

<https://www.doi.org/10.33910/1992-6464-2023-207-209-216>  
EDN ANFDXP

## ЯЗЫКОВАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ СЛОТА «ИГРА» В КОНЦЕПТОСФЕРЕ ДЕТСКОГО ДЕТЕКТИВА

*И. А. Ворончихина, З. М. Чемодурова*

**Аннотация.** В статье рассматривается лексическое наполнение слота «Игра» в составе концептосферы русскоязычных и англоязычных детских детективов. Проведенное исследование показало наличие универсальных механизмов: аллюзии на имена героев классических детективных произведений и методы их расследований, обращение юных сыщиков к инсценировкам и переодеванию, обуславливающее многочисленные языковые трансформации. Также в работе выявлено частое использование лексики с семантикой таинственности, характерное для описания игровой «секретной» деятельности юных детективов.

**Ключевые слова:** концепт, фрейм, слот, игра, детский детектив, детская литература

## LINGUISTIC REPRESENTATION OF THE FRAME SLOT “GAME” IN THE CONCEPT SPHERE OF CHILDREN’S DETECTIVE FICTION

*I. A. Voronchikhina, Z. M. Chemodurova*

**Abstract.** The article deals with the lexical content of the slot “Game” as an integral part of the concept sphere of Russian and English children’s detective stories. The findings testify to the widespread use of allusions to classic detective stories in the characters’ names and detective methods, as well as the use of dramatizations and dress-up by the characters. These are universal mechanisms that account for numerous language transformations. The article also demonstrates the frequent use of lexis with the semantics of mystery to describe the young detectives’ ludic “secret” activities.

**Keywords:** concept, frame, slot, game, children’s detective fiction, children’s literature

Как отмечает Н. Д. Арутюнова, анализируя различные виды игровых действий, «феномен “игры” является объектом всех наук, входящих в поле антропологии. Для культуролога — это происхождение игры и ее место в разных видах культуры. Для психолога — это воздействие на человека игровых событий (риска, азарта, везения и невезения, проигрыша и выигрыша), а для социальной психологии — это виды межличностного общения во всех его формах, для философа — это роль игровой модели в формировании различных видов мышления, поведения и деятельности человека, для педагога — это роль игры в воспитании и обучении

детей, которая существенно увеличилась с развитием компьютерных игровых программ» [1, с. 5].

Неменьший интерес понятие «игры» вызывает и у лингвистов, что выражается в последние десятилетия в появлении ряда лингвистических исследований, рассматривающих семантику игры, анализирующих одно из важнейших проявлений игровой деятельности — языковую игру, а также выявляющих игровые особенности художественных произведений (см. обзор лингвистических работ [12]).

Присутствие интеллектуальной загадки в детективном произведении, которая требует

рационального подхода к ее решению, является жанрообразующим фактором. Так, свои произведения родоначальник детектива Э. По определял как «логические новеллы», поскольку без выстраивания последовательных умозаключений сыщика о способе совершения преступления обнаружение преступника не предоставляется возможным. В дальнейшем, как отмечал отечественный исследователь творчества Э. По Ю. В. Ковалев, авторы детективов, сократив, видоизменили оригинальный «логический» жанр, однако сохранили при этом раскрытие преступления как основной сюжетный мотив и тип повествования — рассказ-задачу, подлежащую логическому решению [8, с. 208].

В то же время, наряду с рациональным ведением расследования, отражающимся в логике построения детективного повествования, многие исследователи подчеркивают игровой характер классического детектива как типа текста. Подобно любой игре, классическое детективное повествование характеризуется наличием определенных правил: инвариантная схема нарратива с традиционной последовательностью эпизодов и стереотипный набор персонажей, которые, согласно меткому замечанию Дж. Скэггза, больше всего напоминают шахматные фигуры — в выстраивании детективного сюжета у каждой фигуры своя значимая роль [19, с. 36]. Похожее мнение можно найти у У. Эко. Ученый сравнивает детектив с матчем, исход которого заранее предрешен: «Читатель вовлекается в игру, в которой он знает все фигуры, все правила — может быть, даже исход, — но получает удовольствие просто от того, что следит за теми минимальными вариациями, с помощью которых победитель достигает своей цели» [13, с. 263]. В качестве соперников некой игры определяет автора и читателя Т. Кестхейи, когда «творец соревнуется с воспринимающим его творение, поддразнивания, испытывает его дедуктивные способности» [6, с. 133].

