

*Ашхарава Ася Темуровна, канд. филолог. наук, доцент*

*Северный государственный медицинский университет, Россия, Архангельск*

## **ИГРА КАК СТИМУЛ К СЛОВОТВОРЧЕСТВУ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**Аннотация:** В статье рассматривается влияние игровой деятельности на речевтворческий процесс ребенка, определяются виды и функции речевых инноваций, употребленных ребенком в ходе сюжетно-ролевых игр.

**Ключевые слова:** речевая инновация, словотворчество, линвокреативная деятельность, игра, онтолингвистика.

**Abstract:** The article examines the impact of gaming activities on the child's speech-making process, identifies the types and functions of speech innovations used by the child during story-role games.

**Keywords:** speech innovation, word-making, linvo-creative activity, game, ontolinguistics.

Роль игры как «ведущей линии развития» (Л.С. Выготский) в дошкольном возрасте охарактеризована в психологии глубоко и всесторонне [1]. Применительно к объекту нашего изучения – детским речевым инновациям – мы можем лишь конкретизировать содержащиеся в игре стимулы к осуществлению лингвокреативной деятельности, охарактеризовать особенности проявления этой деятельности, в частности, установить виды и функции речевых инноваций, использованных ребенком в игре.

Современной онтолингвистикой накоплен значительный опыт в изучении детских словотворческих инноваций. Описаны разнообразные модели детских окказионализмов, охарактеризованы тенденции детского словотворчества.

Осуществляется глубокий анализ специфики лингвокреативного мышления ребенка, особенностей его языкового сознания [2; 3; 4; 5]. Особый интерес вызывают у исследователей детские словотворческие инновации как яркое свидетельство лингвокреативной деятельности ребенка. Исследователи отмечают значимость контекстов

Действительно, возможности интерпретации причин появления в речи окказионализмов и описания их семантического потенциала возрастают, если исследователь знаком с контекстом употребления той или иной детской инновации, с особенностями всей коммуникативной ситуации, а также уровнем речевого развития ребенка. Непосредственное наблюдение за ходом игры позволяет заметить, в какой именно момент и для осуществления каких игровых задач была создана ребенком речевая инновация. Кроме того, для интерпретации семантического потенциала таких единиц важно представлять себе речевой опыт ребенка, наличие или отсутствие в его словарном запасе нормативных лексических единиц, соответствующих предложенной ребенком инновации. Поскольку ребенок не всегда создает окказионализм ввиду того, что не владеет нормативной единицей или она его не удовлетворяет по причине несоответствия внутренней формы звучанию (как в случае с широко известным примером К.И. Чуковского *абажур – лампажур*). Иногда, на наш взгляд, действуют иные причины произвольного отказа ребенка от литературного слова в пользу речевой инновации.

Попробуем проиллюстрировать сказанное выше с помощью имеющихся в нашем распоряжении примеров употребления речевых инноваций, зафиксированных в ходе наблюдения за речевым развитием одного ребенка в возрасте с 3 до 4 лет и употребленных им в различных сюжетно-ролевых играх.

Такой материал, с одной стороны, не дает возможности говорить об универсальности обнаруженных особенностей лингвокреативной деятельности, с другой – позволяет с достаточно высокой степенью точности описать условия появления речевых инноваций, присущие им функции.

Предваряя анализ, перечислим несколько особенностей лингвокреативной деятельности ребенка, обнаруженных нами в ходе наблюдения за его речевым развитием. Во-первых, возможность появления в речи инноваций в определенной степени была обусловлена внешними обстоятельствами. К ним можно отнести: тип общения (повседневное / учебное / игровое), вид игры (сюжетно-ролевая, спортивная, настольная или др.), наличие / отсутствие других коммуникантов. Речевые инновации были зафиксированы нами в игровой и в повседневной деятельности ребенка. В игровой деятельности наиболее «благоприятные» условия для появления в речи окказионализмов предоставляла сюжетно-ролевая игра без участия других детей. Возможно, в силу индивидуальных особенностей именно в этом случае происходило глубокое погружение в игровую ситуацию, активно работало воображение, игровые действия сопровождались достаточно обширным словесным комментарием.

Во-вторых, в отличие от игровых окказионализмов, которые в большинстве своем не выходили за рамки игры и были употреблены однократно, некоторые окказионализмы, появившиеся в ходе повседневного общения и служащие для обозначения состояний, ситуаций, имеющих непосредственное отношение к ребенку, воспроизводились ребенком неоднократно на протяжении какого-то периода времени, например: *перелюбил* («разлюбил»), *чепухачки* («смешные, нелепые моменты»).

