюжетобразующие стратегии текстов современной детской художественной литературы, эксплуатирующие принцип «игрового перевертыша» как специфический феномен смеховой культуры.

Специфика таких текстов заключается в их намеренно провокативном характере, опрокидывающем ожидания читателя. Данный эффект создается в ситуациях двоякого рода: а) нечто, кажущееся парадоксальным, на деле оказывается вполне объяснимым; б) нечто, выдаваемое за обычное, оказывается парадоксальным. В результате обнаружения «реального» содержания такого рода высказываний, текстов возникает комический эффект [Дземидок 1974]. Важным условием создания игровой ситуации такого типа является **преднамеренность (осознанность)** нарушения **обычного порядка вещей**. Нонсенс на самом деле есть авторская стратегия, обусловленная использованием провокативного игрового кода для создания сюжетной интриги.

Предваряя анализ конкретного материала, кратко охарактеризуем основные подходы к определению игрового текста в литературоведческой и лингвистической парадигмах.

Одной из главных черт игрового художественного текста признается его интерпретационная вариативность (см., например: [Люксембург 2006: 5–25; Рахимкулова 2003]). Ср. также рассуждение Ю. М. Лотмана о множественности кодов художественного языка, в связи с чем «воспринимающему текст приходится не только при помощи определенного кода дешифровать сообщение, но и устанавливать, на каком «языке» закодирован текст» [Лотман 2023: 37]. Применительно к игровой специфике произведений детской литературы этот фактор приобретает особую актуальность (см., например, посвященную анализу этой проблемы коллективную монографию: [Детское чтение... 2020]).

В любом игровом тексте присутствует некая **«мнимая ситуация»**, в которой намеренно (осознанно) сталкиваются **«воображаемый и реальный планы»** [Рюмина 2003: 93]; границы между этими планами подвижны и в ходе развития сюжета могут противопоставляться друг другу, пересекаться между собой, накладываться друг на друга. «Игровой перевертыш» – один из востребованных принципов такого соположения и переключения смыслов в текстовой проекции. Применительно к произведениям детской литературы «игровой перевертыш» реализует функцию создания комического эффекта. В этом отношении данный принцип вполне коррелирует с тремя «основополагающими мотивами, которые выделяются во всех теориях смеха и имеют отношение к сущности комического. Это *мотив противоречия* (контраста, нелепости, безрассудства, бессмыслицы, перехода в противоположность), часто сопутствующий ему *мотив игры* и *мотив видимости* (кажимости, иллюзии... и т. п.)» [Рюмина 2003: 74].

В процессе сюжетостроения по принципу «игрового перевертыша», помимо фабульной интриги, активно задействованы приемы языковой игры как «...особой формы лингвокреативного мышления, основанного на ассоциативных механизмах переключения стереотипов порождения, восприятия, употребления языковых знаков»¹; таков, в частности, конструктивный принцип «ассоциативной провокации», моделирующий эффект обманутого ожидания с помощью разного рода лингвистических приемов (см.: [Гридина 2025: 57–66]).

Материалом для анализа послужили произведения современных детских писателей, опубликованные в альманахе для семейного чтения «Детская», который издается по инициативе литературно-публицистического журнала «Урал». Как указано в аннотации к данному выпуску, «альманах рассчитан на чтение детьми разного возраста, их родителями, а также родителями с детьми» [Детская... 2018]². В числе авторов этого издания поэты и писатели-прозаики, чей художественный почерк отличается ярко выраженной игровой направленностью (Михаил Яснов, Артур Гиваргизов, Нина Дашевская и др.), в том числе использованием в сюжетостроении принципа «игрового перевертыша».

Методы исследования: описательно-структурный и описательно-функциональный анализ – выделение смысловых фрагментов произведения, последовательно реализующих провокативную сюжетную стратегию в соотношении с текстовыми маркерами «игрового перевертыша».

Исследование и его результаты

С учетом средств реализации игровой установки представлена типология провокативных стратегий сюжетостроения в произведениях современных детских писателей. Принцип «игрового перевертыша» характеризуется в свете корреляции текстовой и затекстовой пресуппозиций осознания содержания – с последовательным выделением микротем и ассоциативно выводимых импликаций в развитии событийной перспективы произведения.

