

Особливості реалізації дитячої авторитарності у контексті рольової гри

А. В. Пахаренко

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, Україна
Corresponding author. E-mail: anastasia.mirgorodova@yahoo.com

Paper received 20.03.18; Accepted for publication 18.03.18.

<https://doi.org/10.31174/SEND-Ph2018-159VI46-14>

Анотація. Стаття висвітлює основні вербальні та невербальні особливості реалізації дискурсивної поведінки дитини як авторитарної особистості, яка знаходиться в ситуації рольової гри в англomовному діалогічному дискурсі. Апелюючи до низки вербальних компонентів, які допомагають скеровувати сюжет гри та дії інших учасників у бажаному напрямку, дитина додає корелюючі з ними невербальні комунікативні компоненти задля встановлення ситуативного контролю у спілкуванні. В ігровій площині дитина реалізує себе у керуванні іншими гравцями як авторитарна дискурсивна особистість, котра користується комунікативною владою, задаючи вектор діяльності інших гравців.

Ключові слова: авторитарна особистість, англomовний діалогічний дискурс, вербальні і невербальні особливості, дитина, домінування, рольова гра.

Вступ. Дитяча авторитарна поведінка знаходить втілення у різноманітних сферах соціального життя дитини. Зароджуючись на основі щоденного спостереження за комунікативною взаємодією дорослих та індивідуальної схильності до домінування та лідерства [14; 3; 10;], авторитарність дитини формується та проходить своє «дорослішання» у процесі взаємодії дитини із членами суспільства. Рольова гра є влучним полем для пізнання та покровокого становлення дитини як особистості, яка проявляється у дискурсі (дискурсивної особистості) за допомогою поєднання на ряду із мовним іншими семіотичних кодів [8]. Через взаємодію комплексу вербальних та невербальних сигналів [7, с. 66-78] і певних комунікативних ритуалів, характерних для її етнокультурного середовища [9, с. 156], дитина вчиться оперувати ними для реалізації своїх бажань. Саме тому актуальним вважаємо дослідити, яким чином дискурсивно експлікується бажання дитини керувати іншими під час залучення у рольову гру.

Короткий огляд публікацій по темі. Рольова гра традиційно визначається як така, що представляє собою кооперативну взаємодію щонайменше двох дітей, які на вербальному та фізичному рівнях розігрують ролі за обов'язкових умов – імітації та вимислу [19] / «неначебто»-характеру подій [15, р. 54] / інтерпретативної репродукції (активному доповненню дітьми відображення суспільства дорослих у своїх заняттях у межах власної культури однолітків [12, р. 126]). Темою дослідження обумовлено вибір фактичного **матеріалу** – дискурсивних фрагментів з сучасних творів англomовної художньої літератури, які відображають процес залучення дітей «віком до 6-8 років у цікаве та захоплююче заняття рольової гри один з одним» [16, р. 460]. Зазвичай рольову гру називають «найвизначнішим досягненням» дошкільних років, оскільки вона дозволяє зрозуміти глибину знань дитини про соціум [11, р. 593]. Більш того, вона репродукує вертикальні владні відносини, що ґрунтуються на основі домінуючого дискурсу комунікантів у грі [17, р. 22], який обрано за **об'єкт** розвідки.

Дитина змінює стиль свого мовлення в рольовій грі в залежності від власних цілей та від ролі, яку грає вона й інша дитина [5; 11, р. 605;]. Навіть у ранньому віці дитині зрозуміле поняття статусу у рамках кому-

нікативної влади [11, р. 593]. Ті діти, які є більш старшими і володіють вищим статусом, визначають правила гри і розподіляють ролі між іншими учасниками, обираючи для себе найголовніші або найкращі. Однак не виключенням є випадки домінування молодшої дитини у грі за умови, що вона має певні ситуативні переваги, як, наприклад, статус запрошеного гостя, по відношенню до якого слід проявити ввічливість.

