

Валеева Айгуль Рафаиловна

**ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ЕДИНИЦ ПО ТЕМЕ "ИГРЫ И ИГРУШКИ" В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЗНАНИЙ О КУЛЬТУРЕ СТРАНЫ ИЗУЧАЕМОГО ЯЗЫКА**

В статье рассматривается роль изучения лексических единиц по теме "игры и игрушки" в процессе обучения английскому языку. Автор изучает влияние языковых реалий и квазиреалий по теме "игры и игрушки" на формирование представлений о стране изучаемого языка. Делается вывод о том, что игры и игрушки являются способом передачи духовных ценностей через поколения. Исследуемые единицы классифицируются по лингвистическому признаку с целью облегчения восприятия иноязычной культуры и изучения иностранного языка.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2016/7-3/20.html](http://www.gramota.net/materials/2/2016/7-3/20.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2016. № 7(61): в 3-х ч. Ч. 3. С. 71-73. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2016/7-3/](http://www.gramota.net/materials/2/2016/7-3/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

УДК 81.2

*В статье рассматривается роль изучения лексических единиц по теме «игры и игрушки» в процессе обучения английскому языку. Автор изучает влияние языковых реалий и квазиреалий по теме «игры и игрушки» на формирование представлений о стране изучаемого языка. Делается вывод о том, что игры и игрушки являются способом передачи духовных ценностей через поколения. Исследуемые единицы классифицируются по лингвистическому признаку с целью облегчения восприятия иноязычной культуры и изучения иностранного языка.*

*Ключевые слова и фразы:* культура; язык; лексические единицы по теме «игры и игрушки»; реалия; квазиреалия; межкультурный анализ; структурно-морфологический признак.

**Валеева Айгуль Рафаилевна**

*Елабужский институт Казанского федерального университета  
aigulechka.92@mail.ru*

### **ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ЕДИНИЦ ПО ТЕМЕ «ИГРЫ И ИГРУШКИ» В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЗНАНИЙ О КУЛЬТУРЕ СТРАНЫ ИЗУЧАЕМОГО ЯЗЫКА**

Постоянно возрастающие контакты стран и их народов в области культуры, науки и экономики актуализируют связь языка и культуры. Изучение национального характера культуры представляет собой взаимодействие культур разных народов и их языков, их совместное обогащение до мировой культуры, которая является достижением всего человечества [3].

Актуальность работы объясняется тем, что, будучи одной из важнейших частей культуры, «игры и игрушки» способствуют развитию культур, их взаимодействию. С течением времени некоторые традиции и обряды народов исчезают. Однако игры и игрушки, хранящие в себе данный, ценный с точки зрения лингвокультурологии материал, совершенствуются и трансформируются во времени, приобретая культурные ценности.

Целью данного исследования является формирование лингвокультурологических знаний о стране изучаемого языка сквозь призму изучения национально-маркированной лексики по теме «игры и игрушки».

Достижение поставленной цели требует решения следующих задач: изучение связи языка и культуры, изучение роли реалий и квазиреалий по исследуемой теме, классификация исследуемых лексических единиц по лингвистическому принципу и выявление степени их частотности в языке.

Человек фиксирует в слове не только определенные знания, но и свое отношение к ним. Данные впечатления далее закрепляются на уровне ассоциаций, которые трансформируются в стереотипные национально-культурные суждения и представления об окружающей действительности [4, с. 11]. Экстралингвистическое содержание значения слова позволяет нам составить полноценную картину мира, быта, культуры, то есть жизнь определенного народа в определенный исторический промежуток времени [2]. Изучение культуры носителей языка направлено на то, чтобы облегчить изучение языка, понять особенности употребления различных речевых единиц, дополнительные коннотации единиц языка и речи.

Рассматривая культурно-маркированные референты, А. Р. У. Рум выделяет 3 группы лексических единиц с точки зрения их уникальности как элементов культуры: 1) универсалии; 2) квазиреалии; 3) реалии [6, с. 463]. Особое внимание при этом уделяется реалиям, так как именно знание реалий необходимо для адекватного восприятия фактов и явлений, относящихся к повседневной действительности носителей языка [7, с. 30]. Реалии предоставляют возможность проследить близость между языком и культурой. Появление новых реалий в духовной и материальной жизни того или иного народа ведет к их появлению в языке [8, с. 6].