Типология стратегий игрового перевертыша в произведениях детской литературы предполагает рассмотрение его видов и функций в парадоксальном переключении восприятия обыгрываемых ситуаций.

1. **Ложная идентификация персонажа** – провокативное обыгрывание многозначности ключевого слова текста в сюжетной проекции.

Рассмотрим в качестве примера рассказ Артура Гиваргизова «Не заяц».

Уже само заглавие текста содержит интригу, отсылая потенциального читателя к некой пресуппозиции сюжета о животных. Заметим в этой связи, что *заяц* – популярный персонаж русских сказок, в которых акцентируются такие его качества, как трусливость, способность быстро бегать / убегать от опасности, запутывая следы. Отрицание НЕ в названии рассказа «Не заяц» может восприниматься как сигнал того, что речь пойдет о каком-то «нетипичном» зайце, или о другом животном, или вообще не о животном, а, например, о человеке, которому присущи или не присущи черты зайца. Последнее допущение может быть актуальным для адресата, в сознании которого всплы-

вают переносные значения слова *заяц* (ср., в частности, смысл *заяц* – «безбилетный пассажир», обыгрываемый в данном тексте)³.

Андрей Николаевич Жуков ни разу в жизни не платил за проезд. А где он только не был! На Алтае. На Кавказе. В Серпухове... И не раз! И ни разу (с. 23). Обозначенная затекстовая ситуация парадоксальна – она противоречит известной максиме: проезд на любом общественном транспорте не является бесплатным, тем более что речь идет как будто бы о солидном (взрослом) человеке (ср. выражение *где он только не был* – о якобы большом опыте «бесплатных» путешествий *Андрея Николаевича Жукова*). Кроме того, персонаж назван полным именем (выводимая импликация: «уважительное или официальное обращение к взрослому»).

Следующий текстовый фрагмент развивает тему нонсенса и недопустимости подобной ситуации (в свете ее общественного порицания): *«Как это не платил?» – возмущился контролер. Контролеры, когда видят зайцев, всегда возмущаются, не могут не возмущаться, не имеют права. Водителям автобусов тоже не нравятся безбилетные пассажиры* (с. 23). Из последней реплики контролера становится понятным, что действие, очевидно, происходит в автобусе.

Представленная экспозиция рассказа имеет провокативный характер, предшествующий переключению сюжета в совершенно неожиданное русло по принципу «игрового перевертыша», обнаруживающего **ложную идентификацию персонажа**, о котором идет речь, с «зайцем»-безбилетником:

Но Андрей Николаевич Жуков никакой не заяц. Его упрекать не за что. Потому что Андрею Николаевичу два года и семь месяцев. А до пяти лет можно и без билетов. И папа (Николай Андреевич) носит Андрея Николаевича в специальном рюкзаке (с. 23).

Отметим здесь использованный автором дополнительный прием провокативной идентификации взрослого персонажа и ребенка: это языковая игра с отзеркаливающими друг друга именами и отчеством отца и сына по принципу перемены мест «слагаемых» (Николай *Андреевич* и *Андрей* Николаевич). Тот, кого принимают за безбилетного пассажира, не отец, а путешествующий с отцом в специальном рюкзаке его маленький сын: *А когда в поход или на рыбалку, у папы два рюкзака: один с палаткой и едой – за спиной, а другой – А. Н. – на груди. Вот как и сейчас – на рыбалку и за грибами...* (с. 23).

Принцип игрового перевертыша, опрокидывающий ожидания читателя и создающий комический (смеховой) эффект, поддержан и языковыми маркерами нонсенса, особенно ярко прояв-

ленными в концовке рассказа: *Водитель автобуса довез Николая Андреевича с Андреем Николаевичем до Федыкино и говорит в микрофон: «Ну, удачи, ни пуха ни пера, ни грибов ни рыбы». А Николай Андреевич и Андрей Николаевич тоже в ответ желают: «И вам удачи. Ни тпру ни ну, ни к селу ни к городу»* (с. 23).