В-третьих, ребенок был склонен в отдельный промежуток времени образовывать окказионализмы, которые, кроме общей частеречной принадлежности, имели и другие схожие черты, например, один лексико-грамматический разряд, общую словообразовательную модель, способ образования. Так, например, в возрасте 3 лет и 5 месяцев в течение месяца активно стали употребляться и в игре, и в повседневной жизни относительные имена прилагательные: *открывательные столбы* (те, которые открываются при запуске ракеты; имеются в виду фермы), *победительная ракета* (та, которая

первой прилетит на далекую планету), *обезьяновая семья* (состоящая из обезьян), *овощинная вешалка* (предназначенная для овощей).

Доминируют среди речевых инноваций имена существительные, в большинстве своем служащие для обозначения персонажей игры, а также игровых предметов (чаще всего различных технических объектов), представлены также окказиональные имена прилагательные и глаголы.

Рассмотрим виды и функции окказиональных имен существительных. Как было сказано выше, они служат для обозначения уникальных объектов – персонажей игры, а также игровых предметов. Часть из них относится к предметам, имеющим материально выраженный денотат: *дразнилки*, *прятунишка* (игрушки, выполняющие роль тех или иных персонажей), часть – к воображаемым, демонстрируемым с помощью руки: *ловилки* (приспособления для того, чтобы кого-нибудь поймать), *смешарикиловитель* (приспособление для того, чтобы ловить игрушечных Смешариков, героев одного из любимых мультсериалов). Однако помимо номинативной, данные имена нередко выполняют характеризующую и оценочную функции, подчеркивая значимые черты предмета и выражая отношение к нему субъекта номинации.

Окказиональные наименования, отражающие черты или особенности поведения персонажей, достаточно частотны: *это какие-то дразнилки* (3 г. 11 м.); *теперь мы своего прятунишку поймаем* (4 г.). *Дразнилки* – игрушечные человечки, которые постоянно дразнятся; *прятунишка* – один из пупсиков, который все время прячется от остальных. Имя *дразнилки* создано по продуктивной модели и представляет собой факт омонимичного словообразования: *дразнилки* в литературном языке – жанр детского фольклора. *Прятунишка* как уменьшительно-ласкательное образование не имеет соответствующего ему литературного нейтрального имени, выступающего в качестве производящего, в отличие от аналогичного существительного *шалунишка* (← *шалун*). Отметим, что такие номинации чаще всего появляются не в самом начале игры, а в момент, когда ребенок уже

эмоционально вовлечен в игру, им создан игровой образ, требующий подходящего словесного воплощения.

Игра в медведей послужила толчком к употреблению номинаций *медвежище* («большой белый медведь») и *медвеник* («медвежонок») (3 г. 4 м.). Подчеркнем, что нормативное имя *медвежонок* ребенку хорошо знакомо и ранее употреблялось вне игры неоднократно. Однако в игре он все-таки обозначает маленького медвежонка, прибегая к окказиональной номинации. По всей видимости, здесь сработала потребность обозначить уникальным способом уникальный объект, каким является персонаж игры. Одну из номинативных задач – обозначить силу и рост родителя-медведя – ребенок решил с помощью аугментатива. Номинация *медвежище* употребляется в литературном языке, но, насколько нам известно, не была знакома ребенку.

В игре имена *медвежище* и *медвеник* приобретают черты имени собственного. Здесь наблюдается процесс, схожий с онимизацией, основой для которого, по всей видимости, явилось знакомство с фольклорными и художественными сказками, в которых название вида животного выступает и в качестве имени собственного.

Интересно сопоставить имя *медвежище* с другим игровым окказиональным образованием – регулярно воспроизводимом в играх именем *чудовищ* (3 г. 4 м.). Оно использовалось в составе устойчивого оборота *злой чудовищ*. Здесь возникла ситуация, схожая с ситуацией употребления имени *медвежонок*: вне игры ребенок использовал нормативное имя *чудовище*, однако в игре регулярно выбирал *чудовищ*. В одном случае принадлежность слова к среднему роду ребенком принимается, в другом – вызывает желание трансформировать слово. Можно предположить, что причина заключается в потребности установить большее соответствие между грамматическим оформлением слова и денотатом: в роли чудовища неизменно выступал папа мальчика. Возможно, однако, что дело не в формальных показателях рода, а в желании трансформации слова в игровых целях: имя персонажа стало

оригинальным благодаря нестандартному звучанию, и в таком виде оно приносило ребенку огромное удовольствие.