Опанування тонкощами керування іншими відбувається у переважній більшості із представниками соціального кола дитини, які становлять, за Л.В. Солюшук, ядерну зону дискурсивного оточення людини, тобто із членами родини і найближчими родичами/друзями [8]. Поле «тренування авторитарності» дитини поширюється і на представників маргінальної зони дискурсивного оточення, тобто відносно сталих комунікативних партнерів – друзів та знайомих. Останні (однолітки чи старші за віком співрозмовники) можуть приймати участь у спільній грі, яка дає дитині можливість брати на себе ініціативу та виражати її вербально та невербально під час створення власного сюжету.

Результати та обговорення. Рольова гра зазвичай проходить у кооперативному руслі, коли обидві дитини грають злагоджено, створюючи координований спільний сценарій, який є подібним до оповідання [13, р. 2]. Інколи ж вона містить прояви домінування, коли на рівні гри дитиною відпрацьовуються техніки підкорення співрозмовника. Як плацдарм для розвитку авторитарності рольова гра імітує взаємодію реальних людей, які мають реальні комунікативні ролі, такі як БАТЬКО, МАТИ, ДИТИНА, ВЧИТЕЛЬ, ЛІКАР, або ж вигадані – персонажі казок чи герої кінофільмів, як ЗЛА ВІДЬМА, ПРЕКРАСНА ПРИНЦЕСА, СУПЕРМЕН, СОБАКА, ЖАБА, СПАЙДЕРМЕН.

Серед особливостей вербалізації авторитарності дитини у рольовій грі, що складають **предмет** дослідження, найбільш характерними виявлено такі:

1) вживання в образ та вихід з нього, що реалізується дитиною за допомогою самореференції особовим займенником 1-ї особи однини, який змінюється ім'ям персонажа:

я ↔ персонаж (*I ↔ the wicked witch*). Наприклад, Дейзі та Рамона грають у відьму і принцесу:

"I'm going to shut the beautiful princess in a dungeon!" *Daisy made a witch face.* "Where are you going to find a dungeon to shut me in?" *Ramona was a defiant princess.* "That's easy. See!" cried Daisy. **"The wicked witch is going to shut the beautiful princess in the dark dungeon full of rats and feed her bread and water"** [B. Cleary 'Ramona's World', p. 76]

Більш того, займенник *I*, який вживається багаторазово, «створює егоцентрованість висловлювань, що часто буває пов'язано з надмірною увагою мовця до себе та небажанням рахуватися з партнерами по комунікації» [4, с. 67], що типово є характеристиками мовця як авторитарної особистості.

Слід також зауважити типове для авторитарної поведінки в рольовій грі, так і для спілкування авторитарної дитини в цілому, залучення опозицій особових займенників інклюзивної семантики *I* та *2* особи однини чи множини *I-You, I – The rest of you*, які належать до «широкого семантичного поля «свої-чужі» на позначення спорідненості» [1, с. 84] та задають спрямованість на дистанціювання та нехтування інтересами один одного [2, с. 126-129]. Наприклад, 8-річна Вероніка назначила себе головною у грі і розподіляє ролі між іншими дітьми:

"I'll be a princess getting ready for my wedding. You can be princesses too." *Veronica Grace points to Kimmy Butler and Isabel Pike* **"The rest of you can be ladies-in-waiting"** [K. Messner 'Marty McGuire', p. 8].