Такого рода формулы – традиционный для смеховой народной культуры [Конвалова 2018: 158–173] эвфемистический прием благопожелания через отрицание «желаемого». Ср. исходный смысл выражения *ни пуха ни пера* вместо прямого пожелания хорошей охоты (на что существовало табу). В данном случае переносный смысл выражения *ни пуха ни пера* сталкивается с текстовым, ситуативно обусловленным симиляром *ни грибов ни рыбы* (как пожелание собрать хороший урожай грибов и наловить рыбы в противовес напутствию). Выражения *Ни тпру ни ну* (о том, что не дает результатов), *ни к селу ни к городу* (о том, что не подходит к ситуации) на самом деле выступают в финале рассказа как пожелание водителю автобуса удачной дороги. Всё это поддерживает эффект игрового перевертыша в реализации сюжета данного рассказа.

2. Намеренно парадоксальная дискредитация ролевой маски персонажа. Показательным аналогом реализации данной стратегии может служить, например, детское мини-стихотворение М. Яснова из цикла «Новогодний маскарад»:

Нарядилась мышка волком:

Хочет с чувством выть

И с толком.

Словно в поле и в степи

Слышен вой:

– Пи-пи-пи-пи! (с. 18)

В этом «игровом перевертыше» актуализирована затекстовая пресуппозиция: «тонкий, слабый писк мышки вряд ли кого-то может утратить». Маска – лишь внешний атрибут, неспособный изменить сущности того, кто ее надевает. Этот смысл задан парадоксальным переключением значения слова *вой* в текстовой проекции: утрашающий мышинный «вой» – ироническая гиперболизация необоснованных ожиданий (ориентированная на осознание этого парадокса читателем-ребенком).

3. Стратегия ролевого «бумеранга», изменяющая ожидаемый исход ситуации на прямо противоположный. Данная стратегия реализована в рассказе А. Гиваргизова «Перелом», сюжет которого обыгрывает ситуацию визита ребенка к зубному врачу.

Начало рассказа отсылает к пресуппозиции: «дети боятся лечить зубы»:

Пришел Коля к зубному врачу. Бойтся.

– Не бойся, – успокаивает врач. – Я тебе сначала все расскажу.

Леонид Константинович перед лечением всегда своих больных успокаивал. Он считал, что пациент боится не боли, а неизвестности. Поэтому перед лечением Леонид Константинович рассказывал пациентам о предстоящем лечении.

Сначала будем замораживать укол, потом высверливать бормашиной, выковыривать нерв проволочкой, пломбировать цементом... А если на следующий день зуб еще сильнее заболит, то будем корчевать, то есть вырывать. Клещами. Теперь ты все знаешь и ничего не боишься (с. 24).

В этом фрагменте обыгрывается парадоксальная тактика «успокаивания» пациента перечислением тех процедур, которые как раз и являются главной причиной боязни зубных врачей. Причем доктор подробно описывает и самый «страшный финал» такого лечения – вырывание зуба.

Леонид Константинович надел маску и взял шприц. И правда, после рассказа о предстоящем лечении Коля уже ничего не боялся. Он почувствовал себя полицейским из Нью-Касла, штат Пенсильвания. Почувствовал, что наступил решающий момент (с. 24).

Взгляд на происходящее подан в двух абсолютно противоположных проекциях восприятия: то, что для врача представляется обычной практикой лечения, мальчиком воспринимается как ужасная пытка. Комическое разрешение этого противоречия – своего рода «ролевой бумеранг», когда пациент с позиции безропотной «жертвы» переходит на позицию обороны, предъявляя врачу собственный «рецепт» избавления от страха (беря на себя роль того, кто диктует условия поведения в данной ситуации):

Коля ловким движением выхватил из рук Леонида Константиновича шприц, положил его в карман и со словами «Эту игрушку я оставлю пока у себя» медленно вышел из кабинета (с. 24).

Комический эффект усиливается аллюзией на поведение «крутых» полицейских как персонажей приключенческих вестернов.

4. Стратегия игрового перевертыша как способ создания фантастической реальности. Примером данной стратегии может служить повесть Станислава Востокова «Эволюция 3-го “Б”», или Беспозвоночные от звонка до звонка». Здесь развивается фантастический сюжет, в котором ярко проявлен мотив *оборотничества*⁴, служащий средством гротескной «мимикрии» человека и представителей фауны (насекомых, животных, птиц) в обрисовке характеров, внешности, особенностей поведения, качеств персонажей.

Ср.: Жил дядя Вася. И у него была одна нога. Зато рук было шесть, и он на них здорово умел ходить.

