

Элементы игры в страну-мечту в наивной фантастической литературе подростка: опыт самоописания

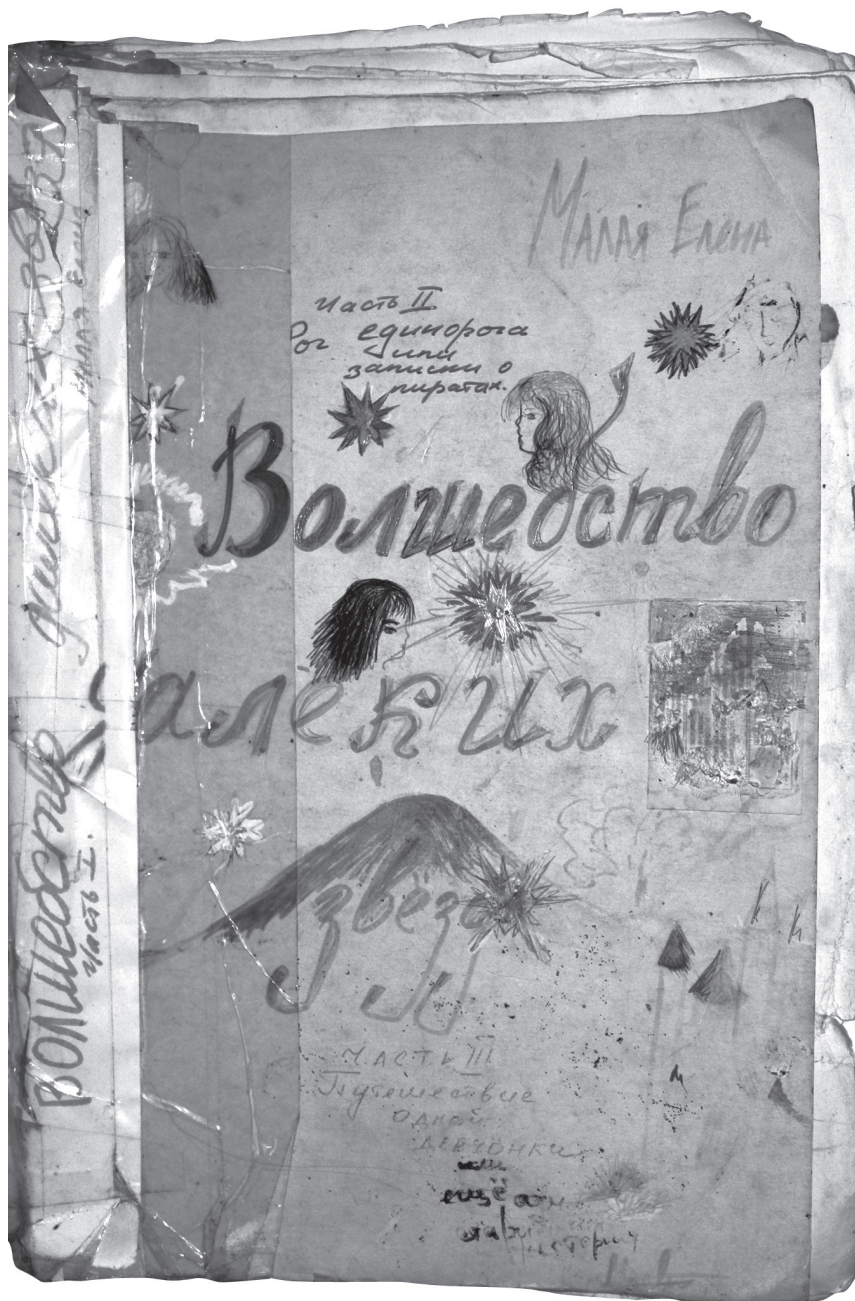
В статье автор описывает детский опыт литературного сочинительства, рассматривая его как пример письменной игры в страну-мечту. Подробно проанализированы способы воображения пространства в фантастической прозе подростка и рассмотрена специфика текстопорождения, в рамках которой письменный текст приобретает некоторые черты устной коммуникации и ориентируется на проживание и переживание автором.

Ключевые слова: игра в страну-мечту, паракосм, приключенческая литература детей, наивная литература, модели пространства, демаркация письменного и устного текста.

