

*Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева*

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ЛИТЕРАТУРНЫХ СКАЗКАХ РОАЛЬДА ДАЛЯ

*Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева,  
г. Чебоксары, Россия*

**Аннотация.** Настоящая статья посвящена изучению феномена языковой игры в современной британской литературной сказке. Исследование проведено на материале сказок Роальда Даля, одного из самых известных литераторов Великобритании. В статье дается определение языковой игры, рассматриваются языковые средства и приемы, используемые писателем в его литературных сказках для создания игровой атмосферы и привлечения внимания читателя.

Актуальность исследования связана с тем, что языковая игра способствует установлению контакта автора с читателем, помогает автору направить внимание читателя на важные аспекты текста и вовлечь его в мир сказочного описания, созданного писателем. Современная англоязычная литературная сказка представляет собой уникальный объект лингвостилистического и жанрового исследования, сочетающий традиционные фольклорные элементы с новаторскими приемами.

Материалом для исследования послужили британские литературные сказки Р. Даля. В рамках работы использованы следующие методы: метод сплошной выборки, контекстуальный, лингвостилистический и интерпретационный анализы.

Результаты проведенного исследования свидетельствуют о том, что языковая игра в сказках Р. Даля полифункциональна и реализуется с помощью средств всех уровней языка. «Игра в текст» является одним из наиболее значимых приемов создания сказочного текста, при этом лексические средства выполняют доминирующую роль, что находит свое отражение в специфическом использовании фразеологизмов, многозначных слов, каламбуров, авторских окказионализмов.

**Ключевые слова:** *жанр, каламбуры, современная литературная сказка, фразеологизмы, языковая игра*

*N. V. Kormilina, N. Yu. Shugaeva*

## LINGUISTIC MEANS OF IMPLEMENTING LANGUAGE GAME IN ROALD DAHL'S LITERARY FAIRY TALES

*I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia*

**Abstract.** This article is devoted to the study of the phenomenon of language game in modern British literary fairy tales. The study is based on the fairy tales of Roald Dahl, one of the most famous British writers. The article provides a definition of language game and examines the linguistic means and techniques used by R. Dahl in his literary fairy tales to create a playful atmosphere and engage the reader's attention.

The relevance of the study is due to the fact that language play facilitates the establishment of contact between the author and the reader, helps the author direct the reader's attention to important aspects of the text and involve him in the world of the fairy-tale description created by the writer. Modern English-language literary fairy tales represent a unique object of linguistic, stylistic, and genre research, combining traditional folklore elements with innovative techniques.

The material of the study was British literary fairy tales by R. Dahl. The following methods were used in the study: continuous sampling, contextual analysis, linguostylistic analysis, and interpretative analysis.

The results of the study indicate that the language game is multifunctional in R. Dahl's fairy tales and is implemented using the means of all levels of language. The language game or "text game" is one of the most significant means of creating a fabulous text, while lexical means play a dominant role, which is reflected in the specific use of phraseological units, polysemantic words, puns, and author's occasionalisms.

**Keywords:** *genre, puns, modern literary fairy tale, idioms, language game*

**Введение.** Предметом настоящего исследования является феномен языковой игры, реализуемой на уровне текста в современных британских литературных сказках. Цель исследования – определить специфику жанра современных британских литературных сказок и систематизировать языковые средства, используемые автором для достижения воздействия на читателя.

Языковую игру определяют как целенаправленное использование языковых средств для достижения определенного внеязыкового воздействия на читателя. В узком смысле языковая игра представляет собой намеренное нарушение языковой или речевой нормы с целью создания художественного эффекта для воздействия на коммуникацию и создание эстетического, комического или художественного воздействия на читателя. Важно, что игровая ситуация при этом воспринимается как лицом, продуцирующим сообщение, так и его реципиентом, поскольку «нарушение этого понимания ведет к коммуникативному сбою» [8, с. 162].

Научная литература по теме исследования включает в себя как отечественные, так и зарубежные работы. Ученые изучают систему языковых средств, которую Р. Даль использует для создания игрового восприятия текста в своих литературных произведениях и, прежде всего, в сказках. Наиболее известными отечественными исследователями языковой игры в творчестве Р. Даля являются О. С. Подольская [6], С. А. Серебренникова [7], В. Ю. Хартунг ([8], [9]) и др.

**Актуальность исследуемой проблемы.** Актуальность данного исследования обусловлена возрастающим интересом к изучению сказки не только как жанра детской литературы, но и как сложного художественного явления, отражающего культурные, социальные, языковые тенденции современности. В условиях глобализации и переосмысления литературных канонов британская сказка демонстрирует синтез классического представления о сказочном тексте и новых реалий, что делает ее ценным материалом для филологического анализа, который позволяет раскрыть механизмы взаимодействия формы и содержания в художественном тексте.

Языковая игра является средством художественной выразительности и воздействия на читателя, которое широко применяется в юмористических детских произведениях. Этот прием часто строится на нарушении литературной нормы, что создает неожиданный, комический эффект и добавляет высказыванию новые смыслы, привлекающие внимание читателя [7].