В Америке и Великобритании лингвисты не выделяют понятия «реалия». При изучении культуры иного языка иностранные ученые руководствуются в ходе “cross-cultural analysis” (межкультурный анализ) так называемыми “cultural items” (культурные элементы), которые также группируются по определенным тематическим группам [11].

Лексические единицы по теме «игры и игрушки», составляющие группу этнографических реалий и квазиреалий, необходимо рассматривать как особые элементы объективной реальности, отраженные в сознании, в рамках изучения лингвокультурных особенностей страны изучаемого языка [6, с. 463].

Феноменолог Е. Финк выделяет игру как один из основных феноменов человеческого бытия [5]. Еще древние философы и мыслители интересовались изучением данного феномена. Аристотель выделял игру как некое средство душевного равновесия и средство воспитания детей, то есть подготовку к будущей жизни [1, с. 625]. Голландский философ и историк Йохан Хейзинга дает более универсальное определение слову «игра». По его мнению, это совокупность всех видов человеческой деятельности, это основа культуры человеческого общества, ее высшее проявление [9, с. 37].

Для лингвокультурного исследования лексических единиц по теме «игры и игрушки» важным аспектом является наличие лингвистических характеристик языковых реалий и квазиреалий по данной теме, что позволило бы увидеть их отличия в контрасте с другими лексико-семантическими группами [6, с. 464-465].

В ходе анализа имеющихся классификаций лексических единиц по теме «игры и игрушки» было выявлено, что отсутствует единый принцип классификации лексических единиц по исследуемой теме. В связи с проведением лингвокультуроведческого исследования изучаемая национально-маркированная лексика была классифицирована по структурно-морфологическому признаку. Были выбраны наиболее часто употребляемые структуры лексических единиц по исследуемой теме:

1. *N* (существительное (далее – сущ.): *ball* (мяч); *basket* (корзина); *beaver* (бобр); *beetle* (жук); *bedlams* (бедлам); *bonnety* (капор); *bowls* (кегли); *budge* (замри); *chicken* (курица); *chucks* (патроны); *cock* (петух); *conkers* (каштан); *consequences* (последствия); *cricket* (крикет); *cuckoo* (кукушка); *darts* (дартс); *favors* (одолжения); *fives* (пятерка); *gipsy* (цыганка); *handclapping* (хлопки в ладоши); *hanging* (виселица); *hangman* (палач); *hopscotch* (классики); *jacks* (камни джекс); *kingy* (кинги, салки с мячом); *knights* (рыцари); *leapfrog* (чехарда); *ludo* (лудо); *marbles* (игра в шарики); *merils* (мерилы); *monopoly* (монополия); *nettles* (крапива); *relieve* (освобождение); *roadkill* (сбитое животное); *sandpit* (песочница); *sardines* (сардины); *scrabble* (эрудит); *shinny* (детский хоккей); *snap* (щелчок); *soldier* (солдат); *squares* (площади); *statues* (статуи).

2. *N* + *N* (сущ. + сущ.): *aeroplane tig* (аэросалки); *action figure* (игрушка-трансформер); *action man* (подвижная фигурка); *bend-leather* (бендлевер); *biddy-base* (сплетница); *cup game* (игра на кубок); *fielding race* (гонки); *Kewpie-doll* (кукла-голыш); *ladder jump* (прыжки с лестницы); *letter-card* (письмо-секретка).

3. *N* + *prep* + *N* (сущ. + предлог + сущ.): *boys and girls* (мальчики и девочки); *cat after mouth* (кот через рот); *cops and robbers* (полицейские и грабители); *cowboys and Indians* (ковбои и индейцы); *currants and raisins* (смородина и виноград); *ducks and drakes* (утки и селезни); *fairies and witches* (феи и ведьмы); *fox and geese* (лиса и гуси).

4. *N* + *prep* + *article* + *N* (сущ. + предлог + артикль + сущ.): *bull in the park* (бык в парке); *duck under the water* (утка под водой); *fishes in the net* (рыбы в сети).

5. *N's* + *N* (сущ. в притяжательном падеже + сущ.): *baker's man* (помощник пекаря); *blindman's buff* (жмурки); *cat's cradle* (колыбель для кошки).

6. *V* + *article* + *N* (глагол + артикль + сущ.): *badger the bear* (подразни медведя); *crack the whip* (щелкни кнутом); *follow the leader* (следуй за лидером); *hunt the hair* (охота на волосы); *hunt-the-slipper* (туфля по кругу).

