

ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА ДЕТЕЙ В АСПЕКТЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ИХ ЛИНГВОКРЕАТИВНОСТИ

Проскурина Анастасия Викторовна

канд. филол. наук, доцент, Кемеровский государственный университет
proscurina@yandex.ru

Павлова Ксения Михайловна

Кемеровский государственный университет
kseniyap2001@gmail.com

THE LINGUISTIC WORLDVIEW OF CHILDREN IN THE ASPECT OF THE MANIFESTATION OF THEIR LINGUAL CREATIVITY IN RUSSIAN LINGUOCULTURE

**A. Proskurina
K. Pavlova**

Summary: The current work aims to study the linguistic worldview of children in the aspect of the manifestation of their linguistic and creative potential. The study object is the result of childrens' verbal and cognitive performance that allows to detect frame structure of the linguistic worldview fragment connected with the world of game. The study subject is propositional and frame links that define semantics of children language output. The research purpose is to reveal peculiarities of children world perception based on their speech products that reflect the frame of game. The research results show there are certain patterns of children perception of game that create their linguistic worldview.

Keywords: developmental linguistics, cognitive linguistics, children speech, linguistic worldview, linguistic creativity, frame "game", propositional structures.

Аннотация: Статья посвящена изучению языковой картины мира русских детей в аспекте проявления их лингвокреативного потенциала. Объектом изучения выступают результаты речемыслительной деятельности детей, позволяющие раскрыть фреймовую организацию фрагмента языковой картины мира, связанного с игрой. Предметом рассмотрения являются пропозиционно-фреймовые связи, определяющие смысловое наполнение речевой продукции детей. Цель исследования заключается в выявлении особенностей детского мировосприятия на материале речевых произведений, отражающих фрейм «игра». В результате исследования обнаруживаются закономерности восприятия игры детьми, формирующие их языковую картину мира.

Ключевые слова: онтолингвистика, когнитивная лингвистика, детская речь, сознание, языковая картина мира, лингвокреативность, фрейм «игра», пропозициональные структуры.

В центре внимания современных лингвистов, занимающихся изучением взаимосвязи языка, сознания его носителей, погруженных в определенное культурное пространство, оказывается понятие языковой картины мира. Исследователи в области онтолингвистики обосновывают закономерности формирования языковой картины мира детей, обращают внимание на способы ее репрезентации посредством анализа детской речи [12; 13; 14]. Решением вопросов взаимосвязи языка и речи в языковом сознании детей занимались психологи Л.С. Выготский и Ж. Пиаже, чьи работы впоследствии стали базовыми в сфере онтолингвистических изысканий [5; 11].

В онтолингвистике детская речь понимается как «особый этап онтогенетического развития речи, речь детей дошкольного и младшего школьного (до 8-9 лет) возраста» [15, с. 131]. «Каждое наименование ребенок словно пропускает через индикатор соответствия языковой формы тому представлению о предмете, которое она должна, по его мнению, отображать» [6, с. 4]. То есть в сознании ребенка происходит сложный процесс сопоставления реальности и речевой интерпретации, что свидетельствует о его лингвокреативности, которая «с одной стороны, отражает окружающую действитель-

ность личности, с другой, тесным образом связана с имеющимися языковыми ресурсами» [Там же, с. 53].

Основной деятельностью, через которую дети познают мир и, соответственно, накапливают речевой опыт, приобретают способность к текстопорождению, является игра. В условиях игровой деятельности ребенок демонстрирует лингвокреативность своего мышления и его ситуативную обусловленность.

Общаясь, «ребенок не пассивно принимает речевые модели взрослого, а активно присваивает речь как часть общечеловеческого опыта» [2, с. 7], находится под влиянием инпута [12] в процессе текстовой деятельности, результаты которой отражают аспекты восприятия игры.

Актуальность выбранной темы объясняется недостаточной изученностью еще формирующейся языковой картины мира детей на материале их речи и необходимостью проведения пропозиционно-фреймового анализа смыслового плана детских текстов.

Ранее нами была предпринята попытка реконструировать фрейм «игра» в языковой картине мира детей на материале речевых инноваций (отдельных

лексем), в семантике которых представлены аспекты восприятия игры [10].

