

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Курганский государственный университет»

На правах рукописи

Сатина Дарья Дмитриевна

**ЯЗЫКОВАЯ ОБЪЕКТИВАЦИЯ КОНЦЕПТА “GAME” В АНГЛОЯЗЫЧНОМ  
ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ**

Специальность: 10. 02. 04 – Германские языки

Диссертация на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Научный руководитель:  
доктор филологических наук,  
доцент Бочегова Н. Н.

Курган – 2020

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	4
<b>ГЛАВА 1. Феномен игры в культуре</b> .....	14
1.1. Природа и сущность игры.....	14
1.2. Проблема соотношения понятий игры и ритуала.....	26
1.3. Классификация игр.....	33
Выводы по ГЛАВЕ 1.....	38
<b>ГЛАВА 2. Понятие, значение и концепт: соотношение терминов.</b>	
<b>Проблема художественного концепта и художественного дискурса...</b>	40
2.1. Понятие, значение и концепт.....	40
2.2. Эволюция понятия «художественный концепт».....	48
2.3. Структура художественного концепта и методики его анализа.....	61
2.4. Особенности литературно-художественного дискурса.....	68
Выводы по ГЛАВЕ 2.....	73
<b>ГЛАВА 3. Объективация концепта “game” в дискурсе</b>	
<b>англоязычной художественной литературы</b> .....	75
3.1. Информационное содержание концепта “game”. Концепт “game” в английской и американской лингвокультурах.....	75
3.2. Объективация концептов игры категории <i>Agon</i> в англоязычном литературно-художественном дискурсе .....	91
3.2.1. Игра как обеспечение связи поколений и передачи опыта: концепт “game” в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи».....	91
3.2.2. Игра как традиция и социальная норма: концепт “game” в романе Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи» .....	98
3.2.3. Игра как призвание: концепт “game” в повести Дж. Лондона «Игра».....	107

3.2.4. Роль игры в формировании межличностных отношений: концепт “game” в романе Л. Сейкера «Помощник игрока в бридж».....	116
3.3. Объективация концептов игры категории <i>Alea</i> в англоязычном литературно-художественном дискурсе.....	132
3.3.1. Игра как способ испытания характера: концепт “game” в цикле рассказов Р. Л. Стивенсона «Клуб самоубийц».....	132
3.3.2. Деформация личности как следствие азартной игры: концепт “game” в романе Ч. Диккенса «Лавка древностей».....	141
Выводы по ГЛАВЕ 3.....	154
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	159
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	162

## ВВЕДЕНИЕ

**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 [2, с. 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 [78].

### **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» [43], Н. А. Борисовой «Феномен игры в творчестве Максимилиана Волошина» [14], Е. Ю. Иньшаковой «Феномен игры в культуре русского авангарда» [31]. Также 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 [81, с. 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 [48, с. 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 [64].

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 [47].

А. В. Циммерлинг, автор статьи «Жизнь как игра с непротивоположными интересами», анализирует распространенные метафоры, уподобляющие реальные жизненные ситуации игре [79].

Н. Г. Брагина в статье «Метафоры игры в описаниях мира человека» рассматривает метафоры игры, описывающие межличностные отношения, на материале русской литературы [16].

**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;

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

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

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

8. 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 номинирующего анализируемый концепт лексических единиц; **метод тезаурусного описания** для выявления синонимической связи номинирующего 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. Роге, 1912); “Wordow. Game: Synonyms” [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, опубликованных 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.

## ГЛАВА 1. Феномен игры в культуре

### 1.1. Природа и сущность игры

Едва ли в мире найдется человек, который бы ни разу в жизни не играл. Игры сопровождают каждого из нас на протяжении всей жизни. Более того, в настоящее время прослеживается тенденция проникновения игровых элементов в другие области человеческой деятельности. Данный процесс может обозначаться термином *gamification* ‘геймификация’: “...gamification is defined as the introduction or application of elements of games – what make games so enjoyable – into other areas of life.” [90, p. 4]

Игра, как уже было отмечено во введении, – явление многогранное и всеобъемлющее. Неслучайно игра как феномен культуры привлекала внимание множества мыслителей. Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Х. Ортега-и-Гассет, Ф. Ницше, К. Г. Юнг и другие затрагивали эту проблему в своих трудах. Поэтому мы считаем целесообразным рассмотреть некоторые из существующих мнений о происхождении и сущности игры, что поможет нам выделить основные признаки данного явления.

Интерес к феномену игры возник еще в эпоху Античности, однако первыми, кто начал систематически разрабатывать эту проблему, стали Ф. Шиллер, Г. Спенсер и В. Вундт.

Г. Спенсер в книге «Основания психологии» сравнивает игровую деятельность с эстетической. Общим между ними является то, что обе эти разновидности деятельности не нацелены на удовлетворение базовых жизненных потребностей: «Деятельности, которые мы называем играми, соединены с эстетическими деятельностями той общою чертой, что ни те, ни другие не способствуют каким бы то ни было прямым образом процессам, благоприятствующим жизни» [68, с. 249]. По мнению Спенсера, уже у высших животных (и тем более у человека) время и энергия, оставшиеся после удовлетворения основных нужд, расходуются на некое

подобие деятельности, которое принято называть игрой [Там же]. Таким образом, игровая деятельность начинается, когда возникает избыток энергии.

С этой точкой зрения можно было бы согласиться. В самом деле, обычно человек играет, когда располагает некоторым количеством свободного времени. С другой стороны, иногда люди откладывают важные дела ради игры, тогда как излишки свободного времени при желании можно посвятить неигровым видам деятельности. Что касается избытка энергии, нередко уставшие люди играют именно с целью отдыха и снятия напряжения, но не ради траты оставшейся энергии.

Вместе с тем Г. Спенсер признает, что игры тренируют самые необходимые для жизни животного способности: «Отсюда также тот факт, что эти ненужные упражнения по большей части совершаются теми способностями, которые играют самую выдающуюся роль в жизни животного» [Там же]. Возникает вопрос, так ли уж эти упражнения бесполезны, если они помогают развивать необходимые для жизни способности и более эффективно применять их, когда это потребуется.

Несколько более подробное рассуждение о природе игры мы встречаем у Ф. Шиллера [83]. Данный исследователь исходит из идеи двойственности человеческой природы, которой руководят два побуждения: чувственное, основанное на физическом существовании человека, и формальное, основанное на рациональной составляющей сущности человека. Эти побуждения, хотя и противоположны, вовсе не исключают друг друга и являются одинаково важными для гармоничного развития личности. Однако чувственное и формальное побуждения должны действовать автономно, и основной задачей культуры, по мнению Ф. Шиллера, является охрана данных побуждений от взаимопроникновения. «Задача культуры состоит в том, чтобы охранять эти сферы и оберегать границы каждого из двух побуждений; культура должна отдать справедливость обоим, – не только одному разумному побуждению в противовес чувственному, но и последнему в противовес первому» [83, с. 291].

В некоторых случаях чувственное и формальное начала действуют одновременно, образуя третье побуждение, противоположное вышеописанным и одновременно объединяющее их. Ф. Шиллер называет его побуждением к игре. Оно призвано дать человеку как физическую, так и моральную свободу, уничтожая одновременно случайность и зависимость. Иными словами, побуждение к игре примиряет чувства с разумом. Философ отмечает, что предметом чувственного побуждения является жизнь (т. е. материальное бытие), а предметом формального побуждения – образ. Так как побуждение к игре объединяет чувственное побуждение с формальным, его предметом является так называемый «живой образ»: «Предмет побуждения к игре, представленный в общей схеме, может быть назван *живым образом*, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явлений, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется *красотой*» [Там же. С. 298].

Автор признает исключительную важность игры для человека: «...человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [Там же. С. 302].

Действительно, в игре человек, с одной стороны, дает волю чувствам, с другой – подчиняется установленным правилам, которые можно трактовать как формальную составляющую игры.

В. Вундт полагает, что источником игры является труд: «Игра – дитя труда» [23, с. 181]. По В. Вундту, каждая игра имеет прототип среди разнообразных форм трудовой деятельности. Человек вынужден трудиться ради удовлетворения своих жизненных потребностей, а достижение результата становится источником наслаждения. Игра же не является насущной необходимостью, но при этом может давать не менее приятный результат.

Соглашаясь с идеями В. Вундта о том, что игра не может появиться раньше труда, Д. Б. Эльконин предлагает собственную гипотезу возникновения игры. Игра

может служить способом репетиции, отработки наиболее сложных моментов реальной трудовой деятельности в случаях, когда участники потерпели неудачу. Также игра служит для выделения и закрепления совокупности действий, которые привели к успеху. Общим является то, что воспроизводится не процесс целиком, а только его часть, не имеющая целью получение материального результата. Постепенно такое воспроизведение становится самостоятельным видом деятельности [85, с. 19].

Предложенное Д. Б. Элькониным определение игры звучит так: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [Там же. С. 21]. Ученый уточняет, что игрой можно считать не любое воссоздание человеческой деятельности, а лишь воссоздание отношений между людьми, возникающих в процессе той или иной деятельности. Исследователь сравнивает игру с искусством на том основании, что одним из предметов искусства также являются межличностные отношения. Разница заключается в том, что искусство не только показывает, но и интерпретирует эти отношения. Эта взаимосвязь между игрой и искусством, по мнению исследователя, объясняет постепенную замену игровой деятельности в жизни взрослых людей искусством [Там же].

Автор делает вывод, что игра является социальным, а не биологическим явлением, каковым ее считал, например, Г. Спенсер.

З. Фрейд в работе «По ту сторону принципа удовольствия» касается проблемы детских игр. Делается предположение о том, что в основе игры лежит стремление контролировать неприятные переживания, что помогает перенести их в роли деятеля, а не пассивного наблюдателя, а иногда и отомстить кому-то или чему-то, что стало источником переживания. Таким образом, достигнутое через работу воображения ощущение власти над ситуацией превращает неприятное впечатление в удовольствие. Кроме того, игра позволяет контролировать ощущения не только

качественно, но и количественно, делая их более или менее интенсивными: «Часто можно видеть, что дети повторяют в игре все то, что в жизни производит на них большое впечатление, что они могут при этом отрегулировать силу впечатления и, так сказать, сделаться господами положения» [77, с. 2].

3. Фрейд признает, что одним из мотивов игры является желание детей подражать взрослым, хотя этот фактор не является определяющим [Там же]. Повторение в процессе игры одинаковых действий приводит к тому, что контроль над впечатлением с каждым разом становится более полным, что усиливает удовольствие. В случае же с приятными впечатлениями их многократное повторение само по себе является удовольствием. Философ замечает, что стремление к повторению, свойственное детям, должно исчезнуть по мере взросления, так как главным условием для получения удовольствия становится новизна [Там же. С. 5].

Данная точка зрения, тем не менее, не бесспорна. Едва ли можно утверждать, что дети абсолютно лишены стремления к новизне, напротив, ребенок непрерывно пребывает в движении, познавая мир. С другой стороны, взрослые часто получают удовольствие, возвращаясь к уже известным впечатлениям, например, пересматривая любимые фильмы и перечитывая книги. Не говоря уже о том, что играть взрослые любят не меньше детей.

В работах Х. Г. Гадамера игра рассматривается в контексте эстетической деятельности [24]. Игра, с точки зрения данного философа, является необходимой основой, без которой не может существовать искусство: «Когда мы в связи с художественным опытом говорим об игре, то «игра» подразумевает не поведение и даже не душевное состояние творящего или наслаждающегося и вообще не свободу субъективности, включающуюся в игру, но способ бытия самого произведения искусства» [24, с. 147].

Кроме того, игре свойственна «структурная упорядоченность», благодаря которой играющий субъект получает возможность на время забыть о необходимости

принимать решения и активно действовать. Несмотря на структурную упорядоченность, в игре всегда присутствует элемент риска и свободы выбора. Риск заключается в том, что игра может сложиться неудачно, а свобода выбора – в том, что игру можно в любой момент прервать. Ход игры зависит не от душевного состояния играющего, а от настроения, присущего самой игре. Человек только отдает предпочтение той игре, настроение которой соответствует его душевному состоянию в данный момент. Важно, что каждая игра по-своему организует игровое пространство в соответствии со своими правилами и свойственным ей настроением, образуя особый замкнутый мир, который в то же время делает игровой процесс доступным для зрителя. В этом, по Х. Г. Гадамеру, заключается главное сходство игры с искусством: присутствие зрителей не обязательно, чтобы игра состоялась, однако процесс организуется таким образом, как если бы они присутствовали. Важно также то, что единственная цель игры заключена в ней самой. Играющий ставит перед собой некую задачу и старается ее решить, но успех ее решения важен сам по себе, на дальнейшую жизнь играющего он не повлияет. Из этого философ делает вывод, что целью игры является саморепрезентация [Там же. С. 147-156].

Данные аргументы выглядят весьма убедительно. В самом деле, когда человек настроен умиротворенно, он с большей вероятностью захочет разложить пасьянс, а не поиграть в футбол. Если выбор все же сделан в пользу последнего, игра, скорее всего, не сложится, так как для спортивной игры требуется совсем другое настроение.

О. Финк в работе «Основные феномены человеческого бытия» рассматривает игру как одну из пяти основополагающих категорий человеческой жизни (смерть, господство, труд, любовь, игра) [76]. Перечисляя эти феномены, философ называет игру в последнюю очередь, но вовсе не потому, что считает ее наименее важной. Напротив, игра, охватывая все сферы человеческой жизни, связывает остальные четыре феномена: «Она пронизывает другие основные феномены человеческого

существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними» [76, с. 360]. Игра, по Финку, – явление, свойственное исключительно человеческому бытию: «Играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут» [Там же].

Кроме того, игра совершенно не привязана к определенному периоду жизни: «Конечно, дети играют более открыто, притворяясь и маскируясь меньше, нежели это делают взрослые, но игра есть возможность не только ребенка, но и человека вообще» [Там же. С. 366].

Понятие игры очень трудно определить именно из-за обыденности, привычности и всеохватности данного явления. Каждый человек постоянно наблюдает различные формы и проявления игровой деятельности и сам принимает в ней участие. Рассуждение на тему игры ни у кого не вызвало бы затруднений, однако это будет рассуждение на обыденном уровне, не способное раскрыть подлинную сущность игры. В обыденном представлении игра является несерьезным, необязательным занятием, служащим для отдыха и приятного времяпрепровождения. Но, по мнению О. Финка, игра представляет собой «основной способ человеческого общения с возможным и недействительным» [Там же. С. 363]. Рассуждения данного исследователя позволяют выявить следующие основные особенности человеческой игры.

1. Игра является импульсивным, спонтанным действием, не имеющим иной цели, кроме себя самого;
2. Игра всегда происходит по правилам, которые неукоснительно соблюдаются, хотя устанавливаются произвольно;
3. Для игры необходимы определенные материальные приспособления: особо организованное игровое пространство, инвентарь, игрушки;

4. Каждому участнику игры, а также задействованным в ней вещам, отводится определенная роль, отличная от того, чем данные личности и предметы являются в реальной жизни [76].

Перечисленные признаки позволяют игре создавать собственный «игровой мир». Его взаимосвязь с реальным миром неоднозначна: с одной стороны, игровой мир, не имея определенного времени и места, существует в рамках реальности, с другой стороны, он обособлен от нее: «Игровой мир не существует нигде и никогда, однако он занимает в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени – особое игровое время» [Там же. С. 377].

В отличие от Х. Г. Гадамера, считающего игру естественным процессом, свойственным всей природе, О. Финк утверждает, что играет только человек, а выражения вроде «игра света», «игра волн» являются не более чем метафорами, отражающими эстетическое отношение человека к действительности: «Естественно, мы не случайно используем подобные «метафоры», говорим об игре волн или об игре световых бликов на водной зыби. Однако не сама природа играет, поскольку она есть непосредственный феномен, а мы сами, по существу своему игроки, усматриваем в природе игровые черты» [Там же. С. 374].

Нидерландскому философу Й. Хёйзинге принадлежит фундаментальная работа “*Homo Ludens*” [78], посвященная роли игры в развитии человеческой культуры, поэтому о взглядах данного исследователя следует рассказать подробнее.

Й. Хёйзинга указывает, что игра возникла не как явление в уже сформировавшейся культуре и даже не одновременно с ней. Игра предшествует возникновению культуры и человеческого общества: «Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть» [78, с. 21].

Более того, человеческая цивилизация не внесла в понимание игры ничего принципиально нового, а все существенные признаки игры уже присутствуют в играх животных

Игра, по мнению исследователя, не является чисто физиологическим или чисто психическим процессом. Игра не является необходимостью для обеспечения жизнедеятельности организма. Лежащее в основе игры начало нельзя назвать духом, но это и не инстинкт. Так или иначе, игра обладает целенаправленностью, в ней есть нечто придающее смысл совершаемой деятельности [Там же].

Й. Хёйзинга отмечает, что большинство попыток объяснить природу игры основывается на выявлении биологической функции игры, как то: высвобождение избыточной энергии, реализация инстинкта подражания, тренировка навыков и умений, которые могут быть полезны в дальнейшей жизни, стремление к соперничеству и лидерству, удовлетворение нереализованных в действительности желаний. Философ не отрицает правомерность подобных трактовок, однако признает их неполноту. Они не отражают сущностную характеристику игры – ее способность увлекать и приводить в восторг. Это свойство игры невозможно объяснить с биологической точки зрения, так как перечисленные выше функции вполне могут быть реализованы и без помощи игры [Там же. С. 22].

Тот факт, что игра существует не только в человеческом обществе, но и в животном мире, свидетельствует о невозможности определять ее на рациональном основании.

Игра неразрывно связана с понятием духа, так как она нематериальна. Выходя за рамки физического существования, игра нарушает законы строгого детерминизма, она избыточна и существует вне законов логики. Это значит, что любое живое существо, которое играет, обладает свободой, а не просто действует по заранее заданной программе. Игра неразумна, следовательно, люди, играя, являются чем-то большим, чем просто разумными существами [Там же. С. 23].

С точки зрения Й. Хёйзинги, важнейшие составляющие человеческой культуры – мифология, религиозный культ, язык имеют игровую природу [Там же. С. 24].

Игру, по Й. Хёйзинге, нельзя определить не только биологически и логически, но и этически: «Если игра лежит вне различения мудрость – глупость, то она в той же степени находится и вне противопоставления правда – неправда. А также и вне пары добро и зло. Игра сама по себе, хотя она и относится к деятельности духа, в ней нет ни добродетели, ни греха» [Там же. С. 26].

На этом основании Й. Хёйзинга делает предположение о принадлежности игры к сфере эстетического. Философ замечает, что игра способна сочетаться с различными проявлениями прекрасного, обладает ритмом и гармонией, хотя сама по себе не является ни прекрасной, ни уродливой [Там же].

Далее следует перечислить основные признаки игры, выделенные Й. Хёйзингой.

1. Игра всегда свободна и не может происходить по принуждению. И дети, и животные играют не по необходимости, а с целью получения удовольствия. Но игра становится все более связанной с обязанностью и долженствованием, развиваясь как одна из функций культуры.

2. Игра существует вне обыденной жизни. Она проходит с увлечением, часто полностью захватывает играющего, к игре можно относиться со всей серьезностью, но при этом человек осознает, что происходящее является игрой, и не путает мир игры с реальным миром. Игра не решает проблем обыденной жизни, не удовлетворяет ее нужд.

3. Игра ограничена во времени. С этим связано еще одно важное свойство игры – ее воспроизводимость. Игра не может длиться бесконечно, но ее в любой момент можно повторить. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное

творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время.

4. Ограниченность в пространстве. Кроме ограниченности во времени для игры характерно ограничение местом. Игра требует особо организованного пространства, отгороженного от внешнего мира. Игровое пространство организуется по правилам, которые обеспечивают необходимые для игры порядок и гармонию.

