

ТИПОЛОГИЯ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ГРУППЫ «ИГРУШКИ» В РУССКОМ ЯЗЫКЕ XXI В.

LYUDMILA V. KOTANE

TYPOLOGY OF THE THEMATIC GROUP "TOYS" IN
THE RUSSIAN LANGUAGE OF THE 21st CENTURY



**Людмила Викторовна
Котане**

аспирант

► ludmila.kotane@yandex.com

Владимирский государственный
университет имени
Александра Григорьевича
и Николая Григорьевича Столетовых,
Российская Федерация, 600000,
Владимир, ул. Горького, 87

Lyudmila V. Kotane

Postgraduate Student

Vladimir State University
named after Alexander Grigorievich and
Nikolai Grigorievich Stoletov,
87, ul. Gor'kogo, Vladimir, 600000,
Russian Federation

В статье автор обращается к определениям понятия «игрушки» и их функциям, а также имеющимся классификациям в психологии, педагогике, дидактике и маркетинге (торговле). Рассмотрены определения понятия «тематическая группа» (ТГ), приводится рабочая формулировка понятия. Проведен морфолого-синтаксический анализ собранной эмпирической базы, где в качестве источников выбраны названия игрушек и игр, художественные произведения детской литературы и Национальный корпус русского языка. Представлены несколько типов лексических единиц тематической группы «Игрушки»: отдельные лексемы (имена существительные, прилагательные, глаголы), словосочетания (простые, многокомпонентные). Автор выделяет также пять групп глаголов: выражающие рациональное, иррациональное действие; действия, характерные для человека, звуки; глаголы движения. На базе проанализированных классификаций и собранного эмпирического материала (1800 лексем, относящихся к ТГ «Игрушки») создается типология, отражающая системные отношения на лексическом уровне современного русского языка. Выявлены три основные тематические области (ТО) поля номинаций данной ТГ в русском языке XXI в.: естественные, искусственные и виртуальные игрушки. В тематическую область «Естественные игрушки» включены две подгруппы: природные объекты и бытовые предметы. Состав ТО «Искусственные игрушки» описывается десятью лексико-семантическими группами. Тематическая область «Виртуальные игрушки» включает в себя три лексико-семантические группы. Выделение третьей ТО — «Виртуальные игрушки» — новое явление для классификаций игрушек не только в лингвистике, но и в широком поле данного понятия.

Ключевые слова: тематическая группа, лексико-семантическая группа, типология, игрушки, компьютерные игры.

In the article, the author addresses the definitions of the concept of “toys” and their functions, as well as existing classifications in psychology, pedagogy, didactics and marketing (trade). The definitions of a “thematic group” (TG) are considered and a working formulation of the concept is given. A morphological and syntactic analysis of the collected empirical base was carried out, where the names of toys and games, works of children’s literature and the National Corpus of the Russian Language were selected as sources. Several types of lexical units of the TG “Toys” are presented: individual lexemes (nouns, adjectives, verbs), phrases (simple, multi-component). The author also identifies five groups of verbs: expressing rational, irrational action; actions characteristic of a person, sounds and verbs of movement. Based on the analyzed classifications and collected empirical material (1800 lexemes related to the TG “Toys”), a typology is created that reflects systemic relationships at the lexical level of the modern Russian

language. Three main thematic areas, fields of nominations for this TG in the Russian language of the 21st century have been identified: natural, artificial and virtual toys. The thematic area “Natural toys” includes two subgroups: natural objects and household objects. The composition of the term “Artificial toys” is described by ten lexical-semantic groups. The thematic area “Virtual toys” includes three lexical and semantic groups. The identification of the third TO — “Virtual toys” — is a new phenomenon for the classification of toys not only in linguistics, but also in the wide field of this concept.

Keywords: thematic group, lexical-semantic group, typology, toys, computer games.

Введение

Игрушки как комплексный и многоаспектный феномен становятся предметом изучения педагогики, психологии, дидактики, культурологии, менеджмента и др. Являясь естественным атрибутом в жизни каждого человека, игрушки выполняют широкий спектр функций: развлекательную, развивающую, познавательную, социальную, терапевтическую, канализирующую негативные переживания. Кроме того, А.Е. Шинкаренко в своей работе «Функции игрушки как феномена культуры» выделяет гуманистическую функцию, защитную, культурную, коммуникативную, созидательную, аксеологическую (ценностно-ориентационную), гносеологическую (познавательную) и сигнификативную [Шинкаренко 2009].

Актуальность темы статьи определяется необходимостью исследования номинаций, обозначающих игрушки в русском языке XXI в., и их восприятия современной языковой личностью. В научных лингвистических источниках остается непроработанной тематическая группа «Игрушки», не определена структура ТГ, отсутствует комплексное системное описание анализируемой ТГ.

Цель

Целью настоящей статьи является исследование и описание тематической группы «Игрушки» как системного образования лексического уровня современного русского языка.

Основные задачи исследования заключаются в следующем:

- 1) провести обзор существующих классификаций игрушек;

- 2) осуществить морфолого-синтаксический анализ ТГ «Игрушки» на основе собранной эмпирической базы;
- 3) определить структуру ТГ «Игрушки», выделить основные лексико-семантические группы (ЛСГ), входящие в ее состав.

Российский гуманитарный энциклопедический словарь фиксирует следующее значение: «*Тематическая группа* — выделенная в пределах семантического поля или независимо от него лексическая группировка, в которой лексика объединена по денотативному признаку, т. е. по обозначению реалий действительности. ТГ классифицируют все элементы действительности — от предметов домашнего обихода до небесных тел, с одной стороны, и мыслительных процессов, с другой стороны. ТГ, отражая фрагмент действительности, легко поддаются структурированию и дальнейшему членению» [РГЭС 2002].

