

Т.А. ГРИДИНА

*(Уральский государственный педагогический университет,  
г. Екатеринбург, Россия)*

УДК 81'23+82-193-087.5

ББК Ш100.6+Ш380.1

## **ИМЯТВОРЧЕСТВО В ПОЭЗИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ: АСПЕКТЫ ПОРОЖДЕНИЯ И ВОСПРИЯТИЯ ОНОМАСТИЧЕСКОЙ ИГРЕМЫ<sup>1</sup>**

**Аннотация:** В статье рассматривается проблема продуцирования и считывания кодов языковой игры с учетом ее адресации ребенку. Выделяются типы и стратегии создания имятворческих игр в стихах детских поэтов. Экспериментально верифицируется способность ребенка к дешифровке ономастических игр художественного текста и способность к использованию выведенных алгоритмов в создании детьми собственных имятворческих инноваций. Обосновывается тренинговая и диагностическая составляющие экспериментальных практик языковой игры.

**Ключевые слова:** лингвистическая креативность, экспериментальные методики игрового конструирования, ономастическая игра, детская речь.

Изучение феномена языковой игры (ЯИ) как формы лингвокреативного мышления [Гридина 1996] с неизбежностью предполагает обращение к проблеме взаимодействия адресата и адресанта. Особый ракурс приобретает эта проблема в применении к игровой коммуникации, в которой адресатом является ребенок. Способность к считыванию и преднамеренному продуцированию эффекта ЯИ как один из векторов проявления лингвистической креативности ребенка имеет сложный и во многом индивидуальный характер. Истоки игровой вербальной креативности ребенка лежат в его спонтанных речетворческих практиках, в эвристиках, связанных с обнаружением детьми нереа-

---

<sup>1</sup> Исследование выполнено в рамках поддержанного грантом РГНФ №14-04-00175 проекта «Экспериментальное исследование лингвокреативной деятельности ребенка: игровой потенциал детских словотворческих инноваций».

лизованного потенциала языковых форм и значений при их освоении [Гридина 2013]). Способность ребенка к преднамеренной ЯИ, формируемая постепенно, включает как аспект восприятия, так и аспект продуцирования игры. Первый из этих процессов предполагает опознание ребенком лежащего в основе игры прототипа (при понимании условности такой аналогии). Это соответственно требует декодирования приема ЯИ для выведения смысла, «упакованного» в необычную форму и/или транслируемого нестандартным способом. Продуцирование игры – это лингвокреативный процесс, стимулированный осознанной потребностью ребенка в создании словотворческих инноваций или «корректировке» узуального словесного знака. Используемый лингвистический прием проявляет такие черты креативной языковой личности, как способность к установлению отдаленных ассоциаций, способность к изменению семантической функции и/или формы вербального стимула с тем, чтобы придать ему новые смыслы (Х.К. Трик). Дешифровка игры «отзеркаливает» механизм ее моделирования.

Имятворчество – яркий компонент игровой коммуникации, которая предполагает использование ономастического кода ЯИ. Данная группа игр, функционирующих в детской речи, эксплуатирует отрефлексированные детьми характерологические возможности онимов разных типов. Ономастическая игра моделирует направленный ассоциативный эффект восприятия переосмысленного или созданного самим ребенком имени собственного, имитируя структурные, фонетические, мотивационные параметры прототипа. Такие игры отражают разные аспекты становления ономастической компетенции в онтогенезе, в том числе спонтанные словотворческие практики именованности, связанные с освоением детьми антропонимических, зоонимических, топонимических моделей. В развитии ономастической компетенции ребенка несомненную значимость имеет детская литература (в частности, детская поэзия), где намеренно используются игровые стратегии имятворчества, ориентированные на ментальные доминанты детского языкового сознания. Так, в процессе усвоения родного языка активно проявляют себя мотивационная доминанта восприятия словесных знаков (проявление связи между названием и его значением) и образно-

эвристическая доминанта (восполнение ребенком номинативного дефицита путем собственного словотворчества – на основе выведенных аналогий). Обе стратегии имеют операциональный характер и могут быть основой для стимулирования речетворческой активности ребенка при дешифровке кодов ЯИ в произведениях детской художественной литературы, в том числе в случае использования их авторами имятворческих игр. Степень осознания ребенком игрового алгоритма подтверждается способностью к его тиражированию, что может быть проверено экспериментально.

Продуктивным в этом отношении представляется метод игрового конструирования (термин наш. – *Т.Г.*), имеющий одновременно диагностическую и трениговую направленность. Суть этого метода состоит в стимулировании ребенка к опознанию прототипа в игровой трансформе, самостоятельному выведению способа (приема, алгоритма) ЯИ и применению этого алгоритма для создания собственных имятворческих инноваций (в соответствии с заданной экспериментальной установкой).

В разработанной и проведенной нами экспериментальной серии была использована методика заполнения текстовых лакун (в стихах с пропуском созданных детскими писателями имятворческих игр) в сочетании с методикой предъявления мотивационного перифраза для воспроизведения и/или самостоятельного конструирования детьми соответствующего ономастического новообразования. Восприятие детьми ассоциативного контекста игр экспериментально исследовалось с помощью методики прямого толкования и методики расширения (дополнения) поля креативных номинаций по заданным образцам. Завершающим этапом экспериментальной серии было создание респондентами игровых текстов с использованием собственных имятворческих инноваций<sup>2</sup>. В качестве стимульного материала использовались игровые онимы разных типов, представленные в

---

<sup>2</sup> Инструкции к проведению соответствующих этапов эксперимента приведены далее – при анализе конкретного экспериментального материала.

шутливых стихах детских поэтов<sup>3</sup>. Выделение этих типов ономастических игрм осуществлялось с учетом их референтной функции; типа мотивированности; конструктивного принципа ЯИ, моделирующего ассоциативный контекст игры (ассоциативная интеграция, ассоциативное наложение, ассоциативная выводимость, ассоциативная идентификация, ассоциативная провокация, имитация [Гридина 1996]).