Передо мной лежит 197 страниц формата А4, скрепленных степлером и для верности «переплетенных» скотчем. Первая из них картонная, и на ней крупными зелеными буквами выведено: «Волшебство далеких звезд». На обложке нарисованы холмы, звезды, два замка и головы двух девушек и женоподобного юноши. Когда открываешь книгу, на «форзаце» виден список всех произведений автора с годами «выпуска» (из которого становится ясно, что данный том – третий в серии и закончен в 2006 г.), ниже расположен рисунок зеленоволосой девушки в медальоне. Под обложкой находится титульный лист, на котором приводится имя автора и повторяется название книги с уточнением «Сказочная повесть». Там же значится: «Посвящаю эту книгу прообразам и прототипам персонажей, [надеясь] что они, прочитав, узнают себя» и приписка «рисунки автора».

© Малая Е.К., 2017

Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект № 14-18-00590-П «Тексты и практики фольклора как модель культурной традиции: сравнительно-типологическое исследование».



197 страниц написаны без черновика: набраны в документе Office Word 14 кеглем Times New Roman с одинарным междустрочным интервалом. Сложно подсчитать, сколько это составляет авторских листов (к сожалению, файл .DOC не сохранился, и книга существует только в виде двух распечатанных экземпляров), но объем текста определенно превышает 100 тысяч знаков.

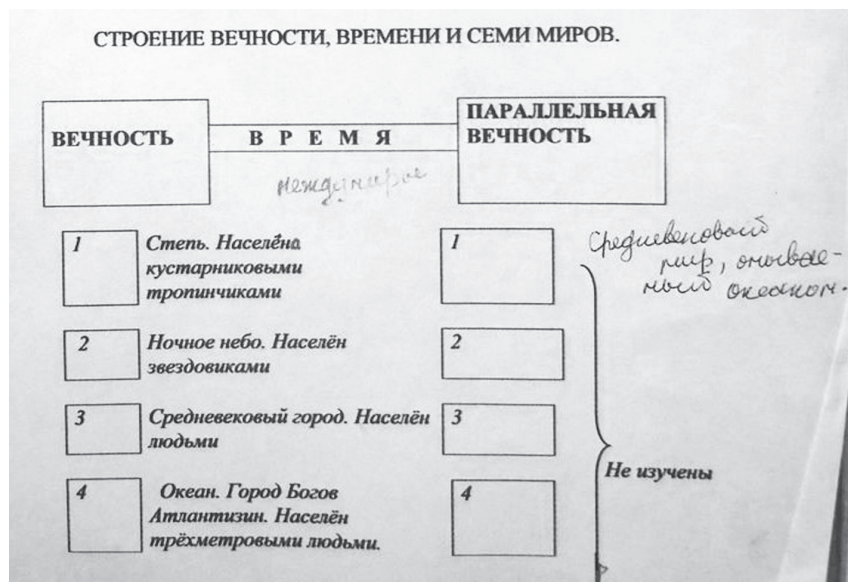
Автор написала эту повесть в 13 лет, продолжая цикл из уже существующих двух томов. Этот трехтомник, не считая многочисленных зачинов, первых глав, оглавлений и набросков незаконченных произведений, составляет литературное наследие Мален. Этим псевдонимом с 12 до 15 лет пользовалась я – автор данной статьи.

На страницах живут схематичные, пафосные, но любимые в детстве персонажи – многочисленные девочки-волшебницы (Соль и Милька, Энта, Клео и Елька), пират Дейрескас и его мрачный брат Сан, королева Релита-Карения и ее муж Ритол, кузнец и великий фехтовальщик Наумхан и многие другие. У причала стоит клипер «Туман», в тайном убежище прячется злодей Хихейджин, а в переулках Солнцеколона регулярно раздается звон шпага. Мои детские книги по тематике, видимо, типичны для девичьей наивной литературы¹: это сказки о приключениях и любви. В первых двух всерьез фигурируют принцы и принцессы.

Однако помимо романтических отношений в текстах присутствуют огромные по объему описания выдуманных миров. Этот материал мог бы быть исследован в рамках разных направлений – например, наивной литературы, в частности девичьих рассказов, однако я хотела бы посмотреть на него в фокусе изучения детских паракосмов (игр в страну-мечту) и текстуальных практик фантазирования.

