

Ешекенева А. К., магистр

Yshekeneva A.K., master

Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан

Eurasian national university named after L.N. Gumilyov, Astana, Kazakhstan

e_asselja@mail.ru

**ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА ЯЗЫКОВОЕ СОЗНАНИЕ РЕБЕНКА-
БИЛИНГВА
THE INFLUENCE OF CARTOONS TO THE LINGUISTIC CONSCIOUSNESS OF A
BILINGUAL CHILD**

Аннотация: в статье рассмотрено влияние современных мультфильмов на языковое сознание ребенка-билингва, проживающего в Казахстане. Значительное внимание уделено прецедентным феноменам в контексте языковых игр.

Abstract: the article considers the influence of contemporary cartoons to the linguistic consciousness of a bilingual child, living in Kazakhstan. Considerable attention is given to precedential phenomenon in the context of linguistic games.

Ключевые слова: языковое сознание, естественный билингвизм, прецедентный феномен, прецедентный текст, прецедентное имя.

Keywords: linguistic consciousness, natural bilingualism, precedential phenomenon, precedential text, precedential name.

В современном мире не осталось государств, которые являлись бы монолингвальными. К данной категории примыкает и современный Казахстан, где в условиях сосуществования государственного казахского и официального русского языков вопросы двуязычия, в том числе и детского, в силу его обращенности в будущее, приобретают особое значение. Интерес представляют исследования казахстанского лингвиста А.К. Шаяхметовой, которая считает, что «сфера формирования двуязычного индивидуума, способного адекватно оперировать понятиями культурно-языковой парадигмы обоих языков, включает в себя сложные процессы становления и формирования детского двуязычия, детерминированного лингводидактическими, социолингвистическими, психолингвистическими факторами, которые необходимо учитывать при исследовании проблемы соотношения языков в детском двуязычии» [Шаяхметова].

В связи с этим особое внимание исследователей привлекает проблема билингвизма, а именно, становление и функционирование детского двуязычия и в связи с этим, формирование языковой картины мира ребенка-билингва, проживающего в полиязычном обществе. Целесообразность изучения естественного детского билингвизма объясняется тем, что полностью процесс овладения вторым языком и функционирования нескольких языков у индивидуума еще не раскрыт. Ребенок-билингв обладает уникальным взглядом на мир, поскольку в нем находит отражение соединение нескольких культур. Эта уникальность проявляется в первую очередь на языковом уровне, и язык отражает его бикультурность [Бернгарт 2009: 24].

В поликультурном обществе огромное влияние на языковое сознание ребенка оказывает СМИ. Изучение особенностей развития языкового сознания ребенка-билингва показывает, что в своем коммуникативном поведении дети часто используют различные виды прецедентных феноменов, причем источниками их являются как классические произведения литературы, так и тексты рекламы, фильмов, мультфильмов, песни, анекдоты, пословицы, загадки, считалки.

Прецедентный феномен (далее: ПФ) можно рассматривать в контексте языковых игр; он является их ярким выражением. Понятие языковой игры ввел в научный обиход Л. Витгенштейн [Витгенштейн 2005]. Как известно, он понимал под языковой игрой любое употребление слов в речи, которое, тем не менее, должно протекать по определенным законам. Говоря о значении слова, он утверждал, что значение слова – это *каждое* его употребление в языке. Арне Нильсон, обобщая взгляды Л. Витгенштейна, выводит

правила, общие для понятия «язык» и понятия «игра»: 1) определенный закон правил, 2) креативное обращение с данным материалом и данными правилами, 3) наличие двух или более партнеров [Нильсон: 21].

Таким образом, прецедентный феномен становится таковым только в условиях употребления двух или более партнеров, он должен обладать определенными характеристиками, подходить под определенный канон правил. Это дает нам основание рассматривать в дальнейшем прецедентный феномен в ракурсе языковой игры.

Особенно следует выделить использование ПФ, источниками которых являются мультфильмы, что отражает специфическую, детскую картину мира, отмеченную оптимизмом, условностью, преобладанием игрового и сказочно-фантастического начала, где героями выступают сказочные персонажи, герои популярных мультфильмов, животные.

Для определения ПФ, используемых в речи современных детей, мы провели опрос в январе 2013 года в столице Республики Казахстан Астане, в котором приняли участие дети средних и старших групп казахского детского сада «Айналайын». Необходимо отметить, что дети между собой часто общаются на русском языке.

Опрос показывает, что самыми любимыми дети называют мультфильмы «Винкс», «Маша и медведь», «Человек-паук», «Алдар-Косе» (99% опрошенных). Имена и фразы героев из этих мультфильмов они очень часто используют в своей речи.

Пример использования ПФ в условиях языковой игры. Старшая группа.

1. Дети играют, Аниса настойчиво просит Ернура отдать ей журнал «Винкс». Ернур жалуется воспитателю: *«Эта Блум мне уже надоела!»* (смеется). Аниса, копируя поведение Блум, встает в позу и кричит: *«Блум! Сила Огня Дракона!»* (м/ф «Винкс»).