Приведем выделенные типы имятворческих игрм с некоторыми комментариями, касающимися их потенциальной интерпретации читателем (с учетом адресованного ребенку кода ономастической игры и авторской стратегии его моделирования).

**Первый тип:** имятворческие игры, омонимичные узуальным апеллятивам.

Техникой создания игры является онимизация апеллятива, вызывающая, в частности, эффект ономастической персонификации. Подобной ономастической персонификации могут подвергаться слова-апеллятивы самых разных тематических групп (денотативных сфер). Ср. стихотворение М. Бородицкой «Булочная песенка», в котором содержится иронический подтекст: Были два приятеля/ *Бублик* и *Батон*. /Ждали покупателя / Бублик и Батон. «Подвох» (пружина ономастической игры) состоит в том, что приятели (персонажи описываемой ситуации) – *Бублик* и *Батон* – хлебные изделия, которые покупатель берет, чтобы съесть.

Переведение апеллятивов в статус онимов может сюжетно обыгрывать взаимоотношения персонажей (семейные, родственные, дружеские и т.п.) через актуализацию грамматических и смысловых связей между однокоренными словами. Например: *Хохот с Хохотушкой, /Очень хохотальной,/ Хохотали танец,/*

---

<sup>3</sup> Выборка стихотворений (и их авторов) в известной степени случайна, она определялась с учетом адресации произведений детям дошкольного и младшего школьного возраста, а также выраженной интенцией детских поэтов к использованию техники ЯИ, в первую очередь ономастической игры. В число источников для анализа ономастических игрм в поэзии для детей вошли произведения С.Я. Маршака, Д. Хармса, Ю. Мориц, М. Яснова, К. Авдеенко и др.

*Очень хохотальный, /Танец – Хохотанец!* (Ю. Мориц. Хохотанец).

Эффект игровой персонификации достигается включением абстрактного неодушевленного существительного *Хохот* в «гендерную» оппозицию с одушевленным *Хохотушка*. Конструктивным принципом ЯИ выступает ассоциативная идентификация апеллятивов м.р. и ж.р. с мужским и женским именами. Окказиональное *Хохотанец* также предстает как имя собственное (название танца, отражающее характер персонажей). Ср. входящие в текстовое словообразовательное гнездо прилагательное *хохотальный* (окказиональный антоним к *печальный*) и переосмысленный глагол *хохотать* (буквально «танцевать веселый танец, хохоча»).

Нередко онимизация апеллятива создает (имитирует) **оценочный** колорит фамилий и прозвищ. Ср.: Выход борца / Ивана **Огурца**. (С.Я. Маршак. «Цирк»). Игрема» (Иван *Огурец* – сценическое имя циркового артиста, рифмующееся с *борец*) ассоциативно перекликается с экспрессивным выражением *как огурец* («крепкий, бодрый»). Конструктивный принцип ЯИ – ассоциативная выводимость отмеченных коннотаций в восприятии фамилии.

Прозвищные номинации, созданные на основе апеллятивов, в детской поэзии могут получать комическое обыгрывание, в том числе метафорическое. Ср., например, стихотворение Д. Хармса «Приключения ежа»: Пришел к парикмахеру **Колька Карась**./ – Садитесь, – сказал парикмахер, смеясь./ Но вместо волос он увидел ежа/ И кинулся к двери, крича и визжа.

Ономастическая играма *Карась* в данном контексте ассоциативно вызывает представление о человеке с жесткими, торчащими в разные стороны, как иголки на плавнике у рыбы или у ежа, вихрами волос; одновременно происходит актуализация смысла *колючий* (в опоре на прямое значение слова *ёж*) и переносного употребления слова в выражении *прическа ёжиком*. Это вызывает эффект комической визуализации. Моделирование ассоциативного контекста ономастической игрымы определяется неожиданной образной идентификацией апеллятивной основы «рыбной» фамилии *Карась* (ср. карась – рыба с колючими плавниками) и слова из тематической группы «животные»

(ёж). Заметим, что у Хармса даже так называемые детские стихи – упражнение в ассоциативной эквилибристике, остроумии, занимательном не только и не столько для ребенка, сколько для взрослого. Хотя сама техника создания прозвищной игры вполне актуальна для практик детской речи, восприятие данной онимизированной номинации в приведенном стихотворении предполагает считывание заданного автором парадокса (выстраивания ассоциативной дуги от *карася* до *ежа*). Глубина восприятия подобных игр определяется их текстовой сюжетной проекцией.

Одним из векторов игровой онимизации апеллятива является его «извлечение» из состава устойчивого выражения и мифологизация (сакрализация)<sup>4</sup>. Ср., например: ... А кого *унять* не может / Младший брат – спокойный сон,/ Старший брат в постель уложит /– Тихий, строгий **Угомон** / Спи, мой мальчик, не шуми, / **Угомон тебя возьми** (С.Я. Маршак. Угомон).

*Угомон*, мотивированное глаголом *угомонить*, образовано способом нулевой суффиксации. Конструктивный принцип ЯИ – ассоциативная выводимость. В тексте «задается» синонимическая поддержка значения мотиватора *угомонить* (ср. *унять*) и ситуативная актуализация его значения (*угомонить* = уложить в кровать, заставить спать). Ср. страшилки, которыми пугают детей (*Бабай заберет* или *Придет серенький волчок и ухватит за бочок* – строка из колыбельной песни). В данном стихотворении коррелятом таких «угроз-увещеваний» выступает выражение *Угомон тебя возьми*<sup>5</sup>, из состава которого выделяется апеллятив, отождествляемый с именем собственным. Мотивация онима предписывает его носителю (*тихому строгому Угомону*) функцию «блюстителя порядка», который приходит к непослушным детям (мальчикам) по ночам, и, возможно, забирает тех, кто не хочет спать.

Эксперимент по толкованию детьми игры *Угомон* показал, что в контексте стихотворения ее смысл считывается в соответ-

---

<sup>4</sup> О тенденциях функционирования подобного рода онимов в заговорах от детских болезней см. в: [Коновалова 2012].

<sup>5</sup> *Угомон тебя возьми* – устойчивое, бытующее в фольклоре и разговорном просторечии неразложимое сочетание.

