
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗА «ИМПЕРИЯ» В ЯЗЫКОВОМ СОЗНАНИИ СОВРЕМЕННОГО ПОДРОСТКА (13—15 ЛЕТ): ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Н.В. Щенникова

Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 10А, Москва, Россия, 117198

Статья посвящена проблеме влияния компьютерных игр на языковое сознание современного подростка. Предметом исследования является изменение значения слова, понимаемого как «субъективное содержание знакового образа». В результате проведения свободного ассоциативного эксперимента с подростками 13—15 лет были выявлены количественные и качественные изменения в содержании ассоциативного поля слова «империя».

Ключевые слова: языковое сознание, онтогенез, значение слова, воздействие компьютерных игр на языковое сознание, ассоциативный эксперимент.

Подростковый возраст является важной фазой в общем процессе становления человека. В этом возрасте закладывается общая направленность в формировании нравственных представлений и социальных установок на основе качественно нового характера, структуры и состава деятельности ребенка. Этот период представляет собой сложный этап психического развития, когда происходит изменение системы ценностей в сознании подростка, кризис прежней социальной идентичности. С одной стороны, подросток стремится к адаптации, к социальному окружению, а с другой — происходит осознание собственной индивидуальности и поиск своего места в мире. Психологи, социологи, социолингвисты относят этот возраст к периоду «промежуточной, или псевдоустойчивой социализации» [1. С. 205], что подчеркивает предрасположенность сознания подростка к влиянию извне.

В подростковый период происходит процесс перестройки мышления, постепенный переход от более конкретных к более абстрактным формам мышления, к мышлению в понятиях, когда отношения между предметами действительности устанавливаются на основе объективных связей, действительно существующих между предметами, а не только на основании субъективных связей, устанавливаемых во впечатлении ребенка. Этапу формирования образов языкового сознания предшествует этап формирования комплексов псевдопонятия, когда происходит «объединение ряда конкретных предметов, которое по внешнему виду, по совокупности внешних особенностей, совершенно совпадает с понятием, но по генетической природе, по условиям возникновения и развития, казуально-динамическим связям, лежащим в его основе, отнюдь не является понятием. С внешней стороны — понятие, с внутренней стороны — комплекс» [2. С. 148].

Наряду с привычными институтами вторичной социализации, такими как учебные заведения, сообщества по интересам, появляются новые институты социализации — различные интернет-сообщества (блоги, чаты, и т.д.), интернет-

игры, а основными формами взаимоотношений между подростками становятся виртуальные контакты, что, несомненно, влияет на формирование целостного образа мира.

На формирование образов языкового сознания подростка в современном мире оказывает большое влияние интернет-пространство и в частности видеоигры. Отношение к компьютерным играм в современном обществе неоднозначно. С одной стороны, компьютерные игры выполняют развивающую и информационную функцию, с другой — негативно влияют на психику ребенка. По мнению некоторых ученых, чрезмерное увлечение компьютерными играми приводит к социальной изоляции, трудностям в межличностных контактах и к соматическим нарушениям: снижению остроты зрения, быстрой утомляемости, раздражительности; с другой стороны, компьютерные игры являются элементом подростковой субкультуры в современном обществе.

Для нас представляет интерес влияние видеоигр и интернет-пространства в целом на структуру и содержание образов языкового сознания подростка. Составляющей образов сознания является личностный смысл, «значение-для-меня» [3. С. 267], т.е. каждый отдельно взятый человек, в нашем случае — подросток, воспринимает мир так, как ему позволяет это сделать собственный опыт, наделяющий особым смыслом отдельные фрагменты окружающего его мира.

Языковая картина мира понимается нами как репрезентация знаний о мире в сознании подростка, доступная вербализации. Человеческое сознание опосредовано языком и неотделимо от него, так как язык является опорой для мыслительной деятельности [4. С. 94]. Образы языкового сознания формируются в индивидуальной познавательной деятельности без участия языковых знаков и овнешняются только в речевом общении, в продуцируемых текстах.

Языковое сознание, по определению Е.Ф. Тарасова, — это «совокупность образов сознания, формируемых и овнешняемых при помощи языковых средств — слов, свободных и устойчивых словосочетаний, предложений, текстов и ассоциативных полей» [5. С. 26]. Ассоциативное поле (АП) является внешней формой существования образов сознания, ассоциированных со словами-стимулами, и формируется из ответов-реакций на слово-стимул. Процесс формирования образов языкового сознания может быть исследован по данным ассоциативного эксперимента (АЭ), который, являясь наиболее тонким инструментом получения данных о содержании образов сознания, позволяет обнаружить результаты воздействия, в нашем случае интернет-пространства на языковое сознание подростка.

