

На правах рукописи

САТИНА ДАРЬЯ ДМИТРИЕВНА

**Языковая объективация концепта “game” в англоязычном
художественном дискурсе**

Специальность 10. 02. 04 – Германские языки

АВТОРЕФЕРАТ

**диссертации на соискание ученой степени кандидата
филологических наук**

Санкт-Петербург-2020

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Курганский государственный университет»

Научный руководитель – доктор филологических наук, доцент
Бочегова Наталья Николаевна

Официальные оппоненты: **Иванова Елизавета Васильевна**
доктор филологических наук, профессор,
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
образования «Санкт-Петербургский
государственный университет», профессор
кафедры английской филологии и перевода

Клейменова Виктория Юрьевна
доктор филологических наук, доцент,
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
образования «Российский государственный
педагогический университет им. А. И.
Герцена», профессор кафедры английской
филологии

Ведущая организация – Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего
образования «Тюменский государственный
университет»

Защита диссертации состоится « » _____ 20__ года в ____ часов на заседании диссертационного совета Д 212.354.09 при Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Санкт-Петербургский государственный экономический университет» по адресу: 191023, Санкт-Петербург, Москательный пер., д. 4, ауд. 102.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный экономический университет» и на сайте <http://unecon.ru/dis-sovety>.

Автореферат разослан «__» _____ 20__ г.

Ученый секретарь
диссертационного совета

Барташова О. А.

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Данная работа посвящена исследованию концепта “game” в рамках англоязычного художественного дискурса. Игра является универсальным явлением если не для всех, то для множества мировых культур, и соответствующий концепт характеризуется общекультурной значимостью, однако номинируется различными лексическими единицами и обладает национальной спецификой.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем фактом, что концепт “game” является одним из общечеловеческих концептов, одинаково значимых во всех культурах. Кроме того, в настоящее время игра проникает во многие сферы жизни и деятельности людей. Игровой подход уже долгое время применяется в педагогике с целью более эффективного усвоения учебного материала, однако может быть использован и в профессиональной деятельности для повышения производительности труда и создания положительного настроения у работников. Игра оказывает огромное влияние на развитие отдельной личности и всего общества, и осмысление столь многогранного и многофункционального явления в литературном творчестве помогает осознать сложившиеся в данном обществе культурные традиции. Важным представляется также определение места данного концепта в языковом сознании носителей англоязычной культуры.

Н. Д. Арутюнова в своей статье «Виды игровых действий» указывает, что феномен игры представляет интерес для множества наук. Культурология рассматривает происхождение игры и ее роль в развитии культуры, для психологии важно влияние составляющих игрового процесса (риска, азарта, везения) на психику человека. Социальная психология изучает роль игры в межличностном общении, философия – способность игры воздействовать на деятельность, поведение и мышление человека. Для педагогики феномен игры интересен благодаря огромному обучающему и воспитательному потенциалу [Арутюнова, 2006: 5].

Такое внимание ученых к феномену игры вполне закономерно. Игра в той или иной форме присутствует во всех сферах человеческой деятельности. Неслучайно нидерландский философ Йохан Хёйзинга в своей книге “Homo Ludens” выдвигает тезис об игровом характере культуры. С точки зрения исследователя, важнейшие составляющие культуры общества – мифология, религиозные обряды, поэзия, музыка, философия и даже война по существу являются игрой [Хёйзинга, 1997].

Степень разработанности научной проблемы.

Исследование языковой объективации феномена игры не является абсолютно новой идеей. На данную тему написано достаточно много научных работ, однако большинство из них посвящено выявлению игровых моментов в самой структуре произведений и творческом стиле, характерном для того или иного автора или литературного направления. В качестве примеров стоит упомянуть диссертации В. В. Малащенко на тему «Феномен игры в прозе Германа Гессе» [Малащенко, 2008], Н. А. Борисовой «Феномен

игры в творчестве Максимилиана Волошина» [Борисова, 2005], Е. Ю. Иньшаковой «Феномен игры в культуре русского авангарда» [Иньшакова, 2000]. З. М. Чемодурова в своей докторской диссертации, посвященной изучению феномена игры как конститутивного фактора текстообразования в литературе постмодернизма, отмечает, что в настоящее время возрастает интерес к исследованиям семантики игры и такой важной разновидности игровой деятельности как языковая игра [Чемодурова, 2017: 3].

М. В. Никитин в учебном пособии «Основы лингвистической семантики» уделяет внимание проблеме игры в ее ментальном аспекте, замечая, что духовное творчество человека реализуется в двух видах духовной деятельности, одним из которых является фантазийно-игровая деятельность [Никитин, 2007: 637].

В некоторых работах анализируется репрезентация игровой деятельности в языке, но в качестве материала используются фразеологические единицы, словарные дефиниции лексем, обозначающих относящиеся к игровой деятельности понятия, и отрывки из текстов средств массовой информации. Так, в диссертации Н. И. Свистуновой «Спортивные игры в семиосфере культуры и языка: концепт «футбол» в английском языковом сознании» представлена попытка системного описания обозначенного концепта и его актуализации в современном английском языке на материале газетных статей, толковых и этимологических словарей [Свистунова, 2004].

В статье Н. Г. Мирошниченко «Метафорическая реализация образа спортивной игры в политическом дискурсе» отмечается, что метафорическая модель спортивной игры широко распространена в различных коммуникативных сферах, включая сферу политики [Мирошниченко, 2006].

А. В. Циммерлинг, автор статьи «Жизнь как игра с противоположными интересами», анализирует распространенные метафоры, уподобляющие реальные жизненные ситуации игре [Циммерлинг, 2006].

Н. Г. Брагина в статье «Метафоры игры в описаниях мира человека» рассматривает метафоры игры, описывающие межличностные отношения, на материале русской литературы [Брагина, 2006].

Целью диссертационного исследования является выявление способов актуализации концепта “game” на материале произведений англоязычной художественной литературы, его социальных и психологических аспектов, обозначение его места в англоязычном культурном дискурсе.