ствии с заданной сюжетной характеристикой. Однако само выражение *Угомон тебя возьми* детям оказалось незнакомым. Для диагностики способности детей к самостоятельному продуцированию ономастической игры (при исключении из текста ключевого слова *Угомон*) нами был проведен пилотажный эксперимент. Учащимся 5-го класса средней школы № 2 г. Екатеринбурга (в количестве 20 человек) было предложено восстановить пропущенное в тексте имя. Результаты оказались следующими (в скобках приведено число совпадающих ответов): *Покемон* (3), *Угомон* (2), *Унисон* (2), *Карабас*, *Мойдодыр*, *Сонотвор*, *Сон*, *Ларион*, *Баритон*, *Карлсон*, *Фараон*, *Гарнизон*, *Бегемон*, *Мамамон*, *Купидон*.

Вполне очевидно, что для современных детей слово *угомон* не является актуальным (оно, однако, все же восстановлено двумя респондентами – при опоре на контекст: ср. глагол *унять* как синоним к *угомонить* и рифму *сон*). Замена пропущенного фрагмента фразы лексемами *Сон*, *Сонотвор* имеет семантический характер (считан ситуативный смысл выражения – угомониться, уснуть). Рифмовка с *сон* обуславливает формальную ассоциацию с *Унисон*. Ср. также *Гарнизон*. Стратегия персонификации вызывает появление в ряду слов-заместителей имен известных персонажей детской субкультуры: *Покемон* и *Карлсон* (с финалью –*мон/-он*); совсем не связанные с рифмой, но, очевидно, несущие в себе идею угрозы (*Карабас*) и идею наказания за несоблюдение норм гигиены (*Мойдодыр*); окказиональные отапеллятивные онимы *Бегемон* (переделанное в угоду рифме из *бегемот*) и *Мамамон* (вероятно, связанное с представлением о том, что спать укладывает ребенка мама); подсказанные рифмой узуальное личное имя (*Ларион*) и вербальные ассоциаты из зоны культурного фона: *Фараон*, *Купидон*, *Баритон*. В целом полученные ответы показывают, что для «заполнения» ономастической текстовой лакуны детьми используется в большинстве случаев стратегия опоры на рифму. Словотворческая стратегия реализована лишь в имени *Сонотвор*. В то же время респондентов не останавливает незнание реального пропущенного слова, они свободно вступают на путь игровой импровизации.

**Второй тип:** имятворчество, создающее фантомный денотат, используемый в качестве имени собственного: стратегия

игровой «перепутаницы» – конструирования игры по принципу парадоксальной ассоциативной интеграции. Ср., в частности, прием словообразовательного перевёртыша при намеренно неправильной «сборке» частей двух слов: *Носомот с Бегерогом* (М. Яснов. Чудетство). Онимизация полученных сочетанием апеллятивных основ игровых гибридов довершает имятворческий акт (написание с прописной буквы придает лексемам статус собственного имени, подчеркивая уникальность этих фантастических существ из мира детства). В эксперименте при предъявлении детям мотивационного перифраза – *имя животного, смесь носорога с бегемотом* – игровые номинации были легко воспроизведены, кроме того, наряду с *бегерогом* и *носомотом* были предложены варианты *нособег, бегенос, бегемоторог, рого(носо)мот*. Очевидно, что механизм гибридизации – вполне актуальная для младших школьников (учеников 3-5 классов) стратегия ЯИ, хотя сама эта техника в данном случае не имеет прямого отношения к процессу онимизации и соответственно к восприятию окказионального апеллиатива как имени собственного. Разве что уникальность созданной игры в плане ее референции сродни индивидуализирующей функции личного имени собственного (?).

**Третий тип:** имятворческие номинации, транслирующие оценочную символику называемых явлений по принципу ассоциативной выводимости: *Чудетство* – чудесная страна детства (воспоминание о детстве как о времени открытий, счастья постижения мира, полного чудес):

*В Чудетство* откроешь окошки – / *Счастливень* стучит по дорожке, / Цветет *Васелютик* у речки, /И звонко поют *Соловечки*, /А где-то по дальним дорогам/ Бредут *Носомот с Бегерогом*. / Мы с ними в *Чудетство* скорее войдем – / Спешит *Торопинка* под каждым окном... Чу! Детство (М.Яснов. Чудетство).

*Чудетство* – символический игровой топоним, образованный способом контаминации (соединением начального фрагмента слова **чудо/ чудесный** и **детство** – путем междусловного наложения). Атрибуты детства как некоего локуса (ментального пространства воспоминаний) представлены контаминантами *Счастливень* (счастливый + ливень), *Василютик* (**василёк**+ **лютик**), *Соловечки* (соловьи + человечки? птички?), *Торопинка*

(игровой коррелят слова *тропинка*, образованный сближением с созвучным мотиватором *торопить/ся*, что придает игровой трансформе ситуативную символику выхода за пределы дома в новый неизведанный мир), буквально «тропинка, которая торопит, зовет отправиться в путь». Всем приведенным инновациям в стихотворении придан ономастический статус (они написаны с прописной буквы – как имена собственные – и называют *уникальные* реалии детского мировосприятия).

**Четвертый тип:** игры, созданные с использованием апеллятивов как элементов, имитирующих трехчастную структуру полного имени собственного (имя, отчество, фамилия).