Игра в страну-мечту – термин, введенный Софьей Михайловной Лойтер в ряде работ, уже ставших программными². Она же описала основные характеристики подобных игр: импровизационный характер, индивидуальный формат (обычно «в страну» играют один-два человека), отсутствие зрителей и внешнего перевоплощения в персонажа (декораций, костюмов), мифологический и «квазигосударственный» ракурс игры, подразумевающая присутствие в ней определенной космогонии и наивной геополитики (создание флага, герба, карты). Самый знаменитый пример игры в страну – Швамбрания Льва Кассиля (1931)³, с которой соотносят детские игры и исследователи⁴, и сами игроки или их родители⁵. Стоит отметить, что отечественное направление изучения игр в страну в основном работает с устным или мысленным фантазированием, сближая детские швамбрании с ролевыми играми. Письменная составляющая

практики рассматривается в основном при изучении игровых документов (указов, перемирий, атласов выдуманных стран), литературных и автобиографических *воспоминаний* об игре или же книг для детей, написанных взрослыми; в то время как изучение собственно письменных (или даже романых) форм детской игры в отечественной традиции не представлено⁶.



В западной традиции исследуемое явление называется детским паракосмом⁷, и под этим термином специалисты понимают не только «устные» и «живые» игры, но и детскую наивную литературу о выдуманных мирах и странах, которая в российском академическом пространстве фигурирует под именем приключенческой прозы детей⁸. Так, часть европейских работ построена на изучении детского литературного наследия сестер Бронте, Л. Кэрролла и С. Кольриджа⁹.

Паракосм как игра в этнографию

Основная суть детского паракосма заключается в конструировании мира и игре в fiction-этнографию: описании выдуманных языков и народов. Фрагменты подобного содержания в больших объемах присутствуют в моих детских «книгах». Например¹⁰:

Во Втором мире живут звездовики. Эти существа выглядят как люди, но они считают свою расу отдельной от людской. Звездовики зажигают звёзды в своем мире. Они создали развитую цивилизацию...¹¹.

Живут в этом мире существа, называемые Клуями. Считается, что именно Клуи и дали начало таким ремеслам, как кузнечное дело, распространенное в «человеческих мирах». Кроме того там первыми начали плавить металлы и добывать руду, огранивать драгоценные камни. Они – лучшие ювелиры и кузнецы Четырнадцати миров и Вечности. <...> Они участвовали в Войне, но их мир развеяли. Сейчас эта раса расселилась по мирам от третьего по пятый¹².

Сразу обращает на себя внимание лексика определенного рода: «раса», «создали развитую цивилизацию», «дали начало ремеслам». Описание населяющих тот или иной мир существ в моих детских «книгах» обычно включает в себя общую характеристику мира, название жителей, описание или зарисовку их внешнего вида, а также описание «культуры»: основной деятельности и наиболее показательных хозяйственных достижений. Во всем этом явно проступает квазиэтнографический дискурс, видимо, заимствованный из детских энциклопедий. Подобный способ конструирования детских паракосмов весьма распространен: Лойтер, приводя широкий спектр игр в страну-мечту с XIX по середину XX в., также обращает внимание на то, как дети переносят в игру знания, например, о древнегреческой цивилизации и мифологии¹³. О создании вымышленных языков и культур воображаемой страны говорит Кристин Петрелла¹⁴, американская исследовательница паракосмов. На это же указывают Коен и Маккейт¹⁵, одни из пионеров академического изучения детских воображаемых вселенных.

Стоит отметить, что в момент написания своих «книг» я была уже близко знакома с «Властелином колец» Дж.Р. Толкина, в котором различия между видами существ (эльфы, гномы, орки, люди) концептуализируются через понятие расы¹⁶, и этот «расовый» компонент, видимо, тоже играл роль в конструировании квазиэтнографической реальности игры. Идея разных рас и цивилизаций, сражающихся друг с другом, после Толкина прижилась в компьютерных и настольных фэнтези-играх, с которыми я тоже была знакома (The Dungeons and Dragons, Heroes of Might and Magic). Сейчас, по-видимому, она продолжает подпитывать игровые практики современных детей и подростков.