Для достижения указанной цели ставятся следующие **задачи**:

1. дать определение игры, рассмотреть различные точки зрения на происхождение и сущность данного явления;
2. рассмотреть информационное содержание концепта, используя данные толковых, этимологических, энциклопедических, концептуальных, фразеологических словарей;

3. определить роль микроконтекстов, содержащих упоминание игрового процесса, в формировании сюжета и проблематики выбранных для анализа произведений и, если возможно, выделить в составе данных микроконтекстов лексические единицы, характеризующие игровой процесс и отношение к нему персонажей произведения;

4. проанализировать структуру концепта: выделить образ, информационное содержание и интерпретационное поле концепта на основе анализа микроконтекстов, связанных с упоминанием игровой деятельности;

5. проанализировать содержание концепта: выявить ядро, ближнюю периферию и дальнюю периферию анализируемого концепта;

6. на основе результатов анализа художественного концепта в каждом из выбранных художественных произведений определить роль анализируемого концепта в англоязычном художественном дискурсе;

7. сравнить информационное содержание концепта с его индивидуально-авторским наполнением, выявить общие и специфические черты.

Объектом исследования в соответствии с заявленной темой является концепт “game” в текстах англоязычной художественной литературы.

Предмет исследования составляют структура, содержание и способы языковой объективации обозначенного концепта.

Теоретической основой диссертационной работы послужили труды исследователей, представляющих различные научные области:

— **Культурология, философия** (Й. Хёйзинга (1997), Э. Б. Тайлор (1989), Р. Кайуа (2007), Л. Витгенштейн (1994), А. К. Байбурин (1993), О. Финк (1988), Ф. Шиллер (1957), Х. Г. Гадамер (1988));

— **Литературоведение** (Т. И. Васильева, Н. Л. Карпичева, В. В. Цуркан (2013), Д. И. Петренко (2009), И. А. Тарасова (2012, 2010), М. М. Бахтин (1975, 1986));

— **Когнитивная лингвистика и лингвокультурология** (Н. Н. Бочегова (2010), Н. Н. Болдырев (2014, 2016), Т. Г. Скребцова (2011), З. Д. Попова и И. А. Стернин (2001, 2002, 2007), Г. Г. Слышкин (2000, 2004), В. И. Карасик (2001, 2002), А. Вежбицкая (1996, 2001), Л. В. Миллер (2004), Е. А. Огнева (2013), В. А. Маслова (2004), В. З. Демьянков (2005), О. А. Корнилов (2003));

— **Лингвистический анализ текста** (И. А. Щирова, Е. А. Гончарова (2007), Л. Г. Бабенко, Ю. В. Казарин (2005), А. В. Болотнов (2010), Н. С. Болотнова (2007));

— **Общее языкознание, философия языка** (Г. В. Колшанский (1990), Б. А. Серебренников (1988), Д. Л. Горский (1957), В. З. Богуславский (1957)).

Методологическая основа исследования. Цель и задачи настоящего исследования определили выбор общенаучных и общелингвистических методов исследования: **аналитико-описательный метод** для анализа научной литературы по теме исследования; **метод сплошной выборки** для выявления микроконтекстов, составляющих материал исследования;

сопоставительный метод для выявления общих и специфических характеристик анализируемого концепта в текстах различных художественных произведений; **метод интерпретации** для осмысления и систематизации полученных в результате исследования данных; **метод дефиниционного анализа** для определения значения лексических единиц с целью выявления основных характеристик обозначаемых данными лексическими единицами явлений; **метод этимологического анализа** для установления происхождения номинирующей анализируемый концепт лексических единиц; **метод тезаурусного описания** для выявления синонимической связи номинирующей анализируемый концепт лексических единиц; **метод контекстуального анализа** для выявления особенностей использования лексических единиц в определенной речевой ситуации; **метод лингвокогнитивного моделирования** для выявления структуры анализируемого концепта; **метод концептуального анализа** для выявления смыслового наполнения анализируемого концепта.

При этом следует отметить, что концептуальный анализ является не набором определенных процедур, а совокупностью разнообразных методик, применяющихся для исследования концептов.

Информационной основой исследования послужили тексты следующих художественных произведений: «Лавка древностей» (Ч. Диккенс); «Игра» (Дж. Лондон); «Помощник игрока в бридж» (Л. Сейкер); «Над пропастью во ржи» (Дж. Д. Сэлинджер); «Клуб самоубийц» (Р. Л. Стивенсон); «Клуб радости и удачи» (Э. Тан).

Исследованный материал представляет собой совокупность содержащих упоминание игровой деятельности микроконтекстов, извлеченных из текстов вышеуказанных произведений методом сплошной выборки. Определение точного количества микроконтекстов затрудняется тем, что объективация концепта возможна как на уровне сверхфразового единства, так и на уровне входящих в его состав отдельных предложений, словосочетаний и лексических единиц.

Кроме того, с целью анализа значения и особенностей употребления номинирующей концепт лексемы в настоящем исследовании используются данные следующих лексикографических источников: «Англо-русский фразеологический словарь» (А. В. Кунин 1984); “British National Corpus” [Электронный ресурс]; “Collins Cobuild Dictionary of Idioms” [Электронный ресурс] (1995); “A concept dictionary of English” (J. Laffal, 1973); “Longman Dictionary of Contemporary English Online” [Электронный ресурс]; “Merriam Webster Dictionary” [Электронный ресурс]; “Online etymology dictionary” [Электронный ресурс]; “Roget’s thesaurus of synonyms and antonyms” [Электронный ресурс] (Р. М. Roget, 1912); “Wordow. Game: Hyponyms” [Электронный ресурс].

Обоснованность и достоверность результатов исследования обусловлены использованием надежной теоретической базы и всесторонним анализом материала исследования, а также использованием отвечающих

цели и задачам исследования методов и приемов. Выбор текстов, составивших материал исследования, обусловлен значимостью анализируемого концепта для формирования сюжета и проблематики вышеназванных произведений. Нами не ставилась цель отобрать произведения одной эпохи, литературного направления или жанровой принадлежности. Неоднородность материала позволяет обеспечить репрезентативность выборки и дает возможность проследить эволюцию концепта “game” в обществе и многообразие его индивидуально-авторского наполнения.

