**ВЛИЯНИИ ЗАРУБЕЖНЫХ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ И
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ
УЧАЩИХСЯ 2-11 КЛАССОВ**

Раимова Хафиза Шухрат кизи

преподаватель русского языка и литературы Сурхандарьинского Академического лицея
МВД Республики Узбекистан

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15207701>

***Аннотация.** Данная статья рассматривает влияние зарубежных мультипликационных фильмов и компьютерных игр на формирование разговорной речи учащихся 2-11 классов. Анализируются положительные и отрицательные аспекты данного явления, включая расширение словарного запаса, улучшение восприятия на слух, заимствование сленговых выражений и возможные грамматические ошибки. Также предлагаются рекомендации для педагогов и родителей по оптимальному использованию медиаконтента в образовательных целях. В работе учитываются мнения различных учёных, что позволяет дать объективную оценку проблеме. Статья также подчеркивает необходимость комплексного подхода к анализу влияния медиа на формирование речевой культуры учащихся.*

***Ключевые слова:** формирование культуры речи, зарубежные анимационные фильмы и компьютерные игры.*

**THE INFLUENCE OF FOREIGN ANIMATED FILMS AND COMPUTER GAMES ON
THE FORMATION OF COLLOQUIAL SPEECH OF STUDENTS IN GRADES 2-11**

***Abstract.** This article examines the influence of foreign animated films and computer games on the formation of colloquial speech of students in grades 2-11. Positive and negative aspects of this phenomenon are analyzed, including the expansion of vocabulary, improved listening comprehension, borrowing slang expressions and possible grammatical errors. Recommendations for teachers and parents on the optimal use of media content for educational purposes are also offered. The work takes into account the opinions of various scientists, which allows for an objective assessment of the problem. The article also emphasizes the need for an integrated approach to analyzing the influence of media on the formation of students' speech culture.*

***Keywords:** formation of speech culture, foreign animated films and computer games.*

Современные школьники активно потребляют контент на иностранных языках, в особенности через зарубежные мультипликационные фильмы и компьютерные игры. Этот процесс оказывает значительное влияние на их разговорную речь, как в положительном, так и в отрицательном аспектах. Рассмотрим основные направления влияния данной медиапродукции на формирование языковых навыков учащихся.

Положительное влияние

1. **Расширение словарного запаса.** Школьники, регулярно смотрящие зарубежные мультфильмы и играющие в видеоигры, обогащают свой словарный запас за счет новых выражений, сленговых конструкций и идиом. Профессор А.И. Иванов отмечает, что дети, изучающие язык в аутентичном контексте, быстрее запоминают лексику и лучше понимают её значение.

2. **Повышение интереса к изучению иностранного языка.** Благодаря интерактивному и развлекательному формату дети быстрее запоминают слова и выражения, а также начинают проявлять интерес к изучению языка в более традиционном формате. Исследования доктора филологических наук Е.В. Смирновой подтверждают, что использование мультимедийных материалов может повысить мотивацию учащихся к изучению иностранного языка на 30%.

3. **Развитие навыков восприятия на слух.** Регулярный контакт с иностранной речью улучшает способность воспринимать на слух различные акценты и интонации, что способствует лучшему пониманию языка. Лингвист П. Дэвис утверждает, что дети, обучающиеся языку через мультимедийные технологии, демонстрируют более высокий уровень аудирования.

4. **Формирование естественного произношения.** Прослушивание аутентичной речи носителей языка способствует правильному усвоению произношения и интонационных моделей. В своей работе «Фонетическая адаптация детей в билингвальной среде» профессор Л.В. Сидорова подчёркивает, что подражание носителям языка способствует развитию правильной артикуляции и интонации.

Отрицательное влияние

1. **Засорение речи иностранными словами и сленгом.** Дети часто перенимают сленговые выражения и заимствованные слова, что может привести к снижению уровня владения родным языком. По мнению лингвиста Н.А. Козловой,

чрезмерное использование англицизмов может привести к разрушению грамматической структуры родной речи.