Современные британские сказки, созданные такими авторами, как Р. Даль, Дж. Роулинг, Ф. Пулман, приобрели мировую известность и оказали значительное влияние на развитие жанра. Лингвостилистические особенности их произведений отражают эволюцию языка и стиля в контексте постмодернистской эстетики. Авторы современных сказок, сохраняя связь с традицией, активно экспериментируют с жанровыми границами, что требует системного изучения. Анализ языковой игры, характерной для текстов современных сказок, позволяет выявить, как традиционные жанровые каноны трансформируются под влиянием современных культурных и социальных контекстов.

**Материал и методы исследования.** Материалом для исследования послужили британские литературные сказки Р. Даля «Чарли и шоколадная фабрика» (англ. *Charlie and the Chocolate Factory*, 1964 г.), «Матильда» (англ. *Matilda*, 1988 г.), «Ведьмы» (англ. *The Witches*, 1983 г.), «Большой и добрый великан» (англ. *The BFG*, 1982 г.), «Джеймс и Чудо-Персик» (англ. *James and the Giant Peach*, 1996 г.) на английском языке. В рамках работы для решения поставленных задач использованы следующие методы: метод сплошной выборки, контекстуальный, лингвостилистический и интерпретационный анализы.

**Результаты исследования и их обсуждение.** «Языковая игра использовалась в литературных произведениях столько, сколько существовала сама литература, но лишь в эпоху постмодернизма она перестает быть вспомогательным приемом, выходит на первый план и часто воспринимается не столько как средство достижения некоего стилистического эффекта, сколько как сама цель литературной коммуникации. В эпоху постмодернизма человек получил возможность интерпретировать искусство в многозначном смысловом пространстве» [6].

«Сказки всегда являлись неотъемлемой частью человеческого бытия. На протяжении многих веков различные легенды и мифы передавались из поколения в поколение. Сказка воспринимается как символическое выражение глубочайшей древности, эта мудрость, казалось, была явной и открытой» [2, с. 117]. Британская сказочная традиция содержит богатое наследие фольклорных образов, народного юмора, необыкновенных приключений, волшебных событий. Английские литературные сказки несут в себе социальные проблемы общества, их авторы поставили своей задачей не только развлечь публику и возбудить воображение как детей, так и взрослых, но и преподать читателю урок морали [1, с. 8]. Стремление охватить широкую аудиторию, включая и взрослых, и детей, составляет одну из ключевых особенностей литературной сказки [4, с. 78].

К особенностям современной британской литературной сказки относится игра с жанровыми ожиданиями. Читатели привыкли к простому и традиционному повествованию сказок, где все предсказуемо. Однако современные авторы зачастую ломают канонные рамки произведений, создают неожиданные сюжетные повороты, придают сложные черты характерам героев и злодеев [5].

В сказках Р. Даля языковая игра реализуется на разных уровнях языковой системы: на фонетическом, лексическом, синтаксическом и графическом. Этот прием создает особый, своеобразный образ сказок и становится основным способом взаимодействия автора с читателем. Р. Даль широко использует на страницах своих произведений различные средства, которые создают стилистический и психологический эффект, эмоциональную и эстетическую реакцию у читателя.

На фонетическом уровне автор использует аллитерацию – повторение одинаковых или сходных согласных в начале слога. Например, повторение звука [b] в предложении *“Big Benny Bopped the Balloon with a Big Blue Bat”*, чем создается эффект ударов [13, р. 34]. Читателю слышится, как главная героиня колотит по шарик. Такой ритмичный повтор делает сцену динамичной и смешной. Повторение звука [m] имитирует чавканье и недовольное ворчание вредного человека. Обратимся к примеру из сказки «Чарли и шоколадная фабрика»: *“Mean Mister Mustard munched on moldy muffins”* [10, р. 56]. Р. Даль подбирает такие слова, которые не только описывают действие, но также своим звуковым оформлением передают отвратительную манеру поглощения еды мистером Мастердом.

В сказке «Джеймс и гигантский персик» во фразе *“The ghastly green glowworms glittered grotesquely in the gloom”* аллитерация взрывного согласного [g] в пяти словах подряд создает эффект нарастающего напряжения, визуализирует мерцание светлячков в ночи [11, р. 62]. Этот согласный звук требует значительного мышечного напряжения артикуляционного аппарата, тем самым неосознанно читателю передается ощущение дискомфорта, тревоги, создается пугающая атмосфера, которая подпитывает интерес читателей. Губно-губной согласный звук [w] требует характерное вытягивание губ, которое напоминает артикуляцию шепота. Повторение этого звука в «Ведьмах» имитирует шепот: *“The witches’ warty faces wrinkled wickedly when they whispered”* [14, р. 45]. Тем самым приведенная аллитерация передает манеру таинственного, приглушенного звучания речи, подчеркивает отталкивающую внешность и опасную сущность ведьм.