Соответствие Диссертации паспорту научной специальности. В соответствии с формулой специальности 10. 02. 04 – Германские языки в рамках диссертационной работы осуществляется исследование теоретических и функциональных аспектов английского языка, принадлежащего к западной подгруппе германских языков, его развития, современного состояния и особенностей функционирования, проводимое в русле современных научных парадигм. Полученные научные результаты соответствуют следующим пунктам паспорта специальности:

— особенности функционирования различных групп германских языков;

— общие и индивидуальные тенденции развития германских языков;

— слово, как основа единства языка, типы лексических единиц, структура словарного состава, функционирование лексических единиц, развитие и пополнение словарного состава, лексика и внеязыковая действительность, лексикологические категории, фразеология, синтаксический строй, особенности стилистического воздействия и экспрессивных средств германских языков;

— исследование особенностей использования сопоставлений на разных уровнях, выявление особенностей восприятия, употребления, типичных лингвокультурных ошибок и особенностей использования в разных языковых общностях.

Научная новизна диссертационного исследования состоит в концептуальном подходе к исследованию феномена игры, его места в языковом сознании носителей англоязычной культуры, а также в определении этнокультурной специфики данного универсального концепта на основе его объективации в текстах англоязычной художественной литературы. Путем анализа структуры и содержания концепта выявляются его общекультурное и индивидуально-авторское смысловые наполнения.

Наиболее существенные результаты исследования, обладающие научной новизной и полученные лично соискателем:

1. В смысловом наполнении концепта “game” заключен культурно-специфический компонент, выявить который возможно с помощью концептуального анализа объективирующей концепт языковой единицы.

2. Концепт “game”, объективированный в художественных текстах, имеет не только этнокультурную специфику, но и индивидуально-авторское своеобразие.

3. Анализ концепта на материале художественного текста требует сочетания лингвистического и литературоведческого подходов.

4. Концепт может объективироваться в тексте не только на уровне отдельных лексических единиц и словосочетаний, но и на уровне предложения, сверхфразового единства, а также сюжетного построения и идейного содержания произведения.

5. Изучение концепта “game” приобретает особую актуальность на современном этапе развития человеческой цивилизации, так как во многих случаях игра из деятельности, нацеленной на получение удовольствия, преобразуется в механизм регулирования социальных и межличностных отношений.

Теоретическая значимость диссертационной работы состоит в комплексном подходе к анализу одного из общекультурных феноменов с использованием методологии когнитивной лингвистики, а также в совершенствовании алгоритма концептуального анализа применительно к художественному тексту. Кроме того, учитывая сложность и многогранность объекта исследования, мы считаем целесообразным использование данных смежных социально-гуманитарных дисциплин: социологии, психологии, философии, культурологии и др., что способствует развитию междисциплинарных связей когнитивной лингвистики.

Практическая ценность настоящей диссертационной работы заключается в том, что исследование дает возможность осознать этнокультурную специфику анализируемого концепта и его национально-специфические прототипы. Полученные результаты и выводы диссертации могут быть использованы в вузе при разработке лекционных курсов по когнитивной лингвистике, лингвокультурологии, лингвострановедению, при написании курсовых и выпускных квалификационных работ.

Апробация результатов исследования. Материалы данного диссертационного исследования обсуждались на заседаниях кафедры «Романо-германская филология» (с января 2019 г. кафедра «Русская и зарубежная филология») Курганского государственного университета.

Публикации результатов исследования. Основные положения и результаты настоящей диссертационной работы отражены в 7 публикациях, общий объем которых составляет 3,2 п. л. (авт. – 3,1 п. л.), в числе которых 4 статьи, опубликованные в ведущих рецензируемых научных журналах и изданиях, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ для публикации основных научных результатов диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук.

Структура и содержание диссертации. Структура и объем работы определяются ее целью и исследовательскими задачами. Объем диссертации составляет 172 страницы. Работа состоит из введения, трех глав,

сопровождающихся выводами, заключения и списка литературы (108 источников, из них 22 на английском языке и 9 лексикографических источников).

Во Введении дается общая характеристика работы, излагаются ее теоретические и методологические основы, обосновываются актуальность и научная новизна, определяются объект и предмет исследования, формулируются цели, задачи, основные результаты, полученные в процессе исследования.

В первой главе описываются философские, культурологические и психологические аспекты игры, приводятся различные точки зрения относительно природы и сущности игры как универсального культурного явления.

Вторая глава посвящена исследованию особенностей художественного концепта и художественного дискурса и методик их анализа, также в данной главе рассматривается проблема соотношения терминов *понятие*, *значение* и *концепт*.

В третьей главе рассматривается информационное содержание анализируемого концепта в английской и американской лингвокультурах, однако основное внимание уделяется особенностям объективации данного концепта в текстах вышеперечисленных произведений англоязычной художественной литературы.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** дается общая характеристика работы, излагаются ее теоретические и методологические основы, обосновывается актуальность и научная новизна, определяются объект и предмет исследования, формулируются цели, задачи, а также основные результаты, полученные в процессе исследования.

Первая глава «**Феномен игры в культуре**» посвящена исследованию философских, культурологических и психологических аспектов игры как универсального культурного явления. Анализируются взгляды относительно природы и сущности игры таких известных философов как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт, З. Фрейд, Х. Г. Гадамер, О. Финк, Й. Хёйзинга, Р. Кайуа и др.

Многообразии приведенных точек зрения позволяет нам выделить наиболее важные признаки игровой деятельности:

1. Игра связана с областью эстетического;
2. Игра происходит по правилам, которые являются обязательными, хотя устанавливаются произвольно;
3. Игра является свободной деятельностью и не может происходить по принуждению;
4. Игра предполагает особую организацию пространства;

5. Игра чаще всего представляет собой совокупность повторяющихся действий;
6. Игра многофункциональна и может служить как для развлечения, так и для обучения и воспитания.