Цель настоящего исследования – описать фрагмент языковой картины мира детей, связанный с их представлениями об игре, на материале созданных текстов.

Данная цель предполагает решение следующих задач: 1) провести анализ смыслового наполнения разножанровых текстов, созданных детьми, путем выявления набора пропозициональных структур и закономерностей их актуализации; 2) определить фреймовую организацию фрагмента языковой картины мира детей, связанного с игрой.

Объектом изучения является языковая картина мира и факты речевой деятельности детей, касающиеся игры; предметом изучения – реализация пропозиционально-фреймовых связей в речевой продукции детей, то есть в текстах.

Новизна работы состоит в том, что в научный оборот введён материал, который ранее не был представлен с позиций онтолингвистики и когнитивной лингвистики. Данная работа поможет углубить знания об особенностях становления языковой картины мира детей русской лингвокультуры, выявить когнитивные и речевые закономерности этого процесса.

Для достижения обозначенной цели нами используются следующие методы: 1) при сборе материала – метод бесед, метод опосредованного наблюдения [8]; 2) при анализе материала – описательный метод с приемами наблюдения, обработки и классификации изучаемых текстов, метод пропозиционально-фреймового моделирования.

Накопленный в детском сознании инпут структурирован посредством деления на определенные фреймы [9, с. 3], то есть ячейки знания человека о конкретном фрагменте мира. Каждый фрейм также организован пропозициональными структурами, которые являются результатом осмысления ребенком значимой для него ситуации, способом упорядочивания информации. Эти пропозициональные структуры актуализируются в языке, на уровне пропозиций, набор которых обусловлен происходящей в сознании детей категоризацией [4, с. 72].

Теоретическая значимость данной работы заключается в том, что полученные результаты, во-первых, помогают конкретизировать такие понятия, как лингвокреативность, детская речь, языковая картина мира ребенка, во-вторых, вносят вклад в решение проблемы описания семантического наполнения детских речевых инноваций посредством пропозиционально-фреймового анализа.

Практическая значимость заключается в возможности использования данных о закономерностях восприятия игры детьми, формирующих их языковую картину мира, при разработке и чтении курсов, посвященных проблемам изучения детской речи, в том числе и в сопоставительном аспекте.

Фрагмент языковой картины мира, связанный с игрой, целесообразно реконструировать на материале загадок, небылиц, сказок, созданных детьми. Часть материала была получена из интернет-ресурсов [3; 7]. В содержании текстов актуализируется фрейм «игра» через реализацию пропозициональных структур, которые связываются друг с другом в сознании ребенка на основе инпута, включающего ситуации из его жизни.

Обратимся к анализу загадок, раскрывающих фрейм «игра». Структура загадочного текста двухчастна, то есть состоит из отгадки – наименования загадываемого явления и способа загадывания. Загадочный текст представляет собой разворачивание пропозициональной структуры, которая задает рамки осмысления предмета. В содержании текста отражается ситуация, выявляющая особенности загадываемой реалии, которые стали для ребенка ключевыми в процессе его создания.

Дети могут загадывать не только инструменты игровой деятельности, то есть игрушки или предметы быта, но и персонажей любимых мультфильмов или героев книг, а также любые факты действительности, которые им интересны, например, животных [1]. Все это говорит о том, что в сознании ребенка игра не ограничивается только пространством, в котором он свободно пользуется своими игрушками. Игровая деятельность охватывает всю окружающую действительность и одновременно является средством познания этой действительности.

Анализ собранных загадок показывает, что в смысловой структуре наименований загадываемого явления чаще всего актуализируются актанты 'средство' и 'субъект', то есть дети загадывают предметы игры и одушевленные существа, что находит отражение в наборе пропозициональных структур:

ПС «средство по характерным действиям»

Они, хватая диск, трансформируются в железных животных, обладают силой. (Дикие скричеры) (Мальчик, 5 лет)

Его бьют, а он летает. (Волан) (Мальчик, 3 года)

В приведенных выше примерах дети загадывают предметы игры, описывая их основные функции, поэтому эти загадки относятся к описательным, в некоторых также присутствует прием олицетворения.