И. В. Кременецкая определяет тематическую группу как одну из парадигматических группировок языка: «ТГ — это объединение лексических единиц, используемых при общении на определенную тему без учета особенностей и условий акта общения. Основой интеграции тематической группы служат связи предметов реального мира, являющиеся денотатами словесных знаков, составляющих тематическую группу» [Кременецкая 2009].

Ряд ученых полагали, что тематические группы являются наиболее крупными образованиями в лексике (Р. А. Будагов, В. И. Кодухов, Э. В. Кузнецова, Ф. П. Филин) и исследование лексических систем не имеет смысла без изучения отдельных слов: «Без тщательного изучения отдельных слов невозможно правильное понимание системных отношений между ними» [Будагов 1963: 6]. Система и слово, по Р. А. Будагову, представляют собой противоположности, образующие единство [Будагов 1963: 274]. В частности, Ф. П. Филин отмечал, что «ТГ связаны слабыми семантическими отношениями или только внешними признаками, частными конкретными обстоятельствами» [Филин 2008: 234].

В. И. Кодухов в своем определении тематической группы указывает, что это «группа, включа-

ющая, наряду с общепринятыми, слова, которые необходимы по теме описания, в том числе слова других частей речи» [Кодухов 1987: 179].

В статье под тематической группой «Игрушки» понимается объединение лексем, представленных разными частями речи, общей отнесенностью к теме «Игрушки», для которого характерны как парадигматические, так и синтагматические виды связей.

Согласно толковому словарю Ожегова и Шведовой, «игрушка — это вещь, служащая для игры» [Ожегов, Шведова 1994]. БСЭ приводит следующее определение: «Предмет, предназначенный для игры. Воссоздавая реальные и воображаемые предметы и образы, игрушка служит целям умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Игрушка помогает ребенку познавать окружающий мир, приучает его к целенаправленной, осмысленной деятельности, способствует развитию мышления, памяти, речи, эмоций. <...> Содержание и формы игрушки находятся в непосредственной связи с социальным строем общества, с уровнем его культуры» [1969, ст. Игрушка].

В русском семантическом словаре под редакцией Н. Ю. Шведовой зафиксированы следующие значения лексемы: «ИГРУШКА, -и, род. мн. -шек, ж. 1. Предмет, служащий для игры, забавы. *Деревянная, пластмассовая и. Мягкие, жёсткие, надувные игрушки. Заводная, механическая и. Играть в игрушки / игрушками. Игротека с игрушками.* <...> ♦ Как игрушка *кто-что* — о ком-чём-н. красивом, изящном. Игрушку сделать из *чего* — сделать что-н. очень красивым, хорошим. Ёлочные игрушки — украшения для рождественской, новогодней ёлки || *уменьш.* игрушечка, -и, род. мн. -чек, ж. || *прил.* игрушечный, -ая, -ое. *И. автомобиль. И. магазин* (по продаже игрушек)» [Шведова 2000: 480].

Согласно определению «Словаря лингвистических терминов» Т. В. Жеребило, ТГ представляет собой «совокупность слов разных частей речи по их сопряженности с одной темой на основе экстралингвистических параметров. ТГ включает в себя: 1) слова одной и той же части речи одинаковой предметной направленности; 2) слова других частей речи, необходимые для раскрытия той

или иной темы. Например, группы слов, обозначающие комнатную мебель, растения в саду, предметы осени и т. п.» [Жеребило 2010].

Существующие классификации игрушек

В период с 30-х гг. XX в. до 20-х гг. XXI в. учеными разработано множество различных классификаций игрушек по разным основаниям (Е. А. Аркин, А. С. Макаренко, Е. А. Флёрина, В. С. Мухина, Г. Л. Лэндрет, А. В. Локтионова, Е. А. Тихеева, С. Л. Новосёлов и др.). Приведем примеры и перечислим некоторые из существующих классификаций, которые с точки зрения автора статьи являются наиболее значимыми. Рассмотрим типологии, представленные в педагогике, психологии, дидактике и маркетинге (торговле).

Педагогика

Российский специалист в области теории и практики дошкольного воспитания Е. А. Аркин создает первую классификацию игрушек (в 1935 г.), взяв за основу принцип историзма. Ученый выделил пять групп игрушек, которые назвал «изначальными»: 1) звуковые; 2) двигательные; 3) образные; 4) веревочка, из которой делают разные замысловатые фигуры; 5) бытовые.

В 30-е годы XX в. также появляется одна из первых педагогических типологий игрушек: «А. С. Макаренко обращает внимание на их развивающий потенциал и выделяет три основных вида игрушек: готовые (машинки, куклы и др.); полуготовые (кубики, разрезные картинки и др.); игрушки-материал (глина, песок, куски дерева, картон, бумага). Все они способствуют в первую очередь созданию представления об окружающем мире, а также развитию творческого воображения, умственных способностей и произвольности ребенка» [Иванова 2011].

Уже в 70-е годы XX в. Е. А. Флёрина создает наиболее полную и подробную классификацию игрушек для дошкольного образования, взяв за основание различные аспекты психического и физического развития ребенка и «отталкиваясь от особенностей влияния игрушек на познаватель-

ную сферу ребенка (конструктивные способности, мышление, воображение, чувство юмора, музыкальный слух) и его физическое развитие (крупная и мелкая моторика, зрительно-двигательная координация)» [Менджеричкая 1969: 15]. В своей работе Флёрина выделяет восемь видов игрушек: сюжетно-образные, технические, игрушки-забавы, спортивно-моторные, музыкально-озвученные, театральные, дидактические, маскарадно-елочные [Флёрина 1973].