В этой характеристике заключен игровой нонсенс: имя и гендерная принадлежность (дядя Вася) отсылают к пресуппозиции – это человек, у него **руки**, а не лапы, как у животных, но количество рук – **шесть**, да еще и тот факт, что персонаж умеет на них ходить, переключают его идентификацию в категорию *животное* или *насекомое*:

Однажды дядя Вася пошел записываться в бассейн. Но его не пустил охранник. – У нас только для людей, – сказал он. – А осьминогам другое место... – Но у меня же не восемь ног! – обиделся дядя Вася. – У меня вообще только одна. – А это что? – охранник показал на многочисленные дяди Васиные руки. – Руки. – Паукам тоже нельзя, – ответил охранник.

Далее развивается сюжетная линия, как дядя Вася добывает справку о том, что он человек. Из полиции его посылают в *Институт проблем эволюции...*, где специалист Кошкин предлагает ему выдать справку о том, что он **муравей**. Но этой идентификации мешает тот факт, что у дяди Васи лишь **одна нога**. И тогда Кошкин выдал дяде Васе справку о том, что он **является дядей Васей, представителем нового вида, и название придумал «Авункулус базилиус вулгарис»**. Это по латыни значит «**Дядя Вася Обыкновенный**». Дядя Вася пошел в бассейн, и охранник его пустил. Конечно, **в справке не было написано, что дядя Вася человек. Зато она давала понять, что он не осьминог и не муравей. А остальное мелочи** (с. 33–35).

Эффект игрового перевертыша занимательным для читателя образом фиксирует повороты сюжета, связанные с антропоморфными и зооморфными аналогиями в идентификации характеризуемых персонажей данной повести (сотрудников, работающих в *Институте экологии и эволюции имени Северцева*). В описании поведения и внешнего облика этих исследователей явно проступают некие черты изучаемых ими насекомых, пресмыкающихся и других представителей фауны. Например: *Директор института много работал. А когда уставал, то снимал пиджак, **расправлял длинные жесткие надкрылья и начинал водить по ним ногой, как это делают кузнечики**. Тогда Институт наполняли прекрасные звуки, а под окнами директора останавливались дети со станции юных натуралистов. Они пытались определить, что за **насекомое поет**. Одни юннаты считали, что **сверчок**, другие – **что саранча обыкновенная**» (с. 37). Замдиректора хвастается перед хозяином своим умением **громко и красиво квакать**. При этом у него шаром раздувалось горло, как у лягушки или жабы. За это свое умение он попадает в институтский ансамбль на **роль пер-***

вой скрипки. <...> Кроме замдиректора, в этом ансамбле играли: **ученый с хоботом (труба), ученый с хвостом гремучей змеи (перкуссия) и ученый с кулаками и грудью, как у гориллы (литавры)** (с. 39).

В таком же сюжетном ракурсе соединения в персонаже человеческих и «нечеловеческих» способностей характеризуются типаж юннатов, школьников 3-го «Б» класса. Свойства животных и насекомых, присущие этим героям, подчеркиваются их фамилиями: **Бабочкина** – имела тонкий голос и могла не только **издавать ультразвук, но и слышать его**, этот талант она использует для того, чтобы подсказывать одноклассникам правильные ответы. *А сосед Бабочкиной по парте, **Медведев**, научился использовать инфразвук, <...> на котором **говорят слоны и киты*** (с. 51). В этом же ключе обыгрывается и **тема оборотничества**: *Третьеклассник Медведев был **оборотнем**. Правда, он превращался не в волка, а в утку. И если оборотни принимают вид волков при виде полной Луны, Медведев становился уткой при виде двойки. Поэтому, когда домой вместо мальчика приходила утка, его бабушка точно знала, что именно внук получил в школе* (с. 51).

Интересен в плане техники «игрового перевертыша» эпизод оценки учителем стихотворения, написанного этим учеником, когда за грамотность тот получает «два» и превращается в утку, а за **полезный совет мыть руки**, содержащийся в тексте, получает «пять» и снова превращается в человека. Общий итог оценки стихотворения – **тройка с плюсом** – превращает героя «**в очень странное существо – наполовину утку, наполовину человека**» (с. 52). Концовка данного фантастического рассказа неожиданна. В ней представлен типаж бабушки Медведева, которая была самым обычным человеком. У нее была одна голова, две руки, две ноги и никаких больших способностей. *Рядом с внуком-оборотнем и шестируким мужем дядей Васей она выглядела довольно странно*. Дядя Вася определяет ее как «**Гомо сапиенс вулгарис – человек разумный обыкновенный**. При этом именно бабушка была самым знаменитым человеком в мире, не проходило дня, чтобы её не показали по телевизору или не взяли у нее интервью. Причем все статьи и репортажи начинались одинаково: «**В Москве, на улице Семенова-Тян-Шанского живет самый обычный, ничем не примечательный человек...**» (с. 52).