Ассонанс – прием, в котором повторяются гласные звуки. Так, например, повторяющиеся звуки [ou] подражают манере уханья совы. Р. Даль выстраивает мелодику предложения при описании совы: *“The old owl on the oak opened one eye”* [14, р. 78]. В сказке

«Матильда» повторяющиеся звуки [aɪ] создают мелодичную строку: “*The tiny girl with big eyes ate pie in the quiet library*” [12, p. 89]. Ассонанс ритмически передает саму атмосферу тихой библиотеки, в которой маленькая девочка украдкой угощается пирогом. Прием визуализирует широко раскрытые глаза ребенка, полные восторга от пирога и страха быть пойманной.

Ономатопея, или звукоподражание, также представлена в произведениях Р. Даля: “*There was a tremendous noise of whizzing coming from inside, and then suddenly... WHOOSH!.. out shot a streak of brilliant blue*” [10, p. 87]. Звукоподражание с шипящим [ʃ] создает эффект присутствия на удивительной фабрике Вилли Вонки. “WHOOSH!” изображает резкий выброс воздуха, а графическое выделение заглавными буквами и восклицательным знаком усиливает звуковую экспрессию, позволяет юному читателю «услышать» работу фантастических машин на шоколадной фабрике. В сказке «Матильда» Р. Даль демонстрирует контрастную ономатопею: “*CRASH! The glass fell and shattered on the floor. PLOP! The newt dropped from her hair*” [12, p. 112]. Сочетание взрывного [k] и шипящего [ʃ] в слове “crash” передает эффект падения стекла, резкий и разрушительный звук, в то время как глухой [p] имитирует мягкое падение тритона, передает комический эффект. Контраст между этими примерами усиливает драматизм сцены.

В сказке «Джеймс и гигантский персик» Р. Даль использует целый каскад звукоподражательных местоимений: “*Squelch! Splash! Splosh! The slimy snake slid into the swamp*” [11, p. 65]. Сочетание согласных [skw] и резким окончанием [tʃ] в слове “squelch” имитируют что-то вязкое, липкое. Местоимения “splash” и “splosh” создают эффект эха, последовательные всплески воды. Эти примеры ономатопеи передают скользкие движения змеи в болоте. В сказке «Матильда» звукоподражания выстроены по нарастающей громкости: “*Crash! Bang! Wallop! The Trunchbull thumped and thundered down the hall*” [12, p. 87]. Они передают взрывной звук удара, графическое выделение восклицательными знаками превращает слова в визуальные звуковые сигналы, таким образом читатель может ощутить тяжелую поступь героя, нарастающий гул, содрогание пола под ногами.

Игра на фонетическом уровне представляет собой сложный инструмент психологического воздействия на читателя. Аллитерация, ассонанс, ономатопея создают визуально-звуковой образ, раскрытие характеров персонажей.

Лексическая игра в сказках Р. Даля представлена в виде каламбуров, неологизмов, игры с фразеологизмами, обыгрывания в одном контексте разных значений многозначного слова. Каламбуры в сказке «Чарли и шоколадная фабрика» связаны с личностью Вилли Вонки. На дверях его фабрики дети читают: “*Butterscotch and buttergin, it said on the next door they passed*” [10, p. 65]. Слово “butterscotch” означает «ириски», но оно состоит из двух слов: *butter* (масло) и *scotch* (скотч – разновидность алкогольного напитка).

В высказывании хозяина фабрики “*The grass you are standing on, my dear little ones, is made of a new kind of soft, minty sugar that I’ve just invented! I call it swudge! Try a blade!*” использован окказионализм [10, p. 40]. В основе слова “swudge” находятся два слова: *sward* (трава) и *fudge* (помадка). В результате получается травяная (мятная) помадка. Эти приемы создают образ Вилли Вонки как эксцентричного, необычного человека, склонного к эпатажу, странным, не поддающимся обычной логике действиям. Он играет словами так же легко, как играет человеческими судьбами, что делает обычную экскурсию на фабрику опасным мероприятием. Даже сам процесс отбора посетителей оказывается розыгрышем, лотереей. Главный герой произведения оказывается близок и автору, который играет с читателем, погружая его в мир абсурда и странной логики мира сладкого королевства.

В другом произведении Р. Даля “*The BFG*” (“*The Big Friendly Giant*”) игра слов также характеризует преимущественно главного героя, что показывает его уникальность. Вместо обычных овощей он питается “*snozzcumber*”. Слово образуется путем слияния

*snozz* (сопеть, хрюкать) и *cumber* – производное от *cucumber* (огурец). Данная разновидность еды также описывается при помощи неологизмов: “*filthsome, disgusterous, rotsome, foulsome, sickable*” (мерзостойкий, мерзостойкий, отравительный, отмутительный, мучительный) [13, p. 35].