В качестве яркой иллюстрации играм такого рода приведем искусственные онимы из стихотворения Юнны Мориц «Лимон Малинович Компресс», создающие фабульную основу текста. Это диалог в излюбленном детьми жанре небылицы – с элементами вымысла, фантазии и даже абсурда. Выдуманные персонажи, носители «говорящих» имен, якобы сопровождают одного из собеседников (рассказчика) в происходящих с ним событиях, что вызывает у второго участника диалога недоумение, недоверие, удивление и ощущение того, что его товарищ болен (бредит). Весь диалог имеет вид своеобразной «пикировки» мальчишек, которые стремятся перещеголять друг друга в придумывании имен несуществующих персонажей. Приведем все стихотворение целиком:

*Когда я с дерева слезал,  
Меня бы крокодил слизал,  
Но чудом спас меня профессор  
**Вагон Вагонович Вокзал.***

*Вагон Вагонович Вокзал?  
Ты что-то странное сказал.  
А на волнах тебя качал  
**Арбуз Арбузович Причал?***

*Арбуз Арбузович Причал?  
Таких я что-то не встречал,  
Но передал тебе привет  
**Диван Диваныч Табурет.***

*Диван Диваныч Табурет?  
Ты простудился, это – бред?  
Простуду вылечит профессор  
Дельфин Дельфиныч Винегрет.*

*Дельфин Дельфиныч Винегрет?  
Ты сам простудой перегрет!  
Куда наш детский врач исчез –  
Лимон Малинович Компресс?!.*

*Лимон Малинович Компресс?  
Он едет в лифте через лес,  
И едет в лифте по реке  
Он с чемоданчиком в руке.*

Каждый из выделенных игровых антропонимов несет в себе некую апеллятивную символику. Способ образования данных игрем основан на принципе ассоциативной идентификации первого компонента трехчастного антропонима – апеллятива (сущ. м.р.) – с мужским именем; второй компонент – отчество, являющееся производным от апеллятивного онима, которое структурно оформлено суффиксом *-ович/-ич* (в усеченном разговорном варианте). Фамилия имеет ассоциативный характер – как предсказуемый, так и парадоксальный. Ср.: Вагон Вагонович Вокзал (связь по смежности: вокзал – поезд – вагон); Арбуз Арбузович Причал (пародийное структурное отзеркаливание вторым участником диалога упомянутого рассказчиком «странного» имени: намеренная «несогласованность» семантики имени и фамилии – выражение иронического отношения к информации, сомнения в существовании профессора по имени Вагон Вагонович Вокзал);<sup>6</sup> ассоциаты *причал – вокзал* на уровне апеллятивной семантики связаны семей «место отхода и прихода поездов (от вокзала) и пароходов (от причала)»;

---

<sup>6</sup> Заметим, что обозначение ученого звания персонажа (профессор) требует, согласно правилам этикета, использования уважительной, полной формы имени по отношению к лицу такого ранга (и это тоже элемент имитационной техники языковой игры).

*Табурет* (тематически связанный отнесенностью к сфере «Мебель» комплекс); упоминание об этом вымышленном персонаже как передающем привет незнакомому человеку, а также коннотации слова *табурет* как атрибута кухонного интерьера создают комический эффект; профессор Дельфин Дельфиныч *Винегрет* – имя, несущее в себе идею абсурда и призванное дискредитировать способность профессора с фамилией *Винегрет* вылечить больного товарища (в реплике *Простуду вылечит профессор Дельфин Дельфиныч Винегрет*, которая по форме есть утверждение, на деле заключено отрицание). Особняком в ряду рассмотренных игровых имен стоит *Лимон Малинович Компресс*, где каждый компонент мотивирован символикой «лекарство/средство от болезни» (то, что помогает от простуды). В стихотворении это детский врач (своеобразный доктор Айболит, спешащий с чемоданчиком в руке на помощь больному). Но абсурд продолжается – доктор едет к больному каким-то странным образом – *он едет в лифте через лес, он едет в лифте по реке...* Небылица-перевертыш – игровой код, в котором ребенок находит особое удовольствие от осознания творимой по собственному произволу «реальности». И ономастическая символика непосредственно вплетена в этот игровой жанр.

Подобный ономастический код ЯИ может иметь разные модификации: наиболее распространённой моделью является включение апеллятива в состав полного личного имени собственного как «фамилии». Ср. известное стихотворение Д. Хармса «*Иван Иванович Самовар*»: Иван Иванович Самовар/ Был пузатый самовар, /Трехведерный самовар...

Игровая имитация полного имени, выступая как сигнал называния уважаемого лица, в данном случае создает эффект шутиливой персонификации.

**Пятый тип:** игры, эксплуатирующие звукоподражательный код имятворчества и структурные ономастические аналогии. Звукоподражательный принцип имятворчества часто используется при «именовании» животных и птиц. Ср.: *Жил да был утенок Кряк –/ Плавал он повсюду;/ Жил да был бобренок Бряк –/Ставил он запруды* (К. Авдеенко «Кряк и Бряк»). *Кряк и Бряк* – рифмующиеся одноструктурные имена, образованные путем нулевой суффиксации от звукоподражательных глаголов

*крякать* и *брякать* (при усечении основ). Ономастическая семантика таких отглагольных междометий связана с указанием на принадлежность носителей имени к определенному биологическому роду (виду) и какому-либо характерному признаку их «поведения» (утки плавают и громко *крякают*, бобры шумно строят речные запруды, *брякаясь* в воду вместе с тяжелыми бревнами).

Те же векторы номинации можно наблюдать в случае актуализации звукоподражательной мотивации в эксперименте по методике заполнения текстовых лакун (при «восстановлении» детьми пропущенных онимов утенок *Кряк* и бобренок *Бряк*)<sup>7</sup>. Полученные варианты названий: утенок *Кряк* (3) – бобренок *Бряк* (2) – совпавшие с оригиналом онимы, *Кряк* – *Шмяк* (2); *Кря* – *Бря* (2), *Гаг* – *Боб*, *Лёнок* – *Огогонок*, *Федя* – *Петя*, *Утя* – *Прутя*, *Дюк* – *Хрюк*, *Кря* – *Ля*, *Тим* – *Ким*, *Гаф* – *Шмаф*, *Плав* – *Пруд*, *Гоша* – *Проша*, *Гагара* – *Бобра*, *Гоги* – *Бобби*, *Вася* – *Мася*, *Дак* – *Бак*.