АП слова выстраивается в ходе ассоциативного эксперимента, задачей которого выявление ассоциативных связей слов, сложившихся в сознании индивида в результате его предшествующего опыта. При этом на соответствие результатов исследования поставленным задачам оказывают сильное влияние социальные и психофизиологические характеристики испытуемого, и воздействие внешних факторов особенно важно предугадывать при проведении эксперимента с подростками, так как эти испытуемые особенно восприимчивы к ним, а подростковый период развития в целом характеризуется как наиболее сензитивный к внешнему воздействию.

В результате проведенного нами исследования по обнаружению изменения в языковом сознании подростка содержания ассоциативных полей слов, функционирующих в рекламных текстах [6], мы выявили влияние компьютерных игр и интернет-пространства на структуру и содержание некоторых образов языкового сознания. Одним из таких слов является слово «империя».

В толковом словаре С.И. Ожегова «империя» трактуется как «монархическое государство с императором во главе» [7]; в Энциклопедическом словаре Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона дается следующее определение: «Imperium — у римлян высшая государственная власть, вместе с maiestas (монарх, император) принадлежала одному народу, проявлявшему эту власть при выборах, в законодательстве, в верховном суде, в решении вопроса о войне и мире... со времени Ю. Цезаря и Августа обладателями ее стали императоры. Позже И. стала обозначать территорию, на которую простиралась верховная власть» [8]. В последнее время для подростков основным источником информации при подготовке к докладам, экзаменам и т.д. становятся не словари русского языка и энциклопедии, а электронный словарь «Википедия» [9], где слово «империя» трактуется как «могущественная военная держава, объединяющая разные народы и территории в единое государство». Именно с этими значениями школьники знакомятся на уроках истории, литературы и обществознания, но под влиянием компьютерных игр, таких как «Империя», «Звездные войны», «Marvel Comics», «Age of Empires», «Clash of Clans», образ языкового сознания «империя» трансформируется.

Сопоставительному исследованию реструктуризации образа сознания «империя» в русском и английском языках посвящена работа К.С. Кардановой [10], где рассматривается механизм вербальной реконцептуализации и закрепления образа «империя» в общественном сознании. По мнению исследователя, образ «империя» — это один из важнейших образов сознания, но в последнее время существенно изменилась политическая конъюнктура и «сложилась ситуация, в которой самые сильные государства не претендуют открыто на статус империи, но проявляют заметную активность на международной арене, стремясь регулировать и направлять политику других государств» [10. С. 4].

Нам представляется интересным сравнить АП слова «империя», полученное в ходе нашего исследования, с одной стороны, с данными, представленным в Русском ассоциативном словаре (РАС) [11], а с другой — с результатами, изложенными в работе К.С. Кардановой [10].

В проведенном нами АЭ принимали участие 323 подростка (53% мальчиков, 47% девочек) в возрасте 13—15 лет, учащиеся 7—9 классов общеобразовательных школ Москвы. Для 100% испытуемых родным языком является русский. Испытуемым предъявлялся список из 61 слова-стимула, который был составлен по результатам пилотажного эксперимента [6]. Испытуемым давалась инструкция записать первое пришедшее в голову слово (слово-реакцию) после прочтения слова из списка (слова-стимула). Время проведения эксперимента — 15 минут.

На стимул «империя» были получены следующие реакции:

ИМПЕРИЯ: Рим (24), Римская (18), власть (14), Звездные войны (10), император (9), Россия, соблазна (8) («Империя соблазна» — художественный кинофильм), страна (7), зла, история, царство (6), большая, великое государство, Россий-

ская (5), великая, государство, соблазн (4), Александр, зло, игра, королевство, король, корона, Цезарь, Star Wars (3), Александр Македонский, Англия, армия, величие, восстание, Китай, могущество, Наполеон, Османская, пицца, правление, Путин, республика, Троя, удар, царь, цивилизация (2), апостол, банк, боль моя, Британия, великая держава, великий народ, величавость, величественно, величество, вкус, вкуса, власти, вождь, возрождение, война, войска, войско, в то время, вымирает, Греция, держава, джедай (*ключевой персонаж «Звездных войн», рыцарь-миротворец*), деньги, древнее что-либо, друг, Екатерина II, захват, империя, Империя детства (*магазин*), Итальянская, казино, клоны, кольцо всевластия, континент, короли, крепость, лига, ложь, Локи (*вымышленный персонаж Marvel Comics — американской компании по производству комиксов*), лорд, людей, Македонский, мира, монарх, мощь, мультфильм, мясо (*в компьютерной игре «Империя» этим словом обозначают один из стратегических ресурсов*), Наполеона, Нигерия, новая, обмана, огромная, отель, отечество, отряд, падение, пиццы (*«Империя пиццы» — компания по производству пиццы на заказ*), прошлого, разруха, Романовых, роскоши, России, свет, сила, слава, смех, смеха, солнце, СССР, Сталин, Стив Джобс, стратегия, страх, суши (*«Империя суши» — компания по производству суши на заказ*), «тотальное управление», Троянский конь, тьма, фильм, Франция, «царство, хорошо обустроенное», человек, шарики, шахматы, Япония, Age of Empires (*серия компьютерных игр*), Darth Vader (*герой из «Звездных войн»*), Death Star (*боевая космическая станция в вымышленной вселенной «Звездных войн»*), Clash of Clans (*компьютерная игра*), iPad (1); [323+131+89+33]. (Пояснения в скобках наши. — Н.Ш.)