5. Подчиненность правилам. Игра всегда проходит по правилам, которые устанавливаются произвольно, но соблюдаются неукоснительно и обсуждению не подлежат. В противном случае игра теряет всякий смысл. Игра не только объединяет своих участников, но и сохраняет это единство даже после своего окончания. Поэтому игра нередко способствует появлению клубов и других общественных организаций [Там же. С. 28-31].

Обобщая вышеизложенное, Й. Хёйзинга предлагает считать игру «некой свободной деятельностью, которая осознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью, и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» [Там же. С. 32].

Французский антрополог и социолог Р. Кайуа также уделяет внимание проблеме игры [32]. Признавая огромную роль исследования Й. Хёйзинги в выявлении важнейших черт игры и доказательстве ее важности для становления человеческой культуры, он отмечает и определенные недостатки его теории. В частности, определив природу игры и раскрыв значение игрового начала для развития различных областей культуры, включая те, присутствие в которых

игрового начала отнюдь не очевидно, Й. Хёйзинга не считает необходимым представлять характеристику конкретных видов игровой деятельности: «Хёйзинга блестяще справился с этим доказательством, но, обнаруживая игру там, где до него не умели распознать ее присутствие или влияние, он зато намеренно пренебрегает, как чем-то самоочевидным, описанием и классификацией самих игр, как будто все они отвечают одинаковым потребностям и выражают одно и то же психологическое настроение» [32, с. 43].

Кроме того, Р. Кайуа не вполне соглашается с определением игры, сформулированным Й. Хёйзингой. Связь игры с тайной, по мнению Р. Кайуа, замечена верно, но игровая деятельность нередко осуществляется напоказ, «в ущерб» таинственности. Философ признает, что таинство по своей природе близко к игре, но чтобы окончательно стать игрой, происходящее должно характеризоваться преобладанием «фиктивно-развлекательного начала» [Там же. С. 44].

Тезис о том, что игра абсолютно лишена материальной выгоды, также подвергается сомнению: азартные игры в значительной степени утратили бы свою привлекательность, если бы выигрыш не подразумевал материальное вознаграждение. В книге Й. Хёйзинги об этой разновидности игр речь не идет, что, возможно, объясняется меньшей продуктивностью азартных игр в культурном плане. Данный тезис не вполне верен, так как культурное влияние азартных игр очень велико, хотя и далеко не всегда положительно. Трудно не согласиться, что даже предполагающая материальную заинтересованность игра остается экономически непродуктивной. В процессе азартной игры не производятся никакие материальные блага, они могут лишь перейти от одного игрока к другому [Там же. С. 44-45].

Пожалуй, во всех представленных в данном параграфе мнениях о природе и сущности игры присутствует определение игры как свободной, добровольной деятельности, направленной на получение удовольствия. Однако данная функция

может сочетаться с другими, как, например, тренировка необходимых для жизни навыков. Кроме того, в некоторых приведенных концепциях игра представлена не как обособленный вид деятельности, а как способ осуществления той или иной деятельности, что делает игровое начало неотъемлемой частью как социальных отношений, так и человеческого сознания.

## 1.2. Проблема соотношения понятий игры и ритуала

Единого мнения относительно соотношения понятий игры и ритуала не существует. А. К. Байбурин в монографии «Ритуал в традиционной культуре» [6] объясняет это недостаточной изученностью природы данных явлений и описывает некоторые из существующих точек зрения. Согласно одной из них, игра возникает на основе ритуала и иногда даже рассматривается как его сниженная или вырождающаяся форма. С этим можно согласиться, так как существует множество примеров перехода элементов ритуала в игру, обратная же ситуация встречается гораздо реже [Там же. С. 21].

С другой стороны, на любом этапе становления культуры игровая деятельность проявляется не только в ритуале. Игра и ритуал одинаково важны для культурного развития общества, а значит, могут и должны сосуществовать. Происхождение игры от ритуала – лишь один из вариантов ее возникновения. По мнению А. К. Байбурина, происхождение ритуала от игры даже более вероятно: «И если уж рассматривать их соотношение в диахроническом плане, то скорее игра предшествует ритуалу как имитация событий, которые затем могут приобрести сакральный смысл» [Там же. С. 22].

Далее исследователь перечисляет основные различия между игрой и ритуалом.

Основным предназначением ритуала является ознаменование наиболее важных событий в жизни коллектива или отдельных его членов. Обычно эти события связаны с переходом человека в иное состояние (рождение, свадьба, смерть) или с «изменениями в окружающем мире». Ритуал воспринимается как обязательная

и единственно возможная форма поведения в таких ситуациях, иного способа их преодоления не существует.

Что касается игры, она не отличается столь однозначной ситуационной обусловленностью. Игра может состояться (или не состояться) в любых обстоятельствах, здесь имеют значение только возможности и желания участников. Конечно, за исключением случаев, когда игра является частью ритуала.

Также немаловажно, что каждая культура обладает ограниченным «набором» ритуалов, тогда как игр может быть бесконечное множество.

Ритуал всегда проводится в определенном месте и в определенное время, для игры же это вовсе не обязательно. Если ритуал утрачивает свойство пространственно-временной отнесенности, он превращается в игру. Также об этом процессе может свидетельствовать смена функциональной направленности: ритуал преследует определенную цель, а целью игры является исключительно она сама. Кроме того, игра предполагает наличие зрителей, хотя бы с целью контроля над соблюдением правил. Следующее отличие состоит в том, что ритуал не допускает вариативности, игра же предполагает элемент неожиданности, несмотря на то, что совершается согласно определенным правилам. В рамках этих правил участники игры вольны сами определять стратегию поведения. Ритуал обычно исключает такую возможность. Именно поэтому для освоения ритуала нужно запомнить единственно возможную последовательность действий, а для освоения игры достаточно запомнить ее правила [Там же. С. 22-23].

В завершение А. К. Байбурин описывает «эффект двойной реальности», который, на первый взгляд, в равной степени свойственен игре и ритуалу, хотя является в большей степени особенностью игрового процесса. Когда мы играем, мы одновременно воспринимаем и реальный мир, и «альтернативную реальность» игры. Во время совершения ритуала реальный мир словно перестает существовать, у

участников не возникает мысли, что все происходит не на самом деле. Если же такие мысли возникают, ритуал начинает трансформироваться в игру [Там же. С. 23].

Знаменитый этнограф Э. Б. Тайлор в книге «Первобытная культура» [72], рассуждая о пережитках в культуре, относит к их числу детские и азартные игры. С одной стороны, игры часто имеют форму подражания тем или иным видам деятельности: «Когда мы рассматриваем игры детей и взрослых с точки зрения этнологических выводов, которые могут быть извлечены из них, нас в этих играх прежде всего поражает то обстоятельство, что многие из них лишь шуточное подражание серьезному жизненному делу» [72, с. 67]. С другой стороны, игра может продолжить существовать даже после исчезновения вида деятельности, которому она подражала: «Игра, однако, переживает обыкновенно то серьезное занятие, которому она служит подражанием. Ясный пример такого переживания дают лук и стрела» [Там же. С. 68].

К тому же, игра может имитировать не только хозяйственную или военную деятельность, но и ритуалы. Например, на острове Готланд некогда существовал обычай приносить в жертву дикого кабана, но постепенно этот обычай, несколько видоизменившись, превратился в игру: жертву стал изображать завернутый в мех мальчик с пучком соломы во рту.

Также Э. Б. Тайлор отмечает возможную связь еще одной игры, заключающейся в том, чтобы передавать друг другу кусок горячей бумаги со словами «Жив, жив, курилка», с жестоким ритуалом, предположительно бытовавшим у представителей одной из еретических сект. Ритуал заключался в перебрасывании друг другу новорожденного ребенка, первенца своей матери. Тот, в чьих руках ребенок умирал, приобретал более высокое положение в секте [Там же. С. 69-70].

Существование данного ритуала отнюдь не бесспорно, как, впрочем, и его связь с вышеописанной детской игрой, но такая связь могла бы служить ярким примером возникновения игры на основе ритуала.

Кроме того, исследователь уделяет внимание азартным играм, которые некогда имели непосредственное отношение к ритуальным действиям, в частности к искусству гадания. Известно, что исход любой азартной игры зависит от воли случая, которую невозможно предсказать и на которую невозможно воздействовать. В древности люди считали случай проявлением воли высших сил и использовали азартные игры (точнее говоря, процедуры, которые сейчас называются азартными играми) с целью получения от богов и духов ответов на интересующие вопросы: «Нецивилизованный человек думает, что жребий или кости при своем падении не случайно располагаются соответственно тому значению, какое он придает их положению. Он неизменно склонен предполагать, что некие духовные существа парят над гадателем или игроком, перемешивая жеребья или переворачивая кости, чтобы заставить их давать ответы» [Там же. С. 71].

Современный человек, конечно, не так склонен к мистике, но ощущение связи азартных игр со сверхъестественными силами до сих пор сохраняется в качестве пережитка. Ученый отмечает, что у многих европейских народов существуют особые обряды, помогающие привлечь удачу в игре [Там же. С. 72].

Интересно также то, что одна и та же процедура может с некоторыми вариациями использоваться как для гадания, так и для забавы. Э. Б. Тайлор приводит несколько примеров. Распространенная на островах Тонга игра, представляющая собой вращение кокосового ореха, может быть просто игрой, а может быть гаданием с целью узнать, выздоровеет ли больной. Разница в том, что в последнем случае читается специальная молитва. В Древнем Риме бабки служили для гадания и сохранили свою первоначальную функцию, даже превратившись впоследствии в игральные кости: прежде чем бросить кости, следовало призвать богов. Что касается

карт, невозможно с полной уверенностью утверждать, применялись они изначально для гадания или для игры, однако они до сих пор пользуются популярностью в обеих этих сферах [Там же. С. 72-73].

Уже упомянутый нами Й. Хёйзинга, рассматривая проблему взаимосвязи игры и ритуала, предлагает иной взгляд на данный вопрос: игра не является видоизмененной формой ритуала, напротив, ритуал имеет в своей основе игру. Такой подход вполне закономерен и соответствует общей концепции данного исследователя об игровом характере всех культурных явлений.

Й. Хёйзинга, в частности, указывает, что игровая и ритуальная деятельность имеют много общих черт, но разные ритуальные действия могут в разной степени заключать в себе признаки игры: «При этом перед нами ярко вырисовывается далеко идущая однородность ритуальных и игровых форм, и вопрос, до какой степени то или иное сакральное действие оказывается в сфере игры, возникает в первую очередь» [78, с. 38].

Среди характеристик, объединяющих игру и ритуал, Й. Хёйзинга в первую очередь отмечает пространственную обособленность, исключенность из обыденной жизни: «Некое замкнутое пространство, материальное или идеальное, обособляется, отгораживается от повседневного окружения. Там, внутри, вступает в дело игра, там, внутри, царят ее правила. Но отгороженность освященного места есть также первейший признак сакрального действия» [Там же].

Такое обособление имеет глубокий сакральный смысл для игры и ритуала, и в обоих случаях его функция примерно одинакова: «Ипподром, теннисный корт, площадка для игры в «классики», шахматная доска функционально не отличаются от таких вещей, как храм или магический круг. ... Это всеобщее сходство культурных форм чаще всего сводят к причине логической, объясняя потребность в отгораживании и обособленности заботой о том, чтобы отвести от святилища

пагубные воздействия, которые могут ему угрожать извне, ибо в силу своей святости оно особенно подвергается опасности или само представляет опасность» [Там же].

Игра и священнодействие происходят по определенным правилам, которые должны неукоснительно соблюдаться. С другой стороны, правила игры можно изменить по взаимной договоренности участников, тогда как правила ритуала достаточно трудно поддаются каким-либо модификациям. Нарушение правил игры может угрожать только осуждением со стороны товарищей по игре. Нарушая правила ритуала, человек рискует навлечь на себя гнев высших сил, на взаимодействие с которыми данный ритуал направлен. Во всяком случае, именно так данная ситуация воспринимается. Хотя, конечно, с течением времени ритуалы могут видоизменяться в зависимости от изменений в мировосприятии народа.

Из вышеизложенного следует, что с формальной точки зрения игру и ритуал довольно трудно разграничить. Как отмечает Й. Хейзинга, сходство между рассматриваемыми явлениями гораздо глубже и затрагивает не только формальную, но и содержательную сторону. Что касается душевного состояния участников во время игры и во время священнодействия, в случае последнего имеет место глубокое погружение и абсолютно серьезное восприятие ситуации: «Само собой разумеется, что состояние духа, в котором общество переживает и воспринимает свои святыни, отличается в первую очередь высокой и священной серьезностью» [Там же. С. 39].

Игра, обладающая способностью полностью захватывать игрока, также вызывает подобное настроение. Иногда человек может настолько увлечься игрой, что почти перестает осознавать происходящее как развлечение. Радость, душевный подъем и напряжение, сопровождающие игру, очень схожи с чувствами, испытываемыми во время ритуальных действий. Указывая на то, что последние часто проходят в форме празднества, Й. Хейзинга пишет: «Выключение из обыденной жизни, преимущественно, хотя и не обязательно, радостный тон поведения (праздник может быть и серьезным), временные и пространственные

границы, существование заодно строгой определенности и настоящей свободы – таковы самые основные социальные особенности, характерные и для игры, и для праздника» [Там же. С. 40].

С другой стороны, вышеописанная характеристика отнюдь не отменяет свойственного игре и ритуалу ощущения нереальности происходящего. Это ощущение может отойти на задний план, может вообще не осознаваться, но оно никогда не исчезает полностью даже при состоянии глубокого экстаза: «...Состояние духа, в котором пребывают участники и зрители больших религиозных праздников у дикарей, не есть состояние приподнятости и иллюзии. Задняя мысль, что все это «невзаправду», здесь отнюдь не отсутствует» [Там же].

Таким образом, игровая и ритуальная деятельность, несомненно, обладают общими признаками, но с определенными оговорками:

1. Наличие заранее установленных правил (однако правила игры при желании можно изменять);
2. Особая организация пространства, в котором проводится игра или ритуал, изолированность от окружающего мира;
3. Воспроизводимость (игра и ритуал ограничиваются временными рамками, но их возможно повторить);
4. Эффект двойной реальности»: участники игры или ритуала относятся к происходящему с полной серьезностью, но не отождествляют происходящее с реальной жизнью.

М. В. Никитин в учебном пособии «Курс лингвистической семантики» указывает, что духовное творчество людей проявляет себя в двух видах духовной деятельности: рационально-логической и фантазийно-игровой [48]. Рационально-логическая деятельность помогает человеку решать задачи, которые ставит реальная действительность, в то время как фантазийно-игровая деятельность воплощает духовную сторону игровой деятельности, она свободна от законов реальности и

подчиняется лишь тем правилам, что установлены в рамках ее самой. Граница между видами духовной деятельности не является четкой, и область между ними автор называет фидейным сознанием, так как ее ключевым понятием является вера. Фидейное сознание, в отличие от игрового, опирается на полученные опытным путем знания и ставит своей целью объяснение объективных закономерностей мира, однако использует для этого специфические методы – интуицию, веру и обман. В некоторых обстоятельствах эти методы могут быть весьма полезны, но не менее часто вводят в заблуждение и искажают реальную картину происходящего «Однако между двумя полюсами духовной деятельности – рационально-логической и фантазийно-игровой – лежит обширная область знания неполного, сомнительного или ложного, где человек волей-неволей действует на основе интуиции, веры или обмана» [48, с. 638].

С нашей точки зрения, религию вполне возможно считать проявлением фидейного сознания, так как религия основывается на вере, которая подается как объективное, истинное знание. Из этого можно сделать вывод, что ритуальная деятельность, являясь одной из составляющих религии, содержит элемент игры, так как создает собственную реальность, свой ментальный мир.

### 1.3. Классификация игр

Представленные в предыдущих параграфах точки зрения исследователей дают достаточно полную характеристику феномена игры. Однако следует учитывать, что данное явление отнюдь не однородно, существует множество разновидностей игр, и каждая обладает своими особенностями и выполняет свои функции. Приведем в качестве примера классификацию, предложенную французским антропологом, социологом и эссеистом Р. Кайуа.

Исследователь отмечает, что огромное разнообразие игр и многоаспектность данного феномена значительно затрудняют классификацию. Определение единого принципа, позволяющего распределить игры по группам, представляется проблематичным: в качестве критериев классификации могут выступать инструмент игры, необходимое для той или иной игры качество, число участников, место проведения игры или атмосфера во время игры, однако данные критерии едва ли можно считать надежными основаниями классификации. Р. Кайуа предлагает собственный вариант классификации игр на основе преобладающего в данной категории игр определенного настроения – состязательности, случайности, симуляции или головокружения. Выделяются 4 категории игр или, как называет их сам Р. Кайуа, рубрики, именуемые соответственно *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx* [32, с. 50]. Далее следует описание каждой рубрики.

1. *Agon*. Игры данной категории представляют собой соревнование, где противники имеют равные шансы на победу. Состязание нацелено на применение определенного качества (быстроты, выносливости, памяти, сообразительности и т. д.) Изначальное равенство игроков является одним из важнейших принципов, и иногда для его восстановления слабейшему игроку дается фора. Конечно, достичь полного равенства удастся далеко не всегда (например, в шахматах преимущество получает игрок, который делает первый ход, а в крокете – последний), но оно становится идеалом, к которому необходимо стремиться. Игры данной группы предполагают мастерство, настойчивость и дисциплину участников, при этом применять свои способности нужно честно. Таким образом, победа в игре типа *Agon* является исключительно личной заслугой [Там же. С. 52-54].

2. *Alea*. К играм данного типа автор относит все игры, исход которых зависит не от усилий игрока, а от воли судьбы. К данной категории относятся такие игры, как рулетка, орлянка, лотерея и т. д. Если в случае *Agon*'а роль случая стремятся устранить, или, по крайней мере, свести к минимуму, то в играх *Alea* именно случай

является определяющим фактором. Игрок же при этом пассивен, от него не требуется проявление каких-либо особенных качеств. Следует отметить, что данный тип игр, как и *Agon*, предполагает установление справедливости, но проявляется она не в уравнивании шансов конкурентов, а в равновесии риска и выгоды, которую получает игрок [Там же. С. 54-57].

Вместе с тем существуют игры, в которых *Agon* и *Alea* сочетаются. Например, некоторые разновидности карточных игр (бридж, покер) требуют от игрока не только определенных навыков, но и проницательности и выдержки, хотя роль случая немаловажна. Также соревнование вполне может послужить поводом для пари: для участников состязания его исход является результатом их усилий, но для заключающих пари он случаен [Там же. С. 55].

Кроме того, может возникнуть вопрос, действительно ли результат азартной игры воспринимается как случайный. Даже если говорить о чисто азартных играх, не требующих никаких специальных навыков, как, например, игра в рулетку, объективно мы понимаем, что и выигрыш, и проигрыш абсолютно случайны, однако сам игрок может воспринимать ситуацию иначе. Дж. Бухдал (J. Buchdahl), автор книги “Squares and sharps, suckers and sharks”, освещающая психологические и философские аспекты азартных игр, замечает, что тяга людей к подобным развлечениям обычно объясняется желанием испытать острые ощущения, отвлечься от проблем или улучшить свое материальное положение, но все эти факторы второстепенны, основной же причиной является стремление к контролю. Азартные игры позволяют почувствовать власть над неизведанным и контролировать свою судьбу: почти каждый игрок имеет собственную стратегию, которая, по его мнению, должна привести к поставленной цели. Разумеется, этот контроль иллюзорен, но в игре просто не было бы смысла, если бы она действительно воспринималась как проявление воли слепого случая. Дело в том, что стремление находить причинно-следственные связи между явлениями сформировалось у людей в ходе эволюции,

так как использование готовых схем значительно экономит время и энергию, помогая лучше ориентироваться в окружающей обстановке. Таким образом, поведение человека во время азартной игры может иллюстрировать его поведение в любой ситуации, требующей принятия решений [87, р. 5-6].