2) коригування мовлення інших гравців у разі порушення ними умов сценарію гри та імен персонажів. На відміну від сценарію у загальному розумінні який є конвенціоналізованим за своєю сутністю та водночас передбачає «можливість вільного вибору тактик і стратегій та мовленнєвого репертуару їх втілення у залежності від контексту, умов та обставин» [6, с. 101-102], перебіг рольової гри жорстко контролюється домінантною дитиною-мовцем. Маленькі лідери не лише ініціюють ідеї гри, але й регулюють та, у разі необхідності, підвищують якість ведення гри [18, р. 313]. Наприклад, маленька Вілла-Джейн вимагає від свого друга Брюса повного занурення у образ:

"Say it," *Willa Jean ordered Bruce.* **"Willa Jean, will you marry me?"** sang Bruce. *Willa Jean stamped her foot.* **"Not Willa Jean! Miss Mousie."** Bruce started over. **"Miss Mousie, will you marry me?"** he sang. **"OK,"** said Willa Jean [B. Cleary 'Ramona, Age 8', p. 39].

3) вживання МА менасивів, що виражаються конструкціями передачі наміру *be going to*, які супроводжуються невербальними комунікативними компонентами кінесичного (*making a witch face*), проксемічного (*grabbing; pushing; twisting;*) та просодичного характеру (*crying out; ordering; directing*). Наприклад, дві дівчинки в образі відьми та принцеси борються одна з одною:

She grabbed Ramona and pushed her toward the closet within a closet. "No, she isn't!" cried Ramona, twisting away from Daisy. **"The princess is going to throw the witch in the dungeon and feed her cold oatmeal!"** "Yuck," gagged Daisy. *She shoved Ramona.* Ramona shoved back [B. Cleary 'Ramona's World', p. 76]

4) вдавання до директивних конструкцій експліцитного (*Say it! Take Bruce's other hand!*) та імпліцитно-

го характеру, реалізованих за допомогою модальних дієслів (*You can be my cat; You have to be the frog*); простого майбутнього та теперішнього часу (*I'll be the lady; Bruce is the frog;*); спонукальних конструкцій за допомогою *let's* (*Let's play it again!*). Спонукальна конструкція *Let's* може вживатися дитиною, яка головує у грі, як маркер її початку, так і як маркер продовження гри або зміни основної лінії сюжету (*Let's play, Let's pretend, Let's play it again*). Наприклад, Карлі вчиться бути гарною сестрою своїм зведеним молодшим братам. Вона пропонує ідеї:

I get an idea. **"Hey, guys, let's play a different superhero game. I can be the bad guy."** *I lean over and look into Michael Eric's shimmering eyes.* **"And you can try to catch me."** *The boys jump around like they're in the end zone of the big game. I jump up* [L.M. Hunt 'One for the Murphys', ch. 11].

5) повтори синтаксичних конструкцій, які мають за мету переконати іншого гравця у тому, що він має робити завдяки кількоразовому акцентуванню його уваги на важливому, на думку авторитарного гравця, моменті. Наприклад, маленька Вілла-Джейн грає із Рамоною у гру, аби не заважати своїм батькам:

"and you be the dog," directed Willa Jean. **"But I don't want to be a dog,"** said Ramona. **"You have to be the dog,"** said Willa Jean [B. Cleary 'Ramona 'Age 8', p. 36].

6) залучення емоційно забарвленої лексики для збільшення бажаного перлокутивного ефекту підкорення співрозмовника (*wicked, dark, dungeon, full of rats, feed bread and water, cold oatmeal*);

7) ведення аргументації через маркери пояснення (*because; I said it first; we can't both be;*); безапеляційності (*I say so*) чи цитування тексту твору, що розігрується, для відстоювання своєї позиції (*I'm Hansel leaving a trail of bread crumbs through the wood; I'm Gretel and she pushed the witch into the oven*); маркери зміни виду дії (*Now we...and now we...*).

При наведенні «доказової бази» своєї правоти аргументація дитини може містити неuzuальні граматичні форми, такі як порушення правил формування ступенів порівняння прикметників. Наприклад, Рамона намагається довести, що вона гідна грати красиву та багату пані:

"Why?" Ramona kept an eye on Mrs. Kemp as she wondered how far she dared go in resisting Willa Jean's orders. **"Because I'm a beautiful rich lady and I say so,"** Willa Jean informed her. **"I'm a bigger, beautifuler, richer lady,"** said Ramona, who felt neither beautiful nor rich, but certainly did not want to crawl around on her hands and knees barking [B. Cleary 'Ramona, Age 8', p. 36] або **"I am the baddest witch in the world,"** Ramona informed him, **"and you can be my cat"** [B. Cleary 'Ramona the Pest', p. 143].

