

УДК 811.112.2'373:37.02

Ольга Геннадьевна Дедович, аспирант

Белорусский государственный педагогический университет имени М. Танка,
Минск, Беларусь

эл. почта: olya-de@yandex.ru

Olga Gennadievna Dedovich, PhD Student

Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank, Minsk, Belarus

e-mail: olya-de@yandex.ru

ЭКСПАНСИЯ ИГРОВОЙ МЕТАФОРЫ В ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Рассматриваются наименования игр, исходные значения которых послужили базой для образования лингводидактических метафор. Устанавливаются сферы-мишени, определяются общие и специфические черты метафорических образов немецкого и русского языков.

Ключевые слова: метафора, игра, семантика, лингводидактика, функциональная грамотность, немецкий язык

EXPANSION OF THE GAME METAPHOR IN THE LINGUODIDACTIC SPACE

The names of games and game devices are considered, the initial values of which served as the basis for the formation of linguodidactic metaphors. The target spheres are established, the general and specific features of metaphorical images of the German and Russian languages are determined.

Key words: metaphor, game, semantics, linguodidactics, functional literacy, the German language

Игра как «стержневое качество человеческого бытия» является релевантной составляющей любой культуры [1, с. 155]. В постижении данного феномена метафора «оказывается своеобразной призмой, укрупняющей, подчёркнуто акцентирующей наиболее значимые для языковой картины мира смыслы» [2, с. 3]. Возникающие на базе исходного значения вторичные лексико-семантические варианты формулируют новое видение [3, с. 21–22], «переноса» игровые элементы в несвойственные им виды деятельности.

Целью исследования является выявление актуальных для немецкоязычного, российского и белорусского лингводидактического пространства игровых метафорических образов, определение их общих и специфических черт. Путем сквозной выборки из учебников по немецкому языку и немецкоязычных образовательных блогов отобраны игровые метафоры, посредством метафорического моделирования установлены сферы-доноры и сферы-мишени.

Основными отсылочными образами немецкоязычного корпуса являются вторичные номинации игр-головоломок (*пазл, мозаика, лабиринт*), детских игр (*йо-йо, конструктор, морской бой, прятки*), а также игр, в которых присутствует элемент случайности (*волчок, лотерея*). В российских и

белорусских учебниках по немецкому языку в качестве сферы-донора чаще всего выступают интеллектуальные и детские игры (*лабиринт, морской бой, пазл, прятки*).

Большинство совпадений метафорических образов характерны для лексической реципиентной зоны. В семантической плоскости обнаруживаются две противоположные позиции: 1) расположение каждого элемента в строго предусмотренном месте, единственно верное решение (*Wörter-Puzzle* 'словарный пазл', *Wörter-Labyrinth* 'словарный лабиринт', *Wortversteck* 'словарные прятки'); 2) вариативность, возможность «достраивания» и «переконструирования» (например, *ABC-Baukasten* 'алфавитный конструктор').

В грамматической сфере-мишени в метафоризацию вступают композиты *Wortarten-Mosaik* 'мозаика частей речи', *Wörter-Schiffe* 'словарные корабли', *Kreiselsätze* (рандомный выбор элементов для построения предложения).

Реципиентная область чтения высвечивается сквозь призму игровой метафоры *пазл: Textpuzzle* 'текст-головоломка' («сложить» части текста в нужном порядке), *Lesepuzzle* 'чтение-головоломка': предполагает развитие функциональной грамотности учащихся в аспекте смыслового чтения и коммуникации (совместный поиск ответа на ключевой вопрос, аргументация решения). На развитие навыков мышления «высокого» порядка (анализ, синтез, оценка) ориентирована и продуктивная сфера-мишень: *Geschichten-lotterie* 'лотерея рассказов' (совместное планирование и написание рассказа), *Geschichtenkreisel* 'волчок историй' (придумывание и рассказ историй по кругу).

Наиболее рельефно игровая метафора представлена в области условных обозначений: в немецкоязычных учебниках задействованы образы игрушек *йо-йо (Wahlaufgabe* 'задание по выбору'), *пазл* (самостоятельно дополнить правило).

Таким образом, сквозь призму вторичных номинаций интеллектуальных, детских игр и игрушек (*йо-йо, конструктор, пазл-элемент*) осмысливаются лингводидактические понятия. Большинство совпадений локализуется в лексической реципиентной области. В целевую зону условных обозначений игровые метафоры адресуются только в немецких учебниках. Полисеманты *пазл, лотерея, волчок* ориентированы на развитие функциональной грамотности учащихся в аспекте смыслового чтения и коммуникации.

Дальнейшие перспективы исследования связаны с выявлением наиболее полного корпуса метафор, функционирующих в разноязычных лингводидактических пространствах с целью создания лексикографической базы данных для использования в образовательном процессе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Яковлева Е. Л. Игра как уникальный феномен культуры // Вестник Оренбургского государственного университета. 2010. № 7 (113). С. 150–155.
2. Мещанова Н. Г. Метафоры игры в русском языке (на материале образов театральной игры и азартной игры) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Самар. гос. ун-т. Самара, 2012. 21 с.

3. Старычонак В. Д. Семантычная прастора дзеясловаў беларускай мовы (на матэрыяле другасных намінацый) : манаграфія. Мінск : БДПУ, 2022. 316 с.