Как видно из приведенных реакций, дети с легкостью продуцируют пропущенные имена собственные, опираясь на контекст. При этом активно используются звукоподражательная и звукоизобразительная номинация (*Гаг* / *Боб*, *Кряк* / *Шмяк*, *Утя* / *Прутя*, *Кря* / *Бря*, *Кряк* / *Бряк*, *Гоги* / *Боби*, *Гагра* / *Бобра*); словообразовательные дериваты с суффиксами «невзрослости» -ок/-онок: *Лёнок* / *Огогонок*); готовые имена в неполной форме: *Федя* / *Петя*, *Вася* / *Мася*, *Гоша* / *Проша*; отглагольные онимы, обыгрывающие сюжетно заданные действия персонажей (*Плав* / *Пруд*: *Утёнок плавает по пруду*, *Бобренок строит там запруду*). Главным стимулом подбора парных номинаций становится рифмовка-отзвучие: *Дюк* / *Хрюк*, *Гав* / *Шмаф*.

При выборе имен утенка и бобренка срабатывают и аналогии с именами известных персонажей из мультфильмов: *Дак* / *Бак* (*Дональд Дак* – персонаж мультфильма *Уолта Диснея*, *Бак* – рифмовка-отзвучие).

Особый код ЯИ – шутливая **ономастическая эвфемизация**, идентифицирующая звукоподражательное название животного с

---

<sup>7</sup> Эксперимент проводился с теми же детьми-респондентами (школьниками 5-го класса).

личным именем собственным (по созвучию). Ср.: *Хавронья Петровна! Как ваше здоровье? /– Одышка и малокровье... / – В самом деле? / Вы бы побольше ели* (Саша Черный. Хрюшка).

Хавронья Петровна – обыгрываемый фольклорный образ свиньи (Хавронья = хрюшка). Конструктивный принцип ЯИ – имитация полного женского имени как уважительного обращения к свинье (ср. уничижительное *хрюшка* – в названии). Декорирование фразы «*Вы бы больше ели*» как актуальной для характеристики свиньи (которая, как известно, много ест, что влечет за собой ожирение, одышку) создает эффект комизма. Жалобы Хавроньи Петровны на малокровие воспринимаются иронически.

Отдельную стратегию этого типа представляет игровая имитация иноязычных имен (в том числе при использовании звукоподражательных мотиваторов и структурных маркеров иностранного, национально специфичного антропонимикона). Ср.: Мистер *Гавкинс* и сэр *Рычайли*/ Миссис *Пискинсон* встречали. /Эту встречу навек запомнили/ Сэр *Бесхвостли* и мистер *Хромнили* (М. Яснов. Встреча по-английски).

В данном стихотворении имитируется колорит английских имен, что поддержано в плане ориентации на адресата и названием «Встреча по-английски», в котором намечена основная стилистика шутливого (игрового) имятворчества. Кроме того, эту стилистику поддерживают статусные и характерные для английской культуры этикетные обращения к мужчине и женщине: *мистер, сэр и миссис*. При этом в узнаваемую модельную сетку английского имени вводятся стилистически сниженные экспрессивные мотиваторы: основы звукоподражательных глаголов и существительных (*гавкать – Гавкинс, рычать – Рычайли, писк, пищать – Пискинсон*), а также прилагательные, оценочно маркирующие физическую неполноценность: *бесхвостый* и *хромой* (сэр *Бесхвостли* и мистер *Хромнили*). Ср. структурные аналоги «английских» фамилий типа *Гастингс, Хиггинс, Престли* и др.

Эффект ЯИ моделируется в данном случае при помощи конструктивных принципов ассоциативной выводимости и ассоциативного наложения. Мотивация ономастических игрем отсылает читателя к ситуации собачьей драки – борьбы за миссис

*Пискинс* («особы женского пола» – очевидно, маленькой собачки, с тонким голосом – *Пискинс*, ср. *Поптинс*). Ср. характеристику *писклявый* голос – по отношению к женщине.

**Седьмой тип:** использование моделей топонимических номинаций для условного (шутливого) обозначения предметов, явлений, событий. Принципом ЯИ выступает в данном случае ассоциативная идентификация, позволяющая создавать ономастические каламбуры, иносказательно номинирующие ситуацию. Ср., например, обозначения последовательности событий, характеризующих обычную ситуацию одевания перед выходом из дому, которую совершает каждый, но которая в стихотворении М. Яснова подается как подготовка героя (ребенка) к увлекательнейшему путешествию. *Проснувшись, крикнул маме я:/ - Прощай, моя Пижамия! / Да здравствует Туфляндия!.. / А мама мне в ответ: /- По курсу - Свитерляндия! /Шляпяндии - привет! / - Ура Большой Пальтонии! Шарфанции - виват!.. / А если вы не поняли,/ То я не виноват!* (М. Яснов. Утренняя песенка)<sup>8</sup>.

Автор использует игровой топонимический код, который должен доставить читателю (ребенку) удовольствие в случае его дешифровки. Детское языковое сознание ориентировано на спонтанный поиск аналогий, в том числе в сфере имятворчества. Так, приведенные выше игровые топонимы, предъявленные для толкования детям, не только не вызывают затруднений в определении техники их создания и смысла, но и стимулируют респондентов к тиражированию игровых образцов.

Опишем несколько подробнее процедуру и результаты этого эксперимента, проведенного с учащимися 3-его и 5-го классов школы № 25 г. Полевского. Детям предлагалось самостоятельно прочитать стихотворение «Утренняя песенка», напечатанное на раздаточных листах, а затем выполнить ряд заданий в соответствии со следующей инструкцией: 1. Отметьте (подчеркните) в тексте слова, которые придумал автор. 2. Разгадали ли вы, что означают эти слова? Объясните, как вы их поняли. Придумайте

---

<sup>8</sup> Такие приемы ЯИ достаточно широко распространены в детском фольклоре и функционируют как ходячие остроты разговорной речи.

подобные слова. 3. Продолжите стихотворение или сочините свою историю.

Полученные результаты показывают, что все без исключения респонденты выделили в тексте топонимические игры и «считали» не только их внутреннюю форму (производность от существительных *пижама, туфли, свитер, шляпа, пальто, шарф*), но и структурные аналогии с названиями стран. Об этом свидетельствуют толкования с отсылкой к соответствующему мотиватору. Вместе с тем школьники толкуют эти игры в основном «в отрыве» от сюжета стихотворения, обнаруживая разные личностные векторы их ассоциативной интерпретации.