Сходство игр, принадлежащих к вышеописанным категориям, выражается в их способности заменять реальную действительность некой идеализированной моделью, когда все имеют одинаковую возможность проявить себя или же удостоиться милости судьбы [32, с. 56-57].

Оставшиеся две категории игр следует охарактеризовать, так как они, хотя и не будут рассматриваться в нашем исследовании, в некоторых случаях могут сочетаться с играми, принадлежащими к уже описанным группам.

3. *Mimicry*. Подобные игры представляют собой подражание кому-либо или чему-либо. Это очень широкий спектр разнообразных явлений, от детских игр вроде игр в магазин, в школу и т. д. до театральных представлений. Подобные игры одинаково популярны у детей и у взрослых, они дают возможность испытать новые ощущения, отвлечься от повседневной жизни. Целью такого подражания является вовсе не обман окружающих, а самопознание, раскрытие собственной личности [Там же. С. 57-60].

4. *Illinx*. Игры данного разряда предполагают вхождение в транс, нарушение стабильности восприятия. Данный эффект обычно 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 [Там же. 60-64].

В данной работе мы сосредоточились на играх, относящихся к категориям *Agon* и *Alea*. Для нас не является самоцелью разделение игр на какие-либо группы, мы планируем рассмотреть особенности языковой объективации игровой деятельности как средства психологической характеристики личности,

межличностных отношений и социальной обстановки. Данный параграф служит в первую очередь для уточнения объекта нашего исследования.

## Выводы по ГЛАВЕ 1

Вышеизложенное позволяет заключить, что игра действительно является исключительно важным культурным феноменом. Нами приведены лишь некоторые точки зрения относительно сущности данного явления, однако они позволяют нам выделить признаки игровой деятельности, которые мы считаем наиболее важными:

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.

Большинство данных признаков не являются специфическими для игры и могут также быть применены к другим сферам деятельности, например, религии и искусству.

С другой стороны, искусство и ритуальная деятельность сами в той или иной степени заключают в себе игровое начало.

Однако игра и ритуал не являются полностью идентичными понятиями, несмотря на общность некоторых важнейших признаков. Разграничить их можно, если принять во внимание, что игра не является обязательной процедурой и служит, в первую очередь, для развлечения, хотя имеет и другие важные функции. Иногда игра может превращаться в своеобразную дань традиции, однако здесь мы имеем

дело с частными случаями функционирования данного явления, не меняющими сущностных свойств игры.

Классификация игр также представляет собой достаточно сложную проблему, если учесть многообразие возможных оснований для классификации. В нашем исследовании в качестве примера приведена классификация игр, предложенная Р. Кайуа, предполагающая разделение игр на 4 категории на основании способности тех или иных игр вызывать у человека определенные эмоции [32]. В настоящей работе мы уделяем внимание играм, которые упомянутый исследователь относит к категориям *Agon* и *Alea*, что позволит избежать неоправданного расширения объекта исследования.

## **ГЛАВА 2. Понятие, значение и концепт: соотношение терминов. Проблема художественного концепта и художественного дискурса**

### **2.1. Понятие, значение и концепт**

Проблемы, связанные с процессами познания человеком мира, взаимодействия сознания и языка, являлись и являются предметом интереса множества исследователей, принадлежащих к различным научным школам и направлениям. Положения, касающиеся обозначенной проблемы, можно встретить в трудах В. фон Гумбольдта, А. А. Потебни, И. А. Бодуэна де Куртенэ, Г. Гийома, К. Бюлера [12, с. 15]. Л. Ельмслев считал язык неотъемлемой частью человеческого разума [29].

Многие советские лингвисты и философы считают, что язык и мышление настолько тесно взаимосвязаны, что существование одного без другого не представляется возможным. Однако в коллективной монографии Б. А. Серебренникова, Е. С. Кубряковой, В. И. Постоваловой и др. отмечается, что знания человека о мире первичны по отношению к языку: «Наименование предмета совершенно невысказуемо без предварительного, хотя бы самого элементарного, знания данного предмета» [56, с. 72]. Понятие о том или ином объекте или явлении существует в сознании человека до того, как к этому понятию подбирается звуковой комплекс, который при этом не имеет прямой взаимосвязи с обозначаемым им понятием (одному и тому же понятию могут соответствовать разные звуковые комплексы). Таким образом, возникает языковой знак, который не является отражением означаемого, но указывает на него. Без этого язык не смог бы служить средством общения: «Язык только тогда будет связан с окружающим миром, если он воспримет знаковую форму, обладающую свойством указывать на окружающий мир» [Там же. С. 75]. Окружающая действительность отражается не языком, а мышлением человека, язык же связан с действительностью посредством языкового знака.

Указанные авторы замечают, что познание человеком мира во всем его многообразии невозможно. Знания человека о мире зависят от его возраста, социальной среды, образования, профессии и множества других факторов. Однако люди все же способны понимать друг друга благодаря общим значениям слов, которые призваны возбуждать в сознании собеседника наиболее обобщенные характеристики подразумеваемого объекта: «Структура познавательного аппарата человека не приспособлена к тому, чтобы сразу и полностью воспроизвести в идеальной форме объект во всей его сложности» [Там же. С. 87].

Похожую мысль мы встречаем у А. А. Потебни: «Внутренняя форма слова, произнесенного говорящим, дает направление мысли слушающего, но она только возбуждает этого последнего, дает только способ развития в нем значений, не назначая пределов его пониманию слова. Слово одинаково принадлежит и говорящему, и слушающему, а потому значение его состоит не в том, что оно имеет определенный смысл для говорящего, а в том, что оно способно иметь смысл вообще. Только в силу того, что содержание слова способно расти, слово может быть средством понимать другого» [54, с. 162].

А. А. Потебня, кроме того, различает 2 типа значения слова – ближайшее и дальнейшее. Под ближайшим значением понимается собственно языковое значение, которое составляет содержание мысли в момент речи. Дальнейшее значение слова представляет собой информацию об обозначаемом объекте, не относящуюся к сфере языкознания [Приводится по: 59].

В. З. Богуславский, критикуя философскую концепцию позитивизма, согласно которой между мышлением и языком нет никакой взаимосвязи, слова не способны выражать понятия и, более того, мешают взаимодействию между людьми, отмечает, что понятие, являясь отвлеченным и ненаглядным образом, не может существовать иначе как на базе слова. Только слово способно обеспечить необходимый для понятия уровень абстракции: «Понятие не может ни возникнуть, ни существовать

без материальной, словесной, основы. Пока нет ни слов, ни предложений, нет абстрактных мыслей, нет ни суждений, ни понятий» [9, с. 189]. Данный автор предлагает следующее определение понятия: «Понятие есть образ объективной действительности, отражение ее в мозгу человека. Но отражение это очень своеобразно. Создать его значит отразить действительность в таком образе, который, включая лишь некоторые черты предмета, не содержит других его сторон, – образе, объединяющем в себе множество предметов, во многом отличных друг от друга» [Там же]. В образовании понятий, безусловно, участвует воображение, однако в понятиях, существующих в мышлении разных людей, существует общность, обеспечивающая взаимопонимание: «Эта общность понятий у различных людей объясняется и тем, что она отражает общее в явлениях объективной действительности, и тем, что эти понятия возникают лишь в обществе, лишь в процессе общения между людьми, лишь благодаря этому общению в процессе общественного производства» [Там же. С. 191].

Д. Л. Горский утверждает: «При естественнонаучном подходе к вопросам мышления нетрудно убедиться, что идеальное, мысль, не существует иначе как в неразрывной и непосредственной связи с материальным, являясь свойством последнего» [25, с. 59]. Без языка невозможно общение между людьми, передача знаний от одного поколения к другому.

Взаимопонимание людей достигается благодаря наличию у слова лексического значения. Оно определяется Д. Л. Горским как «совокупность признаков предметов и явлений, связываемая с определенным звуковым комплексом, которая позволяет обозначать вполне определенную группу предметов (в том числе и отдельный предмет), отличая их одновременно от других групп предметов (соответственно, от других отдельных предметов)» [Там же. С. 66].

Значение слова, по мнению Д. Л. Горского, представляет собой понятие настолько, насколько в нем отражены признаки предметов, обозначаемых звуковым

комплексом с данным значением. В то же время понятие и значение не всегда возможно отождествить. Так, данный исследователь выделяет понятия в широком смысле (те, которые мы используем в повседневной жизни) и понятия в узком смысле (научные понятия). Первые включают все мысли, связанные с общими и отличительными признаками обозначаемых объектов. Такие понятия и значения соответствующих слов совпадают. Что касается научных понятий, они отражают не все, а наиболее существенные признаки предмета.

Следует, кроме того, отметить, что понятие не способно отразить все особенности предмета, так как знание человека об окружающей действительности несовершенно. По мере расширения наших знаний о мире совершенствуются и понятия. Изменяться может как содержание понятий, которыми владеет общество в целом, так и понятий, существующих в сознании каждого человека: «Содержание понятий, которыми владеет отдельный человек, в ходе его воспитания и обучения также претерпевает значительную эволюцию: оно постоянно обогащается, углубляется, совершенствуется» [Там же. С. 71]. При этом, несмотря на обогащение содержания понятия, оно часто обозначается одним и тем же словом, что не препятствует пониманию, так как значение слова остается неизменным – оно относится к одному и тому же классу предметов.

Г. В. Колшанский отмечает, что абстрактное мышление является необходимым условием для выделения человека из животного мира. Абстрактное мышление рассматривается как этап формирования в сознании обобщенных образов предметов и явлений, фиксирующих фрагменты действительности в виде идеальных сущностей – понятий. Благодаря понятийному сознанию человек способен преобразовывать объективный мир в идеальные сущности, которые требуют материального закрепления. В данном случае таким закреплением является звуковой язык. Оперировать понятиями помогают особые звуковые комплексы – слова. Понятийный мир является вторичным по отношению к объективному миру и

представляет собой его отражение. В их основе лежат одинаковые закономерности. В противном случае понятия не помогли бы ориентироваться в реальном мире. Язык, в свою очередь, должен быть структурирован по тем же принципам, что и понятийный мир [36].

Вышеупомянутые авторы не используют термин *концепт*, однако он тесно связан с представлениями о понятии и значении. Интерес исследователей к процессам восприятия и познания мира человеком привел к возникновению в конце XX в. когнитивной науки, основанной на антропоцентрической парадигме. Когнитивная наука разделяется на множество дисциплин, но особое место среди них занимает когнитивная лингвистика, так как именно язык, участвуя в получении, передаче, сборе, хранении и обработке информации, наилучшим образом обеспечивает доступ к сознанию. Основным понятием когнитивной науки является когниция (cognition). Данный термин часто переводится как «познание», но это не совсем точно, так как, в отличие от познания, когниция включает не только сознательное мышление, но и повседневный опыт: «Когниция – это понятие, которое охватывает не только целенаправленное, теоретическое познание, но и простое, обыденное (не всегда осознанное) постижение мира в каждодневной жизни человека, приобретение самого простого – телесного, чувственно-наглядного, сенсорно-моторного – опыта в повседневном взаимодействии человека с окружающим миром» [11, с. 20].

В. З. Демьянков замечает, что старейшим представлением о когниции является ее истолкование как некоего «предзнания» при интерпретации текста. Когниция и концепт являются в большей степени интуитивными структурами, в отличие от познания и понятия, которые относятся к сфере рассудка [27]. Следовательно, когниция представляет собой интуитивное знание, основанное на субъективном опыте личности.

Когнитивная деятельность человека невозможна без процессов категоризации и концептуализации. Последнюю Н. Н. Болдырев предлагает определять как «осмысление поступающей информации, мысленное конструирование предметов и явлений, которое приводит к образованию определенных представлений о мире в виде концептов (т. е. фиксированных в сознании человека единиц знания)» [11, с. 37]. Таким образом, концепт является результатом осмысления окружающей действительности, объединяя объективные характеристики определенного предмета или явления с субъективными представлениями и ассоциациями.

И. А. Стернин, выделяя различные виды человеческого сознания, отмечает, что все они формируются за счет познания человеком окружающей действительности, следовательно, сознание в обобщенном виде возможно назвать когнитивным, что подчеркивает его преобладающий познавательный аспект, а содержание сознания составляет вся информация об окружающем мире, полученная человеком в результате познания. Когнитивное сознание, в свою очередь, находит отражение в языке [71].

По мнению Д. С. Лихачёва, концепт представляет собой результат столкновения усвоенного значения с индивидуальным опытом человека [Приводится по: 53]. З. Д. Попова и И. А. Стернин анализируют существующие варианты определения концепта и выводят собственное определение: «дискретное ментальное образование, являющееся базовой единицей мыслительного кода человека, обладающее относительно упорядоченной внутренней структурой, представляющее собой результат познавательной (когнитивной) деятельности личности и общества и несущее комплексную, энциклопедическую информацию об отражаемом предмете или явлении, об интерпретации данной информации общественным сознанием и отношении общественного сознания к данному явлению или предмету» [53, с. 24].

«Семантическое пространство языка – это та часть концептосферы, которая получила выражение с помощью языковых знаков, совокупность значений, передаваемых языковыми знаками данного языка» [Там же. С. 44].

Концепт, как и понятие, может быть выражен словом, хотя для существования концепта вербализация не обязательна. Однако вербализация делает концепт общеизвестным, так как значения слов, передающих данный концепт, отражены в словарях и доступны всем носителям языка.

Данные авторы также рассматривают проблему соотношения концепта и значения, выделяя как общие черты, так и различия. Общим является то, что концепт и значение представляют собой результат отражения человеческим сознанием объективной либо субъективной действительности и имеют когнитивную природу. Но значение и концепт являются результатом деятельности разных видов сознания: концепт относится к когнитивному сознанию, а значение – к языковому. Кроме того, значение не просто отражает действительность, но представляет собой коммуникативно-релевантную часть концепта. Психолингвистическое значение, выявляемое путем ассоциативных и других экспериментов, шире значения, представленного в словарях, однако даже оно не исчерпывает смысловое содержание концепта: «В связи с этим считаем необходимым терминологически разграничить два типа значений – значение, представленное в толковом словаре и значение, представленное в сознании носителей языка» [Там же. С. 66].

В. И. Карасик и Г. Г. Слышкин определяют лингвокультурный концепт как условную ментальную единицу, направленную на комплексное изучение языка, сознания и культуры. Лингвокультурный концепт связан одновременно со сферами сознания, культуры и языка: концепт пребывает в сознании, детерминирован культурой и опредмечивается в языке. Взаимосвязи между тремя обозначенными сферами достаточно сложны. Язык можно рассматривать и как часть культуры, и как внешний по отношению к ней фактор, в то время как между языком и сознанием

существует двусторонняя связь, категории сознания выражаются в категориях языка, которые, в свою очередь, определяют категории сознания [33, с. 76].

В. И. Карасик и Г. Г. Слышкин указывают, что лингвокультурный концепт отличается от других разновидностей ментальных единиц значимостью ценностного компонента, так как и культура основывается на ценностном принципе. Лингвокультурный концепт не имеет четких границ, он формируется вокруг некоторой ценностно-акцентуированной точки сознания на основе ассоциативных векторов. Более важные для носителей языка ассоциации составляют ядро концепта, менее важные – периферию. Также в структуре концепта возможно выделить фактуальный и образный компоненты [Там же. С. 77-78].

Понятийный элемент включает фактуальную информацию об объекте, являющемся основой для формирования концепта. Образная составляющая концепта основана на способе познания мира, который сформировался ранее понятийного. Она не всегда поддается рефлексии. Результатом образного мышления является наглядное чувственное представление, которое отражается в образной составляющей концепта: «В образный элемент концепта входят все наивные представления, закрепленные в языке, внутренние формы слов, служащих выражению данного концепта, устойчивые мыслительные картинки» [66, с. 13].

У. Чейф (W. Chafe), признавая огромную важность интроспекции для изучения работы человеческого сознания, отмечает, что полученные таким путем данные должны быть тем не менее верифицированы общими наблюдениями: «Данные, полученные только через личные наблюдения, не могут сами по себе помочь научному пониманию. Не потому, что они незначительны и неверны, а потому, что они нуждаются в подкреплении договоренностью, а также в соотнесении с данными, полученными через общие наблюдения. Когда речь идет об изучении сознания, язык дает богатейший фонд доступных для общего наблюдения релевантных данных. Таким образом, язык помогает нам избежать солипсизма, который следует из чистой

интроспекции» [88, р. 15] (перевод мой – Д. С.). Можно предположить, что доступная для общего наблюдения часть соответствует значению слова, однако им не исчерпывается все многообразие его смысловых оттенков.

На основании вышесказанного можно заключить, что определения понятия и концепта в значительной степени схожи, однако для концепта более характерно сочетание объективных признаков предмета или явления с субъективными ассоциациями.

## 2.2. Эволюция понятия «художественный концепт»

В настоящее время достижения когнитивной лингвистики широко используются в различных научных областях, в том числе они позволяют выработать новый подход к анализу текста. По мнению И. А. Щировой и Е. А. Гончаровой, когнитивная парадигма на данный момент является наиболее эффективной и востребованной в решении проблем лингвистики текста: «Надежды, связанные с решением «головоломок» из области лингвистики, в том числе из области лингвистики текста, обращены сегодня к парадигме, сочетающей когнитивные, дискурсивные и интерпретативные характеристики» [84, с. 131]. Данные авторы отмечают, что процесс создания художественной модели творческим субъектом является ментальной деятельностью, следовательно, использование положений когнитивной лингвистики может быть полезно при анализе художественного текста.

Н. Н. Бочегова в монографии «Этнос. Язык. Концептосфера», посвященной исследованию национальной специфики основных концептов американской действительности, отмечает, что культура народа проявляется, прежде всего, в вербальных и невербальных текстах. Специфика художественного текста заключается в том, что он объединяет индивидуально-авторское и коллективное

восприятие действительности: «Тот факт, что художественный текст представляет собой акт индивидуального, а не коллективного творчества, не лишает его национально-культурного своеобразия» [15, с.12]. Анализ художественного текста позволяет выявить как индивидуально-авторское наполнение, так и этнокультурную специфику концепта.

Согласно Ж. Н. Масловой, использование когнитивного подхода для анализа языка и текста может быть полезно при изучении ментальных процессов. Кроме того, современный этап развития науки предполагает взаимопроникновение технологий, используемых в различных научных областях, благодаря чему изменилось отношение к процессам производства и интерпретации художественного текста, который стал восприниматься как совокупное знание, включающее суммарный опыт множества людей и особенности взаимоотношений между ними. Следовательно, художественное творчество не может не быть связано с повседневной жизнью: «И если совокупное знание составляет не только суммарное знание людей, но и структуру их взаимодействий, то художественно-эстетический опыт и формы его репрезентации должны быть включены в повседневный контекст» [45, с. 12].

Термин *концепт*, являясь междисциплинарным, используется во многих сферах гуманитарного знания. В литературоведении он фигурирует как художественный концепт. Настоящая работа выполнена на материале художественных текстов, следовательно, понятие художественного концепта неизбежно оказывается в центре нашего внимания, и мы считаем необходимым затронуть проблему эволюции данного понятия.

По мнению Г. Г. Слышкина, изучение концепта позволяет рассматривать множество аспектов лингвокогнитивной деятельности в их единстве, что соответствует возникшей в XX в. тенденции к взаимопроникновению различных областей науки. Особую значимость для лингвоконцептологических исследований

приобрела взаимосвязь таких феноменов, как языковое и энциклопедическое значения слова, различные структуры сознания, которые стали рассматриваться как гипонимы концепта, а также результаты логико-понятийного и образного осмысления действительности. Последнее означает отсутствие противопоставления познавательного и художественного концептов [67, с. 29-30].