8) вживання цитат з казок із внесенням змін до них інвективного характеру з метою ураження партнера через глузування над ним. Голлі драгуєте її подруга Ханна, і вона поводить себе доволі різко та саркастично:

'Let me see if I can see my face,' said Hannah, kneeling down and peering into each mirror. **"Mirror, mirror, on the wall, who is the fairest of them all?"** **"Mirror, mirror on her skirt, who is acting like a stupid little squirt?"** I said, *yanking Hannah upright.* *'Ouch! You're*

so grumpy now, Holly' [J. Wilson 'The Worry Website', p. 30].

9) Цікавою особливістю авторитарної поведінки дитини у рольовій грі є те, що вона може проявлятися не лише у класичному діалозі (такому, що складається із двох комунікантів), але й у явному діалозі, в якому має місце символічна гра. Остання характеризується використанням одного предмета для заміщення іншого [16, p. 426], тобто адресатом може виступати не дитина, а іграшка. Так, восьмирічна Джуді балакає з ляльками, яких вона забрала з лікарні аби відремонтувати. Дівчинкою реалізовується тактика підтримки. Вона приміряє на себе комунікативну роль «ДОРΟΣ-ЛИЙ/БАТЬКО/МАТИ», копіюючи їхні дії та ставлення [2, с. 119] і заспокоює «постраждалих» ляльок:

Judy bent the arm back and forth, back and forth, to test it out. "Boo!" said the doll each time Judy lifted her arm. "You don't scare me!" Judy told the doll. "And for you," she said to the headless doll. "A new head!" From all the heads on her bed, Judy chose one with brown hair and green eyes. "There you go," said Judy, popping on the new head [M. McDonald 'Judy Moody Gets Famous', p. 57].

На вербальному рівні вищезгадана тактика реалізується за допомогою маркерів надання підтримки, заспокоєння та співчуття *There you go, even Spiderman, but you are a superhero*, вживання займенника з інклюзивним значенням *we*. Наприклад, Санья намагається потоваришувати із Джеймсом, в якого немає у школі друзів:

'The ring will protect you Sunya whispered and I jumped a million metres off the floor. That is part of its magic. I said I don't need protecting and Sunya laughed. Even Spider-Man needs a bit of help sometimes. . I

reached the door, she said Don't you understand and I said No. She was silent. I sighed like she was the most boring person in the whole world and I turned my back as if I was about to leave. Then she said Well, you should understand because we are the same' [A. Pitcher 'My Sister Lives on the Mantelpiece', p. 16].

Успішності тактики можуть сприяти просодичні (*her laughter tickled like the bracelets on her wrist*), кінесичні (*she touched my hand*) або проксемічні невербальні компоненти скорочення дистанції між співрозмовниками (*she walked over to me*).

Висновки та перспективи. Авторитарність як риса дискурсивної особистості дитини, що знаходиться на шляху свого формування, має свої чисельні прояви у її щоденному спілкуванні, в тому числі грі. Рольова гра не лише дозволяє дитині проявити свою креативність, але й допомагає вчитися утверджувати свою позицію, апелюючи до різних семіотичних кодів. Взаємопов'язаність вербальної складової із невербальною за принципом координації допомагає дитині забезпечити вищий рівень ефективності реалізації свого висловлення та переконати адресата діяти на власну користь. Такий досвід може слугувати плацдармом для появи у дитини у дорослому віці рис авторитарного стилю спілкування та подальшому її становленні як авторитарної особистості завдяки закріпленню знанням про правила «ведення гри» та вербалізовані особливості спрямування її учасників у бажаному напрямку.