7. *Adj* + *N* (прилагательное + сущ.): *animal tig* (салки «животные»); *ball tig* (салки с мячом); *bob cherry* (боб-вишня); *British bulldog* (британский бульдог); *broken bottles* (разбитые бутылки); *cat gallows* (кошачья виселица); *chain tig* (салки с цепями); *dare base* (поймай меня); *dumb crambo* (сочини рифму); *eller tree* (дерево эллер); *exchange race* (догони и обменяй); *fairy cycle* (волшебный круг); *giant steps* (большие шаги); *happy families* (счастливые семьи); *loop touch* (петля); *musical chairs* (музыкальные стулья); *post office* (почта); *red letter* (красная буква); *red lips* (красные губы); *shadow tig* (салки с тенью); *Trivial Pursuit* (викторина).

8. *Proper N* (имя собственное): *Auntie Loomie* (тетушка Луми); *Aunt Sally* (тетушка Сэлли); *Barbie* (Барби); *Betsy Bungay* (Бэтси); *Corgi toy* (автомобили Корджи); *Dinky* (Динки); *Frog* (лягушка); *Dodgems* (Доджемз); *Hornby* (Хорнби); *Kim's game* (игра Ким); *Lesney* (Лезни); *Letraset* (Летрасет); *Marco tig* (салки Марко); *Mary Mack* (Мэри Мэж); *May games* (майские игры); *Miss Susie* (Мисс Сьюзи); *Paint by the Number kits* (раскрась по цифрам); *Scalextric* (Скейлекстрик); *Silly Putty* (Силли Патти); *Simon says* (Саймон говорит); *Stella Ella Ola* (Стелла Эла Ола); *Teddy* (плюшевый мишка); *The Ant farm* (тетушкина ферма); *The Erector Set* (конструктор); *The Magic eight balls* (волшебные мячи); *Tri-Ang* (Трайанг) [6; 8; 10; 12].

Анализируя классификацию по структурно-морфологическому признаку, мы решили составить процентное соотношение групповых единиц (см. Табл. 1).

Таблица 1

Структурно-морфологическая схема	Процентное соотношение
<i>N</i> (существительное)	28,8%
<i>Proper Noun</i> (имя собственное)	20,9%
<i>Adj</i> + <i>N</i> (прилаг. + сущ.)	17%
<i>N</i> + <i>prep</i> + <i>N</i> (сущ. + предлог + сущ.)	9%
<i>N</i> + <i>N</i> (сущ. + сущ.)	7,3%
<i>V</i> + <i>article</i> + <i>N</i> (глагол + артикль + глагол)	6,2%
<i>N's</i> + <i>N</i> (сущ. в притяжательном падеже + сущ.)	5,7%
<i>N</i> + <i>prep</i> + <i>article</i> + <i>N</i> (сущ. + предлог + артикль + сущ.)	5,1%

По структурно-морфологическому принципу были выделены основные группы лексических единиц, относящихся к играм и игрушкам. Основу группировки составила частотность морфологической структуры среди исследуемой лексики. Классификация лексики по структурно-морфологическому принципу помогла отобрать наиболее часто встречаемые структуры лексических единиц. Как выяснилось в ходе анализа процентного соотношения структурных групп лексических единиц, чаще всего названия с простой структурой: “*Noun*” (существительное); “*Proper Noun*” (имя собственное); “*Adjective + Noun*” (прилагательное + существительное).

В начале исследования мы ставили перед собой задачу исследования особенностей морфологической структуры лексических единиц по теме «игры и игрушки» и степень их частотности в языке. В ходе нашего исследования было выяснено, что данные лексические единицы не осложнены, с точки зрения структурно-

морфологического строения. Наиболее часто встречаемыми группами слов оказались односложные и двусложные имена существительные (“N”), которые в отличие от русского языка не осложняются категорией рода, а также словосочетания “*Adjective + Noun*” (прилагательное + существительное), которые не требуют согласования в роде, числе и падеже. Согласно процентному соотношению исследуемых единиц, наименее употребляемы оказались лексические единицы с усложненной структурой “*N’s + N*” (существительное в притяжательном падеже + существительное), “*N + prep + article + N*” (существительное + предлог + артикль + существительное). Данное соотношение может быть объяснено тем фактом, что, являясь частью детской жизни, игры и игрушки должны соответствовать не только по содержанию, но и по внешней форме (по структурной модели) возрасту предполагаемых участников данной деятельности. В силу своего возраста у детей могут отсутствовать определенные знания по грамматике, которые формируются постепенно на каждой стадии обучения. Соответственно данной категории людей трудно оставлять в памяти и употреблять усложненные структуры.