Таким неожиданным поворотом сюжета объединяются фантазийный и реальный планы читательского восприятия описываемых событий и персонажей. Безусловно, это текст двойной адресации: трансформации, происходящие с героями,

не только приемлемая, но и вполне отвечающая ментальности ребенка зона воображения, пространство его внутренней свободы, где опрокидываются все представления о возможном и невозможном, допустимом и недопустимом с позиций ортодоксальной логики⁵.

Для взрослых читателей данный рассказ может иметь философский смысл, выступая, в частности, как некая аллегория нереализованных возможностей человека в свете его сущностных потребностей, талантов, устремлений.

Самостоятельную роль в этом рассказе играет Приложение «Литературный архив 3-го «Б», где представлена имитативно-шутливая стилизация практик детского сочинительства⁶, стихи о членистоногих, написанные по заданию И. И. Дарвинова, учителя биологии с говорящей прецедентной фамилией⁷. В сочинениях третьеклассников принцип игрового перевертыша при описании «членистоногих» представлен разными приемами: это, в частности, намеренное столкновение омоформ: *Пчелам дорог мед, / А врага не жаль / – все идут на взлет по команде «Жаль!»* (с. 53); параномастические сближения: *У червяка нет ног, увы! Нет рук и даже головы. О! Как ужасно он живёт! Червяк один сплошной живот!* (с. 62); ситуативное наложение и переключение смыслов многозначного слова: *К вам комары не лезут целоваться, они вам просто песенки поют. Но лучше не устраивать овец, пугает их, когда в ладоши бьют* (с. 63).

Литературные «опыты» на заданную тему характеризуются и игрой с **прецедентными текстами**, высвечивая тонкие грани между поведением животных, насекомых, рыб и человека. Таково, например, стихотворение «Кузнечик», ассоциативно соотносительное с образом описанного выше директора Исследовательского института:

Кузнечику не нужно скрипки, / Ведь он играет на ноге. / Поверх надкрыльев очень гибких, / Игра ведется налегке! / И все вокруг молчат, как рыбы / У рыбака в его ведре! / А Вы ноктюрн сыграть смогли бы / На пятке или на бедре? (с. 54).

Явная аллюзия на стихотворение В. Маяковского «А вы могли бы?» коррелирует с общей направленностью (сюжетным развертыванием) рассмотренного текста, в котором идея самореализации персонажей через преодоление барьеров «невозможности» является главенствующей.

Заключение

Современная детская художественная литература, имеющая ярко выраженный игровой характер, представляет собой специфический феномен в аспекте реализуемых стратегий коммуникации писателя с адресатом.

Принцип «игрового перевертыша» активно используется в произведениях современных детских писателей, выступая сюжетообразующим началом организации текста, в котором задан неожиданный ракурс видения ситуации, событий, внешности, поведения описываемых персонажей.

Выделенные стратегии сюжетостроения по принципу «игрового перевертыша» отражают типологические черты народной смеховой культуры и природу игры, создающей провокативную оптику соотношения между реальным и условным планами изображаемого: 1) ложная идентификация персонажа; 2) намеренно парадоксальная дискредитация ролевой маски персонажа; 3) стратегия ролевого «бумеранга», изменяющая ожидаемый исход ситуации на прямо противоположный; 4) стратегия «игрового перевертыша» как способ создания фантастической реальности.

Произведения современных детских писателей выступают своего рода экспериментальным полем апробации принципа «игрового перевертыша» в соответствии с актуальными (органичными для ментальности ребенка) векторами восприятия нонсенса. Такого рода тексты коррелируют с укорененными в традиционной смеховой культуре, в том числе в детском игровом фольклоре, практиками «загадок-обманок», «небылиц», «нелепиц», «страшилок» и т. п., создающими эффект комического абсурда.