Каламбуры в произведениях Р. Даля – это основной инструмент языковой игры, создающий многослойные смыслы, характерный для него «черный юмор». “*We is having an interesting bablement about the taste of the human bean*” [13, p. 112]. Гигант не владеет языком достаточно хорошо, поэтому он допускает ошибки в грамматике, а также путает слова “being” и “bean”. Пример подчеркивает «детскость» речи Большого гиганта через намеренное искажение слов. Каламбур создает комический эффект, характеризует персонажа через его специфическую речь, а тема «поедания» человека представлена в смягченной детской форме: “*I’m a flesh-eating giant, but I’m not a man-eating giant*” [13, p. 89]. В этом примере противопоставлены понятия “flesh-eating” и “man-eating”, в которых сходная конструкция подчеркивает их семантическое различие. Каламбур строится на тонкой игре понятий, которая также смягчает потенциально шокирующую тему «поедания» людей гигантами, переводя в шутку про своеобразную «диетическую этику» великанов. Схожесть конструкции создает эффект словесной экономии, которая является характерной чертой детской речи. При этом примеры служат дидактической цели – выработать правильное отношение к здоровому питанию в доступной для ребенка форме.

Гигант путает слова, называет телевизор *telly-telly*, а радио – *radiosqueaker*. Он находит связь между названием населенных пунктов и тем, что едят его жители: “*Human beans from Jersey is tasting cardigans*” [13, p. 137]. Игра слов в данном случае заключается в том, что *jersey* можно перевести как «джерсер» или «тонкий свитер». Вместо “human beings” (человеческие существа) великан говорит “human beans” (человеческие бобы), сравнивая в принятом в его мире духе все с едой. Когда Софи пытается его поправить, он начинает сердиться и раздражаться, хотя девочка предельно вежлива и тактична. Великан оказывается воплощением ребенка, несмотря на его размер и возраст. Он говорит в детской манере, путая слова, нарушая их порядок, находя необычные связи и аналогии. Софи и Большой гигант становятся двумя гранями детской личности – послушная и смиренная девочка и добрый, но невоспитанный мальчик.

Языковые эксперименты на лексическом уровне в произведениях Р. Даля представлены через использование авторских неологизмов. Неологизм “*Scrumdiddlyumptious*” демонстрирует удивительную способность автора трансформировать стандартную лексику “*scrumptious*” (восхитительный) через введение игрового элемента детской речи “*diddly*”, что создает эффект преувеличенной вкусности [10, p. 32]. Суффикс “-umptious” дополняет общую картину, имитирует реальные словообразовательные модели английского языка, понятные детскому восприятию.

Неологизм “*Oompa-Loompas*” означает название вымышленного народа, работающего на фабрике Вилли Вонки [10, p. 76]. Звукоподражательное слово “*Oompa*” имитирует маршевый шаг, барабанный ритм, под который маленькие человечки двигаются. Повторяющаяся часть “*Loompa*” способствует быстрому запоминанию имени, а сам неологизм в целом визуализирует работу Умпа-Лумпов.

На шоколадной фабрике Вилли Вонки производят различные кондитерские изделия. Одно из них сделано из необычной ягоды “*Snozzberry*” ([10, p. 117]) – вымышленной ягоды, название которой звучит абсолютно абсурдно и в то же время загадочно. Взрослые читатели увидят здесь тонкий намек на неприличное сленговое слово, а для детей оно остается просто смешным звуко сочетанием. Плотоядные инопланетные существа определены, как “*Vermicious Knid*” [10, p. 89]. “*Vermin*” с латинского языка означает паразит, а слово “*Knid*” очень похоже на “*squid*” – кальмар. Неологизм создает образ отталкивающего инопланетного народа.

Для определения «детскости» речи великанов из произведения “The BFG” Р. Даль использует неологизм “Gobblefunk” [13, p. 12]. “Gobble” означает поглощать, болтать, а “funk” – нечто странное. Таким образом, манера общения великанов характеризуется как смешанная, примитивная и непонятная речь. Р. Даль юмористически обыгрывает тему телесных функций, смягчает ее для детской аудитории: “Whizzpopper” [13, p. 67]. Слово образовано от “whizz” – свистеть и “pop” – хлопать. Вместе они формируют понятие «испускать газики», языковая игра превращает неловкое слово в источник безобидного смеха.

В этом же произведении кошмарные сны также получили свое необычное название – “Trogglehumper” [13, p. 102], в котором “troggle” напоминает “trouble” – беду, и “humper” происходит от “thumper” – что-то громкое. Неологизм создает ощущение чего-то ужасающего и гротескного. Неологизм “Froboscottle” означает газированный напиток великанов [13, p. 54]. Составные части слова “frob-” и “-scottle” звучат как нечто волшебное и игривое, подчеркивая необычные свойства газированного напитка. В результате у читателя создается ощущение пузырьков, спускающихся вниз по стакану. Выдуманное слово “Zozimus” определяется автором как мечты [13, p. 45]. Неологизм передает атмосферу волшебства, “zo-” ассоциируется с движением, в то время как “-zimus” напоминает “magicus” – магическое, необычное.