2. Дети репетировали танец с воспитателем. Девочка обращается к группе со словами: *«Главное – красиво поклониться!»* (м/ф «Маша и Медведь»).

3. В столовой разносят на подносе омлеты. Воспитатель обращается к мальчикам: *«Дети, берите омлет!»*. Малик отворачивается от тарелки и кричит, стуча ложкой по столу: *«Кашу! Кашу! Кашу!»* (м/ф «Маша и медведь»).

Очень часто девочки идентифицируют себя с героинями мультфильма «Винкс». Отсюда желание быть на утреннике в наряде любимой феи или иметь тетрадь с ее фотографией или рисунком. Ситуация в детском саду. Девочка 5 лет говорит маме: *«Мамочка, купи мне платье-Винкс! И заколку-Винкс! И сумку-Винкс! Я хочу быть Блум, она – самая главная!»*.

Девочки для своих подруг выбирают имена фей: Лейла, Флора, Блум, Стелла, Техна – потому, что «они красивые». Можно предположить, что феи из мультфильма «Винкс» заменили современным детям сложившийся образ Барби. По данным Википедии, ввиду популярности сериала возник целый медиафранчайз «Винкс клуб», который стал самым узнаваемым брендом во всем мире [Винкс клуб]. Из-за огромной популярности кукол стала выходить брендовая линия одежды, а затем и огромное количество других товаров, от наборов для школы до косметики, от наколок для сумочек до ювелирных изделий и даже высокотехнологичных устройств, таких как цифровые камеры и мобильные телефоны, не считая многочисленных выпуски комиксов, журналов и книг, побив все рекорды по продажам среди бестселлеров лицензионной продукции. Многие крупные торговые марки начали использовать имена какой-либо из шести фей для продвижения своих товаров.

Таким образом, успех мультсериала объясняется тем, что *Винкс* символизируют идеал современных детей и их стремления. Они модно одеваются, разбираются в новых технологиях, имеют страсть к музыке, абсолютное доверие в дружбе, взаимопонимание и командный дух. Но, как и обычные девочки, они ходят в школу, влюбляются и мечтают. В связи с этим «Винкс» рассматривается не только как развлекательный мультсериал, но как собственная культура.

Любимым персонажем дети также называют Машу – главную героиню современного мультфильма «Маша и медведь». На вопрос «Почему эта героиня любимая?». Дети отвечают: *она смешная, веселая, красивая, добрая.*

Единственным национальным героем современного ребенка-билингва является Алдар-Косе. Существует множество популярных сказок и анекдотов об Алдар-Косе. Сын бедняка, находчивый и хитрый Алдар-Косе защищает бедных и, с помощью ума и ловкости, обманывает и наказывает. В переводе на русский язык прозвище Алдар-Косе означает «Безбородый обманщик»: «алдар» — обманщик, плут, остро слов, «косе» — безбородый. Немаловажным средством популяризации образа героя казахских бытовых сказок послужила премьера 2011 года – анимационном мультфильме «Приключения Алара-Косе». Веселые комедийные мультфильмы на казахском языке «Сказки про Алдара Косе» – это образовательный проект анимационной студии «Azia Animation». Он включает в себя 30 серий. Мультфильмы носят также обучающий характер. В конце каждой серии дается пословный краткий перевод с казахского на русский язык основного сюжета мультфильма.

Необходимо отметить, что признание данного персонажа национальным героем у детей стимулирует творческую инициативу представителей самых разных сфер деятельности – бизнеса, финансов, искусства и культуры. Его образ послужил для создания авторской линии игрушек: «В конце прошлого года состоялась презентация игрушек первого национального бренда «Бал-бала», – читаем мы репортаж Азамата Сулейменова под заголовком «Бал-бала» – начало новой индустрии» [Деловой Казахстан].

Таким образом, сегодня Алдар-Косе является единственным национальным прецедентным именем. Ни один другой персонаж не воспринимается детьми более однозначно.

Следует отметить, что среди любимых героев отсутствуют герои с отрицательными чертами характера, дошкольники отдают предпочтение добрым и забавным героям.

Таким образом, использование прецедентных феноменов характерно для речи современного дошкольника-билингва, причем в детском языковом сознании преобладает ПФ, источником которых являются мультфильмы, что определяется возрастной картиной мира ребенка, преобладанием сказочного мира над миром реальным. Можно предположить, что ПФ для языкового сознания дошкольника становится все более значимыми, их использование говорит о тенденции детей быть нацеленными на языковую игру, а также о стремлении к самовыражению.

Список литературы:

1. Бернгарт, О.В. Речь ребенка-билингва как предмет лексикографического описания. - М., 2009.
2. Винкс клуб: Школа волшебниц // Википедия. - [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%>
3. Витгенштейн Л. Избранные работы / Людвиг Витгенштейн. – М.: Издательский дом «Территория будущего», 2005.
4. Деловой Казахстан - [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.balbala.kz.
5. Нильсон А. Языковая игра. - [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://bibliofond.ru/view.aspx?id=445085#_Тoc288464753.
6. Шаяхметова А.К. О соотношении языков в детском двуязычии. - [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://iling.spb.ru/grammatikon/child/shaj.html>.