В структуру концепта могут включаться понятийный и образный компоненты, однако в различных типах дискурса они реализуются неравномерно: «...если в бытовом общении обычно доминирует понятийный элемент, то для поэтического дискурса более актуален элемент образный» [Там же. С. 30].

Кроме того, Г. Г. Слышкин выделяет три уровня существования лингвокультурного концепта: системный потенциал, субъектный потенциал и уровень текстовых реализаций, представляющий собой использование концепта для реализации определенной коммуникативной задачи. Данный уровень наименее упорядочен: «...в каждом конкретном случае текстовой реализации мы имеем дело лишь с незначительной частью концепта, которая оказывается востребована для воплощения определенной коммуникативной потребности» [Там же. С. 33].

В отечественной науке одним из первых к проблеме концепта обратился С. А. Аскольдов. В статье «Концепт и слово» ученый подразделяет концепты на познавательные и художественные. Познавательный концепт определяется как «мысленное образование, которое замещает нам в процессе мысли неопределенное множество предметов одного и того же рода» [4, с. 269]. Вместе с тем замещая определенную общность, познавательный концепт подразумевает возможность конкретизации (чем и определяется его способность к замещению): «Наше определение концепта, как акта, намечающего вполне определенную мысленную обработку (анализ и синтез) конкретностей определенного рода, вполне объясняет, как концепт может заменять то, на что он потенциально направлен» [Там же. С. 272]. Художественный концепт, по мнению С. А. Аскольдова, отличается от

познавательного отсутствием логической четкости и более сложной структурой: «К концептам познания не примешиваются чувства, желания, вообще иррациональное. Художественный концепт чаще всего есть комплекс того и другого, т. е. сочетание понятий, представлений, чувств, эмоций, иногда даже волевых проявлений» [Там же. С. 274]. Кроме того, познавательный концепт всегда замещает некую множественность объектов, обозначая нечто за пределами самого концепта. Художественный концепт более нагляден и конкретен, однако представляет потенциальную возможность дальнейшего уточнения. Если раскрытие смысла познавательного концепта ограничивается рамками логики или законами действительности, то для художественного концепта характерна «неопределенность возможностей». Именно она является причиной того, что восприятие художественного произведения читателем далеко не всегда совпадает с авторским восприятием, так как концепт может лишь направить восприятие читателя в нужном направлении, но не определить его полностью [Там же]. Таким образом, художественный концепт и познавательный концепт не являются полностью противоположными понятиями, более того, познавательный концепт может служить основой художественного.

С. А. Аскольдов также поднимает вопрос о взаимоотношении понятий художественного концепта и художественного образа. По его мнению, художественный концепт может потенциально заключать в себе образы, конкретизирующие содержание концепта: «Художественный концепт не есть образ или если и содержит его, то случайно и частично. Но он несомненно тяготеет именно прежде всего к потенциальным образам и также направлен на них, как и познавательный концепт направлен на конкретные представления, подходящие под его логический «родовой» объем» [Там же. С. 275]. Следовательно, художественный концепт и художественный образ – взаимосвязанные, но не тождественные понятия.

Д. С. Лихачёв, анализируя вышеупомянутую работу С. А. Аскольдова, замечает, что концепты формируются путем взаимодействия словарного значения слова с субъективными ассоциациями личности. Чем богаче жизненный опыт человека, тем сложнее и многограннее концепты в его сознании [41, с. 153]. Все люди потенциально имеют возможность формировать концептосферу национального языка, однако ведущая роль в этом процессе принадлежит писателям и носителям фольклора. Из этого можно сделать вывод, что художественный концепт как единица индивидуального мировосприятия автора может не только частично основываться на познавательном концепте (на что указывал С. А. Аскольдов), но и обогащать национальный культурный опыт [Там же. С. 155-156].

И. А. Тарасова в статье «Художественный концепт: диалог лингвистики и литературоведения» отмечает, что художественный концепт можно понимать как единицу индивидуально-авторского восприятия мира или как элемент национальной художественной картины мира. Недостатком последнего из названных подходов можно считать то, что содержание концепта национальной культуры не всегда совпадает с содержанием соответствующего художественного концепта, что может объясняться актуализацией в художественном тексте признаков концепта, важных для раскрытия проблематики данного произведения, но не отраженных в ядре национального концепта. С другой стороны, художественный концепт едва ли может быть продуктом только лишь индивидуального восприятия, которое всегда основывается на восприятии коллективном. Вероятно, художественный концепт включает в себе и национальные, и индивидуально-авторские характеристики [74, с. 742-744].

Что касается взаимосвязи художественного концепта и художественного образа, И. А. Тарасова приходит к выводу, что образ и художественный концепт являются единицами авторского сознания, но образ представляет собой некую

художественную целостность, а концепт – совокупность определенных признаков, формирующих эту целостность и не воспринимаемых по отдельности. Иными словами, образ можно считать единицей восприятия, а концепт – результатом анализа: «Концепт в таком случае возможно рассматривать как методологический конструкт, т. е. не онтологически, а эпистемологически» [Там же. С. 744].

В работе «Антология художественных концептов русской литературы XX века» указывается, что художественный концепт, являясь единицей сознания писателя, намного сложнее художественного образа, который служит для выражения авторской картины мира в определенном произведении и репрезентирует наиболее значимые компоненты концепта [17, с. 6]. Под художественным концептом можно понимать единицу индивидуального сознания писателя, значение которой раскрывается в контексте литературного произведения через образы и символы. Художественный концепт не только играет важную роль в формировании сюжета и проблематики произведения, но и обеспечивает взаимосвязь данного текста с другими произведениями автора и художественной литературы в целом [Там же. С. 7].

В учебном пособии Л. Г. Бабенко «Лингвистический анализ художественного текста. Теория и практика» также говорится о важности исследования концептуального пространства художественного текста, которое является одним из главных объектов лингвистического анализа. Автор отмечает, что традиционно индивидуально-авторская концепция художественного текста изучается литературоведением и эстетикой, однако развитие когнитологии и антропологической лингвистики породило необходимость исследования текста в русле данных дисциплин. Исследование концептуального пространства текста сводится к определению его базовых концептов: «Таким образом, можно предположить, что, представляя собой информацию эстетико-художественного характера, концептуальная информация семантически выводится из всего текста как

структурно-смыслового и коммуникативного целого, поэтому нацеленный на ее выявление специализированный лингвистический анализ может быть ограничен частной задачей – обнаружением и интерпретацией базовых концептов (или концепта) того или иного литературного произведения» [5, с. 55-56].

Н. С. Болотнова признает, что природа и структура художественного концепта недостаточно изучены, однако он, несомненно, является единицей поэтической картины мира, выраженной в тексте. Художественный текст, отражая мировосприятие автора, которое также определенным образом отражает окружающую действительность, помогает формировать восприятие читателя [13, с. 74]. Признавая наличие в структуре концепта нескольких смысловых слоев, Н. С. Болотнова считает наиболее значимым ассоциативный слой, отражающий представления автора о воплощенном в художественном концепте явлении окружающей действительности. Ассоциации могут быть представлены как отдельными лексическими единицами, так и словосочетаниями, предложениями и даже текстовыми фрагментами. В ассоциативно-смысловое поле концепта входят ключевое слово, номинирующее данный концепт, вместе с синонимическими языковыми единицами и репрезентанты и актуализаторы концепта – текстовые единицы, определенным образом связанные с исследуемым концептом. Последние порождают так называемые ассоциаты – элементы, которые адресат соотносит с определенными явлениями окружающей действительности. Ассоциаты объединяются в ассоциативные ряды, каждый из которых отражает определенную смысловую грань концепта [Там же. С. 75-76].

В. А. Маслова утверждает, что концепт может иметь множество форм выражения, а в сферах жизни, основывающихся на языке, таких как литература, эти формы особенно многообразны. Именно поэтому так важно изучение индивидуально-личностных концептов, репрезентированных в творчестве выдающихся писателей: отдельные смысловые компоненты этих концептов нередко

становятся достоянием культуры. Художественный концепт создается путем определенной смысловой модификации познавательного концепта: «В художественном тексте конвенциональное значение концепта деформируется, видоизменяется под воздействием личностных интерпретаций. Так создается художественный концепт, который можно считать продолжением познавательного концепта» [44, с. 34].

Художественный концепт имеет несколько важных отличий от познавательного: во-первых, он основан на субъективных ассоциациях и эмотивных смыслах, во-вторых, помогает раскрыть художественный образ и даже сам включает в себя образы: «В отличие от обобщенных познавательных концептов художественные концепты индивидуальны, личностны, размыты и психологически более сложны; это комплекс понятий, представлений, чувств, эмоций, иногда даже волевых проявлений, возникающих на основе художественной ассоциативности» [Там же. С. 35].

Совокупность художественных концептов образует поэтическую картину мира писателя.

Л. В. Миллер в своем диссертационном исследовании «Лингвокогнитивные механизмы формирования художественной картины мира» определяет художественный концепт как идеальное смысловое образование, представленное как в индивидуальном сознании, так и в коллективном: «Художественный концепт представляет собой сложное ментальное образование, которое принадлежит не только и не столько индивидуальному сознанию, сколько коллективному сознанию определенного этнокультурного сообщества» [46, с. 110].

Таким образом, с одной стороны, художественный концепт является элементом художественной картины мира данного общества и обладает относительной стабильностью, с другой стороны, выражаясь в разнообразных

художественных высказываниях, он обогащается новыми индивидуальными смыслами.

Согласно Л. В. Миллер, художественный концепт по своей природе невербализуем и не имеет формальных показателей в тексте, но «содержащаяся в нем информация эксплицируется в художественном высказывании, то есть в тексте, в слове» [Там же. С. 111]. Это кажущееся противоречие, на наш взгляд, может объясняться тем, что средства языкового выражения концепта вариативны, а заранее заданных способов его экспликации не существует. При этом все возможные варианты репрезентации художественного концепта имеют общий смысловой компонент: «Однако, хотя содержание концепта актуализируется в бесконечном количестве репродукций, выступая каждый раз по-иному и в новых комбинациях, все высказывания, смысловое содержание которых определяется их связью с соответствующим концептом, находятся в «парафрастических» отношениях и включают в себя некоторый смысловой инвариант» [Там же].

Художественные высказывания, в которых реализуется смысловое и эстетическое содержание художественного концепта в конкретном тексте, Л. В. Миллер предлагает определять как литературные мотивы. Именно через мотивы художественный концепт реализуется в тексте: «Другими словами, мотивы – это общность рассеянных в литературном пространстве, но в том или ином смысле однородных концептных смыслов, обретших текстуальные формы» [Там же].

Однако между концептом и мотивом, по мнению Л. В. Миллер, есть промежуточное звено – лейтмотив, представляющий собой выраженный невербально смысловой инвариант художественного высказывания, определяющий способы дешифровки заложенного в нем художественного смысла. Лейтмотив помогает эксплицировать определенные слои концепта, выстраивать ассоциативные и интертекстуальные связи. Кроме того, посредством лейтмотива происходит взаимное обогащение концепта и мотива [46].

На материале русской литературы исследователь выделяет 4 типа художественных концептов:

1. Концепты непосредственно личного отношения: аморфны, в их структуре преобладает эмоциональное содержание;
2. Концепты, понимаемые через общество: обладают четкой структурой, содержание определяется историческими и культурными особенностями общества;
3. Эмоционально-оценочные концепты: выражаются в художественных высказываниях с повторяющимся аксиологическим смыслом;
4. Стандартизированные, обусловленные этнокультурно интерпретации: смысловые комплексы, такие как лишний человек, тургеневская девушка [Приводится по: 69].

Данные разновидности концептов доступны для восприятия в ходе познавательной деятельности, но степень их осознаваемости личностью не одинакова: так, 2-й и 4-й типы воспринимаются на осознанном уровне, тогда как в восприятии концептов 1-го и 3-го типов преобладает иррациональное начало [46].

Е. А. Огнева предлагает определять художественный концепт как «компонент концептосферы художественного текста автора, включающий те ментальные признаки и явления, которые отражены в сознании народа и являются когнитивно и прагматически значимыми в рамках заданной автором сюжетной линии произведения» [49, с. 54].

В. Г. Зусман, рассуждая о роли понятия *концепт* в литературоведении, предлагает рассматривать данный вопрос с позиций системного подхода к литературе. Исследователь замечает, что в коммуникативной цепи «автор – произведение – читатель» связь между автором и произведением достаточно устойчива, но связь между произведением и читателем гораздо более сложна и зависит от множества исторических, социальных, личностных факторов. В целом же литература является открытой системой, одновременно подверженной влиянию

традиций и новизны, но это влияние не является непосредственным, а проявляется через автора и читателя.

В. Г. Зусман замечает, что литература также может быть представлена как система ценностей, состоящая из художественных текстов и связанных с ними ценностных установок, которые являются универсальными для данной культурной традиции и объединяют автора произведения и его читателя. Последнему традиция предоставляет определенный код, помогающий не только постичь смысл произведения, но и определить, что данный текст является художественным. Таким кодом В. Г. Зусман предлагает считать концепт. Концепт представляет собой своеобразную модель системы *литература*, а значит, обладает всеми свойствами этой системы: неустойчивостью, нестабильностью, неравновесностью [30].

В монографии «Поэтический идиостиль в когнитивном аспекте» И. А. Тарасова вслед за А. А. Залевской определяет художественный концепт как ментальную сущность, индивидуальное перцептивно-когнитивно-аффективное образование. Автор предлагает выделять в содержании художественного концепта предметный, понятийный, ассоциативный, образный, символический и ценностно-оценочный компоненты [73, с. 50-51]. Кроме того, И. А. Тарасова описывает различные типы художественных концептов и особенности их репрезентации в тексте [73].

Н. В. Володина предлагает следующее определение художественного концепта: «Концепт – это смысловая структура, воплощенная в устойчивых образах, повторяющихся в границах определенного литературного ряда (в произведении, творчестве писателя, литературном направлении, периоде, национальной литературе), обладающая культурно значимым содержанием, семиотичностью и ментальной природой» [21, с. 19].

Исследователь отмечает, что основные особенности концептов вообще (обобщающая или заместительная функция, определение существенных признаков и

доминант жизни общества, ментальное содержание) характерны также для художественного концепта, но приобретают эстетическую функцию. Следовательно, изучение художественных концептов невозможно без обращения к другим областям знания. Такие концепты реализуются через художественные образы, но в формировании концепта могут участвовать только образы, обладающие инвариантным смыслом и повторяющимся характером. Кроме того, образ должен отражать ментальность народа и наиболее значимые явления данной культуры. В художественном концепте, в отличие от художественного образа, главную роль играет инвариантный смысл, однако в творчестве каждого автора он реализуется неодинаково. Художественный концепт формируется сознанием автора, но может быть реконструирован читателем [Там же. С. 10].

По мнению Ю. С. Степанова, концепт «включает в себя не только логические признаки, но и компоненты научных, психологических, авангардно-художественных, эмоциональных и бытовых явлений и ситуаций» [70, с. 20]. Исследователь выделяет научные и художественные концепты, однако отмечает, что четкой границы между «научным» и «художественным» нет. К научным Ю. С. Степанов относит концепты, формирующиеся как бинарные оппозиции, тогда как художественные концепты «при обычном, естественном употреблении языка не поддаются парному утверждению...» [Там же. С. 21]. Следует отметить, что национальные концепты в большей степени тяготеют к «художественному», однако концепт, даже не являясь национальным, имеет определенный национальный колорит. Исследователь замечает, что концепт способен в максимально сжатой форме выразить сущность художественного текста, и вводит для данного явления термин «минимализация». Минимализация, в свою очередь, также имеет национальные черты. Таким образом, Ю. С. Степанов предлагает рассматривать художественный концепт как особый жанр словесности, подобный эссе [Там же. С. 63-64].

Н. В. Красовская в статье «Художественный концепт: методы и приемы исследования» отмечает, что художественный концепт, являясь разновидностью соответствующего культурного концепта, репрезентированной в художественном тексте, обладает некоторыми характеристиками, свойственными данному культурному концепту, что дает возможность применять сходные методики исследования. С другой стороны, художественный концепт является частью художественной картины мира, и некоторые его признаки проявляются только в художественном тексте. Художественная картина мира складывается из нескольких составляющих: «В ходе концептуального анализа необходимо учитывать, что художественная картина мира как сложное системное образование включает в себя такие системы, как, например, художественная картина мира на определенном этапе развития художественной культуры, картина мира, сформированная в рамках целого направления в искусстве, индивидуально-авторская художественная картина мира» [39, с. 22].

Художественный концепт находится в непрерывном взаимодействии со всеми составляющими данной системы, что и вызывает затруднения в процессе интерпретации его содержания. Кроме того, художественный текст и художественный концепт включают как индивидуально-авторские смысловые оттенки, так и художественный опыт, закрепленный в коллективном сознании. Художественный текст содержит не только эксплицитную, но и имплицитно выраженную информацию, в частности, эстетическую и культурную. Из этого следует вывод, что художественный текст (и художественный концепт) невозможно анализировать, не обращаясь к широкому общекультурному контексту [Там же].

Н. Г. Клебанова в своей диссертации, посвященной исследованию индивидуально-авторских концептов в англоязычных прозаических текстах, отмечает, что индивидуально-авторский концепт представляет собой квант структурированного знания о вторичной действительности, которая создается в

тексте художественного произведения. Также индивидуально-авторский концепт является динамичным компонентом культуры, формируемым путем трансформации соответствующего культурного концепта в соответствии с мироощущением писателя. Кроме того, индивидуально-авторский концепт может заполнять имеющиеся в концептосфере лакуны [35, с. 4].

Как видно из вышеизложенного, несмотря на многочисленность трактовок понятия художественного концепта, их основная идея во многом совпадает. Художественный концепт представляет собой ментальный конструкт, объединяющий объективную информацию, которая отражает знания автора о соответствующем объекте или явлении, и индивидуально-авторские смыслы, помогающие донести до читателя замысел произведения. Следует добавить, что художественный концепт обладает также этнокультурной спецификой, так как знания автора об определенном фрагменте окружающей действительности основываются на личном опыте взаимодействия с данной культурной средой.

### 2.3. Структура художественного концепта и методики его анализа

В современной лингвистике существует устоявшаяся методология анализа лингвокультурных концептов, что едва ли можно утверждать применительно к концептам художественным, ввиду неопределенности природы данного явления. Как было показано выше, понятие художественного концепта имеет множество трактовок. Столь же многообразны и методики его исследования, которые могут отличаться от методик, используемых при анализе лингвокультурных концептов, а могут частично совпадать с ними.

Н. С. Болотнова в статье «О методике изучения ассоциативного слоя художественного концепта в тексте» предлагает коммуникативно-когнитивный подход к исследованию художественных концептов, учитывающий как

лингвистические, так и экстралингвистические факторы. В рамках данного подхода приоритетная роль в структуре концепта отводится ассоциативному слою, отражающему представления автора о воплощенном в художественном концепте явлении окружающей действительности. Ассоциации могут быть представлены как отдельными лексическими единицами, так и словосочетаниями, предложениями и даже текстовыми фрагментами. В ассоциативно-смысловое поле концепта входят номинирующее концепт ключевое слово, его синонимические языковые единицы, а также репрезентанты и актуализаторы концепта – текстовые единицы, определенным образом связанные с исследуемым концептом. Последние порождают так называемые ассоциаты – элементы, «соотносящиеся в сознании адресата с определенными реалиями языка, сознания и окружающей действительности» [13, с. 75]. Ассоциаты объединяются в ассоциативные ряды, каждый из которых отражает определенную смысловую грань концепта.