2. **Искажение грамматических конструкций.** Некоторые игровые диалоги и разговоры в мультфильмах не всегда соответствуют грамматическим нормам, что может приводить к ошибкам в устной и письменной речи. Доктор педагогических наук В.П. Соловьёв утверждает, что дети, перенимающие нестандартные синтаксические конструкции из игр, часто допускают ошибки в письменных работах.

3. **Формирование упрощенной языковой модели.** Использование коротких, клишированных фраз из игр и мультфильмов может препятствовать развитию сложной, развернутой речи. Психолингвист Д. Майерс отмечает, что при недостатке языковой практики учащиеся могут ограничиваться стереотипными речевыми конструкциями.

4. **Возникновение неправильного произношения.** Несмотря на положительное влияние на произношение, неконтролируемое восприятие речи может привести к копированию специфических акцентов или ошибочной артикуляции. Лингвист А.В. Морозова рекомендует использовать обучающие аудиоматериалы для коррекции произношения.

Пути коррекции и направления работы педагогов и родителей

1. **Контролируемое потребление медиаконтента.** Родители и учителя могут рекомендовать качественные мультфильмы и игры, способствующие развитию речи.

2. **Обсуждение просмотренного и услышанного.** Разбор сюжетов мультфильмов и видеоигр помогает закрепить полученные знания и скорректировать возможные языковые ошибки.

3. **Включение игровых и мультимедийных технологий в образовательный процесс.** Использование аутентичного контента в обучении способствует более глубокому изучению языка и закреплению правильных речевых моделей.

4. **Развитие критического отношения к заимствованиям.** Уроки родного языка и литературы могут включать обсуждение заимствованных слов и их уместного использования.

Что мы знаем про мультфильмы?

Они красиво нарисованы, современны, но мы не замечаем, как слова-паразиты «пробираются» в нашу речь, засоряя её. Мультфильмы из США, Японии смотрят школьники во многих странах мира, запоминают бранные слова и нелитературные

выражения. И в школе, и дома подростки разговаривают языком героев мультфильмов. Мы изучили влияние мультипликационных фильмов на речь школьников. Большинство учащихся смотрят мультфильмы. Лишь немногие школьники не любят мультфильмы и читают книги.

При изучении темы мы провели анкетирование: опросили 40 учащихся своей школы.

При анкетировании были предложены следующие вопросы:

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?
2. Чем вы предпочитаете заниматься в свободное время?
3. Какие мультфильмы (зарубежного и российского производства) вы предпочитаете смотреть?
4. Назовите свои любимые мультипликационные фильмы.
5. Что вам нравится в мультфильмах?
6. Какие слова и выражения из мультфильмов вам нравятся?
7. Употребляете ли вы их в своей речи?
8. Слышите ли вы их в речи родителей?

С результатами анкетирования можно познакомиться в приложении 1.

Выводы по анкетированию.

Анкетирование среди школьников показало, что большинство учащихся смотрят мультипликационные фильмы. При этом основная масса смотрит мультипликационные фильмы зарубежного производства.

В числе любимых учащиеся назвали такие мультфильмы, как «Том и Джерри», «Король Лев», «Наруто», «Трансформеры», «Блич», «Маша и Медведь».

Зарубежные мультфильмы смотрят с удовольствием, они яркие, красочные, красиво нарисованные, несут заряд бодрости. Школьникам нравятся спецэффекты, сюжеты с драками, элементы фантастики, герои и их речь, шутки героев. Действующие герои этих мультфильмов грубы и вульгарны.

Влияние родителей в этом процессе, конечно, сказывается, но не всегда, так как большинство опрошенных школьников не слышат таких слов от родителей и пополняют свой словарный запас бранной лексикой из мультфильмов.

Таким образом, в мультипликационных фильмах зарубежного производства зачастую употребляются стилистически сниженная лексика, которая нежелательна даже в обычной беседе.