Психология

Согласно психологической классификации игрушек В. С. Мухиной (1985), выделяются две большие группы: 1) способствующие социально-эмоциональному развитию (или развитию личностной сферы), предполагающие общение или обращение с ними как с живыми персонажами; 2) помогающие развитию интеллектуально-познавательных и моторных способностей.

В классификации американского психолога Г. Л. Лэндрета (1984) особо выделяется группа игрушек, помогающих выразить агрессию и агрессивные чувства: это военные игрушки, куклы бибба-бо, солдатики [Лэндрет 1994].

В начале XXI в. А. В. Локтионова (2005) разрабатывает психотерапевтическую классификацию, в основу которой положен принцип удовлетворения витальных потребностей ребенка: «Витальность понимается как определенное самочувствие, ощущение удовлетворенности от того, что происходит в данный момент на телесном уровне: «Мне нравится жить»» [Иванова 2011: 72]. Согласно типологии А. В. Локтионовой, игрушки можно разделить на группы: «защитники-успокоители», «утешители», «символические» (сюда же включены агрессивные игрушки, такие как игрушечное оружие, игрушки-страшилки, негативные персонажи, выполняющие функцию канализации агрессии и для выражения негативных чувств), «посредники», «однодневки», «коллекции» [Локтионова 2005]. К группе «защитники-успокоители» ученый относит прежде всего мягкие игрушки (ср.: добрые львы, мягкие тигры разных размеров, плюшевые медведи). «Они обеспечивают ощущение психологической безопасности, спокойствия,

уверенности, помогают почувствовать ребенку, что его принимают и понимают, сочувствуют ему» [Иванова 2011].

Дидактика

Е. А. Тихеева создает классификацию дидактических игр, которая включает в себя: 1) игрушки и предметы; 2) настольно-печатные игры; 3) словесные. Ученый также предлагает делить дидактический материал на «естественный» и «искусственный». К первой группе Е. А. Тихеева относит игрушки и предметы жизненного обихода, цветы, плоды и т. п. и к группе «искусственный дидактический материал» — игрушки и игры, предназначенные для изучения различных качеств и свойств предметов, рассматривания и сравнения [Тихеева 2015].

Маркетинг и торговля

Для возможности характеризовать игрушки **по товарным группам** в сфере продаж используют выделение: 1) по педагогическому назначению; 2) по половозрастному признаку ребенка: для мальчиков и девочек, от 0 до 3 месяцев, 4–12 месяцев, 1–2 лет, до 3 лет, от 6 до 14 лет; 3) по материалу изготовления: деревянные, меховые, металлические, бумажные, мягконабивные, пластмассовые, резиновые и т. п.

Как видно из проанализированного материала, многочисленные классификации игрушек лежат в области педагогики, психологии, маркетинга и торговли и других сфер, не связанных с лингвистикой. Актуальность представленной работы заключается в создании лингвистической классификации, основной задачей которой является описание тематической группы «Игрушки» как системного объединения. В основе разрабатываемой типологии будет лежать содержание понятия, семантика, родовидовые отношения, парадигматические и синтагматические связи.

Морфолого-синтаксический анализ ТГ «Игрушки»

Проанализированная эмпирическая база ТГ «Игрушки» составляет 1800 единиц. В качестве источников были выбраны художественные произведения детской литературы (112 источников про-

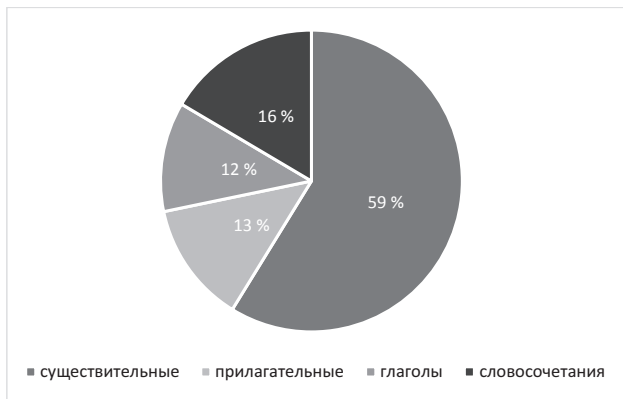


Рис. 1. Морфологический состав ТГ «Игрушки»

зы, 61 автор и 95 источников поэзии, 20 авторов), названия игрушек и игр (базы онлайн-магазинов) и Национальный корпус русского языка (НКРЯ).

Все номинации сферы «Игрушки» могут быть классифицированы относительно их состава. На рис. 1 представлена морфологическая структура ТГ «Игрушки».

По морфолого-синтаксической отнесенности можно выделить несколько типов лексических единиц ТГ «Игрушки»:

1) отдельные лексемы:

- а) имена существительные (59%), например **кукла, кубики, матрешка**, ср.: *Там квас шипучий! Музыка играет, и разные **куклы!** Бежим!* (В. Ю. Драгунский. Красный шарик в синем небе); *Весь народ смотрит в окошки: танцевать пошли **матрешки*** (В. Д. Берестов. Матрешкины потешки); — *Нет, — ответил Малыш. — Машин нет, но есть **кубики*** (А. Линдгрэн. Карлсон, который живет на крыше);
- б) имена прилагательные (13%), например **воздушный, игрушечный, мягкий**, ср.: *Я взял бумагу, щепки, клей, / Весь день сидел, потел, / Бумажный змей — **воздушный** змей / Я смастерить хотел* (С. В. Михалков. Бумажный змей); *Пеппи сбегала в магазин напротив, купила большую **игрушечную** тачку и погрузила на нее все свои мешки* (А. Линдгрэн. Пеппи собирается в путь); *А на прилавке магазина сидели, как живые, **куклы, ма-***

