

## ВЕРБАЛИЗАЦІЯ ІДЕЇ ІГРИ В РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Т. А. Моисеенко

**Реферат.** В статье предпринята попытка описания концепта «игра» с использованием методологии лингвальной когнитологии. Концепт представляется как квант знаний. Все его речевые реализации – ключ доступа к ним. Анализ выполнен на основе материала из «Национального корпуса русского языка».

**Ключевые слова:** игра, играть, концепт, номинатема.

Игра – то, с чем мы рождаемся, то, через что мы познаем мир в первые годы нашей жизни, то, что позволяет нам отвлечься от нее потом и просто развлечься. Что может быть проще, чем сказать «игра», и в голове у каждого пронесется калейдоскоп самых различных игр. Известный исследователь языковой игры Б. Ю. Норман писал: «Игра – это чрезвычайно важный вид человеческой деятельности. Не надо думать, что она сводится к возне в песочнице или беготне в пятнашки» [1, с.6]

Невозможно представить игру вне языка. Наблюдая за детьми, можно заметить много интересного, связанного с ней. Дети, придумывая свои игры, называют участников игры, особенно если ими являются неодушевленные предметы, раздают роли, оговаривают правила и т.п.

Каждый здравомыслящий носитель языка четко разграничивает игру и все, что не является ею, притом делает это совершенно бессознательно. С этим связана цель данной статьи: попытаться выявить сущностные признаки *игры* и семантические группы концепта *игра* в русской языковой картине мира. Цель определила ряд следующих задач: произвести выборку контекстов с употреблением основных глосс номинатемы «игра» из Национального корпуса русского языка; проанализировать ее речевые реализации; выделить основные семантические группы; описать выявленные параметры концепта «игра». За основу взята методика анализа концепта в рамках лингвальной когнитологии В.И. Теркулова. Данная статья является первой, в перспективе намечено дальнейшее рассмотрение концепта «игра», в том числе с проецированием результатов на проблему языковой игры.

В истории человечества попытки осознать, проанализировать и описать игру берут свои истоки еще в античности. Целенаправленная разработка теории игры началась с работ Ф. Шиллера и Г. Спенсера, которую во многом продолжил психолог К. Гросс. Позднее в XX в. немалую роль сыграло фундаментальное исследование нидерландского философа и историка Й. Хёйзинги, которое положило начало последовательному рассмотрению игры как принадлежности культуры.

Сложность определения игры заложена, в первую очередь, в ее нематериальности. Еще одна трудность связана с неоднородностью тех явлений, которые называют игрой. Эта проблема была описана в «Философских исследованиях» Людвиг Витгенштейна, посвященных рассмотрению «языковых игр»: Рассмотрим, например, процессы, которые мы называем "играми". <...>. Что общего у них всех? <...> Ведь, глядя на них, ты не видишь чего-то общего, присущего им всем, но замечаешь подобия, родство, и притом целый ряд таких общих черт. Как уже говорилось: не думай, а смотри! Присмотрись, например, к играм на доске с многообразным их родством. Затем перейди к играм в карты: ты находишь здесь много соответствий с первой группой игр. Но многие общие черты исчезают, а другие появляются. Если теперь мы перейдем к играм в мяч, то много общего сохранится, но многое и исчезнет. Все ли они "развлекательны"? Сравни шахматы с игрой в крестики и нолики. Во всех ли играх есть

выигрыш и проигрыш, всегда ли присутствует элемент соревновательности между игроками? Подумай о пасьянсах. В играх с мячом есть победа и поражение. Но в игре ребенка, бросающего мяч в стену и ловящего его, этот признак отсутствует <...> А подумай о хороводах! Здесь, конечно, есть элемент развлекательности, но как много других характерных черт исчезает. И так мы могли бы перебрать многие. <...> результат этого рассмотрения таков: мы видим сложную сеть подобий, накладывающихся друг на друга и переплетающихся друг с другом, сходств в большом и малом» [2].

Энциклопедический словарь так определяет понятие *игра*: «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключен не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и др.; тесно связана со спортом, воен. и др. тренировками, искусством (особенно его исполнит. формами)» [3, с. 475]. В философии под игрой понимается «термин, обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности» [4, с. 202]. Известный русский исследователь языковой игры В.З. Санников, рассуждая об игре, пишет о том, что в БСЭ игра определяется как «вид непродуктивной деятельности», тут же отмечая: «Можно ли, однако, считать «непродуктивной деятельностью» футбольные, хоккейные, шахматные матчи, приносящие участникам и организаторам громадные прибыли, а зрителям – удовольствие от волнующего зрелища?» [5, с. 14]. Прибыль и прочие выгоды, получаемые от игры, находятся вне ее рамок. Это социальные факторы, порой сопровождающие игру в реальности, в то время как удовольствие зрителей являет нам ее сущность: непродуктивность во всей красе, когда наблюдатель становится вовлеченным в действие, запертым в игровом пространстве.

