

## ЛИНГВОДИДАКТИКА

Научная статья

УДК 81.42

**Надежда Евгеньевна Чайка**

Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х. М. Бербекова,  
Нальчик, Россия

[MSperanza85@yandex.ru](mailto:MSperanza85@yandex.ru)

### ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПОТЕНЦИАЛЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

*Аннотация.* Сущность и природу языковой игры филологи, философы, социологи, культурологи и психологи исследуют на протяжении достаточно длительного периода (Л. Витгенштейн, С. Н. Бредихин, Т. А. Гридина, В. З. Санников, Б. Ю. Норман и др.). Однако прагматический потенциал данного языкового явления, в особенности же педагогическая, образовательная его направленность, остаются либо за рамками исследования, либо освещаются в недостаточной степени. Данная работа является попыткой рассмотреть значение ludic функции в формировании такой категории, как лингвистическое мышление, а также открывает цикл авторских исследований, связанных с анализом влияния языковой игры на формирование лингвистического мышления и мышления в целом.

*Ключевые слова:* игра, языковая игра, образовательный потенциал языковой игры, лингвистическое мышление, мультсериал

*Для цитирования:* Чайка Н. Е. Об образовательном потенциале языковой игры // Евразийский филологический вестник. 2023. Вып. 4. С. 103-112.

## LINGUODIDACTICS

Original article

**Nadezhda E. Chaika**

Kabardino-Balkarian State University named after H. M. Berbekov, Nalchik,  
Russia

[MSperanza85@yandex.ru](mailto:MSperanza85@yandex.ru)

### ABOUT THE EDUCATIONAL POTENTIAL OF THE LANGUAGE GAME

**Abstract:** Philologists, philosophers, sociologists, cultural scientists and psychologists have been studying the essence and nature of the language game for quite a long period (L. Wittgenstein, S. N. Bredikhin, T. A. Gridina, V. Z. Sannikov, B. Yu. Norman and etc.). However, the pragmatic potential of this linguistic phenomenon, especially its pedagogical and educational orientation, remains either outside the scope of the study or is insufficiently covered. This work is an attempt to consider the significance of the ludic function in the formation of such a category as linguistic thinking, and opens a cycle of the author's research related to the analysis of the influence of the language game on the formation of linguistic thinking and thinking in general.

**Keywords:** Game, language game, educational potential of a language game, linguistic thinking, animated series

**For citation:** Chaika N. E. About the educational potential of the language game // Eurasian Philological Bulletin. 2023; (4): 103-112. (In Russ.).

#### **Введение**

В данной статье мы придерживаемся мнения, что языковая игра представляет собой деятельность, которая является прагматически и

стилистически маркированным нарушением норм языкового стандарта с определённой заранее целью, которая не только может быть, но должна быть осознана получателем коммуникации [1, 2].

Безусловно, применение игровых методов (включая языковые игры, которые представляют собой одну из частных форм игры в общем) в образовательном и воспитательном процессе является педагогически обоснованным и правильным подходом при обучении детей всех возрастов. Этот подход упрощает усвоение дидактического материала, делает обучение интересным и увлекательным, положительно влияет на развитие лингвистического мышления. Игра как вид деятельности характерна для детей, поэтому её использование значительно облегчает процесс обучения. Применение подобного лингвистического подхода (с применением языковой игры) в педагогических целях является очень продуктивным, так как позволяет передавать важную информацию в лёгкой и доступной форме, несмотря на видимую сложность некоторых примеров. Игра является наиболее привлекательной и приемлемой формой занятий для детей младшего и среднего возраста. Её неофициальный, спонтанный, непредсказуемый характер способствует тому, что дети могут легче проявлять свои способности и развивать свои навыки. Исследователи предполагают, что «игра обладает специальными возможностями личностного развития ... школьников, не доступными другим технологиям обучения» [4, с. 6], что «в игре проявляется потребность ребёнка оказывать активное воздействие на окружающие предметы, самоутверждение в интересных занятиях, развиваются его интеллектуальные, моральные и волевые качества, развивается личность в целом. Игра выступает средством, готовящим ребёнка к осуществлению новых видов деятельности, в игре изменяется позиция ребёнка к окружающему миру...» [4, с. 12].