Таким образом, игровое поле детективного нарратива строится на основе ряда загадок, соположенных с подсказками к их

решению. И сыщик на страницах детектива, и читатель по другую сторону книги находятся в равных условиях, поскольку каждый из них имеет одинаковый доступ к существующим подсказкам и, как следствие, к возможности разоблачить преступника. В этом и заключается вечное очарование детективных произведений, что, несмотря на их определенную клишированность, победитель в противостоянии автора и читателя никогда не известен.

Детский детектив, являясь одной из вариаций детективной литературы, соблюдает неотъемлемые жанровые каноны в части «формульности» произведений и системы персонажей, но в то же время обладает особыми текстотипологическими характеристиками, обусловленными возрастной спецификой читателя.

Основным отличием детективного произведения, рассчитанного на взрослого читателя, от детского детектива является то, что в последнем преступление расследует ребенок или группа детей. Таким образом, в концептосфере детского детектива, наряду с традиционными концептами детективного жанра, к которым относятся преступление, расследование, разоблачение, концепт «ребенок-сыщик» выделяется нами как инвариантный для данного типа детектива. В процессе формирования фреймовой модели обозначенного концепта было обнаружено, что слот «Игра» входит в состав как англоязычных произведений, так и русскоязычных.

Игра в детективе для читателя-ребенка намеренно эксплицируется авторами и даже, согласно О. В. Тихоновой, занимает здесь ведущее место [10, с. 114] ввиду очевидной склонности детей к игровой деятельности. Помимо этого, по мнению К. Раутледжа, «логический процесс расследования, который соответствует представлениям взрослых о порядке и послушании, является пугающим для детей» [18, с. 323] из-за своей чуждости их природе. Игра же по своей сути есть «свободная деятельность, которая осознается как *ненастоящая*, не связанная с обы-

денной жизнью» [11, с. 15]. Потому и сложилась такая традиция у авторов детских детективов обращаться к понятной как главному герою, так и юному читателю игровой форме построения процесса расследования.

Само решение загадки и поиск преступника становятся для юного сыщика по своей сути игрой. В процессе поиска преступника и ввиду недостаточного опыта ведения расследования он копирует знаменитых и опытных профессионалов, подражая им и имитируя их действия:

*She says that is **what proper detectives do — add up the evidence first** — so I will* [20, с. 36].

*Now, we've already made some really important discoveries, but before we go any further we need to talk about suspects. We're agreed that we've narrowed our suspect list down to four: Miss Parker, Miss Tennyson, Miss Lappet, and The One. **The others all have good alibis*** [20, с. 40].

— *Сейчас я буду **снимать с тебя показания***. — *Чего ты будешь с меня снимать?* — *Показания. Ты должна подробно рассказать обо всем, что случилось с тобой в сквере* [9, с. 65].

...с этой минуты **мы становимся оперативно-следственной группой**. Слежку начнем с завтрашнего дня [9, с. 220].

— *Не рыться, Соломатина, — поправил ее Димка, — а «**проводить обыск у подозреваемых**»* [9, с. 242].

В обозначенных примерах можно выделить наличие ряда терминов и устойчивых выражений, используемых в профессиональной среде сотрудников органов правопорядка (*evidence, suspects, alibis, показания, оперативно-следственная группа, слежка*). И, обращая внимание отдельно на последний пример, отметим, что происходит противопоставление двух действий, и такое неприятное в его обиходном понимании занятие, как «*рыться в чужих вещах*», становится семантически нейтральным в своей терминологической трактовке.

Частыми являются аллюзии на имена известных героев детективных произведений посредством их сравнения. Так, одного из ге-

роев произведений Е. Вильмонт в шутку называют «*Шарапов наших дней*», подразумеваемая схожесть его характера с героем романа братьев Вайнеров «*Эра милосердия*». К героиням другой детективной повести пострадавший от рук мошенников знаменитый режиссер обращается «*мои комиссарши Мегре*», тем самым подчеркивая максимальное различие пожилого, грузного, но настоящего сыщика с двумя хрупкими девочками-подростками, которые лишь играют в детективов. И режиссер подыгрывает им, «*признавая*» (*вам, вероятно, виднее*) авторитетность их мнения:

— *У похитителя, по всей видимости, таких кувшинов много, — улыбнулся он. — Но вам, мои комиссарши Мегре, вероятно, виднее!* [2, с. 80].