трешки и мягкие игрушки (В. Г. Сутеев. Волшебный магазин);

- в) глаголы (12%), например **участвовать, мастерить, красоваться**, ср.: *Участвовать в игре были приглашены все, даже детская коляска, хотя она и принадлежала к более громоздкому, низшему сорту игрушек* (Г. Х. Андерсен. Свинья-копилка); *Из чего-чего только не выдумывали они **мастерить** игрушки!* (А. П. Гайдар. Чук и Гек); *Лика тоже сложила свои подарки на стуле, а под потолком над нами **красовались** два воздушных шарика, с которыми мы ходили на демонстрацию* (Н. Н. Носов. Витя Малеев в школе и дома).

Следует отметить, что глаголы ТГ «Игрушки» условно можно разделить на пять групп: 1) выражающие рациональное действие — 18% (ср.: *вымыть, дружить, играть/поиграть, мастерить, получаться, поставить, пускать/запускать, строить, шить, творить*); 2) выражающие иррациональное действие — 13% (ср.: *лопнуть, продырять, раздавить, разбить, сломать, упасть, уронить*); 3) глаголы движения — 17% (ср.: *бежать, взлетать, выходить, крутить, кружиться, нестись, обойти, плыть, прокатиться, скакать*); 4) выражающие действия, характерные для человека (перенос на игрушку), — 47% (ср.: *бояться, встать, уснуть, лежать, целовать, струсить, говорить, обидеться*); 5) выражающие звуки — 4% (ср.: *бабахнуть, гудеть, пищать, трещать*).

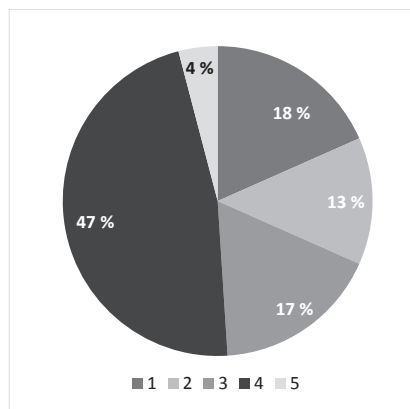


Рис. 2. Соотношение глаголов ТГ «Игрушки» по смысловым группам

2) словосочетания (16%), в том числе:

а) простые:

- тип связи — согласование (прилагательное + существительное), например **бумажный ледокол, королевские солдатики, резиновые зверюшки, китайская головоломка**, ср.: *А весна уже не ждет, / А мальчишки строят флот, — / На бумажном ледоколе / Зайчик солнечный плывет!* (П. А. Синявский. Бумажный ледокол); **Королевские солдатики / Маршируют до зари** (В. Д. Берестов. Королевская гвардия); *Возле монотонной морской голубизны **резиновые зверюшки** и впрямь будут ласкать взор* (Эно Рауд. Муфта, Полботинка и Моховая борода); *Есть ведь такая игра — складывание фигур из деревянных дощечек, — которая называется **китайской головоломкой*** (Г. Х. Андерсен. Снежная королева);
 - тип связи — управление (глагол + существительное), например **играть в...** (во что?), **играть...** (чем?), **поиграть...** (с чем?), **подарить шарик, запрыгал мяч, делать игрушки**, ср.: *Будем **играть в людей**, — и то, ведь, хорошо!* (Г. Х. Андерсен. Дорожный товарищ); [...] *он уселся там и стал со смехом **играть камешками**, блестящими при лунном свете* (Р. Киплинг. Братья Маугли); *Джим, я тебе **шарик подарю!** Я тебе подарю белый с мраморными жилками!* (М. Твен. Том Соьер);
 - тип связи — управление (существительное + существительное), например **модельки автомобилей, домик для кукол, театр теней, пистолет с пистонами**;
- б) многокомпонентные словосочетания из трех и более слов с разными типами связи, например **радиоуправляемая машинка с камерой видеонаблюдения, интерактивный робот-эквилибрист, серенький бабушкин Козлик, надувные резиновые игрушки, большой пушистый игрушечный ягненок, миниатюрная гоночная яхта**. Ср.: *Пришли еще Медведь*

*с Зайцем, **серенький бабушкин Козлик с Уточкой-хохлаткой**, [...] — всем место нашлось у Ваньки* (Мамин-Сибиряк. Ванькины именины); **Надувные резиновые игрушки** — это именно то, что нам потребуется на берегу моря (Эно Рауд. Муфта, Полботинка и Моховая борода).

Типология ТГ «Игрушки» как системного объединения лексического уровня современного русского языка

На основе анализа существующих классификаций автором статьи предлагается следующая типология ТГ «Игрушки», которая может наиболее полно удовлетворять требованиям к номинации, описанию, денотативным и коннотативным значениям понятий, относящихся к современной игрушке в 20-х гг. XXI в. Были выделены три тематические области внутри ТГ «Игрушки», определяемые базовыми характеристиками игрушек: естественные, искусственные, виртуальные.

Первая тематическая область — **естественные** игрушки. К настоящей группе относятся любые предметы природного происхождения, а также предметы быта, окружающие ребенка, используемые для осуществления игровой деятельности (ср.: веточки, камешки, палки и палочки, ракушки, цветы, шишки и т. п.; баночки, веревки, ложки, коробки, крышечки от бутылок, крышки от кастрюль, пуговицы, чехлы от мобильных телефонов и пр.).

