

РЕЧЕВОЕ ПОВЕДЕНИЕ АНГЛИЙСКИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПОДВИЖНОЙ ИГРЕ
(социализация инстинктов)

Н. В. Гаранина

ENGLISH CHILDREN'S SPEECH BEHAVIOR IN OUTDOOR GAMES (socialization of instincts)

N. V. Garanina

В статье рассматриваются врожденные инстинкты ребенка, проявляющиеся в подвижной игре (агрессия, инстинкт собственности, инстинкт самосохранения), анализируются речевые стратегии и тактики английских школьников, способствующие социализации этих врожденных программ, подчеркивается зависимость игровой коммуникации от речевого поведения детей.

The paper deals with the innate instincts of a child, displayed in outdoor games (aggression, property instinct, and self-preservation instinct), English schoolchildren's speech strategies promoting socialization of these innate programmes are analyzed, dependence of game communication on children's speech behavior is emphasized.

Ключевые слова: подвижная игра, врожденный инстинкт, речевое поведение, стратегия, тактика, социализация.

Keywords: outdoor game, innate instinct, speech behaviour, strategy, tactics, socialization.

Игра – прерогатива детства. Исследуя ребенка в биологическом аспекте, этологи отмечают, что игры являются не только приятным времяпровождением, они необходимы для его полного физического и психического развития. Лишенные игр детеныши, как животных, так и человека, вырастают агрессивными, трусливыми. Ученые видят в играх тренировку, проверку выполнения врожденных программ поведения. В. Р. Дольник обращает внимание на то, что знакомые нам детские игры в догонялки, прятки, пап и мам, борьбу, коллективную борьбу (игры в войну) наблюдаются и в мире животных [3, с. 84].

Являясь биологическим существом, ребенок рождается с множеством унаследованных инстинктов, врожденных программ, которые составляют «фундамент новой, рассудочной деятельности» [3, с. 12]. По мнению этологов, консерватизму инстинктов противопоставляется разум, который позволяет ориентироваться в меняющихся ситуациях, принимать решения.

Консерватизм – принцип выживания в животном мире. Этологи (К. Лоренц, В. Р. Дольник) отмечают, что консерватизм присущ поведению животных. Он проявляется и в поведении ребенка. Консерватизм – это сохранение, впечатывание («импринтинг») программы поведения, поэтому правилам детской игры ребенок подчиняется быстро и охотно. Всем известно, как ребенок протестует против изменения содержания любимой сказки, против изменения правил в привычных играх. И это проявляется в подвижной игре. По С. А. Шамакову, игра является уникальным феноменом культуры, «ее истоком и вершиной», она способствует социализации и окультуриванию ребенка. С. А. Шамаков обращает внимание на то, что игра формирует коммуникативную компетенцию ребенка, реализуя себя вербальным и невербальным способом. «Ребенок выстраивается как индивид и личность в игре и через игру, получая разнообразную информацию о мире и о себе от взрослых и сверстников, прежде всего в предметной и вербальной деятельности, в коммуникативном общении» [8, с. 5]. Для осуществления успешной игровой коммуникации ребенку не-

обходимо проделать огромную работу над собой – научиться подавлять некоторые врожденные инстинкты. Наблюдения за подвижной игрой английского школьника позволили нам увидеть, как проявляются такие инстинкты, как агрессия, инстинкт собственности, инстинкт самосохранения и каким образом школьник преодолевает их.

Задача настоящей статьи заключается в том, чтобы рассмотреть каким образом речевое поведение английских школьников в подвижной игре способствует социализации врожденных программ.

Подвижная игра, являясь коллективной и отражая, таким образом, процесс социализации наиболее ярко, способствует развитию коммуникативной компетенции ребенка. Здесь у ребенка формируется умение взаимодействовать с другими игроками, выигрывать и проигрывать, что требует у ребенка преодоления агрессии и порой инстинкта собственности. Здесь он учится адаптировать врожденные программы, препятствующие успешной игровой коммуникации.

Коммуникативное поведение – «это лишь видимая часть айсберга, под которой скрываются латентные механизмы, обуславливающие реализацию коммуникативной компетенции в социально значимом взаимодействии людей» [7, с. 87]. В понятие коммуникативной компетенции входят не только языковые умения, но и поведенческая компетенция, и стратегии речевого поведения [2, с. 140].