А. В. Болотнов в статье «О методике дискурсивного анализа художественного концепта на основе текстовых ассоциатов» представляет анализ художественного концепта *хаос* в творчестве М. А. Волошина с точки зрения коммуникативной стилистики. Исследователь утверждает, что взаимодействие автора и читателя возможно благодаря определенным средствам и структурам, стимулирующим ассоциативную деятельность читателя. Также А. В. Болотнов выделяет основные положения коммуникативной стилистики:

1. Для автора первична ассоциативная деятельность, связанная с отбором языковых средств, обеспечивающих смысловое развертывание текста. Для читателя же первичны языковые средства, обеспечивающие понимание авторского замысла.

2. Ассоциации, возникающие в сознании читателя благодаря использованным автором текста языковым и неязыковым средствам, необходимы для дальнейшего смыслового развертывания текста.

3. Возникающие в сознании читателя текстовые ассоциации позволяют моделировать ассоциативные ряды, каждый из которых репрезентирует отдельное ассоциативное направление данного концепта [12, с. 58].

Под ассоциативным направлением А. В. Болотнов понимает «осознаваемое читателем единство текстовых ассоциатов, объединенных концептуально, тематически и по смыслу» [Там же].

Текстовые ассоциаты объединяются в ассоциативные ряды на основе тематической общности. Следует также учитывать, что ассоциативное поле художественного концепта формируется не только номинирующими концепт словами и их производными, но и лексическими единицами, связанными по смыслу с данным концептом в определенном контексте [Там же].

Кроме того, при анализе художественного концепта целесообразно применять метод дискурсивного анализа, предполагающий изучение экстралингвистических условий функционирования текста. По мнению Т. А. ван Дейка, дискурсивный анализ предполагает изучение не только лексической составляющей, но и социального и культурного контекста ситуации: «Нам необходимо и знание о мире и, следовательно, необходим когнитивный и социальный анализ знаний носителей языка в рамках определенной культуры, анализ того, как они используют эти знания в процессе интерпретации дискурса вообще и в установлении связности текста в частности» [26, с. 128].

Таким образом, дискурсивный анализ требует рассматривать текст в общекультурном контексте: «В нашем понимании дискурсивный анализ предполагает выход за рамки текста в широкий контекст эпохи, культуры; учет дискурсии, т. е. когнитивной деятельности автора и адресата, на основе анализа самого текста как результата первичной коммуникативной деятельности и объекта вторичной коммуникативной деятельности адресата» [Там же. С. 59].

Многие исследователи предлагают выделять в структуре художественного концепта различные «слои». Так, И. А. Тарасова выделяет предметный, понятийный, образно-символический, эмоционально-оценочный и ассоциативный слои [73, с. 50-51]. Хотя ассоциативный слой выделяется отдельно, нельзя не отметить, что он формируется в значительной степени на основе остальных слоев концепта, объединяя их.

Ю. Е. Прохоров относительно вопроса о характере представления концепта замечает: «Если исходить из того, что единственным реальным предъявлением концепта (или некоторых его составляющих элементов) может служить язык, а точнее, некоторая совокупность языковых единиц, соотносимых в своих значениях с той совокупностью составляющих некоторого элемента картины мира, который мы интуитивно-условно обобщаем в «концепт», то логично предположить, что именно анализ некоторой совокупности этих языковых единиц и предъявит нам совокупность тех значений, которые сопряжены с данным концептом» [55, с. 123]. Концепт может выражаться не только определенной лексической единицей, но целой совокупностью лексических единиц. Данный автор иллюстрирует приведенный тезис выдержками из различных ассоциативных словарей. Но, так как наше исследование выполняется на материале художественных текстов, мы рассматриваем лексические единицы и словосочетания, входящие в микроконтексты, связанные с упоминанием игровой деятельности.

Ю. Е. Прохоров не дает однозначного ответа на вопрос о возможности дать имя концепту. По мнению данного исследователя, это возможно, если исходить из идеи о вербальности мышления: каждое из существующих явлений действительности обязательно находит отражение в языке, хотя нередко в форме приблизительного описания. Определить концепт единичным словом удастся не всегда, так как в каждой ситуации общения актуализируются различные смысловые составляющие концепта, которые в данной ситуации могут заменять имя концепта:

«В зависимости от семантико-семиотических параметров общения в каждом конкретном случае «задействованы» разные элементы концептуального поля, поэтому в каждом конкретном случае этот концепт может и именоваться «посредством» этой его составляющей... » [Там же. С. 140].

В нашем исследовании за основу берется модель, предложенная З. Д. Поповой и И. А. Стерниным в работе «Семантико-когнитивный анализ языка», согласно которой в структуре концепта выделяются образ, информационное содержание и интерпретационное поле. Охарактеризуем данные составляющие подробнее.

Под образом понимается чувственное представление объекта или явления. Авторы указывают, что образный компонент может присутствовать также в структуре концептов, денотатами которых являются лексические единицы с абстрактным значением. В зависимости от способа представления, образ может быть перцептивным и когнитивным (метафорическим). В первом случае образ складывается из перцептивных когнитивных признаков, формирующихся в процессе отражения окружающей действительности при помощи органов чувств. Перцептивный образ включает зрительные, звуковые, тактильные, вкусовые и обонятельные образы. Что касается когнитивного образа, он формируется на основе метафорического осмысления соответствующего явления [52, с. 76].

Информационное содержание концепта, по мнению З. Д. Поповой и И. А. Стернина, «включает минимум когнитивных признаков, определяющих основные, наиболее существенные отличительные черты анализируемого предмета или явления» [Там же. С. 77]. Информационные признаки концепта немногочисленны и определяют его сущность. Часто информационное содержание совпадает со словарной дефиницией ключевого слова концепта.

Интерпретационное поле образовано признаками, интерпретирующими и оценивающими основное информационное содержание концепта.

В составе интерпретационного поля можно выделить несколько зон.

1. Энциклопедическая зона: объединяет когнитивные признаки, актуализирующиеся в сознании субъекта в процессе обучения и взаимодействия с денотатом концепта.
2. Утилитарная зона: объединяет когнитивные признаки, связанные с особенностями использования денотата концепта в практических целях.
3. Регулятивная зона: включает когнитивные признаки, выражающие правила поведения в зоне, покрываемой данным концептом.
4. Общеоценочная зона: представляет оценку соответствующего концепту предмета или явления с позиции хорошо-плохо.
5. Социально-культурная зона: включает когнитивные признаки, отражающие связь концепта с бытом и культурой народа.
6. Паремиологическая зона: включает когнитивные признаки, объективированные в афоризмах, пословицах и поговорках данного языка [Там же. С. 78-79].

Однако мы предлагаем выделять в составе интерпретационного поля 3 зоны: энциклопедическую, утилитарную и социально-культурную, объединив в последней общеоценочную, регулятивную и собственно социально-культурную составляющие. С нашей точки зрения, нецелесообразно анализировать их по отдельности, так как оценка соответствующего концепту явления и правила поведения в покрываемой концептом сфере невозможно рассматривать в отрыве от роли данного явления в социальной и культурной жизни людей. Это касается также и паремиологической зоны: если тексты анализируемых произведений содержат афоризмы, пословицы и поговорки, касающиеся игры, они служат для иллюстрации вышеобозначенных аспектов данного явления.

Следует учитывать, что интерпретационное поле является наименее структурированной частью концепта. Обычно оно описывается путем перечисления признаков, которые нередко противоречат друг другу, что может объясняться

разницей в восприятии соответствующего предмета или явления в разные эпохи, разными группами населения и т. д. [Там же. С. 79]

Структуру концепта следует отличать от его содержания. Последнее описывается как совокупность когнитивных признаков определенного предмета или явления. З. Д. Попова и И. А. Стернин предлагают упорядочивать содержание концепта по полювому принципу, выделяя ядро, ближнюю, дальнюю и крайнюю периферию концепта. Когнитивные признаки распределяются по перечисленным зонам на основе яркости данного признака в сознании носителей языка. При этом структурные компоненты концепта (образ, информационное содержание, интерпретационное поле) не закреплены за полювыми зонами, например, образ концепта может относиться как к ядру, так и к периферии [Там же. С. 79-80].

Стоит отметить, что при описанном подходе степень яркости признака определяется по результатам ассоциативного эксперимента путем измерения частотности соответствующей реакции. Однако в рамках нашего исследования, выполненного на материале художественных текстов, это едва ли применимо, так как мы имеем дело не столько с отдельными лексическими единицами, сколько с микроконтекстами, связанными с упоминанием игровой деятельности, каждый из которых может иллюстрировать несколько концептуальных признаков. Проведение точных подсчетов в данном случае не представляется возможным, поэтому мы предлагаем соотносить ядро концепта с информационным содержанием, ближнюю периферию – с образом, а дальнюю периферию – с интерпретационным полем концепта, исключая энциклопедическую зону, которую, по нашему мнению, также следует относить к ближней периферии.

## 2.4. Особенности литературно-художественного дискурса

Когнитивная лингвистика имеет множество междисциплинарных связей, и одним из взаимосвязанных с ней научных направлений является дискурсивный анализ. Понятия дискурса и дискурсивного анализа также являются междисциплинарными и относятся к тем научным категориям, для которых в настоящее время не существует единого определения. В статье «О понятиях дискурса и дискурсивного анализа в современной лингвистике» Е. Н. Кубрякова отмечает, что часто тот или иной термин, будучи использован в разных научных областях, приобретает различный смысл, утрачивая первоначальное значение. По мнению исследователя, в настоящее время происходит формирование новой когнитивно-дискурсивной парадигмы лингвистического знания [40, с. 5].

М. М. Бахтин не использует термин *дискурс*, однако указывает, что слово в художественной литературе обладает диалогической ориентацией, благодаря которой слово приобретает новые художественные возможности. Традиционная стилистика рассматривает слово только в связи с его предметом, однако в реальности слово индивидуализируется и оформляется при взаимодействии с другими словами о данном предмете и на данную тему, так как явление, на которое направлено слово, уже являлось предметом обсуждения и оценки. Следовательно, в каждом случае употребления слова оно взаимодействует с уже возникшими смысловыми компонентами, что обогащает его смысловое содержание [8, с. 89].

Кроме того, диалогическая связь существует не только между словами, но и между текстами. М. М. Бахтин предлагает рассматривать текст как высказывание, включенное в речевое общение определенной сферы и отражающее все остальные тексты в пределах данной сферы. Это возможно благодаря тому, что система языка, стоящая за каждым текстом, обеспечивает все, что может повторяться и

воспроизводиться вне данного текста. При этом сам текст как высказывание неповторим [7, с. 475].

Первоначально термин *дискурс* употреблялся в англоязычной литературе в значении «речевая деятельность» или «коммуникативная деятельность», и, по мнению Е. С. Кубряковой, введение этого понятия явилось реакцией на некоторые идеи генеративной грамматики, в частности, теорию автономного синтаксиса, подразумевающую изучение изолированных предложений. Основной же идеей дискурсивного направления Е. С. Кубрякова считает то, что изучение того или иного аспекта языка возможно лишь в контексте коммуникативной функции языка [40, с. 6].

В монографии И. А. Щировой и Е. А. Гончаровой понятие дискурса рассматривается в связи с понятием художественной коммуникации. Исследователи справедливо замечают, что автор художественного текста не только создает собственную картину мира средствами языка, но и стремится донести свои представления о мире до других людей, в частности, потенциальных читателей. Художественное творчество обязательно предполагает литературную коммуникацию, включающую, во-первых, взаимодействие автора и читателя, во-вторых, взаимодействие между участниками событий, изображаемых в тексте. Оба вида художественной коммуникации существуют благодаря способности автора к эмпатии, которая при взаимодействии с читателем дополняется симпатией последнего. Читатель воспринимает текст, основываясь на индивидуальном жизненном опыте. Так как число потенциальных читателей того или иного текста бесконечно, бесконечной оказывается и литературная коммуникация. В этой связи дискурс возможно трактовать как текст в реализующемся через читателей взаимодействии с социальной средой: «Иными словами, всякий литературный текст оказывается лишь одним из звеньев непрерывающегося социально-литературного дискурса и требует к себе подхода в логике дискурс-анализа» [84, с. 179].

Роль восприятия текста читателем в литературной коммуникации также подчеркивают Д. Спербер и Д. Вильсон (D. Sperber, D. Wilson): «Наша способность извлекать смысл из историй проистекает из способности делать выводы из определенных событий и догадываться о намерениях других по их действиям. Но, насколько смысл, который мы извлекаем из событий, не всегда полностью определяется событиями, настолько и наши реакции на действия других не могут полностью определяться намерениями деятелей» [93, р. 370] (Перевод мой – Д. С.). Следовательно, прямая передача мысли от одного человека к другому (в частности, от автора к читателю) не всегда возможна.

Одной из проблем дискурс-анализа является неоднозначность самих понятий *текст* и *дискурс*.

По мнению М. Я. Дымарского, текст представляет собой особую развернутую форму, в которой существует речемыслительное произведение, при этом текст как целое не является знаком: «...с лингвистических позиций текст сам по себе, как целое, не является знаком ни в каком смысле – ни языковым, ни “речевым”, ни каким бы то ни было еще. Под текстом понимается особая, развернутая вербальная форма осуществления речемыслительного произведения» [28, с. 36].

Данное определение наилучшим образом отражает взаимосвязь между текстом и дискурсом, так как акцентирует внимание на промежуточном звене между ними – произведении. Само слово «произведение» означает, что познание действительности и ее отражение в тексте имеют процессуальный характер, и эта процессуальность является имманентным свойством текста, хотя текст воспринимается в первую очередь как результат речемыслительной деятельности автора. С одной стороны, в тексте отражается влияние среды (социальной и политической обстановки, культурных и нравственных ценностей эпохи и т. д.). С другой стороны, текст взаимодействует с читателями, каждый из которых обладает определенным набором характеристик, влияющих на восприятие текста (пол, возраст, профессия,

образование, жизненные обстоятельства и т. д.). Текст, вовлеченный в описанное взаимодействие, становится произведением [79, с.184].

Н. Д. Арутюнова предлагает следующее определение дискурса: «Дискурс – связный текст в совокупности с экстралингвистическими – прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами; текст, взятый в событийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания (когнитивных процессах)» [3].

Данный исследователь полагает, что дискурс, с одной стороны, связан с определенной прагматической ситуацией, обуславливающей связность дискурса и помогающей в его интерпретации, с другой стороны, дискурс «обращен к ментальным процессам участников коммуникации: этнографическим, психологическим и социокультурным правилам и стратегиям порождения и понимания речи в тех или других условиях (англ. discourse processing), определяющих необходимый темп речи, степень ее связности, соотношение общего и конкретного, нового и известного, субъективного (нетривиального) и общепринятого, эксплицитного и имплицитного в содержании дискурса, меру его спонтанности, выбор средств для достижения нужной цели, фиксацию точки зрения говорящего и т. п.» [Там же].

Данные определения объединяет идея о том, что текст на уровне дискурса дополняется признаками, обусловленными экстралингвистическими факторами. Таким образом, текст становится посредником между автором и читателем, благодаря чему свойственная тексту процессуальность становится отличительной чертой дискурса.

В. Е. Чернявская рассматривает понятие дискурса в связи с категориями текста и стиля. Стиль может быть выражен исключительно на уровне текста, существующего в рамках определенного экстралингвистического контекста,

который включает когнитивно-прагматические, психологические, культурно-исторические факторы. Текст, образующийся в процессе коммуникативно-речевой деятельности и объединяющий отдельные высказывания в целостную систему благодаря внутритекстовым связям, при этом взаимосвязанный с данными экстралингвистическими факторами, В. Е. Чернявская называет уровнем дискурса. Целостность текста рассматривается исследователями как следствие воздействия не только и не столько внутритекстовых, сколько экстралингвистических факторов: «Само понятие целостности, цельности текста получает свое реальное наполнение и осмысление через неразрывную связь с экстралингвистическим вокругтекстовым фоном. Данные языковой системы (т. е. интралингвистический аспект) недостаточны для раскрытия специфики целого текста. Сущность целого текста может быть объяснена только при учете коммуникативного, социокультурного, когнитивного факторов, сплетенных с собственно лингвистическими» [82, с. 19].

## Выводы по ГЛАВЕ 2

В данной главе мы рассматриваем проблему взаимосвязи термина *концепт* с терминами *понятие* и *значение*. Представленные точки зрения 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.

Также в главе анализируются понятия художественного концепта и художественного дискурса.

Обобщая изложенные точки зрения, художественный концепт возможно определить 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. 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.

Кроме того, мы рассматриваем различные методики анализа художественного концепта и применительно к дальнейшему исследованию делаем выбор в пользу методики, предложенной З. Д. Поповой и И. А. Стерниным и предполагающей выделение в качестве составляющих структуры концепта образа, информационного содержания и интерпретационного поля [52].

### **ГЛАВА 3. Объективация концепта “game” в дискурсе англоязычной художественной литературы**

#### **3.1. Информационное содержание концепта “game”. Концепт “game” в английской и американской лингвокультурах**

В Главе 1 мы предприняли попытку выделить наиболее важные черты, свойственные игровой деятельности, проанализировав и обобщив взгляды известных философов на рассматриваемое явление. Однако характеристики, выделяемые разными исследователями, не всегда совпадают, что затрудняет формулирование понятия игры. Следовательно, точки зрения относительно содержания языковой категории игры также не могут не различаться.

Н. Н. Болдырев отмечает, что, наряду с теорией концептуализации, одной из основных составляющих современной когнитивной лингвистики является теория категоризации. Ученый предлагает следующее определение категории: «По способу формирования любая категория – это концептуальное объединение объектов, т. е. объединение объектов на основе общего концепта. Следовательно, как формат знания, категория – это знание и класса объектов и того общего концепта, который служит основанием для объединения этих объектов в одну категорию» [10, с. 7].

Также Т. Г. Скребцова предполагает, что разные языки по-разному делят окружающую действительность на категории, и знание этих различий помогает осознать особенности менталитета носителей того или иного языка [65, с. 84].

В пособии Т. Г. Скребцовой описываются 3 основных способа формирования категорий в человеческом сознании:

1. классическая теория (Аристотель);
2. теория семейного сходства (Л. Витгенштейн);
3. теория прототипов (Э. Рош).

Согласно классической теории, все элементы той или иной категории обладают совокупностью признаков, одинаковых для всех элементов данной категории. Теория Л. Витгенштейна, известная как теория «семейного сходства», предполагает отсутствие признаков, обязательных для всех членов данной категории, но при этом сама категория обладает набором характеристик, которые в разных комбинациях присутствуют у ее элементов. Теория прототипов предполагает наличие наиболее типичного для данной категории элемента (прототипа), на основании сходства с которым определяется принадлежность остальных элементов к данной категории [Там же. С. 85-96].

Так, Л. Витгенштейн, анализируя особенности функционирования языка и мышления, называет все многообразные способы использования языка «языковыми играми», однако признает, что между ними бывает трудно установить сходство и определить, что является характерным для языка в целом. Между различными языковыми явлениями не существует единой общей черты, однако они родственны друг другу [20].

Это справедливо по отношению не только к языковым играм, но и к играм вообще. Между разными видами игр может не быть чего-то общего, свойственного им всем, однако возможно заметить некое подобие между отдельными играми. Эти подобия могут появляться и исчезать, например, игры в карты и игры на доске имеют некоторые общие черты, и каждая из данных разновидностей игр, в свою очередь, подобна игре в мяч, но в чем-то сходство пропадает. Л. Витгенштейн предлагает называть это явление «фамильным сходством»: «Я не могу придумать никакого лучшего выражения для характеристики этого сходства, чем «фамильное сходство»; ибо именно так переплетаются и пересекаются различные линии сходства, существующие между членами одной семьи: рост, черты лица, цвет глаз, походка, темперамент и т. д. и т. п. – И я буду говорить: «игры» образуют семью» [Цит. по: 19, с. 213]. По мнению исследователя, объяснить, что такое игры, можно

лишь через описание некоторых из них, но точно определить игру затруднительно, так как границы данного понятия не установлены [20].