Примеры описания естественных игрушек можно встретить в литературе, предназначенной для детского чтения, ср.: 1) *Как Настасья уехала, Танюшка побегала много-мало по хозяйству и забралась в избу поиграть отцовскими **камешками*** (П. П. Бажов. Малахитовая шкатулка); 2) *Я **раковину** эту / В коробке берегу. / Она лежала раньше / В песке на берегу* (А. Барто. Раковина); 3) *Из **ореховых скорлупок** / Вышло десять легких шлюпок* (Е. А. Благинина. Лодочки); 4) *Бедняжечка Элиза стояла в крестьянской избе и играла **зеленым листочком** — других игрушек у нее не было; она проткнула в листе дырочку, смотрела сквозь нее на солнышко* (Г. Х. Андерсен. Дикая лебеди); 5) *Он*

бежал и швырял камешки в *кораблик-сандалию Прутика* (Ю. Н. Дружков. Приключения Карандаша и Самоделкина).

Естественные игрушки несут в себе максимум смыслов и служат для развития ряда важнейших навыков у ребенка: фантазии и образного мышления, смекалки, находчивости, любознательности, стремления к познанию окружающего мира, навыка наблюдательности и социализации, а также развивают физические способности.

1. Развитие фантазии: *палка* может быть в игре мечом, лошадкой, ружьем или инструментом для игры для отбивания мяча, шишек или зеленых яблок.
2. Развитие познавательной деятельности: дети бросают *камешки* в воду и наблюдают круги на воде, пробуют бросить дальше, сильнее, используют камешки разных размеров. В процессе подобной игровой деятельности осуществляется исследование мира.
3. Развитие социализации: сорванные коротко и перевернутые вниз бутон *цветы* служат в игре персонажами воображаемых историй (как правило, для девочек), разыгрываются различные межличностные ситуации, решаются конфликты.

В тематической области «Естественные игрушки» можно выделить две подгруппы:

- 1) **природные** объекты (ср.: камень, кора деревьев, листик, шишка и т. п.);
- 2) **бытовые предметы, не предназначенные для игровых целей** (ср.: баночки для сыпучих продуктов, гвозди для рисования и царапания, кастрюли, ложки, пустые коробки, салфетки и т. п.).

Вторая тематическая область — **искусственные** игрушки. К настоящей группе относятся предметы, созданные специально как средство для достижения игровых целей — развлечения, обучения, социализации, познания мира.

Главными отличиями искусственных игрушек являются:

- 1) узкое ограничение заложенных смыслов в отдельно взятом игровом предмете (ср.: кукла, чтобы наряжать, пеленать, уклады-

вать спать; *машинка*, чтобы катать кого-то или что-то, перевозить грузы);

- 2) четко определенное наглядно-прикладное предназначение предмета (ср.: *игрушечная кухня и посуда* — для копирования действия взрослых; *игрушечные персонажи* — для решения социальных вопросов и вопросов коммуникации; *развивающие коврики* для детей младшего возраста — для познания понятий формы и цвета).

К группе *искусственных игрушек* относится весь обширный кластер игрушек, производимых индустриально или вручную. Производство игрушек на сегодняшний день представляет собой огромный сектор мирового бизнеса, это целая индустрия со своими промышленными империями в разных странах. Мы видим множество названий игрушек, из которых складывается богатый лингвистический материал, требующий дальнейшей типологизации.

В качестве основы классификации ЛСГ в тематической области «Искусственные игрушки» автором статьи применена классификация Е. А. Флёрин и А. В. Локтионовой. Е. А. Флёрина определяла игрушку как «предмет, специально предназначенный для игр, обеспечения игровой деятельности детей и взрослых» [Флёрина 1973: 15]. Данное определение полностью совпадает с пониманием дефиниции «искусственные игрушки» автором представленного исследования. С точки зрения лингвистики возрастная компонента игрушки не имеет значения. Основными характеристиками являются размер, материал, характер назначения (развивающая, образная, спортивная), которые описывают сам объект.

Представляется целесообразным выделить следующие **лексико-семантические группы для искусственных игрушек**, характеризующие их назначение:

- 1) сюжетно-образные — игрушки, определяющие сюжет игры и отвечающие задачам развития мышления, речи, воображения (ср.: *игрушки — домашние животные, игрушки-звери, игрушки-куклы, тематические игрушки — мебель, посуда* и т. д.); <...>*окна распахнулись, и все уви-*