Однако больше всего юные сыщики стремятся быть похожими на героев классических детективных произведений, таких как Шерлок Холмс, доктор Ватсон, Эркюль Пуаро и т. д.:

1) — *Глядите-ка! — присвистнул Герасим. — А у Ваньки-то уже и план расследования возник. Ну, настоящий Холмс. — А как же иначе, — отозвалась Маргарита. — У него и фамилия подходящая. Холмский. — Нет, — решительно запротестовал Луна. — Холмс — это слишком банально. <...> — Ватсон ему не подходит, — на полном серьезе произнес Герасим. — Я и не предлагаю, — продолжал Павел. — А вот Пуаро вполне подойдет. Так мы тебя и будем теперь называть* [4, с. 84].

2) — *Раз уж опять приходится становиться сыщиками, давайте обдумаем все спокойно и по порядку. <...> — Давайте, — важно кивнул Тошка. Во-первых, он уже вообразил себя Шерлоком Холмсом и Эркюлем Пуаро одновременно...* [3, с. 91].

3) *Daisy Wells is the president of the Detective Society, and I, Hazel Wong, am its secretary. Daisy says that **this makes her Sherlock Holmes, and me Watson*** [20, с. 28].

4) — *I don't like the thought of the two of you roaming about carrying on your Young*

*Miss Marple routine while she's still a free woman* [20, с. 110].

5) *But all famous detectives have someone write up their cases for people to read — Sherlock Holmes, Ellery Queen, Hercule Poirot, all of them. I have deduced that that is how they become famous* [14, с. 14].

В произведении Роберта Артура «The secret of terror castle» сравнение одного из главных героев с Шерлоком Холмсом исходит от его антагониста и потому выражено в виде иронических комментариев, призванных продемонстрировать несерьезность занятий юных сыщиков:

*“Indeed, you can be none other than Jupiter MacSherlock, the world-famous detective”, he said, continuing his effort to sound English. “This is a fortunate moment for me. I have brought you a case that has baffled all of Scotland Yard. A despicable slaying of an innocent victim, which I am sure you will be able to solve”. Even as he handed the shoe-box to Jupiter, all three boys felt sure they knew what was in it. Their sense of smell gave them advance information. Nevertheless, Jupiter opened the box and looked in at the contents, while Skinny Norris waited with a broad smile. Inside the box was a large white rat from which life had long since departed. “Do you think you can solve this horrid crime, MacSherlock?” E. Skinner Norris asked. “I am offering a sizeable reward for the capture of the culprit. Fifty trading stamps”* [14, с. 45].

Здесь один из мальчиков насмешливо обращается к юному сыщику, называя его *Jupiter MacSherlock*, где Jupiter (Юпитер) — настоящее имя подростка, в то время как фамилия — *MacSherlock* — является выдуманной и образуется путем словосложения двух имен собственных — Шерлока Холмса и, вероятнее всего, героя так называемых жестких детективов Томаса Дьюи о частном сыщике Маке. Данный авторский неологизм в сочетании с гиперболой *the world-famous detective* призван подчеркнуть саркастическое отношение одного подростка к другому. Кроме того, гротескность ситуации, где в качестве таинственного преступления пред-

ставлена смерть крысы, достигается при помощи различных языковых средств: эпитетов (*a fortunate moment, this horrid crime*), метафоры (*A despicable slaying of an innocent victim*), гиперболы (*a case that has baffled all of Scotland Yard*).

Н. Н. Кириленко в своем диссертационном исследовании привела ряд обоснований, подтверждающих игровой характер классического детектива [7, с. 13]. В качестве доводов о наличии определенного игрового пространства в детективе автор приводит примеры различных инсценировок и переодеваний, к которым прибегает сыщик в процессе расследования. Согласно Й. Хейзинга, необычность игры, ее отстранение от реального мира достигает в переодевании высшей точки — переодевшийся становится иным существом [11, с. 18]. На наш взгляд, авторы детских детективов нередко обращаются к переодеваниям и маскировке своих героев, поскольку это является одним из способов проникновения в мир взрослых, своеобразной мимикрией, защищающей ребенка-сыщика.

*«Ну, как рядиться будем? — Как-нибудь понеприметнее! Ты, Мотька, лучше всего опять парнем переоденешься, у тебя это здорово выходит!»* День нынче выдался пасмурный и прохладный, поэтому Матильда еще с утра натянула джинсы. Я дала ей свою джинсовую куртку, кепку, она убрала под нее волосы, надвинула пониже на лоб, сунула руки в карманы штанов, и ее уже трудно было отличить от худенького парнишки. <...> Краем глаза я поглядела на Мотьку. Она бежала совсем как мальчишка! Вот что значит прирожденная актриса! Хотя обычно она бежит по девчоночьи [2, с. 200].