Обратимся к анализу самого концепта. Базовая номинатема – игра. Глагол *играть* является одной из основных глосс, именно он открывает возможность реализации для большинства актантов, позволяющих описать игру как последовательность действий, динамический процесс или скрип, который связан с глаголом *играть*. Вторым же состоянием игры будет фрейм, «репрезентирующий статическое представление» [6], взгляд на «застывшее» действие в целом, либо акцент на одной из стадий, связан с девербативом «игра».

Слово *игра* не имеет полных синонимов, что доказывает, в том числе допустимость употребления словосочетания *играть в игру*, несмотря на тавтологичность. Словарь синонимов приводит несколько, являющихся частичными: например, *забава, потеха, шалость, шутка; пьеса или забавлять(ся), шалить* [7].

Номинатема *игра* не имеет лексических антонимов. Поскольку в ней и ей самой нечего противопоставить, это позволяет сделать вывод о том, что игра (как целостное явление) находится вне пределов каких-либо полярностей (но это не относится к ее внутренней структуре). Й. Хейзинга говорил об этом следующее: «В нашем сознании игра противостоит серьезности <...> игра может быть чрезвычайно серьезной. <...>Игра сама по себе не комична ни для игроков, ни для зрителей. Она вне противопоставления мудрость-глупость». [8, с 24–25]. Рассмотрим функционирование исследуемой номинатемы с точки зрения семантического освоения ее структуры в современных текстах или шире – в русской языковой картине мира.

Анализ языкового материала производился на основе выборки из Национального корпуса русского языка [9]. В результате выборки были выделены 3 крупные семантические группы по частотности употребления:

- 1) собственно игра;
- 2) играть музыку;
- 3) играть роль (в театре и в социуме, политике, прочее).

Это разделение не является исчерпывающим. Рассмотрение каждого ответвления требует отдельного внимания, что в рамках данной статьи невозможно, потому остановимся на наиболее существенных составляющих игры, выделить которые поможет построение актантной рамки. При осуществлении выборки большее внимание было уделено игре как динамическому процессу (условиям протекания), поскольку именно гештальт (сказуемое) открывает наибольшее количество актантов (позиций) в предложении. Именно с этим и связан выбор глоссы «играть» как одного из основных речевых воплощений номинатемы *игра*.

1. Играть во что-то, игровая деятельность: *в преферанс, в прятки, в куклы, в футбол, в покер, в гольф, в казаки-разбойники, в мяч, в чужие игры* и т.д. «Они мгновенно понравились друг другу, Соня и Светочка, и стали щебетать и **играть** во что-то, отключившись от остальной компании» [Юрий Трифонов. Дом на набережной, 1976]. Одна из наиболее часто «открываемых» позиций актанта. Вышеперечисленные игры являются в тоже время дифференциальными семами (при архисеме «игра»). Объектом игры является она сама, что подтверждает очередной раз тезис о том, что игра направлена на саму себя.

«— По этому поводу бригада отправилась **играть** на тотализаторе» [Василий Аксенов. Звездный билет // «Юность», 1961] — один из примеров, демонстрирующий довольно частотное явление: совмещение локатива с объектным значением. Игра разворачивается в своем особом пространстве. Ср., например, тезис психолога Карла Гросса: «...игра создает наравне с реальным миром, мир условный, где действуют особые законы...» [10, с.155]. Самые известные ее законы — правила игры. Они являются неотъемлемой составляющей игр с двумя и более участниками. «Или вы просто боитесь проиграть? — Я привык **устанавливать правила!** — А вот это не всегда возможно» [Марина Дяченко, Сергей Дяченко. Магам можно все (2001)]. «Обманывать себя не приходится. Играешь в **игру** — соблюдай ее **правила**. Он-то уже давно не мальчонка и знает, что такое Москва. [Леонид Зорин. Глас народа (2007–2008) // «Знамя», 2008]. Самое интересно, что установление правил, игра по ним или их нарушение сейчас чаще всего связано социальной и политической сферой, что показывают контексты последнего десятилетия. Это не касается общеизвестных игр, имеющих богатую историю (как и их правила). Все правила являются конвенциями.