Одна из весьма популярных стратегий – это привнесение в содержание искусственного топонима элементов фантазийной персонификации. Ср.: *Пижамия* – **страна** пижам, **улица** пижам; это самое теплое и интересное место. *Туфляндия* – это **город** туфель, где туфли **могут разговаривать, играть, ходить, танцевать; туфельная страна, туфельный город, люди – это туфли**. *Шапляндия* (ср. вариант *Шапландия*, очевидно по ассоциации с названиями стран типа *Шотландия*.– Т.Г.) – где шляпы **одеваются** сами на голову; планета шапок, корабли-шапки, **люди-шапки**, всё на той планете шапки. *Пальтония* – там, где **деревья носят пальто**. *Шарфанция* – там **шарфы летают**; *Свитерляндия* – это страна свитеров, где одни свитеры, **люди-свитеры**. *Туфляндия* – город, где **живут туфли**. *Пижамия, Туфляндия, Свитерляндия, Шапляндия, Пальтония, Шарфанция* – это всё **сказочные страны одежды**. Они существуют у каждого человека. Без них нельзя обойтись. Им нельзя сосориться, потому что они дополняют друг друга.

Наряду с фантазийно-игровой (условной) стратегией толкования отмечаются и чисто прагматические объяснения: *Пижамия* – **магазин** пижам, **спальня**. *Туфляндия* – обувной **магазин**. *Пальтония* – **гардероб** в школе.

Нередки толкования по принципу соотнесенности названия страны и особенностей быта населяющих ее жителей: *Пижамия* – страна, где все **люди ходят в пижамах**; это **сонный** город пижам, где надо **в пижамах ходить и спать**. *Свитерляндия* – это там, где живут инопланетяны: они **ходят в такой одежде, похожей на свитеры**; это город тепла: и дома, и люди, и насе-

комые, и деревья, *все живое в свитерах*. *Шарфация* – это село, там *дома* делают *из шарфов*, и *заборы*, и *дороги из шарфов*.

Метафорические (образные) отождествления: *Свитерляндия* – это такой город, где вместо солнца *свитер* (очевидно, символ спасения от холода: то, что согревает вместо солнца. – Т.Г.). *Шапляндия* – это такая планета, которая *похожа на шляпу*.

Толкования по ситуативной и ассоциативной смежности: *Свитерляндия* – зима, бабушкин вечер. *Пальтония* – это зима, где ходят в пальто и летом, и осенью, и весной тоже в пальто, и так годами. *Шапляндия* – это школа, где учат клоунов. *Шарфания* – болельщики (у ребенка, давшего это толкование, одежда болельщиков включает шарф – как у М. Боярского, болеющего за команду «Зенит»).

Отождествление со значением апеллятива, положенного в основу образования топонимической игры: отнесение онима к разряду существительных со значением собирательности или единичности: *Пижамия* – это одежда, одна пижама. *Туфляндия* – это обувь, туфли, одни туфли. Ср.: *Туфляндия* – это одни модные туфли, их надо носить и модничать ими.

Еще одна стратегия – отождествление ономастической игры с личным именем собственным или фамилией. *Шляпландия* – это имя или фамилия, *Шарфания* – фамилия.

Среди созданных детьми-третьеклассниками «добавлений» к этому ряду игровых номинаций преобладают названия, вполне соответствующие алгоритму включения в модельную сетку слова нового корня – из числа названий одежды и обуви: *Майляндия* – от майка, *Колпация* – от колпак (Катя, 9 л.), *Курткамен* – по аналогии с *супермен* при новой мотивации словом *куртка*, *Штаныляндия*, *Рубахаландия*, *Колготкиляндия*, *Носкиляндия*, *Шортыляндия* – от *штаны*, *рубаха*, *колготки*, *носки*, *шорты* – по модели названий типа *Финляндия* (Никита, 10 л.). Ср. варианты: *Шортляндия*, *Штанляндия* (Евгения, 9 л.); *Трусиляндия* (от трусы), *Шортленд* (от *шорты*), *Кроссоленд* – от кроссовки (Юля, 9 л.); *Кофтляндия*, *Куртляндия*, *Шапкаленд* (Елизавета, 9 л.); *Кофтоляндия*, *Курткония*, *Колготляндия*, *Сарафания*, *Желетония*, *Носколяндия* (Юля, 9 л.).

Ср. объяснения респондентами-детьми собственных словотворческих игр (по принципу прямой предметно-референтной

идентификации): *Ремендия* – ремень. *Тапландия* – тапки. *Панамдия* – летний головной убор (Лиза, 9 л.). *Лифтяндия* – это место, где горы из лифчиков. *Памперсяндия* – это пляж, на котором белый песок и белая вода (не вполне понятная мотивация игремы словом *памперсы*. – Т.Г.) (Ульяна, 9 л.). *Голышмандия* – человек, планета, инопланетянин. *Ручкаляндия* – планета ручек (Рома, 9 л.).

Особо отметим случаи, когда придумывание ребенком игровых имен по аналогии с «заданными» выливается в попытку создать **собственное стихотворение или рассказ**:

*Таран паран татан! / Привет Шортленду, / Привет Трусиляндии, Привет всему Кроссоленду* (Юля, 9 л.).

Зачин представляет собой песенку без слов (типа тех, которые сигнализируют о хорошем настроении, передают положительный настрой персонажа, ср. песенки Вини-Пуха). А придуманный ряд ономастических игрем развивает тот же сюжет, что и в приведенном стихотворении М. Яснова.

Ср. придуманный третьеклассницей рассказ с названием «Я и подруга»: Один раз моя подруга одела *Кепландию*, *Футболнию* и *Юбкинию*, а я одела *Топнику* и *Шортники*. Мы погуляли очень хорошо, но потом пошел дождь, и *Кепландия* и *Футболлия*, и *Юбкаия*, и *Топника*, и *Шортники* – все промокло. Ну и, конечно, и мы сами (Ульяна, 9 л.).