Помимо изменений внешности, юные сыщики должны «перестроить» свое речевое поведение, что находит отражение в употреблении нетипичной для ребенка лексики и, как правило, предстает перед читателем в виде комичной ситуации. В качестве примера рассмотрим отрывок из произведения «The mystery of the invisible thief» британ-

ской писательницы Э. Блайтон, где лидер юных сыщик — Фэтти — переодевается в бродягу и беседует с вечным соперником ребят — незадачливым полицейским мистером Гуном:

*Goon hadn't the slightest idea that he was sitting next to Fatty. He looked through his dark glasses at the dirty old man. Could he be the thief? He tried to see his hands, but Fatty was still wearing the holey old gloves. "Want some baccy?" said Goon, seeing that Fatty's clay pipe was empty. Fatty looked at him and then put his hand behind his ear. "Want some baccy?" said Goon a little more loudly. Still Fatty held his hand behind his ear and looked enquiringly at Goon, sucking at his dirty old pipe, and squinting horribly. "WANT SOME BACCY?" roared Goon. "Oh, ah—yes—I've got a bad back-ache", answered Fatty. "Oooh, my back-ache. **Somethink crool**, it is".*

*"I said, 'WANT SOME BACCY?'" yelled Goon again. "I heard you the first time", said Fatty, with dignity. "I'm having treatment for it at the hospital. And for me **pore** old feet too". He gave a long, wheezy cough and rubbed the back of his hand over his nose. "You've got **big feet!**" said Goon loudly. "Oh, ah—it's a nice sunny seat", agreed the old tramp. "I **allus sits** here of a **mornin'**". "I said — 'you've got **BIG FEET**'", shouted Goon. "You're right. Not **enough meat** these days", said the tramp, and coughed again. "**Taint** right. Meat's good for you". Goon gave it up. "Silly old man", he said in his ordinary voice, thinking that the tramp was absolutely stone deaf. Most surprisingly the old fellow heard him.*

*"Here! Who are you calling a silly old man?" said the tramp fiercely. "I heard you! Yes, I did! Think I was deaf, didn't you? But I heard you!" "Now now—don't be silly", said Goon, alarmed at the disturbance the tramp was making. "**Be calm**". "**Harm!** Yes, I'll harm you!" said the tramp, and actually raised his stick [15, с. 84].*

Э. Блайтон создает достоверный образ глухого и малообразованного бродяги, используя просторечия и диалектизмы, отличающиеся от литературной нормы фонети-

чески и грамматически. К первым можно отнести слово *baccy* — аббревиация от слова *tobacco*, изменение произношения сонорной согласной [ŋ] → [nk] (*somethink*), редукция [w] перед гласными в неударных слогах (*allus* — *always*), искаженные звуковые формы слов (*crool* — *cruel*, *pore* — *poor*). Грамматические изменения представлены в виде неправильной формы лица у глагола — *ain't*, *I sits*. Кроме того, автор обращается к принципу паронимии — близости звучания контекстуально связанных слов, искусно имитируя при этом игровой прием рифмованного сленга кокни. Это обуславливает сатирический эффект приведенного микро-текста, который в дополнение усиливается тем, что полицейский так и не осознает, что перед ним сидит ребенок.

Другой вариант с переодеванием в детском детективе связан с мистикой или, другими словами, с преступлением, которое не поддается логическому объяснению. Опытный следователь не верит в сверхъестественное начало любого, даже самого запутанного, преступления и понимает, что все в конечном итоге сводится к реальному преступнику. Однако юные сыщики не сбрасывают со счетов фактор вмешательства потусторонних сил и пытаются разобраться с этим при помощи различных магических ритуалов. Так, в произведении «Тайна заброшенной часовни» ребята пытаются разгадать загадку появления в ночи призрака на развалинах старой усадьбы (на самом деле это был работник нелегального цеха по производству спиртного). Для этого они проводят оккультный обряд по вызову духов, нарядившись при этом в специальные костюмы и наложив соответствующий грим:

*Без пяти час по полуночи к дамбе под покровом июльских сумерек приблизилась странная компания в черном. Все были в черных масках, лишь лицо Командора бледным пятном маячило в темноте. Красный «третий глаз» посередине лба в сумерках выглядел черной дырой, и это вызывало невольный ужас даже у Нasti и близнецов [5, с. 147].*