ПС «средство – предикат – признак»

Злой, рогатый, быстро бегаем, и изо рта пар идет. (Механический карнотавр) (Мальчик, 4 года)

*Круглый шарик
По полю катается. (Мяч) (Мальчик, 4 года)
У нее одна рука, очень тонкая она.
Всё работает, копает,
Большие ямы вырывает. (Лопата) (Мальчик, 4 года)*

В приведенной группе загадок загадываемый предмет предстает в нескольких аспектах: по функции предметов и внешним признакам (цвет, форма, размер).

Следующие группы загадок объединены по основному актанту 'субъект', так как отгадкой уже является наименование персонажа мультфильма, который в сознании ребенка потенциально может быть реальным существом, и наименование животных, которые часто фигурируют в детских сказках и мультфильмах как главные герои, имеющие те же способности, что и человек.

ПС «субъект по характерным признакам»
*Борода да рожки
Бегут по дорожке. (Козёл) (Мальчик, 5 лет)
Изобретатель-мишка, оранжевого цвета. (Кеша, мультфильм «Мимимишки») (Девочка, 4 года)
Кто быстро бегаёт, с иголочками, похож на ежика? (Соник) (Мальчик, 5 лет)*

Загадки данной группы относятся к категории описательных загадок, поскольку при создании их текстов используются имена прилагательные, глаголы и метафорический перенос.

Дети обращают внимание и на действия, и на возможности персонажей разных мультфильмов, и на их отличительные признаки внешности (размер, цвет, особые черты). Две загадки, помимо описательных, относятся еще и к загадкам в форме вопроса.

Таким образом, дети, принадлежащие русской лингвокультуре, при создании собственных загадок, связанных с игрой, прибегают к загадыванию средств игрового процесса, то есть игрушек, предметов быта, предметов канцелярии, субъектов (персонажей). Наиболее используемым способом смыслового наполнения текста загадки является описание, поскольку способность к описанию предметов формируется у ребенка в ранний дошкольный период.

Теперь перейдем к анализу созданных детьми текстов небылиц и сказок с целью воссоздания фрейма «игра» через анализ их смысловой организации. На уровне текстов актуализируется сразу несколько пропозициональных структур, которые в сознании ребенка оказываются связанными.

Обратимся к анализу небыличных текстов. Небылицы – это жанр фольклора, предполагающий текст небольшого объема юмористического содержания, сюжет

которого отражает особым образом искаженную действительность. Рассмотрим смысловое наполнение небыличного текста, созданного девочкой шести лет:

«На поляне жили звери, чай любили, песни пели. Строили себе дома, выжимали облака, а водой из облаков умывались по утрам, чтобы шерстка у зверей становилась красивой. А Потапыч на поляне развлекал друзей стихами. Конечно, медом угощал, никого не забывал. В общем быт был там налажен: добывали сок из скважен. В реках водится кокос, ананас и абрикос. На поляне хорошо! Приглашаем вас еще!» [9]. В приведенном тексте ребенок через призму своего восприятия описывает знакомые ему ситуации. Можно предположить, что описание дружеской обстановки, в которой находятся животные, ребенок воспроизвел после восприятия проведенного веселого вечера со своими родителями, где все общаются, поют, едят и отдыхают. Ребенок также выделил одного из героев, Потапыча, как самого активного участника, умеющего всех развлекать, подразумевая такого человека среди своего взрослого окружения. Другая ситуация, например, утреннее умывание животных, тоже воспринимается девочкой как важное действие, с которого начинается день. Эти ситуации получают пропозиционально-фреймовое наполнение в сознании детей (животные выступают в роли субъектов, совершают действия в определенном месте). Воссоздаваемая в тексте через искаженные детали история говорит о возможностях детского воображения, которое они используют в процессе создания сюжета для своих игр.

В полученных нами текстах выявлены определенные закономерности в реализации пропозиционально-фреймовых связей. Так, в обозначенном выше примере можно заметить наличие нескольких субъектов, которые связаны дружескими отношениями. Субъектами небылиц обычно выступают животные (олень, медведь, лиса, кот, птицы и др.), но возможно и присутствие человека как одного из главных героев или как друга мира природы. Объектом олицетворения становятся и неодушевленные предметы (стол, кувшин, ветка березы). Так как реальность намеренно искажается, животным приписываются способности человека чувствовать эмоции, разговаривать, совершать бытовые действия, которые выступают предикатом в пропозициональной структуре. Стоит отметить, что совершаемые субъектами действия в описываемых текстах чаще всего направлены на взаимодействие с другими одушевленными существами, а не на объекты.