Значимым средством языковой игры, к которому прибегает Р. Даль, является специфическое использование фразеологизмов, которое можно отнести к особенностям авторского стиля писателя. «Возможность трансформации фразеологизмов вытекает из сохранения их внутренней формы, то есть исходного, буквального смысла, и относительной устойчивости. Семантическая трансформация фразеологизмов позволяет понять фразеологический оборот в прямом и переносном смыслах, то есть происходит использование двойной актуализации, которая основывается на двойном восприятии: на обыгрывании значения фразеологического оборота и буквального значения одного, двух или трех его компонентов. Это способствует оживлению образа фразеологической единицы, создает яркость ассоциаций, усиливает эффект воздействия» [3].

В сказке «Матильда» Р. Даль переосмысливает известное выражение: “*Never do anything by halves if you want to get away with it. Be outrageous. Go the whole hog*” [12, p. 67]. Идиома “go the whole hog” означает «сделать что-то основательно, выложиться по полной», однако, поместив ее в неожиданный контекст, писатель превращает совет о добросовестной работе в руководство по хулиганству, наполнив идиому совершенно противоположным смыслом. Создается эффект тонкой сатиры на взрослые поучения.

В сказке “The BFG” Р. Даль также трансформирует устойчивое выражение “itching problem”: “*Words is oh such a twitch-tickling problem to me all my life*” [13, p. 23]. Писатель переосмысливает идиому «назойливая проблема», добавляет характерное для великана звукоподражание “twitch-tickling”, тем самым создается эффект физического, практически ощущаемого дискомфорта от пользования языком. Автор не просто заменяет один из элементов идиомы, он пересоздает ее, но при этом сохраняет схожесть исходного выражения.

Классическая английская пословица “A little learning is a dangerous thing” принимает совершенно противоположное значение в произведении «Чарли и шоколадная фабрика»: “*A little nonsense now and then is relished by the wisest men*” [10, p. 98]. Оригинальная пословица предостерегает против поверхностных знаний, в то же время Р. Даль акцентирует внимание на важности спонтанного творческого безумия.

В сказке «Чарли и шоколадная фабрика» автор использует устойчивые выражения военной риторики, такие как “red alert”, “all systems are go”: “*This is an emergency! This is a red alert! All systems are go! Everything is tickety-boo*” [10, p. 92]. Р. Даль заимствует устойчивые выражения из военного и космического лексикона и соединяет их с несоответствующим

контексту британским сленгизмом “ticky-boo”, который означает «все в порядке». Этот сознательный диссонанс создает неповторимую юмористическую ситуацию.

Необычное использование фразеологизмов позволяет писателю говорить с читателями на серьезные темы через призму юмора и абсурда. Автор балансирует между сохранением узнаваемости исходных выражений и их переосмыслением, тем самым создается уникальный авторский стиль письма Роальда Даля.

«На лексико-синтаксическом уровне языковая игра может быть реализована с помощью градации. Повторение схожих по смыслу слов увеличивает эмоциональный эффект, а также реализует выразительную функцию, передавая желаемую мысль более точно, объемно и тонко» [9]. Например, приведем высказывание Вилли Вонки: *“Impossible!” cried Mr Wonka. “Unthinkable! Inconceivable! Absurd! He could never be made into marshmallows!”* [10].

Графическая игра автора тоже является немаловажной частью «игры в текст». Р. Даль использует разные шрифты, форматирование, курсив. Такая игра дает читателю понять, когда герой выделяет слово интонацией, на чем сделаны акценты. Это придает речи героев произведения эмоциональность, живость, насыщенность. Написанные заглавными буквами вывески будто кричат на читателя, привлекая его внимание. Главный герой, великан, из произведения “The BFG” говорит с ошибками, нарушая нормы английского языка. Вместо “I am”, представляясь, он использует конструкцию “I is”. При написании его имени Р. Даль меняет размер и разновидность шрифта. В сказке «Чарли и шоколадной фабрика» жирным шрифтом выделяются вывески.

На одной из вывесок гости шоколадной фабрики видят следующую надпись: *“ALL THE CREAMS – DAIRY CREAM, WHIPPEDCREAM, VIOLETCREAM, COFFEECREAM, PINEAPPLE CREAM, VANILLA CREAM, AND HAIR CREAM”* [10, p. 51]. Здесь дается некое развитие темы, когда в разнообразные кремы, используемые для изготовления сладостей, добавляется крем для волос, что можно перевести как «волосатый крем». Данный прием создает очевидный комический эффект.

Слова, выделенные жирным шрифтом и немного смещенные относительно остального текста, часто встречаются в речи гиганта. Использование заглавных букв является универсальным способом передачи эмоций, громкости речи в эмоциональные моменты. Увеличение шрифта имитирует громкий голос великана, создается эффект «крика» на странице: *“STOP! shouted the BFG. DON’T MOVE!”* [13, p. 89]. В следующем примере заглавные буквы имитируют не только громкость, но и продолжительность звука, которая достигается с помощью удлинённого написания: *“WHOOSH! The air came out of his lungs like a hurricane”* [13, p. 78].