Той же девочке принадлежит и второй текст: Я проснулась и сказала: «Пока, *Пиджуамия*». И я одела *Бандантию*. Я пошла гулять и одела *Курткию* и *Шапкию*, и *Ботинкию*, и теплые *Штанишкие*. Если Вы не поняли, то я не виновата (Ульяна, 9 л.). Здесь мы явно видим подражание образцу, свидетельствующее о том, что игровой код загадки-шутки (стихотворения М. Яснова, рассчитанного на сообразительность читателя, считан, однако девочке явно не хватает еще «мастерства», стремление быть оригинальной выражается в фонетическом и грамматическом «искажении» слов, не дающем смыслового приращения (см. подчеркнутые слова). Кроме того, придуманные ею инновации утрачивают топонимическую «семантику».

Любопытный вариант модификации (обработки) предъявленного текста-образца представляет собой следующее детское стихотворение – со своим внутренним «сюжетом»:

Лети, *Трусляндия!* /На планету *Черниляндия!* / А если ты не долетишь, / Тогда лети на *Пузырляндию!* / А если *Трусляндия* не долетит, / То я не виноват, / То я не виноват (Рома, 9 л.). Можно представить себе ситуацию преодоления героем лени (нежелания учиться), ср. *пускать пузыри* – предаваться праздному развлечению. И «дублирование» вывода из прототипического текста приобретает совсем иной смысл (снятие героем с себя ответственности за поступки, якобы происходящие против его воли).

Обращает на себя внимание стратегия «перевода» авторского (оригинального) текста, когда объяснение слова ребенком «направлено» на дешифровку «скрытого» в игровых онимах смысла. *Пижамя* – это утро, это пижама. *Туфляндия* – это прогулка. *Свитерляндия* – это теплый свитер, чтобы не простудиться. *Шапляндия* – это шляпа, головной убор, чтобы идти гулять (Даша, 9 л.). Ср. сочиненное этой девочкой стихотворение-«перевертыш», где речь идет не о выходе за пределы дома, а, наоборот – о возвращении с прогулки домой: *Пришел с прогулки я и говорю: «Прощай, моя Одёжная! / Да здравствует Умывная пора!» / А мама мне в ответ: «По курсу – чайное питьё! / Согрeвнии привет! / Ура Большой Пижамии! Урокии привет!»*

Оригинальную версию использования заданного игрового ономастического кода представляет и следующий текст, созданный третьеклассницей: У меня есть своя *Всешкафия*. В ней есть страны *Шортленд, Футбург, Брюксбург, Жакетция, Юбчедция, Плащерваты, Носква, Колготия, Галошево, Ботинкино, Сандалино, Шубгреция, Кофтнада*. Я заглянула в свою *Всешкафию*, перерыла всех жителей, из-за чего мама пришла в *Гневляндию*, но после в *Смирляндию* и опять в *Любляндию* (Оля, 9 л.). В приведенном тексте, помимо оригинальной ономастической «аранжировки» зашифрованных в слове названий одежды (в качестве мотиваторов используются и иноязычные «корни», и интересные омофонические соответствия, вызывающие в сознании образ топонима-прототипа), наблюдается новое тематическое наполнение ономастических игр (Гневляндия, Смирляндия, Любляндия).

Ср. переход от тематической категории названий одежды к наименованиям реалий предметных сфер «Школа», «Учеба» в следующем стихотворении: *Оделся я в Одежду / И в Школю пошёл. / Зашёл в Классанию я снова / И сел за Партию, друзья. / Вот все кончились Уроки / И я пошёл домой. / А завтра в Школю мне снова, / И снова все Уроки я буду выполнять* (Маша, 10 л.).

Еще один пример такого словотворческого «отрыва» от заданного образца представляет собой стихотворение, в котором слова, созданные по той или иной «топонимической» модели, выступают для обозначения музыкальных инструментов (**барабандия**) и производных от них глаголов со значением «игры на каком-л. инструменте», а также для называния страны, в которой животные – музыканты: Обезьяна из **Барабандии** на скрипке *скрипяндиет*. / Кот из **Кошколандии** на балалайке *триндиляет* (Люда, 9 л.). Можно усмотреть в данном тексте намеренный нонсенс (обезьяна-барабанщица играет на скрипке, а кот, явно иностранец, ср. *Кошколандия* и *Шотландия*, играет на русском народном инструменте).

Таким образом, школьники младшего звена (третьеклассники) обнаруживают завидную креативность в образовании имени по заданному образцу и способность к тиражированию игрового алгоритма, порождению собственных ономастических игр, наполняемых ситуативной конкретикой.

Для сопоставления сравним описанные результаты с ответами учеников 5-го класса. Толкования выделенных из текста игровых слов мало чем отличаются от тех, что даны третьеклассниками. *Пижамя* – страна пижам, там всегда хочется спать. *Свитерляндия* – страна, где всегда холодно, это страна свитеров и т.п. Однако все же есть некоторое смещение в сторону усиления символической и метафорической актуализации значений предлагаемых топонимических версий. Ср.: *Шапляндия* – страна *летающих шляп*; страна, где много деревьев, но *вместо листьев – шляпы*. *Шарфания* – страна, где очень холодно, и *на деревьях – шарфы*; *веселая* страна *французских шарфов* (считана аналогия с Франция – метатезная игра, не замеченная третьеклассниками). Явно выделяется **экспрессивный вектор** восприятия игровых топонимов как обозначающих некую фанта-

стическую (не существующую в реальности) страну: *Пижамия* – страна **чудесных** пижам; **удивительное** место, где много красивых пижам. *Шляпландия* – **сказочная** страна шапок. *Пальтония* – это страна **необыкновенная, страна пальто**. Персонификация (метафорическая актуализация представлений об обозначаемом) также проявляет общую тенденцию восприятия игровых топонимов: *Шапландия* – страна, где много разных шляп, которые **говорят**; *Свитерляндия* – остров, который похож на свитер и в нем много **ходячих** свитеров; *Шафрандия* – это **одно кольцо планеты** Земля. Оно невидимо для простых людей и **окутывает планету, как шарф**. К числу «сбоев» в восприятии игрем можно отнести толкования, не опирающиеся на их внутреннюю форму. Ср.: *Свитерляндия* – это светлячок (отождествление по отдаленному звуковому сходству без опоры на контекст), *Пальтония* – это флаг (произвольное толкование); это страна дорог. *Туфляндия* – это собака Туф.