В небылицах дети редко используют прямую речь для указания диалогов между субъектами, чаще применяют косвенные конструкции (*Лиса Патрикеевна сказала, что...*), при которых предикаты используются в прошедшем времени (*начал бегать, устроили, превратился, рассказывали и др.*). Из этого следует, что темпоральная составляющая этих текстов размыта, так как нет указа-

ния на конкретные временные рамки происходящих событий (использование наречий «однажды», «потом», «затем», «тогда» и др.). Однако локативный компонент небылиц, то есть актант 'место' в пропозициональной структуре, отмечается всегда. Поскольку главными героями обычно выступают животные, ребенок в процессе текстопорождения помещает субъектов в свойственную им среду – лес, полянка, опушка. Если же субъектами являются люди, местом действия выступает город или дом главного героя.

Сказки, созданные детьми – представителями русской лингвокультуры, также имеют свои отличительные особенности в способе построения и взаимосвязи компонентов пропозициональных структур, определяющих смысловую план текста. Рассмотрим сказку, созданную девочкой пяти лет:

«Необычная дружба. Идёт Зайчик по дорожке, вдруг запнулся, упал и увидел Червячка. Познакомился Зайчик с ним, и завязалась у них дружба. Стали они вместе играть: растянется Червячок на дорожке, а Зайчик скачет через него, как через верёвочку. Только, когда наступила осень, Червячок вдруг куда-то исчез, а Зайчик загрустил. Всю зиму он тосковал по своему другу, но нигде не смог его отыскать. Но вот пришла весна, растаял снег, на пригорках в лесу стала пробиваться первая травка, и проснулись насекомые. И Червячок выполз из своей норки. Сразу направился искать своего друга Зайчика. Вот радости-то было, когда они встретились» [10].

В приведенной сказке ребенок вновь проецирует знакомые ему ситуации из реальной жизни на животных: прослеживается совпадение между прыжками Зайчика через Червячка с детской игрой в резиночку. Кроме того, в тексте раскрывается такое важное для детей понятие, как дружба. Герои сохранили свою дружбу, даже не имея возможности увидеться долгое время, что часто происходит с детьми и в реальной жизни. Дружба дает возможность героям сказки играть. Получается, что во фрейме «игра» значимым компонентом выступает дружба (в игре проявляется дружба), отражающая ценности детей в их языковой картине мира.

Субъектами пропозициональных структур выступают животные, которых в своем сознании ребенок наделяет человеческими способностями. Действия субъектов направлены не на изменение второстепенных неодушевленных предметов, а на взаимодействие с другими одушевленными существами. Неизменно проявляется и другая особенность детских текстов, которая касается времени и места действий. Дети, которым в столь раннем возрасте бывает сложно ориентироваться во времени в реальной жизни, не выделяют его и в своих речевых произведениях. В проанализированных нами сказках не определяется темпоральный компонент, выявляются лишь его размытые границы, которые можно заметить,

обращая внимание на время глаголов, наречия времени и редко употребляемые в текстах наименования времен года. Однако детям важно отметить место разворачиваемых событий. Чаще всего актант 'место' актуализируются через пропозицию места обитания животных: лес, дерево, полянка и др., как в текстах небылиц. Но следует сказать, что дети нередко помещают субъектов-животных в привычные для себя места: детский сад, дом в городе, автомобильная дорога, парк.

В остальных сказках структура сюжета остается той же: несколько субъектов, которые взаимодействуют, помогают друг другу, совершая действия, не указывается определенное время действий, но упоминаются конкретные места, сменяющие друг друга. Субъектам и объектам приписываются признаки, характеристики. Мы видим, что в смысловой структуре текстов актуализируются как событийные пропозиции (субъект – предикат – место, субъект – предикат – субъект), так и пропозиции характеристики (субъект наделяется признаком, объект наделяется признаком).