Таким образом, основываясь на вышесказанном, можно утверждать, что изучение лексики по теме «игры и игрушки» в контексте структурно-морфологического строения и структурирование по частотности присутствия в языке способствует продвижению и дальнейшему развитию представлений о культуре страны изучаемого языка. Игры и игрушки представляют собой важный элемент культуры Великобритании и США, на основе которого, становится возможным проследить характерные черты, свойственные национальной культуре и народу данных стран. Наличие упрощенных моделей исследуемых единиц в культуре изучаемого языка, с одной стороны, свидетельствует о гибкости языка в отношении определенных возрастных групп людей, в данном случае – детей. В данном отношении мы можем говорить, что изучение языка и самими носителями, равно как изучающими язык, начинается с употребления в речи наиболее простых лексических единиц в контексте структурно-морфологической модели. С другой стороны, данное соотношение может быть рассмотрено как нежелание усложнять речь грамматически трудными моделями.

#### Список литературы

1. **Аристотель.** Политика // Аристотель. Сочинения: в 4-х т. М.: Мысль, 1976. Т. 4. 830 с.
2. **Валева А. Р.** Лингвострановедческий анализ романа Сомерсета Моэма «Пирог и пиво, или Скелет в шкафу» [Электронный ресурс] // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: электронный сборник статей по материалам XXII студенческой международной научно-практической конференции. Новосибирск: Изд-во СибАК, 2014. № 7 (22). URL: <http://sibac.info/studconf/hum/xxii/38726> (дата обращения: 04.03.2016).
3. **Воробьев В. В.** Лингвокультурология [Электронный ресурс]: учебное пособие. URL: <http://www.twirpx.com/file/1377206/> (дата обращения: 15.10.2014).
4. **Кутьева М. В.** Переносная семантика общеупотребительной лексики испанского языка в аспекте лингвокультурологии: монография. М.: РУДН, 2011. 216 с.
5. **Радугин А. А.** Культурология: учебное пособие. М.: Центр, 2001. 304 с.
6. **Рум А. Р. У., Колесников Л. В., Пасечник Г. А.** Великобритания: лингвострановедческий словарь. М.: Русский язык, 1978. 480 с.
7. **Тер-Минасова С. Г.** Язык и межкультурная коммуникация. М.: Слово, 2000. 412 с.
8. **Томахин Г. Д.** Реалии-американизмы: пособие по страноведению: учебное пособие для ин-тов и фак. иностр. яз. М.: Высшая школа, 1988. 239 с.
9. **Хейзинга Йохан.** *Homo ludens*. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
10. **Gomme A. B.** Traditional games of England, Scotland and Ireland [Электронный ресурс]. L.: David Nutt, 1894. URL: <http://www.gutenberg.org/files/41727/41727-h/41727-h.htm#Game1> 12 (дата обращения: 01.05.2015).
11. **Pesanmi Oluwatoyin Olatundun.** What Is Cross-cultural Research // International Journal of Psychological studies. 2009. Vol. 1. № 2. P. 82-96.
12. **Webster’s New World Thesaurus** / prepared by Charlton Laird. N.Y.: The New American Library, 1975. 678 p.

#### LINGUISTIC PECULIARITIES OF STUDYING LEXICAL UNITS ON THE TOPIC “GAMES AND TOYS” IN THE PROCESS OF KNOWLEDGE FORMATION ABOUT THE TARGET LANGUAGE COUNTRY’S CULTURE

Valeeva Aigul' Rafailevna

Elabuga Institute of the Kazan Federal University  
aigulechka.92@mail.ru

The article considers the role of studying lexical units on the topic “games and toys” in the process of teaching English. The author examines the influence of language realities and quasi-realities of the topic “games and toys” on the formation of ideas about the target language country. It is concluded that games and toys are the means of transfer of spiritual values over generations. The units under study are classified according to a linguistic feature with the purpose to alleviate the perception of foreign culture and foreign language learning.

*Key words and phrases:* culture; language; lexical units on the topic “games and toys”; reality; quasi-reality; cross-cultural analysis; structural-morphological feature.