В сказке «Матильда» графическое выделение визуально передает громкость звука, создает эффект внезапности, маскирует кульминационный момент из сцены: *“CRASH! The glass fell and shattered on the floor”* [12, p. 112]. В произведении «Чарли и шоколадная фабрика» с помощью использования заглавных букв передается эмоциональное состояние персонажа, панический крик матери: *“STOP! Screamed Mrs. Gloop as her son disappeared into the pipe”* [10, p. 92].

Крупный шрифт вместе с одновременным удлинением слова передает визуально пронзительный детский крик: *“EEEEK! Squeaked the little girl when she saw the witch”* [14, p. 134]. Подобное оформление ассоциируется с резким, высоким, даже визжащим звуком, характерным для испуга. В сказке «Джеймс и гигантский персик» передается и ударная сила звука: *“KABOOM! The peach had landed”* [11, p. 120]. В этом примере читатель может увидеть, как графически изображается комический взрыв.

Нестандартное расположение текста отражает уникальный стиль письма Р. Даля. В сказке «Чарли и шоколадная фабрика» используется описание вкусов волшебной сказки: *“Strawberry / Blueberry / Raspberry / Peach / Watermelon”* [10, p. 87]. Вкусовые начинки оформляются в виде нисходящей диагонали, где каждая новая строка начинается с отступом, с помощью которого создается визуальный образ спускающегося по лестнице

текста. Прием имитирует плавное, постепенное изменение вкуса по мере жевания, отражая нисходящее движение по вкусовым ощущениям.

Графическая игра представлена в виде неожиданных пробелов, которые прерывают речь гиганта: *“Human beans.../ ...is not/... knowing/... what they is doing”* [13, p. 134]. Разрывы строк имитируют прерывистое дыхание и медленный темп мысли гиганта, который сталкивается с трудностями использования английского языка.

Расположение текста по спирали вокруг иллюстрации представлено в произведении «Матильда»: *“Round and round / the mulberry bush / the monkey chased / the weasel”* [12, p. 156]. Страница превращается в визуально-текстуальный лабиринт, который необходимо пройти юным читателям. Такое расположение текста создает эффект «чтения-путешествия», когда глаза читателей следуют за движениями, описанными в произведении. В сказке “The BFG” строки изгибаются наподобие холмов: *“Up and down / the giant go / stomping / crushing / roaring / below”* [13, p. 112]. Нестандартное расположение текста имитирует описываемое действие, великаны идут, словно по кочкам, вверх-вниз, что создает визуальный образ, ритм движения. Восходящие линии означают подъем, а нисходящие – спуск. Графическая игра с текстом представляет собой декоративный прием повествования в сказке, но также является сложной системой визуальной подачи текста, где графическое оформление становится полноценным средством художественной выразительности. Через специфическую организацию текста Р. Даль передает темп, движение, ритм, громкость, эмоциональное состояние персонажей.

На синтаксическом уровне «игра в текст» представлена в виде нарушения порядка слов, парцелляции, повторения синтаксических конструкций, нарушения согласования, эллипсиса. Инверсия, или нарушение порядка слов, встречается в речи великанов из произведения “The BFG”: *“Unexpected this is! Very unexpected!”* [13, p. 78]. Данный пример раскрывает спонтанную устную речь гигантов, которая передает удивление, неожиданность, а нарушение стандартного порядка создает ощущение эмоциональности высказывания. Инверсия в сказке «Ведьмы» представлена следующим образом: *“Glorious it was! Glorious and frightening!”* [14, p. 89]. Предикативное прилагательное вынесено в начало предложения перед подлежащим и сказуемым, что передает эмоциональную окраску восклицания. Повтор конструкции с союзом “and” усиливает контраст между восхищением и страхом маленькой героини перед ведьмами. В сказке «Джеймс и гигантский персик» нарушение порядка слов имитирует процесс падения персика: *“Down, down, down dropped the peach”* [11, p. 112]. Наречие повторяется трижды перед глаголом, что визуально и ритмично создает эффект ускорения падения.

Парцелляция – разбиение высказывания на части – используется как один из способов синтаксической игры: *“The witch smiled. A wild smile. A dangerous one”* [14, p. 45]. Намеренное дробление предложения на три части визуально демонстрирует нарастающую угрозу, исходящую от злой ведьмы. Каждая последующая синтагма уточняет и усиливает предыдущую, тем самым формируется градация. Во фрагменте *“The Giant poused. A long pause. A thoughtful pause”* дробление предложения демонстрирует эффект нарастающей значительности паузы [13, p. 134]. Первое предложение указывает на действие, второе подчеркивает его продолжительность, третье – раскрывает внутреннее состояние персонажа. Данное синтаксическое членение демонстрирует процесс постепенного осмысления ситуации. Происходит осознание угрозы в момент, когда глаза широко раскрыты от страха. Р. Даль прибегает к повторам синтаксических конструкций: *“He ran and he jumped and he skipped and he hopped”* [11, p. 34]. Повтор местоимения “he” и союза “and” передает непрерывность движения, синтаксический параллелизм создает ритмический эффект, характерный для детской речи.