Потребность найти для персонажа игры имя, отражающее его черты или особенности поведения, неоднократно являлась основой создания окказиональных имен. Так, в ходе игры, в которой медвежонок никак не хочет одеваться по погоде, от лица медвежонка ребенок говорит: «*Я неодежка*» и добавляет: «*Одежка Пучегоровна*» (4 г. 4 м). Первый вариант – *неодежка* – обладает яркой внутренней формой и с высокой степенью вероятности в рамках данного высказывания будет правильно понят собеседником. Однако ребенок не ограничивается созданием лишь характеризующего предиката, ему оказывается интересным отразить особенности поведения персонажа в имени собственном. Вероятно, стараясь приблизиться к большему формальному соответствию антропонимам, ребенок отказывается от отрицательной приставки не-, ограничиваясь прямо противоположным, на первый взгляд, по смыслу именем *Одежка*. Смысл, соответствующий отрицательной приставке, выражен нетривиальным способом – через отчество. И это может свидетельствовать о том, что ребенок уже имеет представление о выразительных возможностях антропонимов. Нельзя не заметить «литературности» подобного образования и сходства с прецедентным именем *Федора Егоровна*. По всей видимости, имя главной героини сказки «Федорино горе» (книга входила в тот период в круг детского чтения) явилось основой для окказионального образования. Истоки трансформации отчества определить трудно, но тенденция усилить экспрессивность имени в целом кажется достаточно явной.

Выскажем предположение, что подобные номинации не только удовлетворяют сиюминутную номинативную потребность и выполняют характерологическую функцию, но и отражают потребность ребенка в создании текста, каким, хоть и с весомыми оговорками, может быть назван сопровождающий игру комментарий. Ребенок постепенно входит в мир текстов, в сферу действия эстетической функции языка, воспринимает

особенности художественного освоения мира, и произвольно копирует какие-то приемы речевой выразительности, пусть и в самом элементарном виде.

В игре помимо окказиональных обозначений персонажей, очень часто возникает потребность обозначить словом уникальный предмет – воображаемый или созданный ребенком. Большинство таких номинаций – отглагольные существительные, обозначающие различные механизмы. Например: *выдвигалки* – «выдвижные механизмы, которые делают входы и выходы», *ловилки* – «механизмы, которые ловят кого-либо» (3 г. 9 м.).

В некоторых случаях такие номинации заменяют литературное название, неизвестное ребенку или не удовлетворяющее его. Например, говоря о неработающем тракторе, вместо знакомого *плуг* ребенок использует имя *пахалки*, обладающего очевидной для ребенка мотивацией: *Он выключил свои пахалки* (3 г. 4 м.).

Среди окказиональных имен имеются сложные наименования, образованные с помощью сложения двух основ: *акулопугатель*, *пиратопугатель* (4 г. 4 м.). Иногда в ходе игры идет активный поиск наименования, отражающий потребность найти более подходящую для выражения лексического значения словообразовательную модель. Играя в ванной, ребенок ловит в воде рукой смешариков и объясняет: *Это у меня такой смешарикиловитель. Смешарикиывлавливалка* (3 г. 4 м.). Ситуации, в которых ребенок «искал» наиболее подходящую модель для создания однословного наименования возникали неоднократно. По всей видимости, множественность номинаций тоже можно назвать одной из особенностей лингвокреативной деятельности в этом возрастном периоде.

Окказионализмов, построенных с помощью суффикса -тель-, для обозначения технических объектов, в речи ребенка достаточно много. Этот суффикс используется для образования иных номинаций того же объекта, вариативность обусловлена подбором производящей основы. Играя в полярную станцию, ребенок сконструировал машину и первоначально назвал ее *снеговтягиватель* (4 г.). В ходе игры функции машинки расширяются, игра

обуславливает производство новых наименований: *высасыватель снега* и *снего-в-дом-пихатель*.

Имеются примеры речевых инноваций, оформленных как существительные женского рода, например: *расчистка*, *перетяга*. Слово *расчистка* появилось для обозначения механизма, нужного для освобождения рельс от упавших на них предметов: *Нужна расчистка* (4 г. 5 м.). Здесь, по всей видимости, факт омонимичного образования: совпадение с абстрактным именем существительным. Слово *перетяга* интерпретировать легче, поскольку оно употреблено в более широком контексте: *Он едет на перетяге*. *Перетяга* – *он тянет шатл* (4 г. 5 м.). *Перетяга* в литературном языке используется для обозначения особого вида рыболовной снасти. Данное слово не было известно ребенку и было сконструировано им самостоятельно. Интересно, что оформленное с помощью грамматических показателей женского рода, на синтаксическом уровне осмысливается как слово мужского рода и заменяется местоимением *он*.

Еще более сложный способ представлен в имени *консерка* – сложение с нетипичным усечением: *консервная банка* → *консерка*. Слово было создано для обозначения сконструированной им закрытой емкости полуцилиндрической формы: *Я несу на шатл машинное масло в этой консервной ... консерке* (фраза прозвучала от лица лего-человечка в ходе игры с конструктором лего). У ребенка была попытка использовать знакомое ему составное наименование: *консервная банка*, но он остановился, не договорив, ощущая несоответствие известного ему предмета тому, что был в игре.