- дели, что в залах прохаживаются крошечные, но очень изящно **сделанные кавалеры и дамы** в шляпах с перьями и в платьях с длинными шлейфами (А. Гофман. Щелкунчик и Мышиный король); Я думала, они к нам на новоселье придут, мы их угоstim из **игрушечной посуды** (Т. И. Александрова. Домовенок Кузя);
- 2) технические (ср.: заводные игрушки, игрушки с дистанционным управлением, радиоуправляемые игрушки, роботы);
 - 3) спортивно-моторные — игрушки, отвечающие задачам физического воспитания, служащие для подвижных игр (ср.: волчки, кегли, мячи, обручи); *Наконец они догнали его у прилавка <...> **Заводные автомобили, автобусы, тракторы** <...> Выбор был действительно огромный* (Эно Рауд, Муфта, Полботинка и Моховая борода);
 - 4) музыкально-озвученные — служат для воспитания интереса детей к звукам (ср.: бубенцы, детское пианино, дудочки, колокольчики, органчики, погремушки и др.);
 - 5) дидактические/развивающие — отвечают задачам умственного развития (ср.: вкладыши, книжки-игрушки, конструкторы, матрешки, мозаика, наборы для экспериментов, настольные игры, пирамиды);
 - 6) украшения (ср.: елочные игрушки, игрушки для тематических праздников (Пасха, Хэллоуин, День святого Валентина); *Это был тот самый старик, который приносит умным деткам **святочные елки, золотые звезды, коробочки с бомбошками и самые удивительные игрушки*** (Д. Н. Мамин-Сибиряк. Пора спать);
 - 7) оружие/военные игрушки (ср.: лук и стрелы, пистолеты, рогатка, солдатики); *Подарили гости Жене / **Пушку, танк и пистолет*** (С. В. Михалков. Мир);
 - 8) игрушки-успокоители (мягкие игрушки, игрушки-антистрессы: жвачка для рук, живой песок, слайм, спиннер, симпл-димпл, поп-ит);
 - 9) игрушки-коллекции (коллекционные фигурки персонажей, фарфоровые куклы).
- Структура тематической области «Искусственные игрушки», объединяющей 9 ЛСГ, представлена на рис. 3.
- Реалии современного общества немислимы без информационных технологий, которые в совокупности с возможностями интернета способны формировать для человека альтернативную реальность — виртуальный мир. Компьютерные игры как ничто другое служат его воплощению. Виртуальные миры различных компьютерных игр позволяют человеку социализироваться, узнавать новое, оттачивать определенные физические навыки (игры-симуляторы), снимать психологическое напряжение (игры-шутеры/стрелялки). Все это отвечает назначению и функциям игрушек. Соответственно, указанные факты свидетельствуют о необходимости выделения третьей тематической области — **виртуальные** игрушки. Компьютерные игры также развивают фантазию, активизируют познавательную деятельность и способствуют социализации с той разницей, что игровая среда переносится в виртуальную реальность.
- К тематической области «Виртуальные игрушки» относятся денотации всех явлений и процессов, происходящих в виртуальной среде компью-

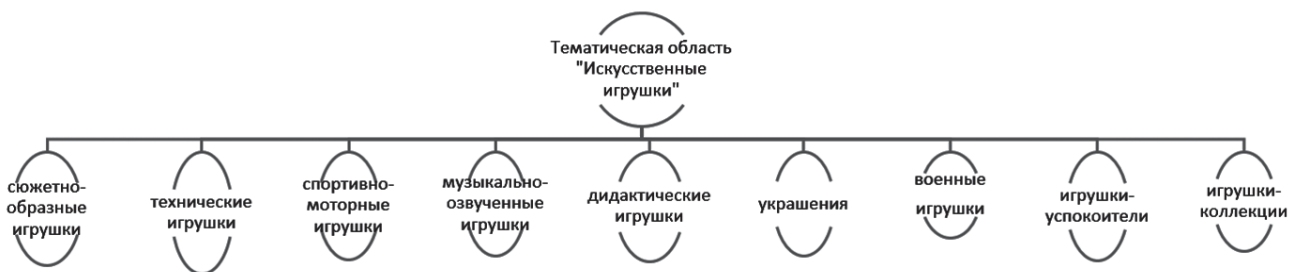


Рис. 3. Структура тематической области «Искусственные игрушки»

терных игр. На взгляд автора статьи, в настоящей тематической области выделяются три ЛСГ:

- 1) жанры (ср.: *бродилки, стратегии, симуляторы, шутеры*);
- 2) игровые персонажи (ср.: *босс, твинк, хитер*);
- 3) дополнительные средства в игре. Как правило, эти средства служат либо для улучшения положения игрока в игре, либо для нанесения ему урона (ср.: *ачивка, сет, хилка*).

С точки зрения происхождения лексемы ЛСГ «Жанры», как правило, представляют собой англицизмы, хотя также встречаются слова, образованные с помощью отглагольных существительных с суффиксом *-к-*: *бродилка, стрелялка*. Проанализированная база контекстов по жанрам (150 единиц) показала следующее соотношение: 5,3% исконной лексики и 94,7% — заимствованной. Массовое производство компьютерных игр осуществляется на английском языке независимо от страны-производителя, и в русский язык лексика данной отрасли приходит в форме заимствований (*квест, симулятор, шутер, экшен*) либо переводной кальки (*выживач — survival, проматывающая стрелялка — scrollig-shooter*).

Следует отметить, что в ЛСГ «Игровые персонажи» встречаются слова, получившие новое значение в игровой виртуальной среде. Так, слово *босс* в компьютерных играх приобретает новую денотацию с коннотативным оттенком уникальности и превосходства. Боссами в игре называют существ, которые намного превышают силу игрока(-ов), и победа над ними требует отточенности навыков игры либо упорства. Босс — это «особенно сильный, уникальный противник» [Словарь геймера 2021]. Победив его, игрок переходит на следующий уровень или получает некую награду.

Слова, относящиеся к тематической области «Виртуальные игрушки», прочно вошли в обиход современных носителей русского языка, которых в первую очередь можно отнести к сообществу геймеров. Однако даже на ресурсе «Академос» большинство слов данной тематической области не представлено. Специальных толковых словарей, посвященных компьютерным играм и их лек-

сике, не зафиксировано, но в интернете существуют неофициальные (неакадемические) источники, отчасти выполняющие функцию словарей. Как правило, это страницы компьютерных сервисов (см. интернет-источники), использующих формат толкования слов для привлечения дополнительного трафика посетителей на специализированный сайт. Правильнее было бы называть данные ресурсы списками компьютерных и игровых терминов. Соответственно, тематическая область «Виртуальные игрушки» нуждается в разработке лексикографического источника, целью которой будет являться инвентаризация специальной лексики, а также ее системное описание.