Самостоятельно созданные пятиклассниками номинации более разнообразны как по тематическому репертуару названий одежды, так и по выбираемым моделям топонимов-прототипов, в структуру которых вводится соответствующий «корень»: *Галстукамск* (ср. Нефтекамск и галстук), *Брюкинбург* (ср. Петербург и брюки), *Кофтенгаген* (ср. Копенгаген и кофта), *Рубахино* (от рубаха), *Кимонопония* (Япония + кимоно) – Ирина, 9 л.; *Пальтава* (пальто и Полтава), *Баимачкино* (возможно, аллюзия на фамилию героя гоголевской «Шинели»), *Блузгов* (ср. блуза и топонимы типа Глазов, Чернигов), *Рубашкастан* (ср. рубашка и Татарстан), *Свитербург* (свитер и Петербург), *Носкапетовка* (носки и Хацапетовка; ср. телевизионный сериал «Доярка из Хацапетовки»), *Гольфстримия* (ср. гольфы и Гольфстрим), *Пейджакетия* (пейдж, пейджер и жакет) – Гриша, 11 л.; *Кармания* (Степан, 11 л.); *Труссия* (трусы и Пруссия) – Андрей, 11 л.; *Санкт-Платъенбург* (Дарья, 11), *Шаприж* (шапка и Париж); *Платъериж* (платье и Париж), *Брюкиндия* (брюки и Индия), *Джинсобург* (Дарья, 11 л.); *Сандальбург* (Маша, 11 л.); *Майково*, *Майками* (майка и Майями), *Кофтомск* (ср. Томск), *Джинсоград*, *Рубахонетровск* (ср. Днепропетровск), *Жилетодесса* (ср. Одесса), *Водолазия* (водолазка и Азия) – Андрей, 11 л.; *Панамкино*, *Шубляндия* (Аня, 11 л.).

Представленные пятиклассниками рассказы и стихи развернуты в собственном фабульном ключе (более прагматическом, буквализованном в сравнении с прототипическим текстом) и отражают разные аспекты рефлексии школьников над игровым словом (в соответствии с приоритетами возраста и уровнем языковой компетенции):

Однажды мы с Настей поехали в магазин игрушек и там я увидела **Кукляндию**, **Мишукфляндию**. Потом мы пошли в отдел **Мягиталии** (мягких игрушек из Италии). «Смотри, – говорит Настя, – у всех этих игрушек есть *свои страны*» (Маша, 11 л.).

Ср. текст, в котором также представлены игровые номинации предметов обихода, оформленные по ономастическим моделям: Ко мне пришла подружка. Зашла в ванну помыть руки и говорит: «Это же **Фенляндия** – страна *фенов*! А вот еще **Расческоляндия** – город расчесок. А рядом **Плойколяндия** – страна *плек*». А еще там была электробритва. Это была Планета **Электробритландия**. Вот так мы с подружкой погрузились в страну **Ванноландию** (Аня, 11 л.).

Еще один тематический ряд играем – названия сладостей с использованием тех же принципов номинации:

Однажды мы с подружкой пошли в магазин: Ну, здравствуй, **Шоколандия**, и здравствуйте, **Конфетия**! Лучшее в **Шоколандии** – *шоколакомства*. А рядом с **Шоколандией** была страна **Карамелия**. И долго-долго ели мы вкусные *карамелины*. И много-много съели мы шоколадных *батоневичей*!!! (Александра, 12 л.)

Безусловно, не все созданные детьми игровые инновации можно признать удачными (из-за их структурной искусственности и фонетической «дефектности», затемняющей связь с прототипом). Пятиклассникам «мешает», по-видимому, ложно понятая установка на создание оригинального слова. Однако в большинстве случаев все же респондентами считана идея игровой зашифровки передаваемого содержания в топонимическом коде.

Проведенный анализ позволяет выделить некоторые типичные стратегии имятворчества, обусловленные особенностями детского языкового сознания. Совершенно очевидно, что такими стратегиями являются установление актуальных для ре-

бенка мотивационных связей между именем собственным и апеллятивом, придание ему характерологического статуса. Задачу считывания и тиражирования ономастической игры облегчает понятный ребенку механизм ее образования – введение нового корня в модельную сетку готового имени, прием контаминации.

В качестве поля для экспериментального стимулирования имятворческой активности может выступать художественный (в нашем случае поэтический) текст (адресованный детям), в котором задан некий игровой вектор взаимодействия автора с читателем. Думается, что подобные экспериментальные «срезы» могут способствовать более аргументативному обсуждению разных форм ЯИ в свете их дискурсивной обусловленности (в частности эффективности использованной автором техники создания игрового текста при его адресации ребенку).

С другой стороны, можно констатировать, что метод экспериментального игрового конструирования является не только продуктивной диагностической процедурой (обнаруживающей способность ребенка к считыванию и репродуцированию доступных ему алгоритмов ЯИ), но выступает одновременно одним из видов *тренинга* вербальной креативности. В основу такого тренинга, согласно нашей концепции, должен быть положен принцип соотношения характерных для ребенка естественных практик речевого творчества с новыми (специально смоделированными) условиями их осознанной актуализации и усложнения.

## ЛИТЕРАТУРА

*Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество: Монография. – Екатеринбург, 1996.

*Гридина Т.А.* К истокам вербальной креативности // Лингвистика креатива-1: Коллективная монография./ Под общей ред. проф. Т.А.Гридиной. 2-е изд.– Екатеринбург, 2013.

*Коновалова Н.И.* Традиции народной культуры в зеркале языка // Филологический класс. Региональный научно-методический журнал. № 3(29). – Екатеринбург, 2012.

© Гридина Т.А., 2014