Перспективним вважаємо дослідити подібності мовленнєвого «арсеналу» авторитарної дитини під час ведення рольової гри із дорослим комунікантом та виявлення притаманних тільки йому структурно-семантичних та прагматичних особливостей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Безугла Л.Р. Лінгвопрагматика дискримінації у публіцистичному дискурсі : [монографія] / Л.Р. Безугла, І.О. Романченко. – Харків : ФОП Лисенко І.Б., 2013. – 182 с.
2. Зверева О.Г. Комунікативні стратегії сіблінгів в англо-мовному сімейному дискурсі: дисертація канд. філол. наук: 10.02.04 / Зверева Ольга Геннадіївна. – Харків, 2014. – 287 с.
3. Крамер Дж. Маски авторитарності: Очерки о гуру / Дж. Крамер, Д. Олстед. – Пер. с англ. М. : Прогресс-Традиция, 2002. – 408 с.
4. Крючкова П.Г. Авторитарний дискурс (на матеріалі сучасної англійської мови). Дис. ... на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук : 10.02.04 / Крючкова Поліна Георгіївна. – К., 2003. – 193 с.
5. Моїсеєнко О.Ю. Дискурсно-прагматичні особливості дитячого мовлення (на матеріалі сучасної англійської мови) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / Моїсеєнко О.Ю. – Київ, 1999. – 16 с.
6. Пірог І.І. Сценарний підхід до дослідження аргументації / І.І. Пірог // Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація. : тези доповідей XVI наукової конференції з міжнародною участю. – Х. : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2017. – С. 101-102.
7. Ревзіна О.Г. Дискурс и дискурсивные формации / О.Г. Ревзіна // Критика и семиотика. –Новосибирск, 2005. – Вып. 8. – С. 66-68.
8. Солощук Л.В. Вербальні і невербальні компоненти комунікації в англо-мовному дискурсі / Л.В. Солощук. – Харків: Константа, 2006. – 300 с.
9. Солощук Л.В. Взаємодія різних кодових систем в англо-мовному казковому дискурсі / Л.В. Солощук // Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація. : Тези доповідей XVII наукової конференції з міжнародною участю. – Х. : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2018. – С. 156-157.
10. Adler W.A. The Science of Living / W.A. Adler. – Eastford: Martino Fine Books, 2011. – 266 p.
11. Cook-Gumperz J. Child Discourse / J. Cook-Gumperz, A. Kyratzis // The Handbook of Discourse Analysis, 2001. – P. 590-611.
12. Corsaro W.A. We're friends, right? Inside kids' culture / W.A. Corsaro. – Washington, D.C. : Joseph Henry Press, 2003. – 248 p.
13. Schwartz U.V. Young children's dyadic pretend play: communication analysis of plot structure and plot generative strategies / U.V. Schwartz. – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1991. – 151 p.
14. Waniganayake M. Being and Becoming Early Childhood Leaders: Reflections on Leadership Studies in Early Childhood Education and the Future Leadership Research Agenda / M. Waniganayake // Journal of Early Childhood Education Research, Vol. 3. – No.1, 2014. – P. 65-81.
15. Lester S. Play for a change. Play, policy and practice: A review of contemporary perspectives. – Play England, 2008. – 270 p.
16. Lillard A.S. The development of Play / A.S. Lillard // Handbook of Child Psychology and Developmental Science, 2014. – Vol. 2. – P. 425-468.

17. Martin B. Children at Play: Learning Gender in the Early Years / B. Martin. – Stoke on Trent: Trentham Books, 2011. – 147 p.
18. Recchia S. Understanding Early Childhood Leadership / S. Recchia, L.S. Mullarkey // Journal of Early Childhood Research, 2004. – Sage Publications. – Vol. 2(3). – P. 301-316.
19. Smilansky S. Sociodramatic play: Its relevance to behavior and achievement in school / S. Smilansky // Children's play and learning: Perspectives and policy implications. – Columbia University: Teachers College Press, 1990. – P. 18-42.