Однако многие данные признаки не являются специфическими для игры и могут быть применены к другим сферам деятельности, например, религии и искусству. С другой стороны, искусство и ритуальная деятельность сами в той или иной степени включают в себе игровое начало, и проблема соотношения игровой и ритуальной деятельности также рассматривается в реферируемой работе. Единого мнения относительно взаимосвязи данных явлений не существует, что возможно объяснить недостаточной изученностью их природы. А. К. Байбурин в монографии «Ритуал в традиционной культуре» описывает некоторые из существующих точек зрения на данную проблему. Согласно одной из них, игра возникает на основе ритуала и иногда понимается даже как его вырождающаяся, сниженная форма [Байбурин, 1993: 21]. Однако исследователь отмечает, что обратная ситуация (происхождение ритуала от игры) даже более вероятна, и определенные игровые действия, имитирующие какое-либо событие, могут позже приобретать сакральный смысл [Байбурин, 1993: 22].

Игровая и ритуальная деятельность проявляются не только друг через друга, что говорит о возможности их сосуществования.

Далее А. К. Байбурин перечисляет основные различия между игрой и ритуалом:

1. Ритуал служит для ознаменования наиболее важных событий в жизни человека или коллектива и воспринимается как единственно возможный способ поведения в данной ситуации. Игра же не имеет ситуационной обусловленности и может состояться или не состояться в зависимости от желания участников.
2. Количество ритуалов в любой культуре ограничено, тогда как игра может быть бесконечное множество.
3. Ритуал проводится в определенное время и в определенном месте, что для игры не является обязательным. Если ритуал утрачивает пространственно-временную отнесенность, он превращается в игру.
4. Ритуал преследует определенную цель, а целью игры является только сама игра.
5. Ритуал не допускает вариативности, а игра всегда подразумевает элемент неожиданности, хотя и игра, и ритуал проводятся по установленным правилам.
6. Так называемый «эффект двойной реальности», характерный и для ритуала, и для игры, все же в большей степени относится к последней, так как во время игры воспринимаются одновременно реальный мир и «альтернативная реальность» игры. Во время ритуала реальная действительность почти исчезает для участников процесса [Байбурин, 1993: 22-23].

Таким образом, игра и ритуал имеют несколько важных общих признаков (наличие правил, особая организация пространства, воспроизводимость, «эффект двойной реальности»), однако эти явления не тождественны. Разграничить их можно, если принять во внимание, что игра не является обязательной процедурой и служит для развлечения, но имеет и другие важные функции. С другой стороны, иногда игра может превращаться в своеобразную дань традиции, однако здесь мы имеем дело с частными случаями функционирования данного явления, не меняющими сущностных свойств игры [Там же].

Классификация игр также представляет собой достаточно сложную проблему, учитывая многообразие возможных оснований для классификации. В разделе 1.3. «Классификация игр» в качестве примера приводится вариант, предложенный Р. Кайуа. Данная классификация предполагает разделение игр на 4 категории в зависимости от их способности вызывать у человека те или иные эмоции: *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Illinx* [Кайуа, 2007: 50].

1. К категории *Agon* относятся игры, представляющие собой соревнование. Противники изначально имеют равные шансы на победу. Игры данной категории нацелены на применение определенных качеств (быстроты, выносливости, памяти, сообразительности и т. д.), следовательно, успех в игре является исключительно личной заслугой [Кайуа, 2007: 52-54].
2. К играм категории *Alea* относятся игры, исход которых зависит не от усилий игрока, а от воли случая. От игрока не требуется при этом никаких особых качеств. Тем не менее, данный тип игр так же, как и *Agon*, предполагает установление справедливости, но проявляется она не в уравнивании шансов конкурентов, а в равновесии риска и выгоды, которую получает игрок [Кайуа, 2007: 54-57].
3. В основе игр категории *Mimicry* лежит подражание чему-либо или кому-либо. Это очень широкий спектр разнообразных явлений, от детских игр наподобие игр в магазин, в школу и т. д. до театральных представлений [Кайуа, 2007: 57-60].
4. Игры разряда *Illinx* предполагают вхождение в транс, нарушение стабильности восприятия. Данный эффект, как правило, достигается через головокружение, а популярность подобных игр может быть обусловлена желанием человека испытать острые ощущения, не подвергаясь реальной опасности. Примером *Illinx* может служить катание на каруселях [Кайуа, 2007: 60-64].

В настоящей работе, с целью избежать неоправданного расширения объекта исследования, мы сосредоточили внимание на играх, которые вышеупомянутый исследователь относит к категориям *Agon* и *Alea*. Однако следует отметить, что перечисленные категории далеко не всегда

существуют в чистом виде, и многие игры объединяют черты, свойственные нескольким категориям.

Вышесказанное не оставляет сомнений в том, что игра действительно является исключительно важным культурным феноменом.

Во второй главе **«Понятие, значение и концепт: соотношение терминов. Проблема художественного концепта и художественного дискурса»** мы рассматриваем особенности художественного концепта и художественного дискурса, а также методы их анализа. Обобщая изложенные точки зрения, художественный концепт мы определяем как ментальный конструкт, единицу картины мира автора, представленную в тексте художественного произведения посредством художественных образов. Важно также то, что художественный концепт обладает этнокультурной спецификой и не может существовать в отрыве от культурной среды, в которой формируется мировоззрение писателя. Художественный дискурс мы определяем как художественный текст в совокупности с экстралингвистическими факторами, повлиявшими на процесс создания данного текста. Кроме того, с нашей точки зрения, понятия художественного дискурса и художественного концепта взаимосвязаны, так как представленный в тексте произведения художественный концепт является частью художественного текста, который в свою очередь существует в рамках художественного дискурса.