(Примечание: слова-реакции (ассоциаты) расположены в статье в порядке убывания от частотных к единичным с указанием числа реакций. В конце ассоциативного поля указано число общих реакций, число разных реакций, число единичных реакций и число отказов от реагирования, когда испытуемые ничего не писали или ставили прочерк.)

В АП слова «империя» наиболее частотно представлены примеры исторически существовавших империй и их правителей: 33,5% от общего числа испытуемых, в отличие от данных, приведенных в РАС [11], где количество таких реакций в два раза меньше и составляет 17%. Это может объясняться тем, что респондентами АЭ являются школьники-подростки, которые примерно в этом возрасте (13—15) лет изучают историю России и других государств в рамках школьной программы.

Одной из важнейших особенностей формируемого образа «империя» является его опора на интегративный («объединительный») признак «сила», имеющий множественные связи с другими содержательными компонентами этого образа, что отражено в реакциях на слово-стимул «империя», составляющих 14,5% от общего числа слов-реакций.

По данным исследования К.С. Кардановой, присутствие в АП слова «империя» эмотивных реакций незначительно, при этом положительные эмоции проявляются в 0,2% от общего количества реакций, а отрицательные — в 12%, при этом автор уточняет, что наиболее частотная отрицательная эмотивная реакция «зла», может отражать лишь частотную сочетаемость, а не выражать эмоцию [10]. В ре-

зультате нашего АЭ, респондентами которого являются подростки, было установлено, что положительные реакции на слово-стимул «империя» составляют 11%, а отрицательные — 17,5%. Можно сделать вывод, что в сознании подростков слово «империя» имеет в целом отрицательную коннотацию, так как открытые заявления представителей власти в средствах массовой информации об «имперских амбициях» каких-либо государств и их стремлении к доминированию направлены обычно на формирование отрицательного отношения общественности к подобным притязаниям.

В АП слова «империя» представлены также прототипические реакции (*государство; держава; империя; королевство; страна; царство*), их количество составляет 7% и понятийные ассоциаты, непосредственно связанные с понятийным содержанием образа сознания (*великая; великая держава; великое государство; величие; власть; древнее что-либо; могущество; царство, хорошо обустроенное; цивилизация*) — 6%.

Влияние рекламных текстов проявляется в таких реакциях, как *Империя детства* (название магазина), *пиццы* («Империя пиццы» — компания по производству пиццы на заказ), *суши* («Империя суши» — компания по производству суши на заказ), кроме того, представлены такие ассоциаты, как *соблазна* и *соблазн*, которые, скорее всего, появились в результате просмотра художественного кинофильма «Империя соблазна», но такие реакции немногочисленны и составляют лишь 4,5% от общего числа испытуемых (пояснения в скобках наши. — Н.Щ.)

В АП исследуемого нами образа «империя» частотно представлены реакции, возникающие, по нашему мнению, под влиянием компьютерных игр; количество таких реакций составляет 15% от общего числа, и занимает второе место по частотности после реакций, называющих исторически существовавшие империи и их правителей. Это имена героев (*Локи, Darth Vader*), ключевые персонажи (*джедай, клоны*), основные понятия, связанные с процессом игры (*мясо, стратегия*), а так же названия самих игр (*Звездные войны, Age of Empires, Clash of Clans, Star Wars*).

Большое количество реакций, данных в ходе нашего АЭ и связанных с компьютерными играми, доказывает несомненное влияние компьютерных игр на формирование образов сознания подростков. В РАС [11] и в исследовании К.С. Кардановой такие реакции не представлены.

В результате можно сделать вывод о том, что содержание и структура образа сознания *империя* в языковом сознании подростка соответствует псевдопонятию, в понимании этого термина Л.С. Выготским, или «недооформленному понятию», которое по своей природе, по условиям возникновения, по ходу внутреннего развития слова представляет собой комплекс, хотя по внешнему проявлению кажется понятием.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Беликов В.И., Крысин Л.П. Социолнгвистика. М., 2001. 436 с.
- [2] Выготский Л.С. Мышление и речь // Собр. соч. Т. 2. М.: Педагогика, 1982. 504 с.
- [3] Леонтьев А.А. Деятельный ум. М., 2001. 338 с.
- [4] Леонтьев А.Н. Лекции по общей психологии. М., 2010. 511 с.