### *Исследовательские результаты и их интерпретация*

Игра и ограничение, угнетение представляют собой взаимоисключающие понятия, и поэтому игра, прежде всего, связана с понятием свободы и, соответственно, творчества, оригинального, нескованного течения мысли.

Необходимо отметить, что указанные характеристики, присущие игре в целом, также присутствуют и в таком конкретном её проявлении, как языковая игра. Если не принимать во внимание философский аспект данного термина, то можно определить его как поведение языковой личности, противоречащее существующим стилистическим, коммуникативным и грамматическим нормам. Иными словами, языковая игра – это прагматически маркированное нарушение языкового стандарта, которое при декодировании реципиентом должно быть воспринято как таковое, а не как ошибка. В языковой игре содержится значительный потенциал – она, возможно, более чем любой другой художественный приём, привлекает внимание и заставляет ум совершать напряжённую работу, что способствует лучшему запоминанию языкового фрагмента. Трактовка языковой игры Т. А. Гридиной как «творческого, свободного отношения к форме речи, неканонического употребления языка, позволяющего говорящему реализовать способности к языковому творчеству и выделить себя как языковую личность» [1, с. 9] даёт возможность говорить о том, что она обладает широким спектром применений, открывая перед нами возможности для проявления творческого начала и креативности. Через использование языковой игры мы можем достичь глубокого погружения в процесс обучения, создавая особую атмосферу, где ученики могут выразить свои мысли и чувства в нестандартной форме. Творческий потенциал языковой игры привлекает внимание участников и мотивирует их активно участвовать в процессе обучения. Она способствует формированию и развитию коммуникативных навыков, а также способностей к адаптации и применению языка в различных контекстах. Кроме того, языковая игра позволяет нам осознать и преодолеть стереотипы и ограничения, связанные с грамматическими и стилистическими нормами. Она стимулирует наше

воображение и способствует развитию креативного мышления, открывая новые пути для выражения и интерпретации информации.

В процессе обучения использование языковой игры существенно обогащает опыт участников и способствует лучшему запоминанию и усвоению языковых и культурных нюансов. Она также помогает формированию гибкости мышления и способности быстро адаптироваться к различным ситуациям общения. Стоит отметить, что исследователи в основном занимаются вопросом выявления сущности языковой игры, выделения её формы и структуры, отмечают уровни языка, на которых она реализуется, однако вопрос её образовательного, педагогического потенциала остаётся за рамками рассмотрения, несмотря на неоспоримый факт наличия огромной воздействующей силы людической функции. Однако языковая игра, как одна из форм игровой деятельности, применяется в образовательном процессе для развития речи и лингвистического мышления у детей различных возрастных групп. Она представляет собой продуктивный метод, основанный на использовании игровых элементов и заданий, которые стимулируют активное участие детей и развивают их языковые навыки. Языковая игра обладает рядом преимуществ, которые делают её эффективным инструментом обучения. Во-первых, игра создаёт мотивацию и интерес к изучению языка, так как дети воспринимают её как развлечение и возможность провести время весело и увлекательно. Это помогает снять напряжение и стресс, которые могут возникнуть при обучении, и создает более благоприятную атмосферу для усвоения новых знаний.

Во-вторых, языковая игра способствует развитию речи у детей. Они активно участвуют в коммуникации, выражают свои мысли и идеи, используют языковые средства, чтобы передать информацию или решить задачу, поставленную в игре. Таким образом, игра стимулирует развитие словарного запаса, грамматических навыков, умения конструировать предложения и понимать контекст.

В-третьих, языковая игра развивает лингвистическое мышление у детей. В процессе игры они вынуждены анализировать языковые структуры, искать правильные ответы, решать лингвистические задачи. Это тренирует их способность к абстрактному, логическому и критическому мышлению. Итак, языковая игра – это эффективный метод, который помогает развивать речь и лингвистическое мышление у детей всех возрастных групп. Лингвистическое мышление трактуется как «качественно новое образование личности, возникающее на основе изучения теории языка и в процессе овладения лингвистическими умениями, характеризующееся при этом высоким уровнем сформированности мыслительных операций, наличием положительной мотивации процесса овладения лингвистическими знаниями и умениями и творческим отношением к процессу овладения языком, что является одним из важнейших условий интеллектуального развития» [3, с. 5].

