

К ВОПРОСУ О ПОНЯТИИ «ИГРОВАЯ ЛЕКСИКА»

К.С. Вуглицкая, студент

С.А. Смирнова, канд. филол. наук, доцент

Гуманитарный институт Северного Арктического федерального университета имени М.В. Ломоносова
(Россия, г. Северодвинск)

DOI:10.24412/2500-1000-2022-7-1-166-169

Аннотация. В статье на основе современных публикаций анализируется содержание понятия «игровая лексика»: приводятся подходы, представленные в диалектологии, в педагогике, в журналистике, в игровой индустрии. Кроме того, определяются признаки, позволяющие очертить объем данного понятия с точки зрения исследователя-лингвиста.

Ключевые слова: игровая лексика, понятие, содержание, подход.

При изучении языкового и речевого материала для исследователя актуальным является вопрос терминологического обозначения объекта научного изыскания. Особенно это касается понятий, которые неоднозначно оцениваются специалистами разных областей знания, о чем свидетельствуют различные офлайн и онлайн ресурсы, в том числе и данные электронной библиотеки КиберЛенинка, где размещаются современные публикации. В рамках предлагаемого сочинения остановимся на объеме и содержании термина «игровая лексика», который в настоящее время используется в работах по педагогике, онтолингвистике, диалектологии и др.

На поисковый запрос «игровая лексика» были получены релевантные документы. Первый и второй ответы – статьи «Игровая лексика в говорах Ульяновской области» (Я.В. Мызникова) и «Игровая лексика в говорах Среднего Приобья» (М.М. Угрюмова) – позволяют утверждать, что рассматриваемое понятие активно используется специалистами-диалектологами. Предметом изучения данного раздела лингвистики является диалект, то есть местное наречие, или говор. Традиционно под диалектами понимается локально ограниченная речь определенных групп населения, главным образом сельского. Как известно, именно сельское население издавна питало слабость к различным обычаям и обрядам, связанным с календарными праздниками, рождением детей, вступлением в брак и под., что обя-

зательно предполагало элемент игры. В работе «Игровая лексика в говорах Ульяновской области» указывается, что в говорах данной местности лексема *играть* имеет несколько значений: (1) ‘развлекаться, забавляться’ и (2) ‘танцевать или петь, а также заигрывать с человеком противоположного пола’. В качестве примера автор приводит следующее высказывание: «А потом делали девишник: жених с невестой сидят ф передным углу, фпреди, а тут караводом играют дефьки, поют песьни девишенски» [1]. Наличие в предложении слов *девишник*, *жених* и *невеста* позволяет сделать вывод о его теме – вступление в брак. Стоит отметить, что обряд и игра имеют схожие и отличные черты. Близость этих явлений заключается в том, что цель того и другого видится не в достижении материального результата в процессе деятельности, а непосредственно в самой этой деятельности, которая вызывает определённые чувства у участников, заставляет их испытать положительные или отрицательные эмоции. Однако обряд не может отождествляться с игрой в силу того, что он требует серьёзного отношения и абсолютной веры участников в истинность идей и представлений, воплощенных в обрядовом действе, тогда как игра, прежде всего, носит развлекательный характер.

Понятие «игровая лексика» применяется и в так называемой игровой индустрии: свидетельством этого можно считать публикации «Пути проникновения и стили-

стическое варьирование англицизмов сферы игровой индустрии в современном русском языке» (С.В. Горностаев), «Специальная лексика сферы игровой индустрии» (С.В. Горностаев), «Игровой сленг и трансмедийность» (А.А. Селютин) и «Сокращения как элемент игрового дискурса (на материалах лексики компьютерной игры World of Warcraft)» (Н.Н. Холодовская), которые тесно связаны со сферой компьютерных технологий. Такая связь обусловлена популярностью компьютерных и мобильных игр как продукта игровой индустрии: дети и взрослые по всему миру играют в «Minecraft», «Need for Speed», «World of Warcraft» и др., предпочитая картинку на мониторе компьютера или смартфона реальности и более традиционным уличным (казаки-разбойники, прятки, догонялки), спортивным (футбол, волейбол, баскетбол) или настольным («Монополия», «Уно», «Дженга») играм. Интересно, что некоторые из указанных игр частично или полностью вошли в основу компьютерных. Так, например, выделяются компьютерные игры, созданные в результате моделирования классических видов спортивных игр, чаще всего футбола и баскетбола. Достаточно много игр построено по принципу догонялок или прятков. В 2017 году сенсацией стала ролевая мобильная игра «Pokemon Go», имеющая цель в условиях дополненной реальности найти и поймать виртуальных существ, называемых покемонами. Конечно, становление и развитие игровой индустрии сказалось и на языке, который активно заимствует и адаптирует новые единицы, образуя пласт специальной лексики, имеющей, соответственно, отношение к игровой деятельности. Это номинации игровых жанров (*стелс-экшен, головоломка*), лиц, относящихся к игровой индустрии (*модер, геймер, хилер*), массовых многопользовательских игр (*нерф, ачивка*) и т.д. При таком подходе под игровой лексикой понимаются языковые единицы, соотносимые со сферой игровой индустрии как сектором экономики, цель которого – разработка, продвижение и продажа игр.