Выводы

На основе проанализированных классификаций, которые были созданы специалистами в разных направлениях деятельности — в педагогике, дидактике, психологии и торговле, — автором представленного исследования предложена новая лингвистическая классификация игрушек исходя из современных реалий действительности XXI в.

Тематическая группа «Игрушки» включает три тематические области — естественные, искусственные и виртуальные игрушки, выделенные на основании базовых характеристик: к естественным игрушкам относятся предметы, изначально не предназначенные для игровых целей (как природные объекты и предметы, так и предметы бытового обихода); искусственные игрушки специально созданы для реализации игровых целей; а виртуальные игрушки, реализуя игровые цели, свойственны искусственным игрушкам, существуют в виртуальной среде и представляют собой феномен, свойственный именно XXI в.

Поскольку в роли естественных игрушек может выступать любой предмет материального мира либо воображаемый объект (ребенок может держать в руках воображаемую саблю или укачивать воображаемую куклу), предметом анализа и классификации в ТГ «Игрушки» стали преимущественно тематические области «Искусственные игрушки» и «Виртуальные игрушки».

Разработанная в исследовании классификация отражает этапы развития игровой деятель-

ности человека с учетом экстралингвистических факторов, влияющих на лингвистические законы функционирования и развития ТГ. Так, тематическая область «Естественные игрушки» отражает первый этап — взаимодействие человека (ребенка) с любым предметом природы как с объектом игровой деятельности. Вторая тематическая область — «Искусственные игрушки» — соответствует эпохе игровой индустрии, когда люди начали производить игрушки для игровых целей. Тематическая область «Виртуальные игрушки» соответствует третьему этапу развития игровой деятельности, начавшемуся в конце XX в., — формированию виртуального пространства, часть которого занимают компьютерные игры. Таким образом, мы наблюдаем, как экстралингвистические факторы определяют существование и появление новых реалий в языке.

Морфолого-синтаксический анализ ТГ «Игрушки» показал, что отдельные лексемы, выраженные существительными, преобладают в ТГ и составляют 59 %, прилагательные и глаголы — 13 % и 12 % соответственно, словосочетания — 16 %. В словосочетаниях присутствуют следующие типы связей: согласование (прилагательное + существительное) и управление (глагол + существительное; существительное + существительное).

Следует отметить, что тематическая область «Виртуальные игрушки» ввиду отсутствия фиксирующих ее лексикографических источников нуждается в лексикографическом описании, включающем как инвентаризацию, так и систематизацию указанной лексики.

СЛОВАРИ

БСЭ 1969 — *Большая советская энциклопедия*. В 30 т. М.: Советская энциклопедия, 1969–1978. URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/1/001/008/130/index.htm> (дата обращения: 07.08.2022).

Жеребило 2010 — Жеребило Т. В. *Словарь лингвистических терминов*. 5-е изд., испр. и доп. Назрань: Пилигрим, 2010. URL: <https://academic.ru> (дата обращения: 07.08.2022).

Ожегов, Шведова 1994 — Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. *Толковый словарь русского языка*. 2-е изд., испр. и доп. М.: Азъ, 1994. 907 с. URL: <https://tolkovyj-slovar-ozhegova.slovaronline.com> (дата обращения: 26.08.2022).

РГЭС 2002 — *Российский гуманитарный энциклопедический словарь*. М.: Владос; Филол. фак. С.-Петербург. гос. ун-та, 2002. URL: <https://academic.ru> (дата обращения: 07.08.2022).

Шведова 2000 — *Русский семантический словарь, Толковый словарь, систематизированный по классам слов и значений*. В 6 т. РАН. Ин-т рус. яз.; Шведова Н. Ю. (ред.). Т. 2. М.: Азбуковник, 2000. 480 с.

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

Данилова 2020 — Данилова Ю. Ю. *Современный русский язык. Лексикология*. Елабужский институт Казанского федерального университета. 2020. URL: <https://edu.kpfu.ru> (дата обращения: 28.11.2023).

Самоучитель 2012 — *Самоучитель. Персональный компьютер*. 2012. URL: <https://www.pcabc.ru> (дата обращения: 28.11.2023).

Словарь компьютерных терминов — *Словарь компьютерных терминов и интернет-сленга*. URL: <https://proaction.ru> (дата обращения: 28.11.2023).

Словарь компьютерных терминов — *Словарь компьютерных терминов*. 1268 слов. URL: <https://www.computer.slovaronline.com> (дата обращения: 28.11.2023).

Словарь геймера 2021 — *Словарь геймера*. 2021. URL: <https://dns-shop.ru> (дата обращения: 28.11.2023).

Список — *Список игровых терминов*. URL: <https://Top-Fun.ru> (дата обращения: 28.11.2023).

ЛИТЕРАТУРА

Будагов 1963 — Будагов Р. А. *Сравнительно-семасиологические исследования (романские языки)*. М.: Издательство Московского университета, 1963. 302 с.

Иванова 2011 — Иванова Е. С. Анализ различных подходов к классификации детской игрушки. *Известия Саратовского университета*. 2011, Т. 11 (вып. 3): 71–73.

Кодухов 1987 — Кодухов В. И. *Введение в языкознание*. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Просвещение, 1987. 288 с.

Кременецкая 2009 — Кременецкая И. В. Тематическая группа как парадигматическое объединение слов. *Lingua mobilis*. 2009, (3): 94–98.

Локтионова 2005 — Локтионова А. В. Игровая среда современного ребенка. *Московский психотерапевтический журнал*. 2005, (1): 31–57.

Лэндрет 1994 — Лэндрет Г. Л. *Игровая терапия: искусство отношений*. М.: Международная педагогическая академия, 1994. 365 с.