В этой игре активно использовались и другие наименования емкостей: *канистра*, *тюбики* для обозначения соответствующих предметов. Однако для обозначения уникального предмета – детали конструктора, призванной служить в игре новым типом емкости, – потребовалось особое наименование.

Для обозначения надписей создано слово *написки*. Но все-таки и у этого слова есть свой, «конкретно-игровой» смысл. Слово обозначает то, что написали конкретные герои своим, только им присущим образом: *Они сделали*



*эти надписки. Потом убрали эти надписки* (4 г. 5 м.). Большинство окказиональных имен конкретны, однако имеются и факты образования абстрактных речевых инноваций. Активно конструируя, ребенок создает, по его словам, *механизм для крутения колес* (4 г. 5 м.).

В некоторых случаях для обозначения уникальных игровых предметов используются слова литературного языка, при этом происходит трансформация семантики общеупотребительного слова. Словом *чемодан* (3 г. 7 м.) была обозначена конструкция из постельных принадлежностей (подушек, простыней, одеял, пледов) посреди кровати, внутри которой находились игрушки (кошки и собаки). Мысль о том, что это дом, ребенок отверг, объяснив, что *он* (чемодан) *из мягкого материала, а стены* (у дома) *– из твердого*. В игре *чемодан* – это сложное строение с входами, выходами и сложными механизмами – *выдвигалками* и *ловилками*, своеобразная игровая комната для животных. В подобном употреблении можно усмотреть охарактеризованную Т.А. Гридиной «технику «компенсирующей» номинации на основе ассоциативных переносов по сходству и смежности» [2, с.7]. Данное, «ситуативное» значение слова оказывается неактуальным вне игры.

Группа имен существительных наиболее богатая и разнообразная. Однако речевые инновации представлены также именами прилагательными и глаголами. Охарактеризуем кратко некоторые из них.

Окказиональная форма прилагательного может возникнуть как вариант к уже освоенной ребенком языковой норме: в игре конфеты, которые любит Винни-Пух, ребенок называет *медучие конфеты* (3 г, 5 м.), а вне игры используется нормативная форма *медовые*. Нормативное для данного словосочетания относительное имя *медовые* заменяется на окказиональное *медучие*, которое благодаря суффиксу *-уч-* реализует семантику качества. Оно создано по аналогии с именами *печучие*, *пахучие*, *трескучие*, имеющим явно книжный характер.

В более старшем возрасте для обозначения различных аспектов игровых действий употребляются окказиональные глаголы, например: *отдубить* –

«сильно ударить дубиной» (3 г. 10 м.), *разветривается* – «исчезает запах следов из-за ветра» (4 г.). В игре на основе сюжета одной из серий мультсериала «Смешарики» ребенок говорит: *Нюша думает, что она принцесса и затемнилась*. Чуть позже использует другой вариант: *затемновалась* (4 г. 4 м.). Данные глаголы выражают смысл «ожидая принца, сама себя посадила в темницу». Особенностью глагольного словообразования является наличие именной производящей основы: *дубина* → *отдубить*, *ветер* → *разветриваться*, *темница* → *затемниться*, *затемноваться*. Вероятно, прием конкретизации действия через предмет, с которым он связан, делает мотивацию глагола более очевидной, демонстрирует доминирование денотативного компонента над сигнификативным, что вполне соотносится с особенностями мышления ребенка этого возраста.

Игровая деятельность, основанная на активном использовании воображения, способствует реализации креативного подхода к языку. Речевые инновации могут нести особую семантическую нагрузку, характеризуя персонажей, называя уникальные предметы или ключевые действия, состояния. Для ребенка характерно стремление реализовать номинативную потребность с помощью однословного наименования, семантика которого включает оценочный и характеризующий компоненты. В своей речетворческой деятельности ребенок ориентирован на те приемы речевой выразительности, которые усвоены им благодаря знакомству с миром текстов.

### **Библиографический список:**

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И. Герцена. // Дошкольное образование № 05(105). URL: <https://dob.1sept.ru/article.php?ID=200500510>.
2. Гридина Т.А. Языковая «реальность» как факт детского сознания // Уральский филологический вестник. 2012. № 3. С. 6 – 21.

3. Гридина Т.А. Язык как творчество: аспекты изучения детской «неологии» // Педагогическое образование в России . 2013. №6. С. 118 – 123.

4. Цейтлин С.Н. Язык и ребенок: Лингвистика детской речи: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М.: Гуманитарный изд. Центр ВЛАДОС, 2000. – 240 с.

5. Гридина Т.А. Потенциальная семантика детских словотворческих инноваций в свете экспериментальных данных: методика прямого толкования // Уральский филологический вестник. Вып. 4. – Екатеринбург: Урал.гос.пед.ун-т, 2013. – С. 5–18.