REFERENCES

1. Bezuhla L.R. Lingvopragmatics of discrimination in the publicistic discourse: [Manuscript]. – L.R. Bezuhla, I.O. Romanchenko. – Kharkiv : Ltd. Lysenko I.B., 2013. – 182 p.
2. Zvereva O.H. Communicative strategies of siblings in English family discourse: Thesis for a PhD degree in Philology: 10.02.04 / Zvereva Olha Hennadiivna. – Kharkiv, 2014. – 287 p.
3. Kramer J. The Guru Papers: Masks of Authoritarian Power / J. Kramer, D. Alstad – Progress-Traditsia, 2002. – 408 p.
4. Kriuchkova P.H. Authoritarian Discourse (on the material of the modern English Language): Thesis for a PhD degree in Philology: 10.02.04 / Kriuchkova Polina Heorhiivna. – K., 2003. – 193 p.
5. Moiseenko O.J. Discourse and pragmatic peculiarities of children's language (on the material of the modern English Language) : Abstract Thesis for a PhD degree in Philology : 10.02.04 / Moiseenko O.J. – Kyiv, 1999. – 16 p.
6. Piroh I.I. The Scenario Approach to Argumentation Studies / I.I. Piroh // Karazin Readings: Personality. Language. Communication. The Book of Abstracts of XVI Scientific Conference with International Participation. – Kh.: Karazin Kharkiv National University, 2017. – P. 101-102.
7. Revzina O.H. Discourse and Discursive Formations / O.H. Revzina // Critics and Semiotics. – Iss. 8. – Novosibirsk, 2005. – P. 66-68.
8. Soloshchuk L.V. Verbal and Non-Verbal Components of Communication in Modern English Discourse / L.V. Soloshchuk. – Kharkiv: Konstanta, 2006. – 300 p.
9. Soloshchuk L.V. Interaction of Different Code Systems in English Fairy Tale Discourse / L.V. Soloshchuk // Karazin Readings: Personality. Language. Communication. The Book of Abstracts of XVII Scientific Conference with International Participation. – Kh.: Karazin Kharkiv National University, 2018. – P. 156-157.

Peculiarities of Children's Authoritarianism Implementation in the Context of Pretend Play

A. V. Pakharenskyi

Abstract. The article highlights common verbal and non-verbal peculiarities of children's authoritarian behavior as typical of an authoritarian personality that is involved in pretend play in the English dialogical discourse. Appealing to a number of verbal components which help steer the plot of the game and the other players' actions in a desired direction, the child combines them with correlating nonverbal communicative components to establish situational control in communication. In the play environment, the child realizes their potential to manage others as an authoritative discursive personality that exercises their communicative power vectoring the others' actions.

Keywords: *authoritarian personality, child, domination, English dialogical discourse, pretend play, verbal and non-verbal peculiarities.*

Особенности реализации детской авторитарности в контексте ролевой игры

A. В. Пахаренко

Аннотация. Статья освещает основные вербальные и невербальные особенности реализации дискурсивного поведения ребенка как авторитарной личности, которая находится в ситуации ролевой игры в англоязычном диалогическом дискурсе. Апеллируя к ряду вербальных компонентов, которые помогают продвигать сюжет игры и действия других участников в желаемом направлении, ребенок добавляет коррелирующие с ними невербальные компоненты для установления ситуативного контроля в общении. В игровой плоскости ребенок реализует себя в управлении другими игроками как авторитарная дискурсивная личность, которая пользуется коммуникативной властью, задавая вектор деятельности других игроков.

Ключевые слова: *авторитарная личность, англоязычный диалогический дискурс, вербальные и невербальные особенности, доминирование, ребенок, ролевая игра.*