Структура художественного концепта и, как следствие, методика его анализа также являются важными для настоящего исследования проблемами. Мы описываем принципы анализа художественных концептов, представленные в работах таких исследователей как Н. С. Болотнова [Болотнова, 2007], А. В. Болотнов [Болотнов, 2010], И. А. Тарасова [Тарасова, 2012], В. И. Карасик и Г. Г. Слышкин [Карасик, Слышкин, 2001]. В настоящем исследовании за основу берется модель, предложенная З. Д. Поповой и И. А. Стерниным [Попова, Стернин, 2007], предполагающая выделение в структуре концепта трех основных компонентов: образа (в зависимости от способа выражения может быть перцептивным и когнитивным), информационного содержания и интерпретационного поля. В составе последнего также выделяются энциклопедическая, утилитарная, регулятивная, общеоценочная, социально-культурная и паремиологическая зоны. Однако мы предлагаем выделять в составе интерпретационного поля энциклопедическую, утилитарную и социально-культурную зоны. Последняя, с нашей точки зрения, способна объединить регулятивный, общеоценочный и собственно социально-культурный смысловые компоненты. Структуру концепта следует отличать от его содержания, которое, по мнению вышеназванных авторов, может быть описано с использованием полевой модели, предполагающей выделение ядра, ближней, дальней и крайней периферии концепта [Попова, Стернин, 2007: 79-80]. При описанном подходе степень яркости признака определяется по результатам ассоциативного эксперимента путем измерения частотности

соответствующей реакции, но в рамках нашего исследования проведение точных подсчетов не представляется возможным, поэтому мы соотносим ядро концепта с информационным содержанием, ближнюю периферию – с образом, а дальнюю периферию – с интерпретационным полем концепта, за исключением энциклопедической зоны, которую, по нашему мнению, также следует относить к ближней периферии.

Кроме того, в данной главе рассматривается проблема взаимосвязи термина *концепт* с терминами *понятие* и *значение*. Представленные точки зрения исследователей (Б. А. Серебренников, А. А. Потеня, В. З. Богуславский, Д. Л. Горский, Г. В. Колшанский) объединяет идея о том, что понятие, являясь результатом отражения окружающей действительности в сознании субъекта, способно изменять свое содержание под влиянием множества факторов, что не исключает наличия общности в понятиях, существующих в сознании разных людей. В качестве этой общности выступает значение слова. Именно оно соотносит слово с определенным классом предметов. Приведенные рассуждения, кроме того, позволяют увидеть различие между значением слова, обозначающего объект или явление, и совокупностью знаний о данном объекте или явлении: понятие, обозначаемое словом, шире, чем значение данного слова. Не все упомянутые авторы используют термин *концепт*, однако определение понятия как отражения всех знаний о некоем фрагменте действительности отчасти совпадает с определением концепта, с той разницей, что концепт объединяет не только объективные признаки, но и субъективные ассоциации.

В третьей главе «**Объективация концепта “game” в дискурсе англоязычной художественной литературы**» рассматриваются словарные дефиниции лексем, обозначающих понятие игры в английском языке: *game*, *play*, *gamble*. Начальный этап концептуального анализа предполагает описание наиболее значимых, объективных характеристик соответствующего объекта или явления, укоренившихся в сознании всех носителей данного языка и не зависящих от субъективного восприятия отдельной личности. Следовательно, обращение к данным словарей представляется целесообразным.

Нижеприведенные дефиниции, взятые из англо-английского онлайн-словаря “Merriam Webster Dictionary”, отражают семантическое наполнение данных лексических единиц в современном английском языке:

Game (n):

1. a competitive encounter between individuals or groups carried on for amusement, exercise, or in pursuit of a prize;
2. a method worked out in advance for achieving some objective;
3. an attitude or manner not to be taken seriously;
4. the activity by which one regularly makes a living;
5. a region of activity, knowledge, or influence.

Gamble (v):

1. to risk (something) on the outcome of an uncertain event.

Gamble (n):

1. a risky undertaking;

Play (n):

1. activity engaged in to amuse oneself;
2. a written work in which the story is told through speech and action that is intended to be acted out on stage;
3. an attitude or manner not to be taken seriously;
4. the act or practice of employing something for a particular purpose;
5. a clever often underhanded means to achieve an end.

Вместе с тем следует отметить, что смысловое наполнение концепта нельзя сводить к словарному определению. В монографии З. Д. Поповой и И. А. Стернина «Очерки по когнитивной лингвистике» отмечается, что следует делать различие между значением слова и концептом, так как значение слова складывается из совокупности семантических компонентов, способных частично репрезентировать базовый слой (ядро) концепта, но недостаточных для выявления периферии концепта [Попова, Стернин, 2001: 57-58].

Согласно этимологическому словарю английского языка “Online etymology dictionary”, слово *game* произошло от староанглийского слова *gamen*, означающего радость, забаву, развлечение. Также родственными являются древнефризское слово *game* ‘радость, веселье’, древнескандинавское *gaman* ‘игра, спорт, удовольствие, развлечение’, древнесаксонское *gaman*, древневерхненемецкое *gaman* ‘спорт, веселье’, датское *gamen*, шведское *gamman* ‘веселье’. Приведенные лексические единицы считаются идентичными готскому слову *gaman* ‘участие, общность’, образованному прагерманским собирательным суффиксом *-ga* и корнем *-mann* ‘человек, персона’, что вместе обозначает сообщество людей [Online etymology dictionary] (перевод мой – Д. С).

Проведенный анализ позволяет заключить, что лексемы *game* и *play* значительно отличаются по своему семантическому наполнению: данные лексемы обозначают деятельность, направленную на получение удовольствия, однако *game* подразумевает целенаправленную игровую деятельность, подчиненную правилам и характеризующуюся состязательностью, в то время как *play* означает спонтанную, хаотичную деятельность. Данный тезис подтверждается синонимическими рядами указанных лексических единиц. Так, в качестве синонимов лексемы *game* приводятся такие лексические единицы как *bout* ‘схватка’, *competition* ‘соревнование’, *contest* ‘состязание, конкурс’, *event* ‘мероприятие, соревнование по определенному виду спорта’, *match* ‘матч’, *matchup* ‘матч, встреча двух игроков, противоборство’, *meet* ‘встреча’, *sweepstakes* ‘пари на

скачках, лотерея’, *tournament* ‘турнир, соревнование’, *tourney* ‘рыцарский турнир’ [Merriam Webster]. Синонимами лексемы *play* при этом являются лексические единицы *dalliance* ‘праздное времяпрепровождение, развлечение, досуг’, *frolic, frolicking* ‘веселье’, *fun* ‘веселье’, *fun and games* ‘веселье, приятное проведение времени’, *recreation, relaxation* ‘отдых’, *rollicking* ‘шумное веселье’, *sport* ‘спорт’ [Ibid.].