Космография в детской приключенческой прозе

В трехтомном цикле моих детских повестей присутствует разработанная система миров, по которым путешествуют герои. Представление о ней можно получить, например, из предисловия ко второму тому моего «цикла»:

Да, Вечность – это огромный материк, и никто не знает его как следует. А Параллельная Вечность – это Архипелаг, омываемый Одиноким Океаном. За ним тоже лежит земля, но она совершенно неизвестна. <...>

Семь миров – это сеть миров и пространств. Семь миров Вечности были открыты людям после путешествия Лунэсси. Их порядок таков: Вечность – 1 мир, степь, населен кустарниковыми тропинчиками, – 2 мир, звездное небо, населен звездовиками, – 3 мир, Город, населен людьми, – 4 мир, Океан, Атлантизин, город богов, населен огромными людьми, а может быть, атлантами, – 5 мир, огонь, населен Огненными девами, Гелиопатами, – 6 мир, город XXI века, 7 мир – страна Крылия.

Семь миров Параллельной Вечности не изучены. Но, похоже, Первый Параллельный мир, в который попали сёстры-волшебницы, а также несколько других людей, может изменяться по желанию попавшего. Эта теория пока не обоснована фактами и не доказана.

В этом фрагменте обобщена космография миров, в которых жили и путешествовали мои герои. Всего в трех книгах присутствует около 40 объемных эпизодов, описывающих устройство воображаемого мироздания, и это внимание, уделяемое описанию мира, кажется мне очень близким к придумыванию материков и архипелагов Лёлей и Оськой¹⁷ и другими жителями детских швамбраний. Однако отличия требуют некоторого комментария.

Мой паракосм представлял из себя «сеть миров» и «порталов», отличающуюся от традиционной географии классических выдуманных стран, которая не знает множественности пространств и принципов магической трансгрессии. Помимо собственных детских «книг», в моем современном архиве есть по крайней мере два десятка примеров, на основании которых можно предположить, что традиционная география детских утопий в конце XX в. меняется на магическую, квазимифологическую и научно-фантастическую. Если карты выдуманных стран, принадлежащие информантам 1980-х гг. рождения и старше (вплоть до 40-х гг.), подразумевают

единичность пространства и обычно изображают традиционный океан с островами, то на картах моих сверстников (1990-х гг. р.) обычно изображен один или несколько *параллельных миров* с отмеченными на них магическими порталами и «дырами» между мирами. При этом схема соотнесения этих миров друг с другом обычно дополняется традиционной географической картой какого-то локального фрагмента выдуманных земель. В моем случае это выглядело следующим образом: в нескольких вариантах существовала схема, изображающая связь основных миров между собой, и одновременно с ней – планы каких-то конкретных территорий того или иного мира, нарисованных по модели традиционной карты.

Идея воюющих друг с другом миров, встречающаяся в моих детских текстах, тоже важна для понимания разных принципов воображения пространства. В целом в «книгах» эта война изображается в тех же категориях, что и военные действия между государствами в реальной геополитике (или, скорее, в наивных представлениях о классических войнах между королевствами). Миров воюют и «захватывают» друг друга, иногда «развеивают», после чего их жители расселяются по соседним. Границы миров в этой логике очевидно проницаемы (в какой-то момент об этом говорится в «книгах» напрямую, например, так поступают три героини первого и второго тома, *проходя все миры насквозь*). Иными словами, несмотря на свою заявленную множественность и «параллельность», миры выстроены в линейную последовательность и упорядочены на плоскости, отделенные друг от друга проницаемым барьером. Схемы, нарисованные мной в свое время к некоторым частям цикла, ясно свидетельствуют об их последовательном соединении.