Неотъемлемым аспектом реализации выделенных стратегий «игрового перевертыша» выступает языковая игра, вписывающаяся в сюжетообразующую канву и жанровую специфику текста (см. подробнее: [Гридина 2020: 73–85]).

Перспективой исследования является экспериментальная верификация восприятия игровых текстов детской художественной литературы адресатом – как детьми разных возрастных групп, так и взрослыми читателями в плане глубины считывания авторского замысла и техники его воплощения.

Примечания

¹См. определение языковой игры как особой формы лингвокреативного мышления, а также выделение конструктивных принципов создания игровой трансформы (игремы): ассоциативное наложение, ассоциативная интеграция, ассоциативное отождествление, ассоциативная выводимость, ассоциативная провокация, игровая имитация (стилизация, пародирование) – в работе: Гридина Т. А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явление языковой игры): автореф. дис. ... д-ра филол. наук. М., 1996.

²Далее все цитаты из анализируемых художественных текстов приводятся по данному изданию, в круглых скобках указаны номера страниц.

³Сказанное подтверждают результаты проведенного нами пилотного эксперимента с детьми и взрослыми, которым предлагалось ответить на вопрос, о ком или о чем может быть текст с таким названием. Ср.: *это рассказ о храбром зайце* (7 л.); *про зайца, который никого не боялся* (11 л.); *о волке, который прикидывался зайцем* (14 л.), *может, это о том, кто всегда платит за проезд* (студент-филолог) и т. п.

⁴См. сущностное определение данного феномена: «Оборотничество – в суеверных представлениях и фольклоре колдовское превращение, при котором персонажи нечистой силы меняли свой внешний вид (ипостась), принимая облик другого человека, животного, предмета, растения и т. п. От иных видов метаморфоз оборотничество отличается тем, что оборотень может вернуть себе при определенных условиях прежний (изначальный) облик, т. е. оборотиться туда и обратно» (Славянские древности: Этнолингвистический словарь в 5 томах / под общ. ред. Н. И. Толстого. Т. 3. М.: Междунар. отношения, 2004. С. 466).

⁵См. размышления Федора Витберга о значении фантазии в мировосприятии ребенка: «Через посредство создаваемых образов ребенок знакомится с окружающей его действительностью; на этих же образах воспитываются его ум и чувство, следовательно, они представляют единственную, доступную и понятную для ребенка форму знания [Витберг 2021: 63].

⁶См. опыт описания детского литературного творчества в структуре художественного текста [Асонова 2023: 255–268], а также анализ создания «литературных произведений» современными школьниками [Барковская 2023: 137–151].

⁷Об ономастическом ресурсе языковой игры в детской художественной литературе см. подробнее: [Ваганова, Гридина 2025: 2496–2504].

Список литературы

Асонова Е. А. Детское литературное творчество в современной прозе для подростков // Детские чтения. 2023. Т. 23, № 1. С. 255–268. doi 10.31860/2304-5817-2023-1-23-255-268

Барковская Н. В. Журнал «Крапива»: независимое творческое сообщество начинающих авторов // Детские чтения. 2023. Т. 23, № 1. С. 137–151. doi 10.31860/2304-5817-2023-1-23-137-151

Ваганова И. Ю., Гридина Т. А. Моделирование сказочного ментального пространства в современной детской литературе: ономастический регистр языковой игры // Филологические науки.

Вопросы теории и практики. 2025. Т. 18, № 6. С. 2496–2504. doi 10.30853/phil20250350

Витберг Ф. Несколько слов о значении фантастического элемента в жизни детей // Детские чтения. 2021. Т. 19, № 1. С. 44–64.

Гридина Т. А. Аксиологические регистры языковой игры в детской художественной литературе // Филологический класс. 2025. Т. 30, № 2. С. 57–66. doi 10.26170/2071-2405-2025-30-2-57-66

Гридина Т. А. Речежанровый потенциал языковой игры в художественной литературе для детей // Филологический класс. 2020. Т. 25, № 1. С. 73–85. doi 10.26170/FK20-01-07

Гридина Т. А. Метаязыковая рефлексия ребенка над игровым текстом: экспериментальные данные // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2024. № 22. С. 15–34.

Детская: альманах / ред.-сост. Н. Колтышева. Екатеринбург: Журнал «Урал»; Изд. дом «Автограф», 2018. 304 с.

Детское чтение: проблемы рецепции и интерпретации: кол. монография. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2020. 224 с.