- [5] *Тарасов Е.Ф.* Актуальные проблемы анализа языкового сознания // Языковое сознание и образ мира. М., 2000. С. 24—32.
- [6] *Шенникова Н.В.* Влияние рекламных текстов на языковое сознание современного подростка: экспериментальное исследование // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Теория языка. Семиотика. Семантика». 2013. №4. С. 68—75.
- [7] *Ожегов С.И.* Словарь русского языка / под ред. Н.Ю. Шведовой. М.: Рус. яз., 1984. 816 с.
- [8] *Малый энциклопедический словарь: В 4 т. / воспроизв. изд. Брокгауза-Ефрона. Т. 2. М.: Терра, 1994. 520 с.*
- [9] Википедия. Свободная энциклопедия / ru.wikipedia.org.
- [10] *Карданова К.С.* Лингво-психологическое исследование реструктуризации образа сознания «империя/empire»: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 2006. 22 с.
- [11] *Русский ассоциативный словарь. Т. 1. От стимула к реакции / Ю.Н. Караулов, Г.А. Черкасова, Н.В. Уфимцева, Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов. М., 2002. 783 с.*

STRUCTURE AND CONTENT OF THE IMAGE EMPIRE IN LINGUISTIC CONSCIOUSNESS OF THE MODERN ADOLESCENT (13—15 YEARS): EXPERIMENTAL RESEARCH

Nina V. Schennikova

FGBOU VPO Peoples' Friendship University of Russia
Mikluho-Maklaya str., 10A, Moscow, Russia, 117198

The article is dedicated to the problem of the influence of the computer games the linguistic consciousness of the modern adolescent. The subject of the research is the changing of the meaning of a word understood as a “subjective content of the sign image”. As a result of conducting a free associative experiment with adolescents aged 13—15 quantitative and qualitative changes were revealed in the content of the associative field of the word “Empire”.

Key words: linguistic consciousness, ontogeny, the meaning of a word, the influence of computer games the linguistic consciousness, associative experiment.

REFERENCES

- [1] Belikov V.I., Krysin L.P. *Sociolinguistika* [Sociolinguistics]. Moscow, 2001. 436 p.
- [2] Vygotskij L.S. *Myshlenie i rech'* [Thought and speech]. *Sobr. soch.* [Collected works] V. 2. М.: Pedagogika [Pedagogy], 1982. 504 p.
- [3] Leont'ev A.A. *Dejatel'nyj um* [Aktive mind]. Moscow, 2001. 338 p.
- [4] Leont'ev A.N. *Lekcii po obshhej psihologii* [Lectures on general psychology]. Moscow, 2010. 511 p.
- [5] Tarasov E.F. *Aktual'nye problemy analiza jazykovogo soznanija* [Actual problems of the analysis of language consciousness]. *Jazykovoe soznanie i obraz mira* [Linguistic consciousness and image of the world]. Moscow, 2000, pp. 24—32.
- [6] Shhennikova N.V. *Vlijanie reklamnyh tekstov na jazykovoe soznanie sovremennogo podrostka: jeksperimental'noe issledovanie* [The influence of the advertisements the linguistic consciousness of the modern adolescent: experimental research]. *Vestnik Rossijskogo universiteta družby narodov. Teorija jazyka. Semiotika. Semantika* [Bulletin of Russian Peoples' Friendship University. Language Theory. Semiotics. Semantics], no 4. Moscow, 2013, pp. 68—75.

- [7] Ozhegov S.I. *Slovar' russkogo jazyka* [Russian dictionary]. *Pod red. N.Ju. Shvedovoj.* [edited by N.Ju. Shvedova]. Moscow, 1984. 816 p.
- [8] *Malyj jenciklopedicheskij slovar'* [Small Encyclopedic Dictionary] Brokgauza-Efrona. V. 2. Moscow: Terra, 1994. 520 p.
- [9] VikipediJa. *Svobodnaja jenciklopedija* [Wikipedia. The free encyclopedia]. Available at: ru.wikipedia.org. (accessed 1 June 2015)
- [10] Kardanova K.S. *Lingvo-psihologicheskoe issledovanie restrukturacii obraza soznaniija «imperija / empire»* [Linguistic and psychological research restrukturatsii image consciousness «empire»]. Avtoref. diss. kand. filol. nauk [*Abstract of diss. cand. filol. sciences*]. Moscow, 2006. 22 p.
- [11] *Russkij asociativnyj slovar'* [Russian Dictionary associative]. V. 1. Ot stimula k reakcii [From stimulus to reaction]. Ju.N. Karaulov, G.A. Cherkasova, N.V. Ufimceva, Ju.A. Sorokin, E.F. Tarasov. Moscow, 2002. 783 p.