Очевидно, что организация обучения, включающего игровую деятельность, представляет собой сложную задачу для педагога. Важно, чтобы игра не затмевала сам процесс познания, но служила дополнительным и значимым инструментом в образовательном процессе. Исходя из изложенного, стоит отметить, что принцип, основанный на использовании игровой деятельности, успешно реализован в отечественных мультипликационных фильмах «Маша и Медведь» (реж. – О. Ужинов, Д. Червяцов) и «Смешарики» (реж. – Д. Чернов, К. Бирюков). Эти фильмы не только предоставляют детям развлекательный контент, но и активно способствуют развитию языковых навыков и лингвистического мышления.

Зрители, смотрящие эти мультфильмы, получают уроки терпения, взаимовыручки, сопереживания, прощения и понимания, а также развивают более глубокое понимание родного языка, способность дешифровать скрытые смыслы и подтексты. Мультсериалы предлагают зрителям содержательную информацию, которая активно способствует развитию лингвистического мышления и расширению словарного запаса. Они

представляют собой ценный инструмент для развития коммуникативных навыков, так как требуют активного восприятия и интерпретации языковых выражений и ситуаций. Кроме того, данные мультфильмы стимулируют зрителей к анализу и осмыслению содержания. Так, само название мультсериала («Маша и Медведь») является отсылкой к прецедентному тексту – широко известной и любимой сказке «Маша и медведи». Название же «Смешарики» – это игровая контаминация двух слов: «смех» и «шарики». Шуточные аллюзии как вербального, так и невербального характера – весьма нередкое явление для данных мультсериалов, особенно часто мы можем наблюдать их именно в «Смешариках». Так, например, восклицание Бараша: «Ай да Бараш! Ай да овечий сын!» – это отсылка к фразе А. С. Пушкина «Ай да Пушкин...», дети среднего школьного звена сразу чувствуют эту игру, их фоновых знаний уже хватает для её дешифровки. Название же серии, где разворачиваются описываемые события, также является примером языковой игры: **«Играй, гармония!»**. Это переделка на основе звукового и смыслового сходства названия достаточно популярной в своё время программы «Играй, гармонь!». Шуточной переделкой является и название серии **«Ёжик в туманности»** – за основу взято произведение С. Козлова и Ю. Норштейна «Ёжик в тумане». В серии **«Некультурный»** звучит общеизвестная фраза «Поехали!», что является шуточной отсылкой к словам советского космонавта Ю. А. Гагарина. Названия таких серий, как **«Танцор диско»** и **«Педагогическая поэма»** – также прямые игровые отсылки к прецедентным текстам (индийскому фильму и труду А. С. Макаренко). Нередко от Лосяша можно услышать фразу «Неугомонный вы мой», которая является прямым цитированием текста из кинофильма Э. Рязанова «Гараж». Также на компьютере у Лосяша мы можем наблюдать фразу «ОКНА», что, конечно же, является языковой игрой, ведь название системного офисного компьютерного продукта именно так и переводится на русский язык. В серии **«Новогодняя почта»** герой по имени Мышь, обращаясь к Нюше, говорит фразу из рассказа А. П. Чехова, которая ни по ситуации, ни по смыслу не соответствует

первоначальной: «В свинке всё должно быть прекрасно: и лицо, и причёска, и одежда». Серия «**Марафонец**» нам предоставляет возможность подумать над отсылкой, которая есть во фразе «Беги, Бараш, беги!» (фильм «Форрест Гамп» и культовое «Беги, Форрест, беги!»), эпизод «**Буревестник**» проводит шуточную языковую параллель к поэме в прозе М. Горького «Песнь о Буревестнике». Естественно, несовпадение двух контекстуальных пространств, в которых употребляются приведённые фразы, порождает языковую игру, которая понятна более начитанным и просвещённым зрителям. По нашему мнению, в этом содержится стимул для молодого поколения: дети захотят понять, о чём идёт речь, в чём заключена соль шутки, поэтому им придётся обратиться к оригиналу, прочитать книгу или посмотреть фильм, что будет, несомненно, культурным обогащением. И такому обогащению способствовало именно применение языковой игры.