К. Ф. Седов, О. С. Иссерс отмечают, что, именно стратегии и тактики речевого поведения говорящего определяют выбор им речевых средств и оптимизируют языковые ресурсы [6, с. 73; 4, с. 10]. Под речевой стратегией понимается *комплексное речевое воздействие на партнера, совокупность речевых действий, направленных на решение общей коммуникативной задачи говорящего*. Стратегия, таким образом, определяет специфический способ речевого поведения индивидуума, тип языковой личности. Практическим инструментом говорящего для реализации коммуникативной цели служит речевая тактика, как «од-

но из нескольких действий, которое способствует реализации стратегии» [4, с. 111].

Основным препятствием успешной социализации в процессе подвижной игры является такой важный врожденный инстинкт, как *агрессия*.

Этологи (К. Лоренц, В. Р. Дольник) определяют агрессию как врожденный, унаследованный инстинкт борьбы, «направленный против братьев по виду», с которым рассудок может совладать с большим трудом. Агрессия как инстинкт заложена и в детском поведении. Однако, по мере развития у ребенка абстрактного мышления, развивается его разумная ответственность за свое поведение и поступки. Ребенок учится подавлять, сдерживать агрессию, или переориентировать её. Спорт, как считают этологи, является самым лучшим способом переориентации агрессии, поскольку он предотвращает социально вредные проявления агрессии, учит людей сознательному контролю, «ответственной власти» над своими инстинктивными боевыми реакциями [5, с. 138].

В подвижной игре причиной агрессии могут выступать недовольство действиями игрока, выяснение иерархии (особенно среди мальчиков), поражение команды и пр. Так или иначе, агрессия возникает, когда сталкиваются противоположные интересы. В командной игре, где есть победители и проигравшие, конфликт интересов неизбежен. Но он может разрешаться по-разному.

Исследуя коммуникативный конфликт, К. Ф. Седов выделяет три типа речевых стратегий, соотносимых с типами языковой личности. Инвективный тип использует прямую вербальную агрессию, что является отражением эмоционально-биологического способа снятия напряжения. Куртуазный тип отличается повышенным тяготением говорящего к этикетным формам социального взаимодействия. Рационально-эвристический тип опирается на рассудочность, здравомыслие; негативные эмоции выражает косвенным, непрямым способом, обычно в виде иронии; здесь средством снятия напряжения обычно служит смеховая разрядка [6, с. 92 – 93].

В подвижной игре дети используют различные типы стратегий. Ребенок может начать общение как инвективная личность, но сменить свою стратегию под влиянием партнера, в процессе взаимной коррекции речевого поведения:

– «*Play the game, and don't be an ass*».

– «*I object to being called an ass, » said Chalmers. «Apologize!*»

– «*Sorry I upset you, Chalmers, but you elected me captain, and I do want a little success in the houses*» [12, р. 83].

В данном примере капитан команды, побуждая игрока к действию, употребляет инвективную зооморфную метафору (*ass/осел*). Ответная реакция игрока – демонстрация обиды, типичная для куртуазного типа стратегий, требование извинений. После чего капитан приносит извинение, аргументируя свое инвективное поведение. Как мы видим, происходит выравнивание речевого поведения, т. е. агрессивное поведение с использованием инвективной лексемы *ass* нейтрализуется под влиянием второго партнера. Рече-

вая стратегия капитана команды в первом высказывании инвективная, во втором – куртуазная.

Агрессия может повлечь за собой ответную агрессию. Так невербальная агрессия, рожденная невербальным поведением, влечет за собой речевую агрессию, когда каждый пытается настоять на своем. Следующий пример демонстрирует несколько конфликтных ситуаций, связанных между собой в одном фрагменте игры:

(1) – «*You knocked me over on purpose then, you cad, I could see it!*» snarled he.

(2) – «*Get out!*» said Rollitt, shouldering the speaker aside.

(3) – «*I don't mean to stand this, Yorke. Rollitt –*»

(4) – «*Shut up!*» said the captain. (5) «*Spread out, you fellow, and be ready.*» (6) *Go to your place, Dangle*».

(7) – «*Hold the ball!*» cried Yorke, as the side ranged out for the kick-off. (8) «*Dangle, get off the field.*»

(9) – «*What do you mean?*» said Dangle, very white.

(10) – «*What I say. You'll either do that or be kicked off*».