А. Вежбицкая признает, что теория «фамильного сходства» оказала значительное влияние на исследования в различных областях знания, но не вполне соглашается с данной концепцией. По мнению А. Вежбицкой, выделить свойственные всем видам игр черты возможно. Таковыми являются: «(1) человеческая деятельность (животные могут играть, но они не могут играть в игры); (2) длительность (игра не может быть мгновенной); (3) назначение: удовольствие; (4) выключенность из реальности (участники воображают, что они находятся в мире, отделенном от реального); (5) четко определенная цель (участники знают, чего они хотят достичь); (6) четко определенные правила (участники знают, что можно и чего нельзя делать); (7) непредсказуемый ход событий (никто не знает точно, что именно произойдет)» [19, с. 213].

А. Д. Кошелев также придерживается мнения, что категория игры имеет четкие границы: анализируя основания данной языковой категории, он формулирует языковую сущность игрового действия следующим образом: «X играет [в А] = Субъект X добровольно осуществляет некоторое действие А', конвенционально (в своем представлении) воспроизводя им совершенно другое действие А, с которым А' имеет лишь внешнее сходство» [38, с. 494]. Следовательно, игра представляет собой некоторое действие, замещающее другое действие, но не в реальности, а в особом игровом («конвенциональном») пространстве. Данный признак, по мнению А. Д. Кошелева, является основополагающим при определении концепта игры (в отличие от вышеописанной теории «семейного сходства» Л. Витгенштейна, согласно которой элементы категории «Игра» могут вообще не иметь общих черт). В статье А. Д. Кошелева отмечается, что развлечения и многие виды спорта, как, например, борьба и бег, не являются играми именно потому, что лишены вышеобозначенного признака, так как действие происходит в реальном мире и не переносится в мир

конвенциональный. Однако в определенных ситуациях даже такие действия могут считаться игровыми, если им придается смысл, отличный от их прямого назначения [Там же. С. 507-508].

Концептуальный анализ на начальном этапе предполагает описание наиболее значимых, объективных признаков данного концепта, укоренившихся в сознании всех носителей определенного языка и не зависящих от субъективного восприятия отдельной личности. Для этого следует обратиться к дефинициям номинирующей концепт лексемы, представленным в толковых словарях и тезаурусах английского языка. В нашем случае понятие игры в английском языке номинируется лексемой *game* и, если речь идет об азартных играх, лексемами *gambling* или *gamble*.

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 [102] (перевод мой – Д. С).

Значение ‘соревнование ради успеха или превосходства, проводящееся по правилам’ было впервые засвидетельствовано в 1200 г. н. э. и употреблялось по отношению к спортивным состязаниям, игре в шахматы и в нарды. С 1300 г. возникло значение ‘охота’ (в том числе соколиная охота и птицеловство) или ‘рыбалка’, а также значение ‘дикие животные, которых ловят для развлечения’. Значение ‘количество очков, необходимое для победы в игре’, выделилось в 1830 г. Значение ‘план действий’ – в 1941 г., ‘телевикторина’ – в 1961 г. [Там же].

Частным случаем игры является азартная игра, обозначаемая отглагольным существительным *gambling* и глаголом *to gamble*. Данные лексемы происходят от среднеанглийского *gammlen* – диалектного варианта глагола *gamenen* ‘играть, шутить, быть веселым’, который, в свою очередь, восходит к древнеанглийскому *gamenian* ‘играть, шутить’. Возможно также, что *gamble* происходит от *gamel* ‘играть в игры’. Изначально употреблялось как сленговое слово. Появление элемента -b- предположительно обусловлено ассоциациями с глаголом *to gambol* ‘скакать, резвиться, развлекаться’. Значение ‘рисковать чем-либо ценным в азартной игре’ возникло в 1726 г. [Там же].

Нижеприведенные дефиниции, взятые из англо-английских онлайн-словарей “Merriam Webster Dictionary” [101] и “Longman Dictionary of Contemporary English Online” [100], отражают семантическое наполнение данных лексических единиц в современном английском языке.

#### **“Merriam Webster Dictionary”**

##### ***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.

#### **“Longman Dictionary of Contemporary English Online”**

##### ***Game (n):***

1. Activity or sport [countable]
  - a) an activity or sport in which people compete with each other according to agreed rules;
  - b) an occasion when a game is played;

## 2. Games [plural]

a) a large organized sports event the Olympic Games;

b) organized sports as a school subject or lesson;

## 3. Part of a match [countable];

one of the parts into which a single match is divided, for example in tennis or bridge;

4. CHILDREN [countable] a children's activity in which they play with toys, pretend to be someone else etc;

5. ANIMALS/BIRDS [uncountable] wild animals, birds, and fish that are hunted for food, especially as a sport.

**“Merriam Webster Dictionary”*****Gamble (v):***

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

***Gamble (n):***

1. a risky undertaking;

**“Longman Dictionary of Contemporary English Online”*****Gamble (v):***

1. To risk money or possessions on the result of something such as a card game or a race, when you do not know for certain what the result will be;

2. To do something that involves a lot of risk, and that will not succeed unless things happen the way you would like them.

***Gamble (n):***

1. An action or plan that involves a risk but that you hope will succeed.

**“Longman Business Dictionary”*****Gamble (v):***

1. To risk money on the stock market or a new business activity in the hope of making a profit;

2. To risk money on the result of something uncertain such as a card game or race.

Разумеется, анализ словарных дефиниций не тождественен анализу концепта, так как слова с одинаковым значением далеко не всегда номинируют одинаковые концепты. О. А. Корнилов предлагает делить национально-специфическую лексику на три группы, условно именуемые А1, А2 и Б. Лексика группы А1 обозначает специфические концепты, отсутствующие в других языках. Группа А2 представлена обозначениями концептов, существующих во всех или многих языках, но имеющих разные прототипы. Наконец, в группу В входят лексические единицы, обозначающие абстрактные понятия, присущие только менталитету носителей данного языка. Исследователь отмечает, что если для понимания лексики типа А достаточно информации об условиях проживания народа, его истории и быте, то понимание лексики, принадлежащей к группе Б и называющей не конкретные предметы, а абстрактные понятия, осложняется существованием в родном языке слов-псевдокоррелятов, обозначающих, на первый взгляд, аналогичные понятия, но имеющих со словами изучаемого иностранного языка глубокие различия на концептуальном уровне [37, с. 147-149].

Однако, по мнению А. Вежбицкой, изучение языковых универсалий создает основу для сопоставления концептуальных систем различных языков: «...только надежно установленные языковые универсалии могут дать солидную основу для сопоставления концептуальных систем, закрепленных в различных языках, и для объяснения значений, закодированных в одних языках (или в одном языке) и не закодированных в других» [18, с. 46].

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 [51, с. 57-58]. Кроме того, по

мнению данных исследователей, концептуальная картина мира намного шире языковой картины мира, и не все концепты имеют языковое выражение, хотя изучение семантического пространства языка дает достоверные сведения об определенной части концептосферы [53, с. 13]. Мы можем предположить, что даже содержание выраженных языковыми средствами концептов не всегда доступно для наблюдения в полном объеме. Однако для выявления смысловых компонентов концепта, составляющих его информационное содержание, семантический анализ может быть весьма полезен.

Что касается типа исследуемого концепта, по нашему мнению, его следует отнести к гештальтам. З. Д. Попова и И. А. Стернин отмечают, что концепты можно классифицировать по множеству оснований, однако наиболее важно разграничивать их по типу знания, которое эти концепты закрепляют. Данные авторы выделяют следующие типы концептов: представление, схема, понятие, фрейм, сценарий и гештальт. Последний определяется как «комплексная, целостная функциональная мыслительная структура, упорядочивающая многообразие отдельных явлений в сознании» [52, с. 83]. Гештальт включает чувственные и рациональные составляющие, объединяет статические и динамические характеристики предмета или явления. В качестве примеров гештальтов приводятся концепты, объективированные лексемами *очередь, любовь, судьба, пытка, игра* [Там же].

Действительно, игровой процесс доступен для чувственного восприятия, но это будет восприятие отдельных эпизодов игры, а не явления игры в целом.

Исследуемый концепт относится к вербализованным. Это означает, что концепт имеет регулярные языковые средства выражения, задействованные в коммуникативном процессе. В нашем случае концепт может объективироваться как гиперонимом *game*, так и его гипонимами, номинирующими различные виды игр: *mah-jong, chess, football, tennis, game of cards, prize fighting, boxing, bridge*.

Количество гипонимов гиперонима *game* свидетельствует о высокой номинативной плотности концепта. Данный термин был введен В. И. Карасиком и обозначает детализацию наименования, выделение смысловых оттенков в пределах той или иной тематической группы слов. Высокая номинативная плотность концепта свидетельствует о важности обозначаемого данной тематической группой явления в общественном сознании, его коммуникативной значимости. По степени номинативной плотности различных концептов возможно выявить ценности, присущие данной культуре [34, с. 117].

Кроме того, игра в английском языке может обозначаться лексемой *play*. Словари “Merriam Webster” [101] и “Longman Dictionary of Contemporary English Online” [100] предлагают следующие дефиниции:

**“Merriam Webster”**

***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.

**“Longman Dictionary of Contemporary English Online”**

***Play (v):***

1. CHILDREN [intransitive, transitive] when children play, they do things that they enjoy, often with other people or with toys;
2. SPORTS/GAMES a) [intransitive, transitive] to take part or compete in a game or sport;
- b) [transitive] to use a particular piece, card, person etc in a game or sport;

c) [intransitive, transitive] to take a particular position on a team;

d) [transitive] to hit a ball in a particular way or to a particular place in a game or sport;

3. MUSIC [intransitive, transitive] to perform a piece of music on a musical instrument;

4. RADIO/CD ETC [intransitive, transitive] if a radio, CD etc plays, or if you play it, it produces sound, especially music;

5. THEATRE/FILM a) [transitive] to perform the actions and say the words of a particular character in a theatre performance, film etc;

6. PRETEND [linking verb] to behave as if you are a particular kind of person or have a particular feeling or quality, even though it is not true;

7. BEHAVE [transitive always + adverb/preposition] to behave in a particular way in a situation, in order to achieve the result or effect that you want.

***Play (n):***

1. THEATRE [countable] a story that is written to be performed by actors, especially in a theatre;

2. AMUSEMENT [uncountable] things that people, especially children, do for amusement rather than as work;

3. EFFECT [uncountable] the effect or influence of something;

4. Action in a game or sport:

a) [uncountable] the actions of the people who are playing a game or sport;

b) [countable] one particular action or set of actions during a game.

Как мы видим, лексемы *game* и *play* имеют множество значений, и в их семантике можно заметить как общие черты, так и различия. Обе лексемы могут обозначать занятие, приносящее удовольствие, но семантика лексемы *game* предполагает соревновательность и наличие определенной цели (награда или тренировка тех или иных навыков), в то время как лексема *play* имеет значение спонтанной, хаотичной деятельности. Неслучайно в качестве синонимов лексемы *game* приводятся лексические единицы *bout* ‘схватка’, *competition* ‘соревнование’, *contest* ‘состязание, конкурс’, *event* ‘мероприятие, соревнование по определенному виду спорта’, *match* ‘матч’, *matchup* ‘матч, встреча двух игроков, противостояние’, *meet* ‘встреча’, *sweepstakes* ‘пари на скачках, лотерея’, *tournament* ‘турнир, соревнование’, *tourney* ‘рыцарский турнир’ [101]. Синонимами лексемы *play* при этом являются лексические единицы *dalliance* ‘праздное времяпрепровождение, развлечение, досуг’, *frolic*, *frollicking* ‘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, а *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. Тем не менее, 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 *gamble* (азартная игра), наиболее важной составляющей ее семантики является связь с риском. 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.].

Онлайн-словарь “Wordow” предлагает следующие лексические единицы в качестве гипонимов лексемы *game*: *computer game* ‘компьютерная игра’, *dice game* ‘игра в кости’, *game of skill* ‘обучающая игра’, *game of strategy* ‘стратегическая игра’, *guessing game* ‘игра на угадывание’, *parlour game* ‘салонная игра’, *role-playing game* ‘ролевая игра’, *sport* ‘спорт’, *team sport* ‘командная игра’, *video game* ‘видео-игра’, *zero-sum* ‘антагонистическая игра, игра с нулевой суммой’ [108].

Дж. Эштон (J. Ashton) в книге “The history of gambling in England” замечает, что лексема *gambling*, в отличие от лексем *gaming* или *playing*, обозначает такие игры или упражнения, в которых определяющее значение имеет шанс. Кроме того,

по мнению Дж. Эштона, стремление к материальному вознаграждению в игре становится тем сильнее, чем в большей степени воля случая преобладает над значимостью мастерства игрока [86, р. 2] (перевод мой – Д. С.).

Также для концептуального анализа целесообразно использовать данные концептуальных словарей. Подобные словари представляют собой собрания слов, организованные таким образом, чтобы показать содержание, заключенное в словах: «Концептуальный словарь это собрание слов языка, организованное таким образом, чтобы показать разновидности содержания, представленные в словах. Категории содержания предназначены для отражения когнитивно-концептуальных рядов, которые возникают в сознании каждый раз, когда употребляется определенное слово» [86, р. 1] (перевод мой – Д. С.).

В концептуальном словаре Дж. Лаффала “A concept dictionary of English” лексические единицы распределяются по доменам – категориям, каждая из которых отражает определенную концептуальную область. Лексемы *game* и *play* относятся к домену PLAY. Данная категория подразумевает отсылку к отдыху и развлечениям и включает следующие идеи: театр и спорт, вечеринка и праздник, игрушки и игра [98].

Тезаурус Роже предполагает распределение лексических единиц по классам в зависимости от идеи, которую выражает то или иное слово. Основные классы (Абстрактные отношения, Пространство, Разум, Воля, Чувственные и моральные силы) подразделяются на подклассы. Лексема *game* входит в подкласс “Weakness”, который входит в класс «Абстрактные отношения», подкласс “Food” (класс “Space”), группу “Savouriness” (класс “Matter”), подклассы “Resolution”, “Perseverance”, “Intention”, “Pursuit”, “Conduct”, “Cooperation”, “Facility”, “Success”, “Authority” (класс “Volition”), подклассы “Amusement”, “Laughing stock”, “Courage”, “Ridicule”, “Disrespect”, “Probity” (класс “Affections”), подкласс “Deception” (класс “Intellect”) [103].

Наконец, анализ данных корпусов английского языка позволяет сделать выводы о частотности употребления вышеназванных лексических единиц. Ниже приведены данные о частотности употребления лексем *game*, *play*, *gamble* и производных от них на основе корпуса “British National Corpus” [95].

Таблица 1. Game

	Fiction	Magazine	Spoken	Newspaper	Non-acad	Academic	Misc
game	1518	2245	1159	5552	785	683	2123
games	512	706	411	2539	505	273	978
gaming	3	1	1	8	3	5	3
gamest	-	-	-	-	-	-	1
total	2033	2952	1571	8099	1293	961	3105

Таблица 2. Play

	Spoken	Fiction	Magazine	Newspaper	Non-acad	Academic	Misc
play	2655	2436	2634	4512	2402	2090	3973
playing	1108	1693	1631	2233	751	378	1680
played	704	1327	1408	2654	1172	954	2405
plays	262	295	371	727	523	469	746
play.	-	1	-	-	-	-	-
total	4729	5752	6044	10126	4848	3891	8804

Таблица 3. Gamble

	Spoken	Fiction	Magazine	Newspaper	Non-acad	Academic	Misc
gamble	19	76	50	164	61	33	115
gambled	4	17	7	23	5	1	8
gambling	4	8	1	18	6	3	8
gambles	2	3	7	10	4	1	6
total	29	104	65	215	76	38	137

Как видно из приведенных данных, обозначенные лексемы оказались наиболее частотными в публицистике, особенно в газетном жанре, что возможно объяснить огромной социальной значимостью явления игры.

Фразеологические единицы способны отражать этнокультурную специфику концепта. Используя данные англо-русского фразеологического словаря А. В. Кунина [94] и англо-английского словаря идиом “Collins Cobuild Dictionary of Idioms” [96], мы разделили фразеологические единицы, содержащие компоненты *game* и *play*, на следующие группы с учетом их смыслового наполнения:

1. Нечестный способ достижения цели либо недостойное поведение: *scab smb's game* ‘испортить чью-л. игру, расстроить, сорвать чьи-л. планы’, *a double game* ‘двойная игра, двуличие, лицемерие, двурушничество’, *to give the game away* ‘выдать, разболтать секрет, проболтаться’, *none of your (little) games* ‘бросьте ваши штучки’, *so that's your little game* ‘вот какую игру вы ведете’, *foul play* ‘грязная игра, подлое поведение, преступление’, *to play double* ‘вести двойную игру, лицемерить, двурушничать’, *to play fast and loose* ‘вести нечестную, двойную игру, быть неискренним, поступать безответственно’, *to play hell with* ‘разрушить, погубить, исковеркать, наделать беды, внести разлад, перевернуть вверх дном’, *to play it low on smb.* ‘подло, низко поступать, вести себя бесчестно, постыдно по отношению к кому-л.’, *play of words* ‘игра словами, позерство, краснобайство’, *to play one off against another* ‘натравливать друг на друга’, *to play smb. false* ‘обманывать, поступать нечестно, жульничать, покинуть в беде, предать’, *the cat-and-mouse game* ‘бессмысленная жестокость’, *to not play the game* ‘поступать нечестно’, *the numbers game* ‘обман, подтасовка’, *to play to the gallery* ‘пускать пыль в глаза, зарабатывать дешевый авторитет’, *to play someone for a fool* ‘обманывать’.

2. Честный способ достижения цели, справедливое, порядочное поведение: *fair play* ‘честная игра, порядочность, честность, справедливость, условия, одинаково благоприятные для всех’, *to play fair* ‘вести честную игру, поступать честно,

порядочно', to turn about it fair play 'справедливо, когда судьба благоприятствует не только одному', to play the game 'поступать честно', a level playing field 'положение вещей, являющееся приемлемым и справедливым'.

3. Способ достижения цели без выраженной оценочной характеристики: to come that game 'поступать подобным образом' a deep game 'сложная игра', to play a lone game 'действовать в одиночку', to play one's own game 'соблюдать собственные интересы', to play smb's game 'действовать в чьих-л. интересах', a waiting game 'выжидательная позиция, выжидательная политика', to play high 'ходить с крупной карты, вести большую игру', to play it cool 'быть или выглядеть бесстрастным, не заинтересованным в чем-либо', to play safe 'играть наверняка, избегать риска, действовать осторожно', a game plan 'план действий'.

4. Несерьезное занятие, легкомысленное поведение: a mug's game 'дурацкое занятие', 'child's play – легкое, пустяковое дело', play games 'вести себя легкомысленно в серьезной ситуации'.

5. Удача, успех: ahead of the game 'впереди всех, в выигрышном положении', to be on one's game 'хорошо играть, быть в ударе, в форме', to have the game in one's hands 'иметь козыри на руках, быть в выигрышном положении, быть хозяином положения', a winning game 'верное, выигрышное дело', to play the game for what it is worth 'использовать наилучшим образом, максимально', the only game in town 'кто-либо или что-либо является самым важным и значительным в своем роде'.

6. Неудача: be off one's game 'плохо играть, быть не в ударе, не в форме', the game is up 'карта бита, дело проиграно, все пропало', a losing game 'безнадежная игра, дело, обреченное на провал', a lost game 'проигранное дело'.

7. Противоборство: to beat smb. at his own game, to play someone at their own game 'бить кого-л. его собственным оружием', to hold smb. in play 'заваливать работой, не давать передышки, изматывать соперника', to make play 'доставлять много хлопот охотникам, не давать передышки противнику'.