Выявленные закономерности актуализации пропозициональных структур говорят о том, что фрейм «игра» в детском сознании чаще всего отражает набор определенных компонентов игры: количество участников, особенности взаимодействия между ними, действия и их реализация в пространстве и времени. Этот набор компонентов, с одной стороны, является результатом полученного в реальной жизни опыта игры с другими детьми, а с другой – инструментом для создания сюжета игры с игрушками. Кроме того, игра воспринимается детьми как способ зарождения дружбы.

Таким образом, мы увидели, как дети в текстовой форме воплощают представления об игре, воссоздают одну или несколько игровых ситуаций, определяют участников, их роли, действия, атрибуты, придумывают обстоятельства, в которых находятся герои (субъекты). Анализ текстов позволил вскрыть представления детей об игре, как в их сознании отражается окружающая действительность, какие пропозиции во фрейме они выделяют во время создания собственных текстовых историй, за каждой из которых проглядывают особенности детского мировосприятия.

Дальнейшая работа может быть реализована в следующих направлениях. Во-первых, значимо продолжить сбор речевых инноваций для моделирования более разветвленной структуры фрейма «игра». Во-вторых, целесообразно рассмотреть взаимодействие фрейма «игра» с другими ассоциативно связанными с ним фреймовыми блоками, структурирующими мыслительную сферу детей – представителей русской лингвокультуры – и определяющими их формирующуюся языковую картину мира.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аксиненко Е.А., Проскурина А.В. Своеобразие языковой картины мира сквозь призму загадок (на материале детской речи) // Язык. Культура. Перевод. Коммуникация: сборник научных трудов. Выпуск 3. – М.: «КДУ», «Университетская книга», 2020. С. 184-188.
2. Алексеева М.М., Яшина В.И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников: учеб. пособие для студентов высших и средних пед. учебных заведений. Москва: Академия, 2000, 400 с.
3. Ароматы счастья: для души, настроения и вдохновения. Available at: <https://aromatyschastya.ru/nebylicy?ysclid=ls1etjrjms9766974548>.
4. Белякова Л.А. Пропозиционально-фреймовое моделирование речевой деятельности детей шестилетнего возраста (на материале ассоциативного эксперимента) // Вестник Кемеровского государственного университета. 2012. № 3. С. 70-73.
5. Выготский Л.С. Мышление и речь. Москва: Лабиринт, 1999, 352 с.
6. Гридина Т.А. Объяснительный словарь детских инноваций: монография и словарь Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2012, 202 с.
7. Дошкольник: сетевой журнал. Available at: <http://doshkolnik.ru/teatr/6364-sbornik-skazok.html>.
8. Иванцова Е.В., Соломина Е.В. Об эффективных методах записи спонтанной устной речи при изучении языковой личности // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2014. № 3(29). С. 14-27.
9. Минский М. Фреймы для представления знаний. М.: Энергия, 1979. 152 с.
10. Павлова К.М. Фрейм «игра» в языковой картине мира детей (на материале детской речи) // Филология, иностранные языки и медиакоммуникации: материалы симпозиума XVI (XLVIII) Международной научно-практической конференции «Образование, наука, инновации: вклад молодых исследователей» [Электронный ресурс] / науч. ред. Ю.В. Подковырин; Кемеровский государственный университет. Электрон. дан. (объем 3,9 Мб). Кемерово: КемГУ, 2021. Вып. 22. С. 238-242.
11. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. Москва: Римис, 2008. 448 с.
12. Проблемы онтолингвистики – 2016: Материалы ежегодной международной научной конференции. 23–26 марта 2016, Санкт-Петербург. Иваново: ЛИСТОС, 2016. 532 с.
13. Цейтлин С.Н. Онтолингвистика в пути. Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2018. № 189. С. 12-22.
14. Цейтлин С.Н. Детские речевые инновации: опыт анализа. Исследования по языкознанию: К 70-летию члена-корреспондента РАН Александра Владимировича Бондарко. Санкт-Петербург: Изд-во С.-Петербургского университета, 2001. С. 329-336.
15. Шахнарович А.М. Детская речь. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева. 2-е изд. Москва: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 131-132.

© Проскурина Анастасия Викторовна (proscurina@yandex.ru), Павлова Ксения Михайловна (kseniyap2001@gmail.com).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»