Термин «игровая лексика» фиксируется и в средствах массовой информации, на

что указывает статья «Особенности функционирования игровой лексики в различных жанрах языка СМИ», которая отражается по запросу на первой странице ресурса. Автор данной статьи определяет ключевое понятие как «слова, входящие в номинативное поле концепта «игра», которые употребляются в различных жанрах газетно-публицистических текстов» [2]. При этом игровая лексика трактуется широко за счет рассмотрения с точки зрения функционирования в прямом и переносном значении. Так, например, в текстах спортивного характера выражение *забить гол* означает ‘выиграть очко путем попадания мяча или шайбы в ворота’, тогда как в публикациях политической направленности оно имеет метафорический смысл ‘одержать верх в политическом споре’. Небезызвестно и сочетание *сделать ход конём*, заимствованное из шахматной игры и используемое чаще в переносном значении ‘хитрый, продуманный манёвр в каком-то противостоянии’, чем в прямом ‘перестановка фигуры определённым способом, который сильно отличается от других’. В выпуске газеты «Комсомольская правда» от 16 ноября 2014 года в статье с броским названием «Обама не отмазал» отмечается, что «американские избиратели, голосовавшие на выборах против Барака Обамы, решили сделать «ход конем»! Десятки тысяч людей подписали петиции в правительство» [3].

Игра также представляет собой эффективный метод, позволяющий интересно и продуктивно организовать образовательный процесс. Это подтверждают многочисленные статьи, полученные по запросу: «О преемственности использования игровых технологий при изучении лексики и фразеологии» (М.Д. Матвеева), «Роль игровых форм деятельности на уроках английского языка» (М.О. Новикова), «Игра в активизации общения на иностранном языке» (Е.В. Зубарева) и т.д. В современной школе игра может рассматриваться как самостоятельная технология или элемент технологии, она может осуществляться в рамках целого урока или какой-то его части, может быть компонентом внеклассной работы. Суть игры заключается в

решении познавательных задач, представленных в необычной, возбуждающей интерес учеников форме. Трудности, с которыми сталкивается ребёнок в процессе решения этих задач, сопряжены с интеллектуальным усилием и, что особенно важно, приучением ребенка к деятельности, требующей максимального включения умственных ресурсов. В этом случае игровая лексика может рассматриваться с двух сторон. Во-первых, она может быть предметом изучения в рамках образовательного процесса. Например, знакомство учащихся с волейболом, согласно программе, происходит в 5 классе, но основы работы с мячом, правила перемещения во время игры и т.д. усваиваются еще в начальной школе. Естественно, что в таком случае учитель вынужден давать некоторые теоретические сведения касаясь новой для учащихся игры и, соответственно, прибегать к использованию слов, относящихся к этой игре (*стойка, аут, блок, зона* и т.д.). Во-вторых, под игровой лексикой могут пониматься слова и сочетания, относящиеся к игре как методу (*игровая ситуация, квиз, карточки* и т.д.). Принципиальная разница этих значений состоит в том, что в первом случае речь идет об учащих, они являются субъектом деятельности, направленной на знакомство и освоение игровой лексики, а во втором – о преподавателях, которые используют игру в качестве способа передачи некоторого опыта учащимся в интересной форме.