8. Начало действия, проявление активности: to allow free play ‘дать возможность развернуться, дать волю чему-либо’, to bring smth. into play ‘приводить в действие, в движение, пускать в ход’, to come into play ‘начать действовать, вступать в действие, обнаружиться, проявиться’, new to the game ‘новичок, неопытный’, to make a play ‘стараться получить что-либо’, to make great play of something, to make a big play of something ‘придавать слишком большое значение чему-либо, преувеличивать’.

Приведенные фразеологические единицы показывают, что игра в английском языке концептуализируется как противостояние, как дело, требующее физической или духовной активности, и, наконец, как способ достижения цели. Все перечисленное неизбежно приводит либо к успеху, либо к неудаче. Данные признаки вполне соответствуют словарным дефинициям лексем, номинирующих анализируемый концепт.

### 3.2. Объективация концептов игры категории *Agon* в англоязычном литературно-художественном дискурсе

#### 3.2.1. Игра как обеспечение связи поколений и передачи опыта: концепт “game” в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи»

Материалом представленного в данной главе исследования послужили тексты произведений следующих английских и американских писателей: Э. Тан, Дж. Д. Сэлинджера, Р. Л. Стивенсона, Дж. Лондона, Л. Сейкера, Ч. Диккенса.

Выбор текстов, составивших материал исследования, обусловлен, в первую очередь, значимостью анализируемого концепта для формирования сюжета и проблематики выбранных 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, упоминающихся в анализируемых произведениях, на категории *Agon* и *Alea*, согласно приведенной в Главе 1 классификации игр. 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 [32].

Также отметим, что отдельные положения исследования отражены в наших статьях: [57], [58], [59], [60], [61], [62], [63].

Данный пункт посвящен анализу структуры вышеобозначенного концепта на материале текста романа Э. Тан “The Joy Luck Club” («Клуб радости и удачи»).

В романе описывается жизнь китайской диаспоры в США, поднимаются проблемы семейных отношений, личностного развития в условиях меняющихся жизненных обстоятельств и культурной среды.

В данном разделе нас интересуют две игры – маджонг и шахматы. Первая из упомянутых игр в сюжете анализируемого произведения связана с именем Суйуан – матери Джинг-мей (женщины, от лица которой ведется повествование). Игрой в шахматы увлекается Вейверли, дочь Линдо – одной из подруг Суйуан. Если шахматы являются знакомой широкому кругу людей игрой благодаря распространенности во многих культурах, маджонг требует дополнительных пояснений.

Маджонг – популярная в Китае и других странах Восточной Азии игра. В ней принимают участие 4 человека, используются игральные кости. Маджонг требует таких качеств, как внимание, память и наблюдательность, однако присутствует и фактор случайности. Цель игры – набрать как можно больше очков, собрав наилучшую комбинацию из заданных костей. Существует множество мифов о

происхождении маджонга, но на самом деле это относительно молодая игра. К 1920 г. маджонг распространился по всему Китаю, но после основания Китайской Народной Республики в 1949 г. был запрещен правительством, считавшим азартные игры одним из атрибутов капитализма. Игра не исчезла, но ее развитие приостановилось. Позже запрет был снят, а в начале XXI века культура маджонга пережила возрождение [42].

Суйуан основывает так называемый «Клуб радости и удачи» во время Второй мировой войны, спасаясь от японской оккупации в городе Квейлин. Каждую неделю Суйуан и 3 ее подруги собираются вместе и играют в маджонг.

Позже Суйуан переезжает в Сан-Франциско и возрождает традицию. Теперь ее партнерами по игре становятся Линдо, Ан-мей и Йинг-Йинг.

В данном тексте мы считаем целесообразным начать анализ художественного концепта с образного слоя. Возможно выделить примеры зрительной и звуковой репрезентации концепта.

1) Звуковая репрезентация (маджонг): “Once we started to play, *nobody could speak.*” [107, p. 5] (здесь и далее курсив мой – Д. С., исключая особо оговоренные случаи)

2) Звуковая репрезентация (шахматы): “A light wind blew past my ears, *whispering secrets only I could hear.*” [Ibid. P. 37]

3) Зрительная репрезентация (шахматы): “When I played, I didn't see the person sitting opposite me. I only *saw the black and white chessmen on the board.*” [Ibid]

4) Зрительная репрезентация (шахматы): “I could *see things on the chessboard that other people could not.*” [Ibid. P. 42]

5) “In my head I *saw a chessboard.* The player opposite me had eyes like angry black holes in her face.” [Ibid. P. 40]

Первые 3 цитаты иллюстрируют сосредоточенность героинь на игре, их отгороженность от реальной действительности. Ничего, кроме игры, не попадает в

поле их восприятия: «Она [игра] создает особый мир, в пределах которого реальность как будто перестает существовать» [60, с. 53]. Цитаты 4 и 5 содержат образы, связанные с противоречием и конфликтом: сначала Вейверли через успехи в игре стремится к самоутверждению, демонстрации собственного превосходства и таким образом противопоставляет себя окружающим, а затем свои разногласия с матерью воспринимает в виде шахматной партии.

Для анализа информационного содержания концепта следует обратиться к словарной дефиниции лексемы, репрезентирующей данный концепт. Лексема *game* в английском языке полисемантическая, все ее значения приведены в параграфе 3.1 Главы 3, но нас в данном случае интересует только следующее:

***game (noun):***

1. a competitive encounter between individuals or groups carried on for amusement, exercise, or in pursuit of a prize [101].

Согласно приведенному определению, игра представляет собой деятельность, целью которой является получение удовольствия, тренировка каких-либо навыков либо получение вознаграждения. В анализируемом тексте определение игры, конечно, не приводится, однако перечисленные признаки отражены в следующих примерах.

Игра доставляет удовольствие и поднимает самооценку, особенно в случае выигрыша:

“We had to concentrate on our game, and think of nothing else but adding to our *happiness* through *winning*.” [107, p. 5]

“And this gift gave me a wonderful *confidence*. I loved to *win*.” [Ibid. P. 42]

Характерное для игр категории *Agon* свойство состязательности также выражается путем описания отношений Вейверли с матерью через метафору игры:

“In my head I saw a chessboard. The player opposite me had eyes like angry black holes in her face.” [Ibid. P. 40]

Интерпретационное поле частично основывается на смысловых компонентах, заложенных в информационном содержании и образной составляющей концепта.

### 1. Энциклопедическая зона

Каждая из упомянутых в тексте произведения игр имеет свои особенности, описание которых также может служить репрезентацией энциклопедической зоны концепта. В анализируемом тексте отсутствует подробное описание правил игры в маджонг и шахматы, однако есть некоторые сведения об организации игрового пространства: “My father has asked me to be the fourth player at the Joy Luck Club. I am replacing my mother, whose seat at the mah jong table has been empty since she died two months ago.” [Ibid. P. 2] Из приведенного примера следует вывод, что игра в маджонг предполагает участие четырех человек, а места за столом символизируют 4 стороны света.

Что касается игры в шахматы, Вейверли получает знания о ее основном принципе от матери, хотя на тот момент неизвестно, что эти знания могут быть применимы к игре. Линдо учит Вейверли «искусству невидимой силы», позволяющему завоевывать авторитет у окружающих и побеждать в спорах. Суть данной стратегии ярко отражает фраза “Strongest wind cannot be seen” (самый сильный ветер нельзя увидеть), и заключается «искусство невидимой силы» в том, чтобы отстаивать свое мнение, не выражая его прямо, держа свои намерения в тайне. Позже выясняется, что подобные методы эффективны и в игре: “I was six when my mother taught me how to have invisible strength. It was a way of winning arguments, respect from others, and eventually, though neither of us knew it then, chess games.” [Ibid. P. 36] Благодаря своей жизненной философии Вейверли побеждает на шахматных турнирах, ее победы всегда неожиданны, а порой и необъяснимы [59, с. 58; 60, с. 54].

### 2. Утилитарная зона

Игра может не только доставлять удовольствие, но и служить средством получения дохода. Кроме того, большая часть денег, выделенных на поездку Джинг-

мей в Китай, является выигрышем Суйуан: “We added just a little, so you can go Hong Kong, take train to Shanghai, see your sisters.” [Ibid. P. 12]

### 3. Социально-культурная зона

Оценочный компонент концепта в данном произведении не выражен эксплицитно, но представление игрового процесса может иметь позитивную либо негативную эмоциональную окраску, в зависимости от того, какие эмоции игра вызывает у персонажей.

Как уже отмечалось выше, игра способна доставлять удовольствие: “We had to concentrate on our game, and think of nothing else but adding to our *happiness* through *winning*.” [Ibid. P. 5]

Суйуан и ее подруги играют в маджонг, желая забыть об ужасах войны, следовательно, игра помогает преодолеть страх и сохранить в душе надежду на счастливое будущее: Таким образом, игра представляется как символ радости, над которой не властны смерть и отчаяние [59, с. 58; 60, с. 53]. Игра помогает преодолеть трудности, обрести уверенность в собственных силах.

В случае Вейверли игра ценна также тем, что успех дает чувство уверенности и позволяет чувствовать себя более талантливой и одаренной, чем другие:

“And this gift gave me a wonderful *confidence*. I loved to *win*.” [107, p. 42]

Вейверли считает, что владеет недоступными ее соперникам секретами игры, что подчеркивается лексической единицей *only* и противопоставлением *I - other people*:

“I could see things on the chessboard that *other people* could not.” [Ibid.]

“A light wind blew past my ears, whispering *secrets only* I could hear.” [Ibid. P. 37]

Следующий микроконтекст показывает, что Вейверли во время игры видит только шахматную доску и фигуры, но не замечает своего противника, на что указывает лексическая единица *only*: “When I played, I didn’t see the person sitting opposite me. I *only* saw the black and white chessmen on the board.” [Ibid]

Однако, поссорившись с матерью, девушка чувствует, что теряет свой чудесный дар и болезненно воспринимает потерю. Это говорит о том, что достижения в игре имеют огромную значимость для героини, более того, от них напрямую зависит ее самооценка. Больше всего Вейверли боится утратить обусловленное ее талантом превосходство над окружающими и стать обычным человеком:

“And when I lost, I was filled with growing fear that I no longer had the *gift*, and was becoming just an ordinary person.” [Ibid. P. 43]

“I realized I could no longer see the *secret* weapons of each chessman, or the *magic* in every square.” [Ibid.]

Следует отметить, что в период, на который приходится описываемые события (китайско-японская война длилась с 1937 г. по 1945 г.), маджонг был на пике популярности, а запрет на него еще не действовал, поэтому не удивительно, что девушки выбирают для развлечения именно эту игру

Негативная эмоциональная окрашенность свойственна только следующему упоминанию игры, представляющему назревающий конфликт между Вейверли и ее матерью в виде шахматной партии: “In my head I saw a chessboard. The player opposite me had eyes like angry black holes in her face.” [Ibid. P. 40]

Тема игры в данном произведении чрезвычайно важна для раскрытия межличностных отношений персонажей. В Клубе радости и удачи, вновь организованном в Сан-Франциско, маджонг не только помогает укрепить дружбу четырех героинь, но и устанавливает связь между прошлым и настоящим – прежней жизнью в Китае и новой жизнью в Америке. После смерти Суйуан ее место занимает Джинг-мей, и игра приобретает новое значение, становясь символом преемственности поколений. Хотя Джинг-мей не является поклонницей маджонга, она из уважения к установленной матерью традиции не отказывается играть. Кроме того, на Джинг-мей возлагается миссия по воссоединению семьи, ей предстоит

путешествие в Китай, где она встретится со сводными сестрами: Суйуан потеряла своих дочерей, спасаясь из захваченного японскими войсками города, но смогла отыскать их незадолго до смерти. Неслучайно речь об этой поездке заходит во время игры в маджонг [59, с. 58; 60, с. 53].

Что касается игры в шахматы, можно проследить зависимость успехов и неудач Вейверли в игре от ее отношений с матерью. Пока Линдо поддерживает дочь, последней сопутствует успех. Поссорившись с матерью, Вейверли теряет уверенность в себе и вдохновение. Девушка начинает воспринимать собственную жизнь как шахматную партию, в которой мать из друга и защитника превращается в противника. Граница между реальной действительностью и игрой становится прозрачной, а игра в данном случае может рассматриваться как символ конфликта и противоречия. [59, с. 58; 60, с. 54]. Данный вывод подтверждается следующей цитатой: “In my head I saw a chessboard. The player opposite me had eyes like angry black holes in her face.” [107, p. 40]

### 3.2.2. Игра как традиция и социальная норма: концепт “game” в романе

Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи»

Роман «Над пропастью во ржи», впервые опубликованный в 1951 г., до сих пор остается популярным не только среди читателей, но и среди литературоведов.

Дж. Д. Сэлинджер принимал участие во Второй мировой войне, что не могло не отразиться на его мировосприятии и творчестве. Кроме того, литература первой половины XX века находилась под существенным влиянием экзистенциализма – философского направления, основными идеями которого являлись одиночество человека в мире, бессмысленность и абсурдность бытия. В науке и искусстве Европы и США первой половины XX века утвердились идеи невозможности познания окружающей действительности по универсальной схеме, одиночества человека в

непонятном и враждебном ему мире [50, с. 16-18]. Роман «Над пропастью во ржи» может показаться книгой о проблемах взросления (такая интерпретация возможна, но не является исчерпывающей), но в нем проявляются многие из вышперечисленных идей: «Герой Дж. Д. Сэлинджера напоминает «постороннего человека», о котором говорили экзистенциалисты: он испытывает непреодолимое желание одновременно и отдалиться, уйти от людей, и найти понимание среди окружающих» [Там же. С. 23].

Тема игры занимает немаловажное место среди тем и мотивов произведения. По мнению Д. И. Петренко, игра является структурообразующим и концептуальным принципом повествования в анализируемом романе [50]. Объяснить это можно тем, что эпизоды с упоминанием игровой деятельности помогают раскрыть проблематику произведения, хотя и не составляют его основную сюжетную линию.

Д. И. Петренко исследует роль игровой деятельности в социальной жизни и личностном развитии человека. Складывающийся в итоге образ игры весьма противоречив. Игра может ассоциироваться с системой ограничивающих свободу личности социальных норм, но, с другой стороны, игра связывается с творчеством и искренностью [Там же. С. 100]. В качестве примеров игровой деятельности исследователь упоминает также актерскую игру, игру на музыкальных инструментах и другие разновидности творчества, но мы акцентируем внимание на микроконтекстах, иллюстрирующих спортивные и настольные игры [Там же. С. 94].

В данном случае, по нашему мнению, анализ концепта следует начинать с образа, так как средства перцептивной репрезентации играют важную роль в объективации концепта. Нами выделены примеры зрительной, звуковой и тактильной репрезентации, которые, кроме того, могут сочетаться друг с другом.

1) Зрительная репрезентация: “The advertise in about a thousand magazines, always showing some hot-shot guy on a horse jumping over a fence. Like as if all you ever

did at Pencey was play polo all the time. I never even once saw a horse anywhere near the place.” [105, p. 28]

2) Зрительная и тактильная репрезентация: “You could see the whole field from there, and you could see the two teams bashing each other all over the place.” [Ibid.]

3) Звуковая репрезентация: “You couldn't see the grandstand too hot, but you could hear them all yelling, deep and terrific on the Pencey side, because practically the whole school except me was there, and scrawny and faggy on the Saxon Hall side, because the visiting team hardly ever brought many people with them.” [Ibid.]

4) Зрительная и звуковая репрезентация: “He was telling her about some pro football game he'd seen that afternoon. He gave her any single goddam play in the whole game – I'm not kidding. He was the most boring guy I ever listened to.” [Ibid. P. 100]

Анализируя информационное содержание концепта, следует отметить, что в тексте данного произведения отражены не все смысловые компоненты словарной дефиниции лексемы *game*. В тексте романа не встречается упоминаний о том, что игровой процесс как таковой доставляет главному герою удовольствие, командные игры вызывают у Холдена безусловное неприятие, а парные игры интересуют его как способ сблизиться с человеком, который ему симпатичен. Однако характерное для спортивных игр свойство состязательности отражено в следующем микроконтексте, где словосочетание *bashing each other all over the place* создает образ грубого физического противостояния:

“You could see the whole field from there, and you could see the two teams *bashing each other all over the place*.” [Ibid. P. 28]

Перейдем к описанию интерпретационного поля концепта.

#### 1. Энциклопедическая зона

Так как герой романа негативно относится к командным играм, в частности, к футболу, он не считает нужным интересоваться деталями процесса, однако Холден

увлекается теннисом и гольфом, может поддержать беседу на данную тему и даже обучать других, следовательно, знает об этих играх достаточно много:

“I improved her game immensely, though. I am a very good golfer.” [Ibid. P. 93]

“He was quite interested in tennis, and so was I. He told me he went to the Nationals at Forest Hills every summer, and I told him I did too, and then we talked about certain hot-shot tennis players for quite a while.” [Ibid. P. 124]

## 2. Утилитарная зона

Если командные игры, с точки зрения Холдена, абсолютно бессмысленны и бесполезны, то парные игры могут служить способом установления межличностных и социальных отношений, но ни те, ни другие не несут практической пользы. Впрочем, к ней герой и не стремится.

## 3. Социально-культурная зона

Данная зона, как уже указывалось, затрагивает правила поведения в сфере, связанной с анализируемым концептом, а также оценку соответствующего концепту явления в общественном сознании. В нашем случае сама необходимость играть является установленным правилом поведения. Сцену футбольного матча, с которой начинается повествование Холдена, можно считать символом одиночества героя, его изолированности от общества и одновременно подавления обществом личности, нежелающей признавать навязанные правила. Сама игра здесь представляет собой одно из таких навязанных правил, так как люди играют в футбол не ради удовольствия, а следуя традиции [62, с. 109]. Это подтверждается вышеприведенной цитатой: “The game with Saxon Hall was supposed to be a very big deal around Pencey.” [105, p. 28] Футбольный матч представляется как важное событие, но является таковым исключительно в силу традиции [62, с. 109].

Это справедливо и для игры в поло: «Так уже в начале рассказа задается конфликт героя как с формальным представлением школы, так и в более широком плане – с миром. Играть в поло – значит быть включенным в аристократическую

жизнь, быть в команде и уметь преодолевать препятствия» [50, с. 95]. С точки зрения персонажа Дж. Д. Сэлинджера, это совершенно не соответствует действительности, о чем свидетельствует употребление устойчивого выражения *strictly for the birds* ‘курам на смех’, и роль данной игры сводится к традиционному визуальному представлению школы: “Like as if all you ever did at Pencey was play polo all the time. I never even once saw a horse anywhere near the place.” [105, p. 28]

Оценочная составляющая концепта легко выявляется, так как анализируемый текст изобилует оценочной лексикой. Объясняется это тем, что повествование в романе ведется от лица главного героя, отличающегося повышенной эмоциональностью, и читатель видит описанные в романе события и явления именно через призму его восприятия [62, с. 108]. В частности, об увиденном футбольном матче Холден отзывается весьма иронично: “The game with Saxon Hall was supposed to be a very big deal around Pencey. It was the last day of the year, and you were supposed to commit a suicide or something if old Pencey didn't win.” [105, p. 28] Иронический эффект в данном случае достигается за счет словосочетаний *a very big deal* ‘очень важное событие’ и *to commit a suicide* ‘совершить самоубийство’, соотносящихся с лексемой *supposed*, семантика которой подразумевает нереальность ситуации. Таким образом, то, что считается важным в обществе, не является таковым для героя романа. В то же время указанные словосочетания могут служить примерами гиперболы, использующейся для повышения экспрессивности высказывания.