Однако, помимо представления о мирах как о частях линейного пространства, которые можно «пройти насквозь», в исследуемых текстах присутствует и идея отдельных пространственно-временных континуумов, между которыми возможны нелинейные каналы связи: порталы, щели между мирами и т. д. Я помню свою увлеченность книгами о Нарнии К.С. Льюиса и восторг от чтения про Лес-между-мирами, кольца-телепорты и т. д. Кроме того, я была полностью захвачена идеей так называемых попаданцев (этот термин, созданный читателями и поклонниками фэнтези, уже прижился в журнальной среде¹⁸ и постепенно проникает в академическую¹⁹). Один из главных героев третьего тома моего цикла – житель «нашего мира» Даниил, принявший в системе Семи миров имя Наумхан и ставший великим магом. «Проход» между мирами в моих «книгах» открывается в грозу, а также стабилен в некоторых случайных местах, в которых пространство проницаемо. Так что в

данном случае можно говорить уже не об аналогии с территориями стран, описывавшей линейный переход из мира в мир, а о рецепции червоточин (wormhole) общей теории относительности. В годы написания своих «книг» я также увлекалась идеей петель времени и псевдонаучными статьями с «доказательствами»²⁰ попадания людей из XX в. в другие исторические эпохи.

Письменное фантазирование и практики вживания в текст

Среди героев-попаданцев, фигурировавших в моих «книгах», главным в некотором роде была я сама. В этот момент я вынуждена окончательно перейти на язык автоэтнографии.

Писательство я ощущала как праздник безграничных возможностей. Причин писать было много, но главной из них была радость от *проживания* текста. В каждой из «книг» присутствует 3–4 героини, по сути, являвшихся моими детскими альтер-эго или даже «Мэри Сью»²¹. Соотнесение себя с ними, проживание в их облике целого ряда ситуаций (и побед) приносили мне большое удовольствие. Все героини, глазами которых я смотрела на происходящее, носили имена, перекликавшиеся с моим.

Кроме того, отдельной стороной текстового фантазирования было *ощущение реальности* описываемых ситуаций – в основном несюжетных зарисовок о прогулке по лесу, ночном беге, полете, залезании на верхушку мачты. В идеальном случае в момент их написания я переживала полную реалистичность описываемого. Даже во взрослом возрасте я помнила некоторые наиболее яркие фрагменты.

Приведу подобный отрывок (на всякий случай оговорив, что степень моего тогдашнего вживания в текст никак не коррелирует с его литературными достоинствами или, скорее, с их отсутствием):

Рыжая пробежала по верхней палубе, потом её длинные медные волосы мелькнули у бизань-мачты. Елька побежала вслед за ней. Но тут с ноги девочки слетел один из деревянных башмаков. Голая пятка осторожно опёрлась о палубу. О, какая она была теплая, прогретая солнцем и высушенная ветрами, чуть шероховатая и ровная! Елька скинула второй башмак – он с гулким стуком залетел под основание бизань-мачты – и побежала дальше. Палуба чуть-чуть подрагивала под босыми ногами, и она всем своим существом ощущала прямолинейное движение корабля. И её вместе с ним. Но она не обращала на

это внимание, не понимала своего счастья. Она бежала и впитывала в себя это лето...²²

Этот фрагмент не является сюжетообразующим и написан исключительно для переживания бега по палубе и в целом – летнего зноя, свободы, et cetera. Имитация сенсорного опыта обеспечивается приведением большого количества слов, описывающих ощущение от прикосновения к нагретым доскам: палуба *тёплая, прогретая* солнцем и *высушенная* ветрами, чуть *шероховатая* и *ровная, подрагивающая* под босыми ногами. С информационной точки зрения он определенно избыточен, но такое количество уточняющих характеристик, видимо, оправдано необходимостью вызвать у автора-игрока ощущение присутствия в тексте и видимости сенсорного опыта.

Все это заставляет рассматривать эту детскую практику сочинительства как практику воображения мира и ситуаций, в которые попадали мои персонажи-проекции. В таком ракурсе рассмотрения мой трехтомник оказывается пространством игры-импровизации²³. Под этим термином я, вслед за другими исследователями игровых практик, подразумеваю «игру с воображаемой ситуацией, в которой происходит разыгрывание ролей и нарративов, и нежесткими правилами и условиями»²⁴.