Литературовед Седрик Каллингфорд, опираясь на произведения Э. Блайтон, говорит об игре в детском детективе как об основополагающем факторе: чтобы не скучать во время каникул, дети основывают некое секретное общество, организуют штаб, придумывают символику и пароль. Каждый член клуба имеет свою функцию и отвечает за конкретный аспект его деятельности. И затем, после создания общества, герои становятся невольно вовлечены в раскрытие преступления. Такие изначальные действия героев призваны подчеркнуть весь развлекательно-игровой характер их времяпрепровождения, несмотря на тот факт, что их досуг занят расследованием преступления [17, с. 99]. В то же время, помимо игровой функции, создание такого общества несет в себе и другой смысл: дети организуют свой тайный, недоступный для взрослых мир. И если в целом для детективного жанра характерно наличие одной тайны, которая связана с разоблачением преступника, то в детском детективе тайным является и сама детективная деятельность юных сыщиков.

Потому при описании детективного клуба, созданного ребятами-сыщиками, широко используются лексические единицы, относящиеся к тематическому полю «тайна/secret»: *Тайное братство кленового листа, тайные клички, тайная штаб-квартира, ритуал принятия клятвы — дело древнее и таинственное, Secret Seven Society, secret*

*messages, password, secret mission, Five Find-Outers, etc.* Само расположение штаба клуба также указывает на его обособленность и недоступность для других, непосвященных, лиц (*шалаш, стоявший в глубине Петькиного участка; the old shed at the bottom of the garden*).

1) *Janet read what Peter had written: 'IMPORTANT. A meeting of the Secret Seven will be held tomorrow morning in the shed at the bottom of our garden at 10 o'clock. Please give PASSWORD* [16, с. 11].

2) *Петька уже дождался их в летней штаб-квартире Тайного братства кленового листа, так друзья называли шалаш, стоявший в глубине Петькиного участка* [5, с. 41].

Подводя итог, можно сказать, что игра является важной составляющей сюжета детективных произведений для детей и на русском, и на английском языках. Этот факт объясняется, во-первых, близостью и понятностью игрового дискурса для детей, а также детским желанием «побыть кем-то другим», взрослым и значимым; во-вторых, игра сопряжена с определенной таинственностью, которая кратно увеличивается в детском детективе: непосвященные не имеют доступа ни к тайне преступления, ни к следовательской деятельности юных сыщиков, и в-третьих, игра в детективе в некоторой степени схожа с театральная постановкой. Образы, которые примеряют герои, делают повествование более объемным и зрительным.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арутюнова Н. Д. Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. М.: Индрик, 2006. С. 5–16.
2. Вильмонт Е. Н. Операция «Медный кувшин». М.: ЭКСМО-пресс, 1998. 219 с.
3. Елькина М. В. Тайна трех похищений. М.: ЭКСМО, 2003. 155 с.
4. Иванов А. Д., Устинова А. В. Загадка бордового портфеля. М.: ЭКСМО, 2003. 379 с.
5. Иванов А. Д., Устинова А. В. Тайна заброшенной часовни. М.: ЭКСМО-Пресс, 1999. 217 с.
6. Кестхейл Т. Анатомия детектива. Будапешт: Корвина, 1979. 268 с.
7. Кириленко Н. Н. Жанровый инвариант и генезис классического детектива: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2016. 26 с.
8. Ковалев Ю. В. Эдгар Аллан По, новеллист и поэт. М.: Художественная литература, 1984. 296 с.

9. Роньшин В. М. Ловушка для Буратино. М.: Махаон, 2010. 345 с.
10. Тихонова О. В. Жанр детского детектива как исследовательская проблема // Текст: филологический, социокультурный, региональный и методический аспекты: сборник материалов VI Международной научной конференции / под ред. Г. Н. Тараносовой, И. А. Измestьевой. Тольятти: Тольяттинский государственный университет, 2019. С. 113–119.
11. Хейзинга Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
12. Чемодурова З. М. Прагматика и семантика игры в англоязычной постмодернистской прозе 20–21 веков: автореф. дис. ... доктора филолог. наук. СПб., 2017. 40 с.
13. Эко У. Роль читателя: исследования по семиотике текста. СПб.: Симпозиум, 2005. 501 с.
14. Arthur R. The secret of terror castle. New York: Random House Publ., 1998. 184 p.
15. Blyton E. The mystery of the invisible thief. Victoria: Dean Publ., 2004. 156 p.
16. Blyton E. The secret seven. London: Hodder Children's Books Publ., 2013. 144 p.
17. Cullingford C. Children's literature and its effects: The formative years. London: Cassell Wellington House Publ., 2000. 218 p.
18. Routledge Ch. Crime and detective literature for young readers // A companion to crime fiction / ed. by Ch. J. Rzepka, L. Horsley. West Sussex: Wiley-Blackwell Publ., 2010. P. 321–331.
19. Scaggs J. Crime fiction. London: Routledge Publ., 2005. 181 p.
20. Stevens R. Murder is bad manners. New York: Simon and Schuster Books for Young Readers Publ., 2015. 307 p.