Дземидок Б. О комическом. М.: Прогресс, 1974. 324 с.

Коновалова Н. И. «Условная реальность» смехового текста традиционной народной культуры // Лингвистика креатива-4: кол. монография / под ред. Т. А. Гридиной. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2018. С. 158–173.

Лотман Ю. М. Структура художественного текста. М.: Эксмо, 2023. 448 с.

Люксембург А. М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика: сб. науч. тр. ростовской школы игровой поэтики. Вып. 1. Ростов н/Д: Литфонд, 2006. С. 5–25.

Рахимкулова Г. Ф. Олакрез Нарцисса: Проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. Ростов н/Д: Изд-во Рост. ун-та, 2003. 320 с.

Рюмина М. Т. Эстетика смеха. Смех как виртуальная реальность. М.: Едиториал УРСС, 2003. 320 с.

Cherniak M. Children and Childhood as a Sociocultural Phenomenon: Reflections on Reading the Latest Twenty-First Century Prose // Russian Studies in Literature. 2016. Vol. 52. Issue. 2. P. 114–129. doi 10.1080/10611975.2016.1243369

References

Asonova E. A. Detskoe literaturnoe tvorchestvo v sovremennoy proze dlya podrostkov [Representation of children's literary work in novels for teenagers]. *Detskie chteniya* [Children's Readings], 2023, vol. 23, issue 1, pp. 255–268. doi 10.31860/2304-5817-2023-1-23-255-268. (In Russ.)

Barkovskaya N. V. Zhurnal Krapiva: nezavisimoe tvorcheskoe soobshchestvo nachinayushchikh

avtorov ['Krapiva' (Nettle) journal: an independent creative community of novice authors]. *Detskie chteniya* [Children's Readings], 2023, vol. 23, issue 1, pp. 137-151. doi 10.31860/2304-5817-2023-1-23-137-151. (In Russ.)

Vaganova I. Yu., Gridina T. A. Modelirovanie skazochno mental'nogo prostranstva v sovremennoy detskoj literature: onomasticheskiy registr yazykovoy igry [Modeling a fairy-tale mental space in modern children's literature: onomastic register of language play]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory & Practice], 2025, vol. 18, issue 6, pp. 2496-2504. doi 10.30853/phil20250350. (In Russ.)

Vitberg F. Neskol'ko slov o znachenii fantasticheskogo elementa v zhizni detey [A few words about the meaning of the fantastic element in the lives of children]. *Detskie chteniya* [Children's Readings], 2021, vol. 19, issue 1, pp. 44-64. (In Russ.)

Gridina T. A. Aksiologicheskie registry yazykovoy igry v detskoj khudozhestvennoy literature [Axiological registers of language game in children's fiction]. *Filologicheskii klass* [Philological Class], 2025, vol. 30, issue 2, pp. 57-66. doi 10.26170/2071-2405-2025-30-2-57-66. (In Russ.)

Gridina T. A. Rechezhanrovyy potentsial yazykovoy igry v khudozhestvennoy literature dlya detey [Speech genre potential of language play in children's fiction]. *Filologicheskii klass* [Philological Class], 2020, vol. 25, issue 1, pp. 73-85. doi 10.26170/FK20-01-07. (In Russ.)

Gridina T. A. Metayazykovaya refleksiya rebenka nad igrovym tekstem: eksperimentalnye dannye [Metalinguistic reflection of a child on a play-based text: experimental data]. *Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoy deyatel'nosti* [Psycholinguistic Aspects of the Study of Speech Activity]. Yekaterinburg, Ural State Pedagogical University Press, 2024, issue 22, pp. 15-34. (In Russ.)

Detskaya: Al'manakh [Children's Room: Almanac]. Ed. by N. Koltysheva. Yekaterinburg, Zhurnal 'Ural', 'Avtograf' Publishing House, 2018. 304 p. (In Russ.)

Detskoe chtenie: problemy retseptsii i interpretatsii [Children's Reading: Issues of Reception and Interpretation]: a multi-authored monograph. St. Petersburg, Herzen State Pedagogical University of Russia Press, 2020. 224 p. (In Russ.)

Dzemidok B. *O komicheskom* [The Comical]. Moscow, Progress Publ., 1974. 324 p. (In Russ.)