Во время игры в футбол один мальчик (Роллитт) сбивает другого участника (Дэнгл). Пострадавший Дэнгл агрессивен, использует агрессивную инвективную лексику (*cad/хам*) (высказывание 1). Роллитт отвечает агрессией на агрессию (2). Невербальные компоненты передают напряженность, подчеркнуты автором лексемами *snarled/нпорычал, shouldering aside/отталкивая плечом в сторону*. Обиженный игрок Дэнгл обращается за поддержкой к капитану команды, к лидеру, используя речевую тактику апелляции к авторитету (3). Капитан избирает инвективную авторитарную речевую стратегию, употребляя инвективную лексику (*shut up/заткнись*), глаголы в повелительном наклонении (*spread out / распределитесь, go (to your place) / иди (на свое место), get off / уходи (убирайся)*) (4) – (8). Капитан реализует стратегию подчинения, применяя тактику психологической угрозы, шантажа (10). Таким образом, коммуникативный конфликт не разрешен, агрессия не снята.

В разрешении конфликта включается еще один игрок (Клеппертон):

(11) – «*Don't go, Dangle; he's no right to turn you off or talk to you like that before the field because of an accident.*»

(12) – «*If you go, I'll go too*» interposed Clapperton.

(13) – «*Go, both of you, then*» said Yorke. «*Are you going or not?*»

They sullenly turned on their heels and walked behind the goals [10, р. 48].

Для разрешения конфликта Клеппертон апеллирует к разуму, применяя рационально-эвристическую речевую тактику (11, 12). Однако капитан остается агрессивен, реализовывает инвективную речевую стратегию, в результате оба игрока покидают футбольное поле (13). Таким образом, уход от агрессии в данной ситуации – это физический уход игроков, как это происходит в животном мире. Но этот уход демонстрирует также силу характера игроков, покинувших агрессивного лидера.

Как и любое поведение, речевое поведение в рамках межличностного общения подчиняется законам статусно-ролевого взаимодействия [6, с. 81 – 82]. В

приведенном конфликте капитан не оправдал ожиданий обиженного игрока, неверно выбранная им инвективная стратегия речевого поведения привела к разрастанию конфликта.

В качестве другого вида агрессии В. Р. Дольник выделяет «настырность» (навязывание, канючение) [3, с. 207]. Подобный случай представлен в следующей ситуации:

(1) – «*I want to play kickball,*» said Ron.

(2) – «*You can't play,*» said Terrence.

(3) – «*Get out of here,*» said Jason.

(4) – «*I want to play kickball,*» said Ron.

(5) – «*Listen, Ron,*» said Louis, «*why do you always want to play kickball?*» (6) *You can't kick.* (7) *You can't field.* (8) *You can't even run to first base.* (9) *You just get smashed every game.*

(10) – «*Hey, now wait a second,*» said Ron. (11) «*Don't go blaming it all on me.*» (12) *You are half the team, too, you know.*

(13) *And with that, he punched Louis in the stomach.*

(14) – «*Well, what do you expect from «Butterfingers,*» said Stephen.

(15) *And since that time Ron has had the nickname "Butterfingers" [11, p. 80].*

Для достижения своей цели Рон прибегает к тактике канючения (1, 4), несмотря на категоричный отказ других игроков (2, 3). Льюис, реагируя на эту тактику, использует рационально-эвристическую стратегию (5 – 9) и пытается объяснить его несостоятельность в игре. Рон применяет речевую тактику переориентации обвинения по типу «А ты сам тоже...» (10 – 12). Рон переходит от вербальной агрессии к невербальной, бьет Льюиса кулаком в живот (13). В результате этого Рон получает инвективное наименование «*Butterfingers*» («*масляные пальцы*», ср. русс. «*дырявые руки*») (14, 15).

Агрессия понимается как намеренное причинение вреда. Но не всегда причинение вреда может быть агрессией. В подвижной игре дети часто получают незначительные травмы (кто-то наступил на ногу, толкнул, поцарапал и пр.). Если это происходит ненамеренно, без умысла, обидчик старается извиниться. Однако инстинктивной реакцией на боль часто выступает инвективное высказывание пострадавшего. В ответ, как правило, обидчик использует куртуазную стратегию, как это можно наблюдать в следующем примере:

– «*Ooowww! My ankle! You're the greatest biggest booted bully!*»

– «*I'm sorry.*» *Football peered at my leg.* «*Red,*» he said, *sounding puzzled.*

– «*It's blood!*»

– «*I didn't mean to,*» *Football mumbled [13, p. 181].*

Таким образом, конфликт исчерпан и игра продолжается.

Иногда как таковой агрессии нет, однако используется инвективная лексика, часто в игровом контексте. В данном случае речь идет о словотворчестве, когда ребенок создает прозвища, дразнилки-рифмовки из-за радости собственного речетворчества, например, в следующем эпизоде (футбол):

– «*You have to go to get it,*» said Allison.