Также обе лексемы могут употребляться по отношению к действиям, предпринимаемым без серьезных намерений, однако характер этих действий различен. В словаре “Merriam Webster” указывается, что семантика *game* может подразумевать злую шутку или издевательство, в то время как *play* подразумевает несерьезность намерений и отсутствие злого умысла: “GAME is close to SPORT, and often stresses mischievous or malicious fun. PLAY stresses the opposition to *earnest* without implying any malice or mischief” [Ibid.].

Кроме того, лексемами *game* и *play* может номинироваться стратегия достижения цели или определенное средство, используемое для этого. При этом синонимический ряд данной семантемы лексических единиц *game* и *play* демонстрирует различные смысловые оттенки значения. Так, синонимами *game* являются: *arrangement, blueprint, design, plan, game plan, ground plan, master plan, program, project, road map, scheme, strategy, system* [Ibid.]. Перечисленные лексические единицы обозначают план, замысел и являются эмоционально и оценочно нейтральными. Синонимический ряд лексемы *play* в рассматриваемом значении выглядит следующим образом: *artifice* ‘махинация, уловка’, *device* ‘злой умысел, затея’, *dodge* ‘уловка, хитрость’, *fetch, flimflam* ‘трюк, мошенничество’, *gambit* ‘уступка для получения выгоды в дальнейшем’, *gimmick* ‘уловка, ухищрение’, *jig* ‘проделка’, *juggle* ‘фокус, трюк’, *knack* ‘умение, хитрость’, *trick* ‘трюк’, *ploy* ‘хитрость, тактический ход’, *scheme* ‘план, схема’, *shenanigan* ‘обман, интрига, махинация’, *sleight* ‘ловкий трюк, хитрость’, *stratagem* ‘хитрость, уловка’, *wile* ‘уловка, обман’ [Ibid.]. Как мы видим, данные лексемы обозначают способ достижения цели обманным путем.

Что касается лексемы *gambling (gamble)*, ее можно считать гипонимом для *game*, так как азартная игра проводится по правилам и подразумевает элемент состязательности, хотя состязаются игроки не в мастерстве, а в удачливости. Следовательно, азартная игра, наряду с признаками, общими для игры в целом, обладает специфическим свойством: она основывается на факторе риска. Также данной лексемой может обозначаться как собственно азартная игра, так и любое рискованное предприятие, успех которого зависит от воли случая. Данный тезис подтверждается синонимами *adventure* ‘приключение’, *chance* ‘шанс’, *crapshoot* ‘случайность, рискованный шаг’, *enterprise* ‘смелое предприятие’, *flier* ‘авантюра’, *flutter* ‘риск’, *speculation* ‘игра на бирже, афера’, *throw* ‘рискованное дело’, *venture* ‘авантюра’ [Ibid.].

Нас интересуют, прежде всего, примеры игровой деятельности, которые подходят под определение лексемы *game*, азартная игра рассматривается как частный случай.

Также нами используются данные концептуальных словарей. В словаре Дж. Лаффала “A concept dictionary of English” лексические единицы распределяются по доменам – категориям, каждая из которых отражает определенную концептуальную область. Так, лексемы *game* и *play* относятся к домену PLAY. Данная категория подразумевает отсылку к отдыху и развлечениям и включает такие идеи как театр и спорт, вечеринка и праздник, игрушки и игра [Laffal, 1973].

Наконец, анализ данных корпусов английского языка позволяет сделать выводы о частотности употребления вышеназванных лексических единиц. Как показывает анализ частотности употребления лексем *game*, *play*, *gambling* и производных от них на основе корпуса “British National Corpus”, обозначенные лексемы оказались наиболее частотными в публицистике, особенно в газетном жанре, что возможно объяснить огромной социальной значимостью явления игры.

Фразеологические единицы, содержащие компоненты *game*, *play*, приведенные в англо-русском фразеологическом словаре А. В. Кунина [Кунин, 1984] показывают, что игра в английском языке концептуализируется как противостояние, как дело, требующее физической или духовной активности, и, наконец, как способ достижения цели. Все перечисленное приводит либо к успеху, либо к неудаче. Как видно, эти признаки вполне соответствуют словарной дефиниции лексем, номинирующих анализируемый концепт.

Основная часть данной главы посвящена анализу концепта “game” в тексте выбранных произведений. Материалом представленного исследования послужили тексты произведений следующих английских и американских писателей: Э. Тан («Клуб радости и удачи»), Дж. Д. Сэлинджера («Над пропастью во ржи»), Р. Л. Стивенсона («Клуб самоубийц»), Дж. Лондона («Игра»), Л. Сейкера («Помощник игрока в бридж»), Ч. Диккенса («Лавка древностей»).

Выбор текстов, составивших материал исследования, обусловлен, в первую очередь, значимостью анализируемого концепта для формирования сюжета и проблематики вышеназванных произведений. Нами не ставилась цель отобрать произведения одной эпохи, литературного направления или жанровой принадлежности. Неоднородность материала дает возможность проследить эволюцию концепта “game” в обществе и многообразие его индивидуально-авторского наполнения. Однако мы считаем целесообразным разделить игры, упоминающиеся в анализируемых произведениях, на категории *Agon* и *Alea*, согласно приведенной в первой главе классификации. Как указывалось ранее, в категорию *Agon* входят игры, требующие применения особых навыков игрока. Это могут быть как спортивные, так и настольные игры. К категории *Alea* относятся игры, основанные на факторе случайности.

Следуя подходу З. Д. Поповой и И. А. Стернина [Попова, Стернин, 2007: 52], мы выделили в структуре анализируемого концепта три

компонента – образ, информационное содержание и интерпретационное поле. Что касается содержания концепта, в настоящем исследовании применяется полевая модель, описанная вышеназванными авторами, согласно которой концепт включает ядро и периферию.