## REFERENCES

1. Arutyunova N. D. Vidy igrovyykh dejstvij // Logicheskij analiz yazyka. Kontseptual'nye polya igry. M.: Indrik, 2006. S. 5–16.
2. Vil'mont E. N. Operatsiya "Mednyj kuvshin". M.: EKSMO-press, 1998. 219 s.
3. El'kina M. V. Tajna trekh pokhishchenij. M.: EKSMO, 2003. 155 s.
4. Ivanov A. D., Ustinova A. V. Zagadka bordovogo portfelya. M.: EKSMO, 2003. 379 s.
5. Ivanov A. D., Ustinova A. V. Tajna zabroshej chasovni. M.: EKSMO-Press, 1999. 217 s.
6. Kestkheji T. Anatomiya detektiva. Budapesht: Korvina, 1979. 268 s.
7. Kirilenko N. N. Zhanrovyy invariant i genezis klassicheskogo detektiva: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. M., 2016. 26 s.
8. Kovalev Yu. V. Edgar Allan Po, novellist i poet. M.: Khudozhestvennaya literatura, 1984. 296 s.
9. Ron'shin V. M. Lovushka dlya Buratino. M.: Makhaon, 2010. 345 s.
10. Tikhonova O. V. Zhanr detskogo detektiva kak issledovatel'skaya problema // Tekst: filologicheskij, sotsiokul'turnyj, regional'nyj i metodicheskij aspekty: sbornik materialov VI Mezhdunarodnoj nauchnoj konferentsii / pod red. G. N. Taranosovoj, I. A. Izmest'evoj. Tol'yatti: Tol'yattinskij gosudarstvennyj universitet, 2019. S. 113–119.
11. Khejzinga J. Chelovek igraushchij. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury. SPb.: Izd-vo Ivana Limbakha, 2011. 416 s.
12. Chemodurova Z. M. Pragmatika i semantika igry v angloyazychnoj postmodernistskoj proze 20–21 vekov: avtoref. dis. ... doktora filolog. nauk. SPb., 2017. 40 s.
13. Eko U. Rol' chitatelja: issledovaniya po semiotike teksta. SPb.: Simpozium, 2005. 501 s.
14. Arthur R. The secret of terror castle. New York: Random House Publ., 1998. 184 p.
15. Blyton E. The mystery of the invisible thief. Victoria: Dean Publ., 2004. 156 p.
16. Blyton E. The secret seven. London: Hodder Children's Books Publ., 2013. 144 p.
17. Cullingford C. Children's literature and its effects: The formative years. London: Cassell Wellington House Publ., 2000. 218 p.
18. Routledge Ch. Crime and detective literature for young readers // A companion to crime fiction / ed. by Ch. J. Rzepka, L. Horsley. West Sussex: Wiley-Blackwell Publ., 2010. P. 321–331.
19. Scaggs J. Crime fiction. London: Routledge Publ., 2005. 181 p.
20. Stevens R. Murder is bad manners. New York: Simon and Schuster Books for Young Readers Publ., 2015. 307 p.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ**

**ВОРОНЧИХИНА Ирина Алексеевна** — *Irina A. Voronchikhina*

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия.

Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia.

E-mail: [voronchikhina\\_irina21@mail.ru](mailto:voronchikhina_irina21@mail.ru)

Аспирант кафедры перевода.

**ЧЕМОДУРОВА Зинаида Марковна** — *Zinaida M. Chemodurova*

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия.

Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia.

E-mail: [zchemodurova@herzen.spb.ru](mailto:zchemodurova@herzen.spb.ru)

Доктор филологических наук, доцент, заведующий кафедрой английского языка и лингвострановедения института иностранных языков.

**Поступила** в редакцию: 13 января 2023.

**Прошла** рецензирование: 20 февраля 2023.

**Принята** к печати: 13 марта 2023.