Konovalova N. I. Uslovnaya real'nost' smekhovogo teksta traditsionnoy narodnoy kul'tury [Conditional reality of the comic text of traditional folk culture]. *Lingvistika kreativa – 4* [Linguistics of Creativity – 4]: a multi-authored monograph. Ed. by T. A. Gridina. Yekaterinburg, Ural State Pedagogical University Press, 2018, pp. 158-173. (In Russ.)

Lotman Yu. M. *Struktura khudozhestvennogo teksta* [The Structure of the Artistic Text]. Moscow, Eksmo Publ., 2023. 448 p. (In Russ.)

Lyuksemburg A. M. Igrovaya poetika: vvedenie v teoriyu i istoriyu [Play-based poetics: An introduction to theory and history]. *Igrovaya poetika* [Play-based Poetics]: a collection of scientific works by the Rostov school of poetics. Rostov-on-Don, Litfond Publ., 2006, issue 1, pp. 5-25. (In Russ.)

Rakhimkulova G. F. *Olakrez Nartsissa: Proza Vladimira Nabokova v zerkale yazykovoy igry* [Olakrez Narcissa: Vladimir Nabokov's Prose in the Mirror of the Language Game]. Rostov-on-Don, Rostov State University Press, 2003. 320 p. (In Russ.)

Ryumina M. T. *Estetika smekha. Smekh kak virtual'naya real'nost'* [The Aesthetics of Laughter. Laughter as Virtual Reality]. Moscow, Editorial URSS Publ., 2003. 320 p. (In Russ.)

Cherniak M. Children and childhood as a sociocultural phenomenon: Reflections on reading the latest twenty-first century prose. *Russian Studies in Literature*, 2016, vol. 52, issue 2, pp. 114-129. doi 10.1080/10611975.2016.1243369. (In Eng.)

The Principle of 'Comic-Effect Provocation' in Children's Fiction

Tatiana A. Gridina

Professor in the Department of General Linguistics and Russian Language
Ural State Pedagogical University
26, prospekt Kosmonavtov, Yekaterinburg, 620091, Russia. tatyana_gridina@mail.ru

Nadezhda I. Konovalova

Professor in the Department of General Linguistics and Russian Language
Ural State Pedagogical University
26, prospekt Kosmonavtov, Yekaterinburg, 620091, Russia. sakralist@mail.ru

Professor in the Department of Russian Language for Foreign Students
Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin
19, Mira st., Yekaterinburg, 620062, Russia

Submitted 13 Aug 2025

Revised 04 Oct 2025

Accepted 10 Oct 2025

For citation

Gridina T. A., Kononova N. I. Printsip «igrovogo perevertysya» v detskoy khudozhestvennoy literature [The Principle of ‘Comic-Effect Provocation’ in Children’s Fiction]. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2025, vol. 17, issue 4, pp. 110–118. doi 10.17072/2073-6681-2025-4-110-118. EDN NWBFPK (In Russ.)

Abstract. The article deals with fiction texts intended for children that are based on the principle of ‘comic-effect provocation’. This principle creates the effect of disappointed expectation due to the paradoxical development of the plot relative to a given presupposition. Comic-effect provocation is widely used in works of modern children's writers, which dictates the need to analyze the specific features of such play-based texts from the point of view of their formal and semantic organization. Encouraging the reader to decode the constructed plot ‘trap’, such texts, as a rule, have the property of double addressing, which correlates with the problem of the reception and interpretation of such texts when perceived by children and by adults. The study aims to analyze the plot-forming strategies used in modern children's fiction that exploit the principle of ‘comic-effect provocation’ as a phenomenon of the culture of laughter. Research methods: descriptive-structural and descriptive-functional analysis aimed at the identification of semantic fragments that consistently implement a provocative plot-forming strategy in conjunction with text markers of ‘switching meaning’. The paper presents a typology of plot-forming strategies that create the effect of ‘deceived expectations’ in the works of modern children's writers: false identification of the character; strategy of discrediting the role mask; strategy of role ‘boomerang’; strategy of creating a fantasy reality. The identified strategies were considered in relation to the techniques of language play involved in the plot. The material for the study included poems of Mikhail Yasnov, stories by Artur Givargizov and Stanislav Vostokov all taken from a family reading almanac.

Key words: play-based text; Russian children's fiction; plot-building strategies; language play.