– «*Shut up, Dixie cup,*» Terrence answered. *He kicked it over the fence.*

– «*You idiot,*» said Dameon.

– «*Take a train, peanut brain,*» Terrence answered.

– «*What did you do that for?*» asked Stephen.

– «*Eat a frog, warthog,*» said Terrence [11, p. 98].

Мальчик Торренс, отбиваясь от упреков и требований других участников игры, переводит разговор в шутку, реализуя рационально-эвристическую стратегию.

О. С. Иссерс отмечает, что такие рифмованные конструкции («эхо-конструкции») придают высказыванию экспрессивные оттенки. По мнению Клода Ажежа, подобные словесные фантазии преследуют игровую цель, «доставляют удовольствие игроку, наслаждающемуся собственным остроумием и рассчитывающему на успех у окружающих», а также свидетельствуют об обширном поле для языкотворчества [1, с. 245].

Важно отметить, что дети среднего школьного возраста проявляют вербальную агрессию посредством многочисленных негативно-оценочных зооморфных метафор: *gripping ape, silly ass, silly goat, funny goat, sly fox* и др. В то время как старшие школьники чаще прибегают к бранной лексике (инвективам): *fool, rotter, lunatic, idiot, a slack beast* и др. На морфологическом уровне вербальная агрессия школьников реализуется форме повелительного наклонения глаголов, на синтаксическом уровне она может выражаться посредством условно-придаточных предложений. Фонетически вербальная агрессия презентуется восклицательной интонацией.

Таким образом, вербальная агрессия как проявление инстинкта репрезентируется чаще всего в использовании инвективного типа речевых стратегий, реже куртуазного и рационально-эвристического. Используемые в детских подвижных играх вербальные тактики (инвектива, приказ, авторитарность, канючение), а также невербальные (физическое воздействие, прекращение игры, и др.) можно объяснить особенностями психики подростка (повышенная эмоциональность, импульсивность, критическое отношение к окружающим), а также спецификой подвижной игры (быстрая смена событий на поле, требующая моментальной речевой реакции игроков; ограниченность во времени).

Другим важным инстинктом, который проявляется в детском возрасте, В. Р. Дольник считает *инстинкт собственности*, как «один из самых мучительных для детей человека» [3, с. 77]. Из опыта мы знаем, как неохотно ребенок делится своими игрушками. Однако чтобы быть принятым в игру, он вынужден делиться, т. е. учиться подавлять эту врожденную программу. Младшие школьники дают «собственникам» прозвища: русс. *жадина-говядина*, англ. *greedy-guts*, то есть дают понять, что инстинкт собственности не поощряется в детском коллективе. Стратегия их речевого поведения – усознать владельца, заставить поделиться инвентарем.

В то же время владелец инвентаря (в подвижных играх с мячом это владелец мяча), чувствуя свое превосходство, может диктовать условия, выбирать, с кем он будет играть. Эту ситуацию иллюстрирует следующий пример:

- (1) – «*I want to play,*» said Ron.
 (2) – «*Well, you're not playing,*» said Terrence.
 (3) – «*So, play,*» said Louise.
 (4) – «*Terrence won't let me play,*» said Ron.
 (5) – «*No, he can't,*» said Terrence. (6) «*It's my*

ball».

- (7) – «*It isn't your ball,*» said Louis.
 (8) – «*You gave it to me,*» said Terrence.
 (9) – «*I gave it to you to share,*» said Louis. (10) «*If you can't share it, you can't have it*».
 (11) – «*Oh, all right,*» said Terrence [11, p. 99].

На заявление Рона о своем желании присоединиться к играющим (1), временный владелец мяча (Терренс) реагирует твердым отказом (2). Когда настоящий владелец мяча (Льюис) предлагает Рону вступить в игру (3), тот жалуется на отказ Терренса (4). Терренс категорично отказывает Рону, заявляет о своем праве на мяч (5, 6). Настоящий владелец мяча (Льюис) разоблачает Терренса (7). Терренс оправдывается, апеллируя к настоящему владельцу мяча (8). (9), Льюис упрекает Терренса, выдвигает ему условие, шантажирует (10), в результате тот подчиняется (11).

Таким образом, настоящий владелец мяча, реализуя речевую стратегию подчинения партнера своей воле (выражается в тактике упрека и шантажа), заставляет принять в игру участника, которого сначала игнорировали.