2. Ограниченное время-пространство — следующий параметр, один из основных реализованных в речи. *Игра начинается, развивается, заканчивается, длится 4 часа, часами, раз в месяц, с тринадцати лет* и т.п. *Играют во дворе, на чужом поле, на стадионах, на траве.* «Они уехали, а Дмитриев с Леной пошли **на соседнюю дачу играть в покер**». [Юрий Трифонов. Обмен, 1969]; «Сошел уже? **Игра продолжалась вяло и машинально. Борис перегнал Сеничкина, но забитые шары уже не радовали, потому что разговор занимал куда больше**» [Владимир Корнилов. Демобилизация (1969-1971)], «Для меня противостояние еще не **стало игрой**» [Сергей Лукьяненко. Ночной дозор (1998)]; «Поэтому уже во второй половине первого тайма **игра стала равной, а "Интер" начал остро атаковать — в основном усилиями Рекобы и Креспо**» [Филипп Бахтин. Первая кровь. «Интер» — «Ювентус»: лидеры итальянского чемпионата играют вничью (2002) // «Известия», 2002.10.20].

Со стадиальностью связано еще одно значение: этап игры, когда ею именуется определенная часть: *Ещё одна подобная игра, популярная, в частности, у филологов, носит название «Почему не говорят».* [Андрей Зализняк. О профессиональной и любительской лингвистике // «Наука и жизнь», 2009]; «Предлагаемые сегодня читателям Ученые беседы — лишь **одна из игр их ума**» [Владимир Чернов. К истории вопроса // «Огонек». № 14, 1991, 1991].

3. Участники игры.

Игра «с самим собою»: *«Томка любил **играть** с мячиком, — это была его любимая игрушка»* [Е. И. Чарушин. Тюпа, Томка и сорока, 1946]

Игра с двумя и более, участниками. В случае, когда появляется две (и более) стороны в игре, тут же возникает и ряд интересных особенностей. Игра становится соревновательной (именно здесь возникает «выигрыш» и «проигрыш»), описывается конфронтация сторон: *на ничью, на равных, против кого-то, друг против друга. «Этот матч мало походил на балет, впрочем, острота и резкость **игры** понятны: ведь **проигравшие** выбывали из соревнований»* [А. Софронов. Первые медали // «Огонек». № 49, 1956]

Также следует упомянуть об оценке игры участниками, наблюдателями, которая обязательно возникает. В основном, здесь реализуются периферийные семы, связанные именно со сферой субъективного в игре [7]. Наиболее свободная сфера по числу потенциальных возможностей реализаций. Это и игра *с жестокостью, от души, трудная, вслепую, разумная, увлекательная, быстрая. «Они обожали эти неспешные разговоры, эти прибаутки, эти реплики, которые сопровождают **игру**, эти **сдержанные** радости от удачно сыгранной партии...»* [Преферанс его жизни (2003) // «Криминальная хроника», 2003.06.10]; *«Это была, на его взгляд, **увлекательная игра.**»* [Преферанс его жизни (2003) // «Криминальная хроника», 2003.06.10]

Что касается семантических групп «играть роль» и «играть музыку», то мы не будем подробно останавливаться на них. Скажем лишь немного о словосочетании «играть роль» применительно к сфере социальных «игр»: *«К этому собственники, налогоплательщики, традиционно **играющие** ключевые **роли** в европейском политическом процессе, как правило, не готовы»* [Егор Гайдар. Гибель империи (2006)] На наш взгляд, оно является одной из самых сложных реализаций концепта, в том числе, из-за ее вплетения в реальность: стираются рамки между действительностью и игрой, а также между самими играми. Еще одно существенное отличие состоит в том, что данная «игра» связана не только с людьми, но и с абстрактными понятиями и явлениями: *«...никакая концепция, основанная на идее «двигателя», принципиально предшествующего самой деятельности, не может **играть роль** исходной, способной служить достаточным основанием для научной теории человеческой личности»* [Б. С. Братусь. Леонтьевские основания смысловых концепций личности (2004) // «Вопросы психологии», 2004.08.10].

4. С родом игровой деятельности тесно сопряжен параметр средство, орудие (чаще всего медиатив): *«а дети играли теннисным **мячом** в игру «Штандарт», тоже бытовавшую в героические годы»* [Василий Аксенов. Таинственная страсть (2007)]. *«— Вы знаете, я не **играю** краплёнными картами и всякое шулерство мне органически противно»* [Ю. О. Домбровский. Обезьяна приходит за своим черепом, часть 1 (1943–1958)]. Еще один пример: *«Я начал **играть** в **карты** и **играю** счастливо».* [М. В. Сушков. Российский Вертер (1801)] – несмотря на объектное значение («игровая деятельность»), этим примером также можно проиллюстрировать этот параметр игры. Подобное соединение происходит в тех случаях, когда наименование игры и ее средства (того, чем играют) совпадают.