Менджеричкая 1969 — Менджеричкая Д. В. Флёрина об игре и игрушке. *Дошкольное воспитание*. 1969, (3): 15–24.

Тихеева 2015 — Тихеева Е. И. *Игры и занятия малых детей*. М.: Просвещение, 2015. 149 с.

Филин 2008 — Филин Ф. П. О лексико-семантических группах слов. В сб.: *Очерки по теории языкознания: избранные труды: к 100-летию со дня рождения*. Богатова Г. А. (науч. ред.). 2-е изд., дораб. и доп. М.: Бослен, 2008: 221–234.

Флёрина 1973 — Флёрина Е. А. *Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада*. М.: Просвещение, 1973. 44 с.

Шинкаренко 2009 — Шинкаренко А. Е. Функции игрушки как феномена культуры. *Гуманитарный вектор*. 2009, (1): 62–65.

DICTIONARIES

БСЭ 1969 — *Big Soviet encyclopedia*. In 30 vols. Moscow: Sovetskaia entsiklopediia Publ., 1969–1978. (In Russian) Available at: <https://www.booksite.ru/fulltext/1/001/008/130/index.htm> (accessed: 07.08.2022).

Жеребило 2010 — Zherebilo T.V. *Dictionary of linguistic terms*. 5th ed. Nazran': Pilgrim Publ., 2010. Available at: <https://academic.ru> (accessed: 07.08.2022). (In Russian)

Ожегов, Шведова 1994 — Ozhegov S.I., Shvedova N.Yu. *Interpretive dictionary of the Russian language*. 2nd ed. Moscow: Az Publ., 1994. 907 p. Available at: <https://tolkovyj-slovar-ozhegova.slovaronline.com> (accessed: 26.08.2022). (In Russian)

РГЭС 2002 — *Russian humanitarian encyclopedic dictionary*. Moscow: Vldos; Filologicheskii fakul'tet, St Petersburg University Press, 2002. Available at: <https://academic.ru> (accessed: 07.08.2022). (In Russian)

Шведова 2000 — *Russian semantic dictionary, Interpretive dictionary, systematized by classes of words and meanings*. In 6 vols. Shvedova N. Yu. (ed.). Vol. 2. Moscow: Azbukovnik Publ., 2000. 480 p. (In Russian)

INTERNET SOURCES

Данилова 2020 — Danilova Yu. Yu. *Modern Russian language. Lexicology*. Yelabuga Institute of Kazan Federal University. 2020. Available at: <https://edu.kpfu.ru> (accessed: 28.11.2023). (In Russian)

Самоучитель 2012 — *Tutorial. Personal computer*. 2012. Available at: <https://www.pcabc.ru> (accessed: 28.11.2023). (In Russian)

Словарь компьютерных терминов — *Dictionary of Computer Terms and Internet Slang*. Available at: <https://proacton.ru> (accessed: 28.11.2023). (In Russian)

Словарь компьютерных терминов — *Dictionary of computer terms*. 1268 words. Available at: <https://www.computer.slovaronline.com> (accessed: 28.11.2023). (In Russian)

Словарь геймера 2021 — *Dictionary gamer*. 2021. Available at: <https://dns-shop.ru> (accessed: 28.11.2023). (In Russian)

Список — *List of game terms*. Available at: <https://Top-Fun.ru> (accessed: 28.11.2023). (In Russian)

REFERENCES

Будагов 1963 — Budagov R. A. *Comparative Semasiology Studies (Romance Languages)*. Moscow: Moscow University Press, 1963. 302 p. (In Russian)

Иванова 2011 — Ivanova E. S. Analysis of different approaches to the classification of children's toys. *Izvestiia Saratovskogo universiteta*. 2011, vol. 11 (3): 71–73. (In Russian)

Кодухов 1987 — Kodukhov V. I. *Introduction to linguistics*. 2nd ed., revised and expanded. Moscow: Prosveshchenie Publ., 1987. 288 p. (In Russian)

Кременецкая 2009 — Kremenetskaya I. V. Thematic group as a paradigmatic association of words. *Lingua mobilis*. 2009, (3): 94–98. (In Russian)

Локтионова 2005 — Loktionova A. V. Playing environment of a modern child. *Moskovskii psikhoterapevticheskii zhurnal*. 2005, (1): 31–57. (In Russian)

Лэндрет 1994 — Landreth G. L. *Play therapy: the art of relationships*. Moscow: Mezhdunarodnaia pedagogicheskaja akademiia Publ., 1994. 365 p. (In Russian)

Менджеричкая 1969 — Mendzheritskaya D. V. Flerina about the game and the toy. *Doshkol'noe vospitanie*. 1969, (3): 15–24. (In Russian)

Тихеева 2015 — Tiheeva E. I. *Games and activities for small children*. Moscow: Prosveshchenie Publ., 2015. 149 p. (In Russian)

Филин 2008 — Filin F. P. On lexico-semantic groups of words. In: *Ocherki po teorii iazykoznaniiia: Izbrannye trudy: K 100-letiiu so dnia rozhdeniia*. Bogatova G. A. (ed.). 2nd ed., revised and expanded. Moscow: Boslen Publ., 2008: 221–234. (In Russian)

Флёрина 1973 — Flerina E. A. *Game and toy: A manual for a kindergarten teacher*. Moscow: Prosveshchenie Publ., 1973. 44 p. (In Russian)

Шинкаренко 2009 — Shinkarenko A. E. Functions of a toy as a cultural phenomenon. *Gumanitarnyi vektor*. 2009, (1): 62–65. (In Russian)