В «Смешариках» встречаются и очень удачные обыгрывания формы слова, которые способствуют полёту живого детского воображения, обогащают его новыми способами видения языковой системы. Так, в эпизоде «**Нюша и медведь**» сорт груши, который вывел Копатыч, был назван «нюшес», что является контаминацией слов «Нюша» и «дюшес».

Если же говорить об аллюзиях, шутливых отсылках в мультсериале «Маша и Медведь», то нельзя не отметить их потенциальной пользы как для юного зрителя, так и для взрослой, искушённой аудитории – для первых они будут поводом узнать что-то новое, для вторых – возможностью вспомнить наследие классической и современной культуры. Так, например, в мультсериале «Маша и Медведь» названия некоторых серий перекликаются с цитатами из известных произведений, которые выступают прецедентными текстами: «**Следы невиданных зверей**» – поэма «Руслан и Людмила» А. С. Пушкина; «**Неуловимые мстители**» – кинофильма 1967 г., реж. – Э. Кеосаян; «**Один дома**» – фильма 1990 г., реж. – К. Коламбус, «**С волками жить...**» («С волками жить – по-волчьи выть»).



### ***Заключение***

Контраст между содержанием серий и этими смысловыми фрагментами, наполненными особыми знаниями для каждого из нас, может быть представлен как эффект обманутого ожидания. Для многих юных зрителей подобная игра, конечно, может показаться непонятной, но спустя некоторое время, после изучения произведения, они поймут, что это ситуация, основанная на контрастах ситуаций и обманутом ожидании. Мы полагаем, что такие игры способствуют формированию у детей интереса к классическим произведениям, тем самым прививая им интерес к оригиналу и развивая их лингвистическое мышление.

### **Список литературы:**

1. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Изд-во Уральского государственного педагогического университета, 1996. 215 с.
2. Игнатьева Т. В. Языковая игра в художественной литературе (на материале русской прозы XX века): Автореф. дис. канд. фил. наук. Вологда: РГУ им. С. А. Есенина, 2012. 23 с.
3. Криворотова Э. В. Формирование лингвистического мышления учащихся как условие их интеллектуального развития: Автореф. дис. докт. пед. наук. М.: МПГУ, 2007. 49 с.
4. Пожидаева Т. Ф. Игра как технология личностного развития младшего школьника: Автореф. дис. канд. пед. наук. Ростов-на-Дону, 2006. 27 с.

### **References:**

1. Gridina T. A. Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo. Ekaterinburg: Izd-vo Ural'skogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta, 1996. 215 s.

2. Ignat'eva T. V. Yazykovaya igra v hudozhestvennoj literature (na materiale russkoj prozy XX veka): Avtoref. dis. kand. fil. nauk. Vologda: RGU im. S. A. Esenina, 2012. 23 s.

3. Krivorotova E. V. Formirovanie lingvisticheskogo myshleniya uchashchihsya kak uslovie ih intellektual'nogo razvitiya: Avtoref. dis. dokt. ped. nauk. M.: MPGU, 2007. 49 s.

4. Pozhidaeva T. F. Igra kak tekhnologiya lichnostnogo razvitiya mladshego shkol'nika: Avtoref. dis. kand. ped. nauk. Rostov-na-Donu, 2006. 27 s.

**Информация об авторе:**

**Н. Е. Чайка** – кандидат филологических наук, доцент, Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х. М. Бербекова

**Information about the author:**

**N. E. Chaika** – Ph.D. (Philology), Associate Professor, Kabardino-Balkarian State University named after H. M. Verbekov

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 11.11.2023; одобрена после рецензирования 01.12.2023; принята к публикации 25.12.2023.

The article was published 11.11.2023; approved after reviewing 01.12.2023; accepted for publication 25.12.2023.