Еще один аргумент в пользу возможности рассматривать некоторые формы квазилитературного сочинительства как игру (по крайней мере, в рамках моего детского опыта) – невозвратность текстопорождающего потока. Несмотря на то что я «писала книги», я никогда их не переписывала и не исправляла, по крайней мере, рассматриваемые здесь детские повести (юношеские опыты представляют собой уже другое явление). Вероятно, целью сочинительства было не столько создание целостного произведения, сколько жизнь в нем. На странице портала Самиздат.ру (я завела его, когда мне было четырнадцать) я пишу в информации «О себе», что никогда не знаю, что будет в следующей главе. Иногда из этого рождались некоторые казусы, заметные на письме:

[На двух героев – Ельку, спрятавшуюся за деревом, и Наумхана, напали оборотни]

<...> она всё же осталась на месте, наблюдая за развернувшейся на поляне битвой. *Наумхан стоял в самом центре схватки. Хотя, что удивительного – его же хотят убить.* Он рубил и сёк, он раскидывал оборотней своей шпагой²⁵.

В этом фрагменте интересны два выделенных предложения и их взаимообусловленность. Сначала автор пишет о том, что герой стоял в центре схватки, а потом, видимо, поняв очевидность этого высказывания (на поляне был всего один протагонист, на которого и напали все враги, так что находиться *не* в центре он попросту не мог), пытается исправить впечатление. Переписать предложение я не могла, так как оно уже было написано и *прожито*. Поэтому вместо того чтобы его стереть и написать иначе, я написала следующую фразу, в которой дала понять, что осознаю бессмысленность предыдущей. Такой принцип текстопорождения характерен, по К.В. Чистову, не для письменного текста, а для устного:

[В письменном тексте] воспринимаются общие очертания структуры текста и, что особенно важно, возникает представление о том, что эта структура уже существует. *Устный же текст обретает свою структуру в процессе его воспроизведения и восприятия* (курсив мой. – Е. М.)²⁶.

Ранее об этом, на мой взгляд, еще более ярко писал Б.М. Гаспаров:

[В устной речи] невозможно также возвращение к какому бы то ни было однажды пройденному состоянию: повторения и исправления, весьма частые в устной речи, ничего не меняют в этом отношении, так как они не вычеркивают пройденные ранее (повторяемые или исправляемые) феномены, а сменяют их во временном следовании²⁷.

В моем примере все наоборот – письменный текст детской «книги» живет по законам устного и воспринимается не как текст, а как проигрываемое действие. Исправления «сменяют во временном следовании» предыдущие, менее корректные формулировки. Таким образом, текст не существует до момента написания, но создается спонтанно и непосредственно в момент записи.

* * *

В статье я исследовала свой детский опыт наивной приключенческой литературы и аргументировала возможность рассматривать его как письменную форму игры в страну-мечту. Несмотря на специфику, продиктованную форматом этой детской практики (имитация книжности, зависимость от технических средств, множественность персонажей и сюжетность, которой может и не быть в игровом паракосме), количество элементов детской космографии в

тексте представляется достаточным для такого ракурса. Многочисленные фрагменты игровой этнографии, описание системы миров и обилие картографического материала позволяют поставить мое детское творчество в один ряд с «Какореей» Антона Кротова²⁸ или миром, созданным в детстве Николаем Гладких и его друзьями²⁹. С последней работой мое исследование перекликается еще и по принципу автоэтнографии, определяющей методологические рамки работы. Возможно, изучение своих детских игр повзрослевшими исследователями имеет некоторое дополнительное основание: еще С.М. Лойтер обратила внимание на изолированность игры от круга непосвященных, из-за чего синхронная запись процесса исследователем становится практически невозможна. Эта скрытость процесса, очевидно, конституционно важна для игры, и для подробной фиксации явления и его нюансов могут требоваться методы самоописания. О подобной ситуации, правда, на другом материале, писал Д.М. Розгин³⁰, работающий с понятием *интимности* и *сокровенности* практик, иногда подвластных только автоэтнографическим методам описания. Именно этот метод позволил мне описать процесс текстопорождения как синхронное переживание (или проживание) фиктивной реальности. Такая специфика текста требует дополнительного изучения – с фольклористического ракурса она была в общих чертах описана только С.Ю. Неклюдовым³¹. Лингвистических работ, посвященных этой форме текстопорождения («естественной письменной речи», «спонтанному» или «нелинейному письму», «письменной разговорной речи»), существует больше, однако этот ряд тоже довольно ограничен и практически полностью посвящен особенностям интернет-переписки³². Таким образом, письменные формы игры, описанные в этой статье, и в целом спонтанная письменная речь нуждаются в дальнейшем изучении.