Еще одним препятствием для реализации успешной подвижной игры может выступать самый важный и древний инстинкт – *инстинкт самосохранения*. Все подвижные игры чреваты травмами, поскольку в их основе заложена двигательная активность ребенка. Так, С. А. Шмаков выделяет двигательные игры ма-

лой, средней и максимальной подвижности [8, с. 103]. Как правило, инстинкт самосохранения проявляется у новичков при игре с мячом (футбол, бейсбол, теннис, крикет, хоккей) в страхе перед мячом. Например, новичок осознает, что мяч может лететь с довольно высокой скоростью и нанести ему травму:

- «*When I throw you the ball, Kathy, try to catch it*». Dameon tried to teach Kathy how to play catch.
 – «*I can't catch it,*» said Kathy. «*I'll just get hurt*».
 – «*You won't get hurt,*» Dameon insisted. «*Just watch the ball*».
He tossed it to her [11, p. 77].

Преодолеть страх помогает опытный игрок, который, реализуя речевую стратегию убеждения, пытается успокоить новичка и стимулирует его к участию в игре.

Если страх перед возможной травмой не преодолевается, ребенок может вовсе отказаться от участия в игре, как это демонстрирует следующий пример.

- «*Play cricket, Carmel?*» said Gowan Barbour.
 – «*Never! It's a boy's game, and the ball is so hard, it hurts my hands!*» objected Carmel [9].

Свой категорический отказ девочка аргументирует тем, что крикет – игра для мальчиков, затем признается в боязни получить травму от мяча. Игровая коммуникация не состоялась, поскольку девочка не получила от опытного игрока моральной и эмоциональной поддержки.

Таким образом, подвижная игра является «школой общения» для ребенка, где в процессе коммуникации он методом проб и ошибок учится адаптировать врожденные инстинкты к условиям социальной жизни, применяя различные речевые стратегии и тактики.

Литература

1. Ажеж, К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки / К. Ажеж; пер. с фр. – М.: Едиториал УРСС, 2003. – 304 с.
2. Амзаракова, И. П. Ребенок: язык, текст, коммуникация / И. П. Амзаракова. – Абакан: Изд-во Хакасского гос. университета им. Н. Ф. Катанова, 2012. – 332 с.
3. Дольник, В. Р. Непослушное дитя биосферы / В. Р. Дольник. – СПб.: Петроглиф, 2009. – 352 с.
4. Иссерс, О. С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи / О. С. Иссерс. – М.: Изд-во ЛКИ, 2008. – 288 с.
5. Лоренц, К. Агрессия (так называемое «зло») / К. Лоренц; пер. с нем. – СПб.: Прогресс, Универс, 1994. – 272 с.
6. Седов, К. Ф. Дискурс и личность. Эволюция коммуникативной компетенции / К. Ф. Седов. – М.: Лабиринт, 2004. – 320 с.
7. Седов, К. Ф. Становление коммуникативной уникальности человека / К. Ф. Седов // Проблемы онтолингвистики – 2009: материалы Международ. конф., Санкт-Петербург, 17 – 19 июня 2009 г. – СПб.: Златоуст, 2009.
8. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
9. Brazil, A. The Princess of the School / A. Brazil. – Режим доступа: <http://www.gutenberg.org/files/21656/> (дата обращения: 25.12.2011).
10. Reed, T. The Cock-House at Fellsgarth / T. Reed. – Режим доступа: <http://www.gutenberg.org/files/21037/> (дата обращения: 01.01.2012).
11. Sachar, L. Sideways Stories from Wayside School / L. Sachar. – Режим доступа: <http://bookfi.org/-book/2048049> (дата обращения: 28.12.2013).
12. Swainson, F. Acton's Feud / F. Swainson. – Режим доступа: <http://www.gutenberg.net/1/4/7/7/14772/> (дата обращения: 24.12.2011).
13. Wilson, J. The dare game / J. Wilson. – Режим доступа: <http://bookfi.org/book/2044627> (дата обращения: 25.12.2013).

Информация об авторе:

Гаранина Наталья Викторовна – аспирантка кафедры английской филологии и теории языка по специальности 10.02.04 «Филология. Германские языки» Хакасского государственного университета им. Н. Ф. Катанова», 8-923-396-43-95, garanina.natalya@mail.ru.

Natalya V. Garanina – post-graduate student at the Department of English Philology and Theory of Language, Institute of Philology and Intercultural Communication, Katanov Khakas State University (Abakan).

Статья поступила в редколлегию 30.01.2014 г.