Нарушение согласования в предложении подчеркивает уникальность авторского стиля писателя: *“We is not believing in human beans!”* [13, p. 112]. Сознательное нарушение согласования подлежащего и сказуемого в английском языке демонстрирует наивную, детскую речь гигантов.

**Выводы.** Результаты исследования позволяют сделать вывод о функциях языковой игры в сказках Р. Даля и показывают, что автор создал уникальную систему «игры в текст», которая реализуется на лексическом, графическом, фонетическом и синтаксическом уровнях.

За счет языковой игры в произведениях Р. Даля создаются особые сказочные ироничные образы главных героев, единое сказочное пространство, которое помогает удерживать внимание читателя. Использование каламбуров, авторских неологизмов, фразеологизмов позволяет изобразить уникальные сказочные миры.

Средства графической игры отражают визуальную природу детского восприятия мира и демонстрируют новаторский подход автора к оформлению текста. Увеличение шрифта, нестандартное расположение текста выражают визуальную природу детского восприятия сказки. Фонетический и синтаксический уровни выполняют вспомогательную функцию, подчеркивая основные смысловые акценты и усиливая комический эффект произведений Р. Даля.

Творчество Р. Даля демонстрирует удивительную жизнеспособность и актуальность жанра современной литературной сказки. Его произведения сохраняют традиционную дидактическую функцию и морально-нравственный посыл, одновременно чутко реагируют на актуальные культурные тренды, что делает их востребованными как среди детской, так и среди взрослой аудитории. Особенно важно отметить способность Р. Даля говорить на сложные темы доступным языком, не упрощая при этом проблематику своих сказок.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Антонова В. Ф. Британская народная сказка как составная часть культуры народов британских островов // *Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций*. – 2010. – № 2. – С. 29–36.
2. Ковтун Е. Н. Поэтика необычного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи, мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). – М. : Изд-во МГУ, 1999. – 308 с.
3. Кормилини Н. В., Шугаева Н. Ю. Функциональный аспект фразеологического каламбура в заголовках англоязычных мужских журналов // *Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева*. – 2019. – № 5(105). – С. 56–62.
4. Неёлов Е. М. Волшебство-сказочные корни научной фантастики. – Л. : Изд-во Ленингр. ун-та, 1986. – 200 с.
5. Никитина А. А., Шугаева Н. Ю. О специфике жанра современной британской литературной сказки // *Вопросы иноязычной филологии в контексте современных исследований*. – Чебоксары : Чуваш. гос. пед. ун-т, 2025. – С. 488–493.
6. Подольская О. С. Социально-философский анализ феномена языковой игры в философии постмодернизма [Электронный ресурс] // *Власть и управление на Востоке России: электронный научный журнал*. – 2008. – № 1(42). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-filosofskiy-analiz-fenomena-yazykovoy-igry-v-filosofii-postmodernizma/viewer> (дата обращения: 25.12.2025).
7. Серебrenникова С. А. Перевод языковой игры в произведениях Р. Даля // *Иностранный язык и межкультурная коммуникация : мат-лы XV Междунар. студ. науч.-практ. конф.* – Томск : Вайар, 2021. – С. 161–165.
8. Хартунг В. Ю. Языковая игра как способ организации нарративного пространства постмодернистских сказок Н. Геймана (на материале английского языка) [Электронный ресурс] // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. – 2017. – № 3-1(69). – С. 162–166. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igrakak-sposob-organizatsii-narrativnogo-prostranstva-postmodernistskih-skazok-n-geymana-na-materiale-angliyskogo-yazyka/viewer> (дата обращения: 25.12.2025).
9. Хартунг В. Ю. Функции языковой игры в современной англоязычной литературной сказке (на материале сказок Р. Даля) [Электронный ресурс] // *Филологический аспект: международный научно-практический журнал*. – Нижний Новгород : Научно-издательский центр «Открытое знание», 2022. – № 8 (88). – URL : <https://scipress.ru/philology/articles/funksii-yazykovoj-igry-v-sovremennoj-angloyazychnoj-literaturnoj-skazke-na-materiale-skazok-rdalya.html> (дата обращения: 25.12.2025).
10. Dahl R. *Charlie and the Chocolate Factory*. – London : Puffin Books, 2005. – 176 p.
11. Dahl R. *James and the Giant Peach*. – London : Puffin Books, 2010. – 160 p.
12. Dahl R. *Matilda*. – London : Puffin Books, 2013. – 240 p.
13. Dahl R. *The BFG*. – London : Puffin Books, 2001. – 224 p.
14. Dahl R. *The Witches*. – London : Puffin Books, 2007. – 208 p.