Примечания

- ¹ Борисов С.Б. Любовный рассказ в ансамбле девичьего рассказа // Рукописный девичий рассказ: Сб. / Сост. С.Б. Борисов. М.: ОГИ, 2002. С. 19–49.
- ² Лойтер С.М. Детские утопии, или Игра в страну-мечту как явление детского фольклора // Русский школьный фольклор. От «вызываний» Пиковой дамы до семейных рассказов / Сост. А.Ф. Белоусов. М.: Ладомир, АСТ, 1998. С. 605–617; *Он же*. Игра в страну-мечту: Русский детский фольклор и детская мифология: Исследование и тексты. Петрозаводск: КГПУ, 2001. С. 134–172.
- ³ Кассиль Л.А. Три страны, которых нет на карте: Повести. М.: Детская литература, 1978.

- ⁴ *Лойтер С.М.* Игра в страну-мечту...; *Обухов А.С., Мартынова М.В.* Фантазийные миры игрового пространства детей мегаполиса: страна К.К.Р. Антона Кротова и его друзей // Какорея: Из истории детства в России и других странах: Сб. статей и материалов / Сост. Г.В. Макаревич. М.; Тверь: Научная книга, 2008. С. 231–245.
- ⁵ *Гладких Н.В.* Маленькие боги (во что играли советские дети в 1970-е годы): Ситуация постфольклора: городские тексты и практики. М.: Форум, 2015. С. 181–200.
- ⁶ Хотя в статье «Игра в страну-мечту» в своей монографии С.М. Лойтер приводит два примера подобной игры: текст М.Г. Давидовой (1972 г. р.) и переписку с воображаемыми друзьями Е.А. Мигуновой (см.: *Лойтер С.М.* Игра в страну-мечту...).
- ⁷ *Mackeith S.A.* Paracosms and the development of Fantasy in childhood // *Imagination, Cognition and Personality*. 1983. Т. 2. №. 3. С. 261–267; *Mackeith S., Silvey R.* The Paracosm: a special form of fantasy. N.Y.: Baywood, 1988. P. 173–197; *Sturm B.W.* Imaginary “Geographies” of childhood: School library media centers as secret spaces // *Knowledge Quest*. 2008. Vol. 36. № 4. С. 46.
- ⁸ *Кулешов Е.В.* Приключенческая проза детей // «Наивная литература»: исследования и тексты / Сост. С.Ю. Неклюдов. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 116–152.
- ⁹ *Harty J.* The islanders: Mapping paracosms in the early writing of Hartley Coleridge, Thomas Malkin, Thomas De Quincey, and the Brontës. Dissertation. George Washington Univ., 2008; *Petrella K.* A Crucial Juncture: The Paracosmic Approach to the Private Worlds of Lewis Carroll and the Brontës. Syracuse Unive., 2009.
- ¹⁰ Орфография и пунктуация автора сохранены во всех цитатах.
- ¹¹ *Малая Е.* Волшебство далеких звезд [рукопись, неопубл., 2006]. С. 42.
- ¹² Там же. С. 52.
- ¹³ *Лойтер С.М.* Игра в страну-мечту... С. 149–150, 153.
- ¹⁴ *Petrella K.* A Crucial Juncture...
- ¹⁵ *Cohen D., MacKeith S.A.* The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood (Concepts in Developmental Psychology). Routledge, 1992.
- ¹⁶ *Fimi D.* Tolkien, Race and Cultural History. From Fairies to Hobbits. Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010.
- ¹⁷ *Кассиль Л.А.* Указ. соч.
- ¹⁸ *Виноградов П.* Марш «попаданцев», или Ностальгия по альтернативе [Электронный ресурс] // Литературная газета. URL: <http://lgz.ru/article/N13--6316---2011-04-06-/Marsh-%C2%ABpopadants%D0%B5v%C2%BB15731/> (дата обращения: 15.09.2017); *Невский Б.* Попаданцы: штампы и открытия [Электронный ресурс] // Мир фантастики. 2012. № 109, сентябрь. URL: <http://old.mirf.ru/Articles/art5368.htm> (дата обращения: 14.06.2017).
- ¹⁹ *Фишман Л.Г.* «Попаданческая» фантастика: неузнанное выполнение «социального заказа»? // *Философия образования*. 2013. № 6. С. 119–125; *Лобин А.М.*