Следует отметить, что в каждом из проанализированных произведений обозначенный концепт имеет специфическое смысловое наполнение. Это может быть обусловлено его ролью в формировании сюжета и проблематики произведения, оценкой соответствующего концепту явления тем или иным персонажем, спецификой мировосприятия писателя, а также этнокультурной спецификой концепта. В картине мира каждого народа отражено различное отношение к феномену игры, что также сказывается на популярности тех или иных видов игр в различных культурах. Проведенный анализ дает основание предположить, что в китайской культуре наибольшей популярностью пользуются настольные игры (маджонг, шахматы), в то время как в английской и американской культурах важное место занимают как настольные (бридж), так и спортивные игры (футбол, бокс). С другой стороны, согласно классификации Р. Кайуа [Кайуа, 2007], все эти игры относятся к категории *Agon*, что подразумевает решающее значение личностных качеств игрока. Что касается азартных игр (категория *Alea*), упоминаемых в цикле рассказов «Клуб самоубийц» и в романе «Лавка древностей», они ассоциируются с преступлением и пороком и, следовательно, оцениваются в негативном ключе.

Анализ показывает, что в нашем случае информационное содержание концепта, соотносящееся с его ядром, выражается через прямое или косвенное упоминание в тексте признаков, характерных для явления игры в целом. Вместе с тем если обратиться к словарной дефиниции лексемы *game* [Merriam Webster], возможно заметить, что в исследуемых текстах не всегда отражены все смысловые компоненты данной дефиниции. Игра как добровольная деятельность, направленная исключительно на получение удовольствия, представлена только в романах «Клуб радости и удачи» (маджонг) и «Помощник игрока в бридж» (бридж). Игра здесь имеет состязательный характер, и элемент материального вознаграждения также может присутствовать, однако не является самоцелью. Бокс в повести «Игра», с нашей точки зрения, наилучшим образом соответствует определению игры: главный герой повести занимается данной деятельностью по собственной воле и явно получает от этого удовольствие, при этом игра обладает ярко выраженным свойством состязательности. В остальных случаях игра становится либо средством самоутверждения (шахматы в романе «Клуб радости и удачи»), либо данью традиции или средством установления межличностных отношений (футбол, теннис, гольф в романе «Над пропастью во ржи»).

Образ концепта, который мы соотносим с ближней периферией, в проанализированных текстах представлен различными чувственными образами, связанными с игровой деятельностью, благодаря чему игра

воспринимается как длительный, развивающийся во времени процесс. В тексте романа «Над пропастью во ржи» встречаются также примеры чувственной репрезентации, не связанные с непосредственным восприятием игрового процесса, но выражающие восприятие персонажем произведения описываемой ситуации. Примерами могут служить визуальная реклама школы Пенси, изображающая игрока в поло, и разговор о футболе в кафе.

Энциклопедическая зона интерпретационного поля представлена через описание игрового пространства, правил определенной игры. Данная зона является частью интерпретационного поля, но, говоря о содержании концепта, мы считаем возможным отнести ее к ближней периферии, так как она отражает объективные, хотя и не обязательные для общего представления о соответствующем концепту явлении признаки.

Что касается остальных составляющих интерпретационного поля (утилитарная и социально-культурная зоны), мы относим их к дальней периферии концепта.

Утилитарная зона объединяет возможности практического применения объекта или явления, соответствующего концепту. Игра может восприниматься ее участниками как самоценный процесс, однако люди играют, преследуя множество разнообразных целей: это может быть материальное вознаграждение, установление социальных связей, укрепление личного престижа и положения в обществе, что в ряде случаев, хотя и косвенно, также способно привести к получению материальных благ. Сказанное относится, прежде всего, к играм категории *Agon*. Что касается игр, относящихся к категории *Alea*, их основной целью является выигрыш (роман «Лавка древностей»), но в цикле рассказов «Клуб самоубийц» азартные игры выполняют чисто техническую роль жеребьевки или служат своеобразной проверкой, имеющей целью выявление необходимых для определенной задачи личностных качеств.

Социально-культурная зона концепта наиболее обширна и включает регулятивный, общеоценочный и собственно социально-культурный компонент, которые не всегда возможно четко разграничить.

Регулятивный компонент отражает правила поведения, принятые в сфере, покрываемой данным концептом, однако описания правил игры, если таковые встречаются в анализируемом тексте, мы считаем более целесообразным включать в энциклопедическую зону концепта.

Общеоценочный компонент социально-культурной зоны, как правило, не выражается эксплицитно, но может проявляться через описание положительных или отрицательных эмоций персонажей, которые они испытывают в процессе игры либо по отношению к данному явлению.

Игра в проанализированных произведениях оценивается с точки зрения разных персонажей, однако оценка ее даже одним персонажем в разных ситуациях может отличаться. Так, что касается романа «Клуб радости и удачи», положительная оценка преобладает. В тексте романа «Над пропастью во ржи» отношение главного героя к спортивным (особенно

командным) играм чаще всего негативно, за исключением случаев, когда игровой процесс служит для установления межличностного контакта. В повести «Игра» негативная и позитивная оценка представлена в равной степени (позитивная – со стороны главного героя, для которого бокс является едва ли не смыслом жизни, негативная – со стороны его возлюбленной). В тексте романа «Помощник игрока в бридж» также присутствуют лексические единицы и словосочетания, отражающие различное отношение персонажей произведения к игре, в частности, отношение героя-рассказчика к бриджу по ходу повествования меняется от негативного к положительному.

Что касается азартных игр, представленных в цикле «Клуб самоубийц» и романе «Лавка древностей», их оценка как социального явления тяготеет к негативной, так как данное занятие ассоциируется с пороком и преступностью.

Социально-культурный компонент, по нашему мнению, не может рассматриваться в отрыве от общеоценочного компонента, так как оценка какого-либо явления зависит от культурных традиций данного общества и места, которое оно занимает в общественной жизни людей.

III. ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ (ЗАКЛЮЧЕНИЕ)

В **Заключении** подводятся итоги проведенного исследования и намечаются его дальнейшие перспективы.

Игра, несомненно, является чрезвычайно значимым общекультурным феноменом, о чем свидетельствует многочисленность и разнообразие мнений исследователей о происхождении и сущности данного явления. Вместе с тем феномен игры, несмотря на свою универсальность, концептуализируется в культуре каждого народа особым образом, благодаря чему приобретает этнокультурную специфику.

Явление игры настолько многогранно и всеобъемлюще, что дать игре четкое определение и выделить ее основные признаки достаточно трудно. Так, по мнению Л. Витгенштейна [Приводится по: Вежбицкая, 1996: 213], в основании языковой категории игры лежат частные признаки, которые могут присутствовать у одних видов игр, но отсутствовать у других. А. Вежбицкая, напротив, полагает, что явление игры обладает набором присущих только данному виду деятельности признаков [Вежбицкая, 1996: 213].

Классификация игр также представляет собой сложную проблему, учитывая многообразие возможных оснований. В нашем исследовании мы используем классификацию игр, предложенную Р. Кайуа и предполагающую разделение игр на 4 категории в зависимости от того, какие эмоции они вызывают у человека [Кайуа, 2007: 50]. В настоящей работе с целью избежать неоправданного расширения объекта исследования мы сосредоточились на играх первых двух категорий, которые автор называет *Agon* (игры, основанные на состязательности) и *Alea* (игры, исход которых зависит от воли случая).

В данном исследовании нами предпринята попытка анализа структуры концепта, в результате которого в составе анализируемого концепта выделены три смысловых слоя – образ, информационное содержание и интерпретационное поле. Последнее, кроме того, включает 3 зоны: энциклопедическую, утилитарную, социально-культурную. Выявляется авторское наполнение концепта в тексте каждого из проанализированных художественных текстов. Для анализа информационного содержания концепта мы также обратились к данным словарей различных типов, так как данный компонент структуры концепта основывается на словарной дефиниции номинирующей концепт лексической единицы. Проведенный анализ дефиниций лексем *game*, *play*, *gambling*, обозначающих понятие игры в английском языке, показал, что семантическое наполнение данных лексем неодинаково. Концепт, исследованию которого посвящена настоящая работа, объединяет представления о разновидностях игровой деятельности, подходящих под определение лексемы *game*. Азартная игра, обозначаемая лексемой *gambling*, рассматривается как частный случай.

Возвращаясь к приведенному в Главе 1 определению игры Й. Хейзинга, согласно которому игра является, прежде всего, свободной деятельностью [Хейзинга, 78: 32], отметим, что данный тезис не подтверждается в полной мере данными проведенного анализа: игра не всегда представлена как полностью добровольная деятельность, часто она является данью установленной традиции. Также игра может быть способом проверки характера на прочность, способом самоутверждения. Функция игры как развлечения при этом отходит на второй план. Таким образом, игровая деятельность способна отражать разнообразие социальных отношений и сложившиеся в определенном обществе культурные традиции.

Что касается роли упоминаний игровой деятельности в формировании сюжета и проблематики проанализированных произведений применительно к материалу нашего исследования, все символические значения игры могут быть сведены либо к противостоянию, если речь идет о соревновательных играх, либо к проявлению воли судьбы, если речь идет об азартной игре. Причем противостояние может подразумевать межличностный конфликт, столкновение противоположных мировоззренческих позиций, борьбу личности с неблагоприятными жизненными обстоятельствами. С другой стороны, игра способна объединять людей перед лицом общих испытаний.

Мы не можем утверждать, что реферируемая работа в полной мере отражает смысловое наполнение концепта в англоязычном художественном дискурсе и в целом в соответствующей культуре, однако мы считаем, что настоящее исследование открывает перспективы для дальнейшего изучения концепта “game” в английской и американской лингвокультурах, а также для разработки новых методик анализа художественного концепта с учетом как авторской, так и этнокультурной специфики. Разработка данной проблемы позволяет осознать дополнительные аспекты социальных последствий явления игры, отраженного в литературно-художественном дискурсе.

IV. ОСНОВНЫЕ НАУЧНЫЕ ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИОННОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Сатина, Д. Д. Структура и содержание художественного концепта “game” в романе Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи» /Д. Д. Сатина // Вестник Вятского государственного университета. – 2017. – №10. – С. 105-111. – 0,8 п. л.
2. Сатина, Д. Д. Репрезентация художественного концепта *gambling* в цикле рассказов Р. Л. Стивенсона «Клуб самоубийц» /Д. Д. Сатина // Вестник Вятского государственного университета. – 2017. – №3. – С. 90-97. – 0,8 п. л.
3. Сатина, Д. Д. Репрезентация художественного концепта “game” в повести Дж. Лондона «Игра» («The Game») /Д. Д. Сатина // Мир науки, культуры, образования. – 2018. – №1(68). – С. 425-428. – 0,4 п. л.
4. Сатина, Д. Д. Структура концепта “game” в романе Л. Сейкера “The Cardturner” /Д. Д. Сатина, Н. Н. Бочегова // Мир науки, культуры, образования. – 2019. – №2(75). – С. 429-432. – 0,3 п. л. (авт. – 0,2 п. л.)
5. Сатина, Д. Д. Социально-психологический аспект темы игры в романе Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи» // Универсальное и культурно-специфичное в языках и литературах: материалы 3-й международной научной конференции (23 марта 2016 г) / Д. Д. Сатина – Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2016. – С. 235-239. – 0,2 п. л.
6. Сатина, Д. Д. Символика игры в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи» // Сборник научных трудов аспирантов, соискателей и студентов, обучающихся в магистратуре Курганского государственного университета / Д. Д. Сатина – Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2016. – Вып. XVIII. – С. 53-54. – 0,3 п. л.
7. Сатина, Д. Д. Репрезентация художественного концепта “game” в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи» /Д. Д. Сатина // Вестник Курганского государственного университета. – 2018. – №2(49). – С. 56-59. – 0,4 п. л.