Результаты поиска позволяют заключить, что понятие «игровая лексика» не является популярным при анализе детской речи: на первой и второй электронных страницах нет ни одной статьи из области онтолингвистики. Возможно, этот материал не составляет зону специального лингвистического интереса. При этом подобные единицы активно фиксируются в речи детей, так как игра является активизирующим средством их речевого развития и общения. Развитие речи в значительной мере определяется возникновением потребности в пользовании языком, так как ребенок учится языку потому, что ему надо участвовать в совместной деятельности с другими людьми, а для этого ему

необходимо понимать, что ему говорят и говорить самому. Следовательно, под игровой лексикой можно понимать языковые единицы, входящие в номинативное поле концепта «Игра», возникновение которых обусловлено потребностью ребенка в создании собственных наименований предметов, явлений и лиц, относящихся к игре как типу деятельности (для дошкольного возраста ведущему). Чтобы определить рамки игровой лексики, необходимо рассмотреть, какие признаки отличают игровую деятельность от других видов деятельности. Исследователи Г.Г. Сергеева и Т.А. Желтова выделили некоторые черты, характерные для игры: свобода действий ребенка (независимость от взрослых), отвлеченный от реальной жизни характер, ограниченность во времени и наличие определенных правил [4]. Согласно мнению С.А. Шмакова, игровая деятельность обладает следующими особенностями: отсутствие материальных результатов (так как цель игры – удовольствие), наличие содержания и определенного сюжета, воображаемая ситуация в основе, наличие правил, игровых действий, средств и т.д. [5, с. 53]. В данном случае нельзя проигнорировать и то, какие виды игр выделяются для того, чтобы понять считается ли игрой, например, катание на велосипеде или лепка фигурок из снега.

В настоящее время в научной литературе отмечаются разные классификации игр (см., например, труды О.С. Газмана, Н.К. Крупской, Д.Б. Эльконина и др.). В данной статье разделяется подход, согласно которому игры подразделяются на (1) подвижные – они подразумевают активную деятельность ребенка, направленную на точное и своевременное выполнение каких-либо упражнений; (2) дидактические – они реализуют принципы игрового и активного обучения, имеют определенные правила, структуру деятельности и, в некоторых случаях, систему оценивания; (3) сюжетно-ролевые, то есть игры, где ребенок воспроизводит окружающий мир через призму собственного опыта: он выполняет разные роли, постигая смысл многих явлений. Например, в процессе иг-

ры «Дочки-матери» ребёнок примеряет либо уже известную ему роль ребёнка, либо новую – родителя.

Таким образом, объем и содержание понятия «игровая лексика» может иметь разное наполнение: в диалектологии подчеркивается связь слов данной группы с обрядами; в игровой индустрии – с компьютерными технологиями; в сфере СМИ определение напрямую зависит от прямого или переносного употребления термина; в педагогике – от квалификации игры (обра-

зовательный процесс или метод, направленный на воссоздание и усвоение в необычной, творческой форме общественного опыта ребёнком). С точки зрения лингвистики при интерпретации понятия нужно учитывать, что возникновение подобных единиц обусловлено потребностью ребёнка в создании собственных наименований предметов, явлений и лиц, участвующих в подвижных, дидактических и сюжетно-ролевых играх.

Библиографический список

1. Мызникова Я.В. Игровая лексика в говорах Ульяновской области // Вестник КГУ. – 2018. – № 3. – С. 191-195.
2. Корбо Б. Особенности функционирования игровой лексики в различных жанрах языка СМИ // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2015. – №6 (717). – С. 314-322.
3. Комсомольская правда. – 2012. – №172 (25985). – 6 с.
4. Сергеичева Г.Г. Педагогический потенциал игры как способа развития личности дошкольника // Вестник БГУ. – 2014. – №1. – С. 84-88.
5. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры: монография. – М.: Новая школа, 1994. – 239 с.

ON THE QUESTION OF THE CONCEPT OF "GAME VOCABULARY"

K.S. Vuglitskaya, *Student*

S.A. Smirnova, *Candidate of Philological Sciences, Associate Professor*

**Institute of Humanities, Severodvinsk branch of the Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov
(Russia, Severodvinsk)**

Abstract. *The article analyzes the content of the concept of "gaming vocabulary" on the basis of modern publications: the approaches presented in dialectology, pedagogy, journalism, and the gaming industry are presented. In addition, the signs are determined that allow to outline the scope of this concept from the point of view of a linguist researcher.*

Keywords: *game vocabulary, concept, content, approach.*