Статья поступила в редакцию 12.01.2026

#### REFERENCES

1. Antonova V. F. Britanskaya narodnaya skazka kak sostavnaya chast' kul'tury narodov britanskix ostrovov // Mirovaya literatura na perekrest'e kul'tur i civilizacij. – 2010. – № 2. – S. 29–36.
2. Kovtun E. N. Poe'tika neoby'chajno: Xudozhestvenny'e miry` fantastiki, volshebnaj skazki, utopii, pritchi, mifa (Na materiale evropejskoj literatury` pervoj poloviny` XX veka). – M. : Izd-vo MGU, 1999. – 308 s.
3. Kormilina N. V., Shugaeva N. Yu. Funkcional'ny`j aspekt frazeologičeskogo kalambura v zagolovkax angloyazy`chny`x mužskix zhurnalov // Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogičeskogo universiteta im. I. Ya. Yakovleva. – 2019. – № 5(105). – S. 56–62.
4. Neyolov E. M. Volshebno-skazochny`e korni nauchnoj fantastiki. – L. : Izd-vo Leningr. un-ta, 1986. – 200 s.
5. Nikitina A. A., Shugaeva N. Yu. O specifikke zhanra sovremennoj britanskaj literaturnoj skazki // Voprosy` inoyazy`čnoj filologii v kontekste sovremenny`x issledovanij. – Cheboksary` : Chuvash. gos. ped. un-t, 2025. – S. 488–493.
6. Podol'skaya O. S. Social'no-filosofskij analiz fenomena yazy`kovoj igry` v filosofii postmodernizma [E'lektronny`j resurs] // Vlast' i upravlenie na Vostoke Rossii: e'lektronny`j nauchny`j zhurnal. – 2008. – № 1(42). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-filosofskiy-analiz-fenomena-yazykovoy-igry-v-filosofii-postmodernizma/viewer> (data obrashcheniya: 25.12.2025).
7. Serebrennikova S. A. Perevod yazy`kovoj igry` v proizvedeniyax R. Dalya // Inostranny`j yazy`k i mezhkul'turnaya kommunikaciya : mat-ly` XV Mezh-dunar. stud. nauch.-prakt. konf. – Tomsk : Vajar, 2021. – S. 161–165.
8. Xartung V. Yu. Yazy`kovaya igra kak sposob organizacii narrativnogo prostranstva postmodernistskix skazok N. Gejmana (na materiale anglijskogo yazy`ka) [Elektronnyj resurs] // Filologičeskie nauki. Voprosy` teorii i praktiki. – 2017. – № 3-1(69). – S. 162–166. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-kak-sposob-organizatsii-narrativnogo-prostranstva-postmodernistskix-skazok-n-gejmana-na-materiale-anglijskogo-yazyka/viewer> (data obrashcheniya: 25.12.2025).
9. Xartung V. Yu. Funkcii yazy`kovoj igry` v sovremennoj angloyazy`čnoj literaturnoj skazke (na materiale skazok R. Dalya) [Elektronnyj resurs] // Filologičeskij aspekt: mezhdunarodny`j nauchno-praktičeskij zhurnal. – Nizhnij Novgorod : Nauchno-izdatel'skij centr «Otkry'toe znanie», 2022. – № 8(88). – URL : <https://scipress.ru/philology/articles/funksii-yazykovoj-igry-v-sovremennoj-angloyazyčnoj-literaturnoj-skazke-na-materiale-skazok-rdalya.html> (data obrashcheniya: 25.12.2025).
10. Dahl R. Charlie and the Chocolate Factory. – London : Puffin Books, 2005. – 176 p.
11. Dahl R. James and the Giant Peach. – London : Puffin Books, 2010. – 160 p.
12. Dahl R. Matilda. – London : Puffin Books, 2013. – 240 p.
13. Dahl R. The BFG. – London : Puffin Books, 2001. – 224 p.
14. Dahl R. The Witches. – London : Puffin Books, 2007. – 208 p.

The article was contributed on January 12, 2026

#### Сведения об авторах

*Кормилина Наталия Владимировна* – кандидат филологических наук, доцент, декан факультета иностранных языков Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия, <https://orcid.org/0000-0002-7560-7531>, [kormilina@yandex.ru](mailto:kormilina@yandex.ru)

*Шугаева Наталья Юрьевна* – кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой английской филологии и переводоведения Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия, <https://orcid.org/0000-0003-4613-9158>, [nat-shugaeva@yandex.ru](mailto:nat-shugaeva@yandex.ru)

#### Author Information

*Kormilina, Natalia Vladimirovna* – Candidate of Philology, Associate Professor, Dean of the Faculty of Foreign Languages, I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia, <https://orcid.org/0000-0002-7560-7531>, [kormilina@yandex.ru](mailto:kormilina@yandex.ru)

*Shugaeva, Natalya Yuryevna* – Candidate of Philology, Associate Professor, Head of the Department of English Philology and Translation, I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia, <https://orcid.org/0000-0003-4613-9158>, [nat-shugaeva@yandex.ru](mailto:nat-shugaeva@yandex.ru)