Но самым главным средством игры, безусловно, выступает сам язык. В связи с этим стоит упомянуть о еще одной реализации – «игра слов»: *«Далее следовала непечатная **игра слов**, характеризующая, по мнению моего знакомого, тех, кто платит "реальные бабки" за голоса избирателей»* [Олег Головин. Коллективный Маугли (2003) // «Завтра», 2003.08.13]; *«Что-то приятное находил он также в самой **игре слов**, напоминающей старый мир: чтобы были не "заведующие школами", а директора; не "комсостав", а —офицерство; не ВЦИК, а — Верховный Совет (верховный — очень слово хорошее); и чтоб офицеры имели денщиков; а гимназистки чтоб учились отдельно от гимназистов, и носили пелеринки, и платили за проучение»*

[Александр Солженицын. В круге первом, т.1, гл. 1-25 (1968) // «Новый Мир», 1990]. Тип зависимости в словосочетании отличается от всего прочего перечня. В словосочетании «Играть словами» зависимое слово является собственно объектом (пациентив), но в сочетании «игра слов» оно оказывается субъектом совершаемого действия. Сравните: «*В самой игре старшего из украинцев чувствовалась нервозность и неуверенность в себе...*» [Леонид Народицкий. Звезда по имени Руслан. Уже в среду впервые в истории шахмат чемпионом мира может стать восемнадцатилетний гроссмейстер (2002) // «Известия», 2002.01.22]; «*Игра актёров просто изумляет, другие слова трудно подобрать...*» [коллективные рецензии на фильм «Служебный роман» (2006-2010)]. Эта игра совершенно отличается от всех прочих, потому что субъектом (а одновременно и объектом) игры выступает само слово, одним из ее участников становится сам язык.

Указанный выше список параметров игры требует пополнения, а каждый из названных параметров – подробного анализа. В данной статье предпринята попытка построения общей системы концепта «игра» и описания части проблем, связанных с ним. В будущем планируется дальнейшая работа в этом направлении.

## РЕЗЮМЕ

Статья посвящена изучению концепта «игра» в русле лингвальной когнитологии. Выделены основные параметры игры на основе позиций актантов, открываемых глоссами.

*Ключевые слова: игра, играть, концепт, номинатема.*

## SUMMARY

The article presents the result of analysis of concept “game” in terms of lingual cognitive science. The main characteristics of game have been sorted out. Research is based upon consideration of actant’s position.

*Key words: game, to play. concept, nominatema.*

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Норман, Б. Ю. Игра на гранях языка [Текст] / Б.Ю. Норман. – М. : Флинта : Наука, 2006. – 344 с.
2. Витгенштейн, Л. Философские исследования [Электронный ресурс] / Философские работы. Часть I. Пер. с нем. / Перевод М.С. Козловой, Ю.С. Асеева. – М. : «Гнозис», 1994. – 612 с. – Режим доступа : <http://philosophy.ru/library/witt/phil.html>. — Загл. с экрана.
3. Советский энциклопедический словарь [Текст] / Гл. ред. А. М. Прохоров. – Изд. 3. – М. : «Советская энциклопедия», 1984. – 1600 с.
4. Философский энциклопедический словарь [Текст] / ред. кол. С. С. Аверинцев, Э. А. Араб-Оглы, Л. Ф. Ильичев и др. – М. : «Советская энциклопедия», 1989. – 815 с.
5. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры [Текст] / В.З. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
6. Теркулов, В. И. Номинатема : опыт определения и описания [Электронный ресурс] / В. И. Теркулов / научн. редактор М. В. Пименова. – Горловка: ГПНИИЯ, 2010. – (Серия «Знак – Сознание – Знание»). – Вып. 1. – Режим доступа : <http://www.twirpx.com/file/709099/>. — Загл. с экрана.
7. Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений [Электронный ресурс] / под. ред. Н. Абрамова, 7-е изд., стереотип. — М. : Русские словари, 1999. – Режим доступа : <http://slovari.yandex.ua/~книги/Словарь%20синонимов>. — Загл. с экрана.
8. Хейзинга, Й. Homo ludens: человек играющий / Пер. с нидерланд. Д. Сильвестрова. – СПб : Издательский дом «Азбука-классика», 2007. – 384 с.

9. Национальный корпус русского языка [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://www.ruscorgora.ru>. — Загл. с экрана.
10. Крутоус, В. П. Введение к статье Г.-Г. Гадамера «Искусство игры» [Текст] / В.П. Крутоус, А. В. Явецкий // Вопросы философии. – 2006. – № 8. – С. 164–168.

*Надійшла до редакції 17.09.2013 р.*