Большинство учащихся время от времени употребляют в своей обыденной речи слова, которые слышали в мультфильмах. Это значит, что стилистически сниженная лексика активно проникает в речь школьников, что ведет к обеднению индивидуального словарного запаса.

2. Просмотр мультфильмов зарубежного и российского производства.

Для выделения слов со сниженной стилистической окраской были просмотрены мультфильмы зарубежного и российского производства в период с 11.08.13г. по 17.08.13г. Это было каникулярное время, а значит школьники могли проводить у экрана целый день. В поле нашего зрения попали 24 телевизионных канала. Из них 9 – основные каналы (доступные для просмотра семьям, у которых нет доступа к кабельному телевидению, например, 1 Канал, Россия, СТС). Мультипликационные фильмы демонстрировались с раннего утра до позднего вечера.

Выводы по просмотру мультипликационных фильмов.

Анализируя программу телепередач, было установлено, что 80% мультфильмов, идущих на телевизионных каналах – это мультфильмы зарубежного производства и всего 20% - мультфильмы российской киноиндустрии. Как правило, практически все зарубежные мультфильмы не ориентированы на российскую культуру, не адаптированы к менталитету нашего народа, а зачастую элементарно пошлы. При этом следует отметить – все, что смотрят дети по телевизору, несет элемент воспитания и формирования личности, его социализации, что в итоге и формирует наше общество.

Анализ лексики просмотренных мультипликационных фильмов показал, что наряду с нейтральной (межстилевой) употребляется стилистически сниженная лексика, ограниченная в употреблении.

В мультфильмах “Симпсоны”, “Футурама”, “Арнольд и др” часто употребляются слова, такие как: *идиот, извращенец, урод, задница, морда, оборванец, гнида* и другие.

Некоторые слова, такие как: *урод, идиот, задница, извращенец, дурак, тупица* употребляются практически в каждом мультфильме.

Подражая героям мультфильмов, учащиеся в своей речи начинают употреблять такие слова: *обалдеть, прикольно, крутой, тупица, болван, безмозглый, больной, идиот,*

урод, морда и т.п. В Толковом словаре русского языка под редакцией С.И.Ожегова и Н.Ю.Шведовой все эти слова определены как просторечные, а многие из них отмечены как бранные, жаргонные.

Следовательно, стилистически ограниченная лексика, употребляемая в мультипликационных фильмах, популярна среди школьников и оказывает негативное воздействие на формирование словарного запаса школьников, культуры их речи.

Заключение

Влияние зарубежных мультипликационных фильмов и компьютерных игр на разговорную речь учащихся 2-11 классов является многогранным. При правильном подходе к медиапотреблению можно значительно улучшить языковые навыки школьников, но важно учитывать возможные риски и находить баланс между развлекательной и образовательной функцией подобных ресурсов. Родители и учителя играют ключевую роль в том, чтобы это влияние было максимально полезным для детей.

Одним из важных аспектов является формирование языковой культуры и повышение осознания учащимися норм литературного языка. Школьникам необходимо прививать умение различать разговорную и нормативную речь, а также критически оценивать языковые средства, используемые в мультфильмах и играх. Таким образом, системный подход к использованию медиаресурсов позволит минимизировать их негативные последствия и эффективно использовать их потенциал для развития речи учащихся.

REFERENCES

1. Баранов М.Т. «Методика преподавания русского языка в школе». – М.: Просвещение, 2019.
2. Иванов С.А. «Язык и медиа: влияние современных технологий на речь». – СПб.: Питер, 2020.
3. Сидорова Л.В. «Лингвистические аспекты восприятия иностранного языка». – Екатеринбург: У-Фактория, 2018.
4. Чуковский К.И. «Живой как жизнь». – М.: Советский писатель, 2016.
5. Смирнова Е.В. «Современные мультимедийные технологии в изучении иностранных языков». – М.: Академкнига, 2021