- Великая Отечественная война как сюжет современной исторической фантастики // Филологический класс. 2013. № 3 (33). С. 122–127.
- 20 В ловушке времени [Электронный ресурс] // Аргументы и факты. 2005. 26 янв. URL: <http://www.aif.ru/archive/1634278> (дата обращения: 20.10.2017).
- 21 Мэри Сью, мэрисюшность – термин из среды фикрайтеров (авторов фанатской литературы по мотивам оригинального текста), означающий идеального персонажа, являющегося бесконечно улучшенной авторской проекцией (см.: Горалик Л. Как размножаются Малфои: Жанр «фэнфик»: потребитель массовой культуры в диалоге с медиаконтентом // Новый мир. 2003. № 12. С. 131–146).
- 22 Малая Е. Волшебство далеких звезд [рукопись, неопубл., 2006]. С. 47.
- 23 Denzin N.K. Play, games and interaction: the contexts of childhood socialization // The Sociological Quarterly. 1975. Vol. 16. P. 458–478; Лойтнер С.М. Игра в страну-мечту...; Излева Л.М. Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. СПб.: Дмитрий Буланин, 1998. С. 103–104.
- 24 Жукова А.Ю. Детская игра в эпоху мобильных цифровых устройств (на материалах наблюдений в группе продленного дня младшей школы): дис. СПб., 2016; Гаврилова К.А. Метаморфозы «Ранеток» в селе Большой Рой: инсценировка телесериала как спонтанная игра и организованная самодеятельность // Антропологический форум. СПб.: Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) Российской академии наук, 2013. С. 195–232; Garvey C., Kramer T.L. “The language of social pretend play” // Developmental review. 1989. Iss. 9 (4). P. 364–382; Opie I.A., Opie P. Children’s games in street and playground: chasing, catching, seeking, hunting, racing, duelling, exerting, daring, guessing, acting, pretending. Oxford: Clarendon Press, 1969.
- 25 Малая Е. Волшебство далеких звезд [рукопись, неопубл., 2006]. С. 145.
- 26 Чистов К.В. Текст письменный – текст устный // Фольклор. Текст. Традиция: Сб. ст. М.: ОГИ, 2005. С. 70.
- 27 Гаспаров Б.М. Устная речь как семиотический объект // Семантика номинации и семиотика устной речи: Лингвистическая семантика и семиотика I: Ученые записки Тартуского гос. ун-та. Тарту: Тартуский гос. ун-т, 1978. Вып. 442. С. 71.
- 28 Обухов А.С., Мартынова М.В. Фантазийные миры игрового пространства детей...
- 29 Гладких Н.В. Указ. соч.
- 30 Rogozin D.M. Как работает автоэтнография? // Социологическое обозрение. 2015. Т. 14. № 1. С. 240.
- 31 Неклюдов С.Ю. Слово устное и слово книжное: сборник статей / РГГУ, Ин-т высш. гуманитарных исслед. им. Е.М. Мелетинского, Центр типологии и семиотики фольклора; сост. М.А. Гистер. М.: РГГУ, 2009.
- 32 Кибрик А.А. Модус, жанр и другие параметры классификации дискурсов // Вопросы языкознания. 2009. № 2. С. 3–21; Кронгауз М.А. «Лытдыбр» от бло-

гера, или Как интернет-язык делает письменную речь формой существования разговорного языка [Электронный ресурс] // Русский мир.ru. 2009. С. 40–43. URL.: <http://www.russkiymir.ru/media/magazines/article/141692/> (дата обращения: 20.10.2017); *Лебедева Н.Б.* Естественная письменная русская речь как объект лингвистического исследования // Вестник БГПУ: Гуманитарные науки. Изд-во БГПУ, 2001. № 1; *Чернова Ю.В.* Концепции письменности и устности в чате // Русский язык: исторические судьбы и современность: IV Международный конгресс исследователей русского языка: Труды и материалы. М.: МГУ, 2010. С. 791–792.