В одном из примеров, иллюстрирующих образ концепта, мы встречаем лексическую единицу с резко негативной коннотацией *goddam* ‘чертов’, употребленную по отношению к футбольному матчу: “He was telling her about some pro football game he'd seen that afternoon. He gave her any single *goddam* play in the whole game – I'm not kidding. He was the most boring guy I ever listened to.” [Ibid. P. 100]

Данная лексическая единица употребляется также в рассказе Холдена о соревновании по фехтованию, которое не состоялось по его вине, хотя признавать свою вину он отказывается. В данном случае лексема *goddam* не относится к игре как таковой, но выражает негативное отношение героя к возникшей ситуации, нежелание брать на себя ответственность и стремление обвинить в произошедшем внешние обстоятельства. Вероятно, таким образом Холден в очередной раз стремится отгородиться от ненавистной ему действительности [62, с. 108].

Кроме того, спортивные игры воспринимаются героем как одно из проявлений ограниченности и глупости большинства окружающих его людей: “You figured most of them would probably marry dopey guys. Guys that always talk about how many miles they get to a gallon in their goddam cars. Guys that get sore and childish as hell if you beat them at golf, or even just some stupid game like pingpong. Guys that are very mean. Guys that never read books. Guys that are very boring...” [Ibid. P. 133] Здесь мы встречаем относящийся к игре оценочный эпитет *stupid* ‘глупый’, лексемы *dopey* ‘тупой’, *goddam* ‘чертов’, *mean* ‘жадный’, *boring* ‘скучный’ и словосочетание *childish as hell* ‘до ужаса несерьезный’, которые характеризуют раздражающие Холдена явления и человеческие качества [62, с. 108].

Идея ограниченности и конформизма также присутствует в нижеприведенном микроконтексте. Повторяющееся несколько раз устойчивое выражение *to stick together* ‘объединяться, собираться вместе’ приобретает негативную и даже уничижительную оценочную окраску, что подчеркивается лексическими единицами *goddam* ‘чертов, проклятый’, *little* ‘мелкий, ничтожный’, *dirty* ‘дрянной, грязный’, хотя вне контекста данное выражение стилистически нейтрально: “...And you have to keep making believe you give a damn if the football team loses, and all you do is talk about girls and liquor and sex all day, and everybody stick together in these *little dirty goddam cliques*. The guys that are on the basketball team *stick together*, the Catholics

*stick together, the goddam intellectuals stick together, the guys that play bridge stick together.*” [105, p. 140-141]

В ряде эпизодов заметна важная роль игры в развитии дружеских отношений, реализующаяся в эпизодах с участием подруги Холдена – Джейн [62, с. 109]. Холден играет с ней в шашки и гольф, и манера игры Джейн описывается с детальностью свидетельствующей о чутком отношении Холдена к подруге, уважении к ее личности: “She wouldn't move any of her kings. What she'd do, when she'd get a king, she wouldn't move it. She'd just leave it in the back row. She'd get them all lined up in the back row. Then she would never use them. She just liked the way they looked when they were all in the back row.” [105, p. 54] Успехи Джейн дают Холдену чувство морального удовлетворения и собственной значимости, что становится особенно важным, если учесть, насколько редко данный персонаж испытывает подобные чувства: “I played golf with her that same afternoon. She lost eight balls, I remember. Eight. I had a terrible time getting her to at least open her eyes when she took a swing at the ball. I improved her game immensely, though. I am a very good golfer.” [Ibid. P. 93] Также о том, что игра способна помочь в установлении межличностного контакта (даже если это только разговор об игре), свидетельствует микроконтекст, в котором Холден знакомится с молодым человеком, увлеченным теннисом: “He was quite interested in tennis, and so was I. He told me he went to the Nationals at Forest Hills every summer, and I told him I did too, and then we talked about certain hot-shot tennis players for quite a while.” [Ibid. P. 124]

Но, как отмечалось выше, способность игры объединять людей по интересам может быть представлена и в негативном ключе: “...And you have to keep making believe you give a damn if the football team loses, and all you do is talk about girls and liquor and sex all day, and everybody stick together in these *little dirty goddam cliques.*” [Ibid. P. 140-141]

Перед отъездом из школы Холден навещает своего учителя истории. Во время состоявшейся между ними беседы учитель сравнивает жизнь с игрой, протекающей по определенным правилам: “Life is a game, boy. Life is a game that one plays according to the rules.” [Ibid. P. 33] Таким образом, игра предстает как универсальный закон социального взаимодействия, причем закон несправедливый, так как правила игры не выбираются личностью, а навязываются извне [62, с. 108].

Стоит отметить, что спортивные игры занимают важное место в жизни американского общества. Первые спортивные соревнования между школами начинают проводиться еще в XIX в. Первоначально их целью является внесение разнообразия в школьную жизнь, и инициаторами мероприятий выступают сами студенты. Позже ситуация меняется, и спортивная деятельность начинает регулироваться администрацией учебных заведений и национальными спортивными организациями. В XX в. спортивные состязания между колледжами становятся особенно популярными. Администрация школ поддерживает спортивную деятельность, так как она помогает повысить уровень физической подготовки американцев и способствует развитию у учащихся общественно полезных качеств [22]. Однако данную позицию разделяют не везде: «Но в некоторых американских школах бытует и другое мнение, что спорт отвлекает от выполнения учебных задач, стоящих перед школой. Критики отмечают, что занятия спортом не всех делают честными участниками состязаний, приходится часто сталкиваться с ложью и лицемерием» [Там же].

Здесь следует упомянуть понятие гражданской религии (*civil religion*). Впервые данный термин использовал Ж. Ж. Руссо, обозначая убеждения, символы, ритуалы и социальные институты, служащие целям консолидации общества и мобилизующие его на достижение общих целей [Приводится по:1].

Гражданская религия может оперировать собственно религиозными ритуалами и символами, однако в обществах, где церковь отделена от государственной власти,

гражданская религия сводится к ритуальному выражению патриотизма: “Thus, the term “civil religion” or “civic religion” can also refer to ritual expressions of patriotism of a sort practiced in all countries, not always including religion in the conventional sense of the word.” [92]

Отдельные черты данного явления могут иметь место в любом обществе. В нашем случае игра имеет признаки идеологии, подчиняющей личность интересам коллектива и одновременно препятствующей истинному сближению людей.

Мы можем проследить интересную закономерность: «...командные игры, особенно футбол, вызывают у Холдена неприязнь, возможно, из-за связанной с ними необходимости подчинения личности коллективу, когда человека начинают ценить не как индивидуальность, а как часть команды. Парные игры, напротив, увлекают Холдена, так как помогают лучше понять партнера, прочувствовать его внутренний мир» [61, с. 238].

Кроме того, следует отметить, что описанная ранее образная составляющая концепта может служить основой для социально-культурной интерпретации.

Первая из приведенных цитат (описание визуальной рекламы школы Пенси) выражает весьма распространенную, в том числе в обществе описываемого периода, тенденцию выдавать желаемое за действительное: реклама изображает всадника, играющего в поло, хотя на самом деле в школе не играют в поло, и лошадей там нет. Микрконтексты, описывающие футбольный матч, за которым наблюдает Холден перед отъездом из Пенси, показывают бессмысленность и абсурдность ситуации: спортивные игры призваны спланивать людей, однако со стороны игроков наблюдается лишь агрессия друг к другу. Главный герой во время наблюдения за игрой испытывает не солидарность со своими товарищами, но, напротив, отчуждение и неприязнь. Пример, описывающий сцену в кафе, когда молодой человек рассказывает девушке об увиденном им футбольном матче, абсолютно не

заботясь, интересна ли ей эта тема, демонстрирует отсутствие взаимопонимания между этими людьми [62, с. 107].

Как видно из вышесказанного, чувственная репрезентация концепта может служить базой для формирования новых смысловых оттенков, на основании которых формируется индивидуально-авторское наполнение концепта.

Следует отметить, что конкретные лексические единицы и стилистические приемы, репрезентирующие концепт, возможно выделить далеко не всегда, и смысловое наполнение концепта может реализовываться на уровне предложения и сверхфразового единства, а также за счет сюжетного построения и идейного содержания анализируемого текста [62, с. 110]. Кроме того, выделенные нами смысловые компоненты концепта существуют, разумеется, не изолированно друг от друга, например, чувственный образ оказывается важен не сам по себе, а как основа для формирования зон интерпретационного поля, которые, в свою очередь, также тесно взаимосвязаны.

### 3.2.3. Игра как призвание: концепт “game” в повести Дж. Лондона «Игра»

При анализе художественного концепта следует учитывать, что он, являясь выражением мировосприятия автора, в значительной степени основывается на знаниях последнего о соответствующем объекте или явлении окружающей действительности. Таким образом, определенные факты биографии писателя могут быть полезны для исследования. В данном случае стоит выяснить, какую роль играл бокс в жизни автора анализируемого текста – Дж. Лондона.

Тема бокса нашла отражение в мировой литературе, в том числе в творчестве Дж. Лондона. Писатель прожил недолгую жизнь, полную тревог и приключений. Неудивительно, что борьба и преодоление трудностей, противостояние человека и природы, человека и общества являются важнейшими темами его произведений [69].

Дж. Лондон рано начинает работать, пробует себя в разных профессиях, много путешествует, и полученный опыт помогает писателю собрать богатый материал для творчества. Одним из увлечений писателя становится бокс. С детства Дж. Лондон любит помериться силой со сверстниками, однако на систематические тренировки у семьи не хватает средств. Вступив в возрасте двадцати лет в региональное отделение Социалистической рабочей партии Америки, Лондон сближается с Х. Уитакером, инструктором по боксу. Во время обучения в Калифорнийском университете молодой человек посвящает боксу значительную часть свободного времени, а в его тренировочном процессе принимают участие многие люди, например, экс-чемпион мира по боксу Б. Фитцсиммонс. Кроме того, Дж. Лондон, работая журналистом, ведет репортажи о боксе и лично знакомится с именитыми бойцами.

Повесть «Игра», опубликованная им в 1905 г., производит огромное впечатление на редактора Дж. Бретта, который предлагает Дж. Лондону продолжить тему бокса в его творчестве [Там же].

Повесть начинается с того, что боксер Джо Флеминг и его невеста Женестьева обсуждают бокс. Девушка не разделяет увлечение своего возлюбленного, более того, она искренне не понимает, чем может привлекать столь грубое и опасное занятие. Однако Джо не представляет своей жизни без бокса. Несмотря на обещание оставить эту профессию, Джо решается на последний бой, мотивируя это тем, что полученный гонорар позволит обеспечить будущую семейную жизнь. Надеждам молодых людей не суждено сбыться – Джо, почти одержав победу, погибает на ринге [58, с. 427].

В тексте рассматриваемого произведения в качестве основной лексемы, выражающей анализируемый концепт эксплицитно, выступает лексема *game*. Немаловажным является тот факт, что данная лексическая единица вынесена в заголовок произведения. Заголовок, как известно, относится к сильной позиции текста и не может не нести особой смысловой нагрузки [Там же].

В анализируемом тексте обозначенная лексема употребляется чаще всего с заглавной буквы и с определенным артиклем (“the Game”), что может свидетельствовать о важности данного явления для персонажей произведения и его ключевой роли в сюжете. Приведем несколько цитат:

“Yet he essayed, and haltingly at first, to express what he felt and analyzed when playing *the Game* at the supreme summit of existence.” [99, p. 8]

“But he was not capable of generalization. He saw only the antagonism between the concrete, flesh-and-blood Genevieve and the great, abstract, living *Game*.” [Ibid. P. 10]

“Tears swam into her eyes, and her lips trembled, turning defeat into victory, routing *the all-potent Game* with the strength of her weakness.” [Ibid.]

“In such cases he played *the Game*, and the goal of *the Game* was to down an antagonist and keep that antagonist down for a space of ten seconds.” [Ibid. P. 17]

Однако в следующем микроконтексте *game* начинается со строчной буквы, что, возможно, объясняется тем, что Женевьева в данный момент не осознает в полной мере, насколько большое значение игра (точнее, занятие боксом) имеет для ее возлюбленного, и не знает, что это занятие сыграет в их судьбе решающую роль: “But you like it, this – this ‘*game*’ you call it. Why?” [Ibid. P. 8]

Кроме того, основная лексема *the Game* употребляется в сочетании с такими лексическими единицами и словосочетаниями, как *at the supreme summit of existence, the biggest thing in the world, great, abstract, all-potent, this side of his nature and life in which he took the greatest pride, power and achievement, moment of moments*. Наряду с основной лексемой, в тексте встречается тематическая лексика, обозначающая спортивную деятельность и связанные с ней явления: *go, squared ring, the tottering man, the lights, the shouting house, prize-fighting*.

Концепт может быть репрезентирован не только на уровне лексических единиц и словосочетаний, но и на уровне сюжетного построения произведения как часть его концептуального пространства. Образ Джона Понты, противника Джо, на первый

взгляд производит исключительно негативное впечатление, но при ближайшем рассмотрении он может оказаться олицетворением силы воли. Понта вынужден бороться во враждебном окружении, однако не падает духом, а недоброжелательность со стороны болельщиков дает ему дополнительную мотивацию. Автор многократно подчеркивает благосклонное отношение зрителей к Джо и почти ненависть – к его сопернику: *too decided an atavism, animal, lacking in intelligence and spirit, a menace, a thing of fear*. Симпатия автора также явно на стороне Джо, но победу Понты едва ли можно назвать незаслуженной [58, с. 428].

Информационное содержание концепта, как отмечалось ранее, возможно выделить на основе анализа словарных дефиниций лексической единицы, номинирующей данный концепт [52, с. 77]. Вместе с тем следует учитывать, что в художественном тексте проявляются не все семантические признаки, составляющие словарную дефиницию, а лишь те, что служат реализации авторского замысла. В нашем случае примером репрезентации информационного содержания может служить нижеприведенная цитата, объясняющая, в чем заключается цель боксерского поединка:

“In such cases he played the Game, and the goal of the Game was to down an antagonist and keep that antagonist down for a space of ten seconds.” [99, p. 17]

Далее следует рассмотреть образное содержание концепта. Как отмечалось ранее, образное содержание абстрактного концепта может включать как перцептивный, так и когнитивный образ. Перцептивный образ представлен чувственно воспринимаемыми характеристиками, а когнитивный образ выражается через метафорическое осмысление соответствующего явления [52, с. 76].

Когда Джо говорит о боксе, перед его внутренним взором встают сцены поединков, в которых он участвовал: “As he described the moment of moments to her, on his inward vision were lined the tottering man, the lights, the shouting house....” [99, p. 9]

Значительная часть текста повести посвящена чрезвычайно подробному описанию последнего в жизни Джо боя, увиденного Женевьевой. Вполне закономерно, что происходящее передается через призму ее восприятия, что дает читателю возможность проследить ход поединка до мельчайших деталей.

Представление Женевьевы о боксе также иллюстрируется через образ типичного боксера в ее сознании, которому ее возлюбленный совершенно не соответствует, в отличие от своего противника [58, с. 428]. В словесном портрете Джона Понты присутствуют следующие лексические единицы и словосочетания: *the beast with a streak for a forehead, beady eyes, lowering and bushy brows, flat-nosed, thick-lipped, sullen-mouthed, heavy-jawed, bull-necked, stiff bristles on a hog's back, coarseness, brutishness, savage, primordial, ferocious*: “Here was the fighter – *the beast with a streak for a forehead, with beady eyes under lowering and bushy brows, flat-nosed, thick-lipped, sullen-mouthed*. He was *heavy-jawed, bull-necked*, and the short, straight hair of the head seemed to her frightened eyes the *stiff bristles on a hog's back*. Here were *coarseness and brutishness – a thing savage, primordial, ferocious*.” [99, p. 24] Ярким контрастом приведенного описания является внешность Джо, максимально нетипичная для боксера, что подчеркивается лексическими единицами и словосочетаниями *clear-eyed, girl-cheeked, fair, satiny, white luster, mild, not a spark of the beast, fragile, fairness, smoothness, sweet tempered, intelligent*: “His eyes were too *mild*; there was *not a spark of the beast* in them, nor in his face, while his body seemed too *fragile*, what of its *fairness and smoothness*, and his face too boyish and *sweet-tempered and intelligent*.” [Ibid.]

В тексте данного произведения возможно выделить и когнитивный образ. Женевьева воспринимает игру не просто как опасное явление, но как враждебное живое существо, коварного и жестокого противника, который стремится обманом отнять у нее возлюбленного:

“Her bid for the heart of him and the soul of him was finer and more generous than the *bid of the Game*, yet he dallied with both – held her in his arms, but turned his head to listen to that other and *siren call* she could not understand.” [Ibid. P. 31]

“She revolted instinctively against *this Game* which drew him away from her, robbed her of part of him.” [Ibid. P. 10]

Однако не только Женестьева видит в игре соперника, но и сам Джо не может не замечать этого противостояния, в его душе идет мучительная борьба между любовью к девушке, живой и близкой, и властью Игры, огромной и всеобъемлющей. Этот конфликт приобретает чувственно воспринимаемую форму: “He saw only the antagonism between the concrete, flesh-and-blood Genevieve and the great, abstract, living Game. Each resented the other, each claimed him; he was torn with the strife, and yet drifted helpless on the currents of their contention.” [Ibid]

После смерти Джо Женестьева осознает, что никогда не была и не могла быть для него на первом месте, потому что оно было прочно занято боксом. Хотя Игра требовала от Джо постоянного риска, непомерных усилий, а в итоге отняла саму жизнь, именно Игре его сердце принадлежало полностью:

“She was stunned by the awful facts of this Game she did not understand – the grip it laid on men's souls, its irony and faithlessness, its risks and hazards and fierce insurgences of the blood, making woman pitiful, not the be-all and end-all of man, but his toy and his pastime; to woman his mothering and caretaking, his moods and his moments, but to the Game his days and nights of striving, the tribute of his head and hand, his most patient toil and wildest effort, and the strain and the stress of his being – to the Game, his heart's desire.” [Ibid. P. 36]

Как покажет дальнейший анализ интерпретационного поля, когнитивный образ является основой для формирования некоторых смысловых составляющих концепта, входящих в социально-культурную зону.

#### 1. Энциклопедическая зона

В тексте упоминается множество связанных с боксом реалий и спортивных терминов, как то: *the referee, the ring, seconds, gong, gloves, ropes, blows, clinch, to uncover oneself, to block, swing, hook, to duck*. Целью подобной детализации является создание эффекта присутствия, подчеркивание драматизма и напряженности происходящих событий, следовательно, энциклопедическая зона анализируемого концепта формирует необходимую базу для актуализации индивидуально-авторских составляющих концепта.

## 2. Утилитарная зона

Для Джо бокс является не только делом жизни, но и способом заработка. Перед своим последним боем он убеждает Женевьеву, что в случае победы полученный гонорар поможет им обустроить будущую совместную жизнь: “You know the go with O’Neil cleared the last payment on mother’s house,” he went on. “And that’s off my mind. Now this last with Ponta will give me a hundred dollars in bank – an even hundred, that’s the purse – for you and me to start on, a nest-egg.” [Ibid. P. 8]

Пообещав Женевьеве бросить бокс, Джо в глубине души не верит, что действительно сделает это, и одной из причин станет необходимость содержать семью: “And yet, in the very moment of promising her, he knew vaguely, deep down, that he could never abandon the Game; that somewhere, sometime, in the future, he must go back to it. And he had had a swift vision and of the coming of children to him and Genevieve, and of his own daily wage in the sail-making loft.” [Ibid. P. 19]

## 3. Социально-культурная зона

Оценочный компонент концепта выражается через положительную или отрицательную оценку соответствующего объекта или явления. Как нам уже известно, Женевьева весьма неодобрительно относится к боксу, что объясняет преобладание негативно окрашенных характеристик.

Девушка воспринимает увлечение любимого как опасную силу, перед которой она абсолютно беспомощна, что подчеркивается антитезой *irresistible – pitiful, weak*.

“...and he swept out and away from her on this tide of life that was beyond her comprehension, menacing, irresistible, making her love pitiful and weak.” [Ibid. P. 9]

Женевьева почти ничего не знает о боксе, поэтому Игра остается для нее непостижимой тайной, и эта неизвестность усиливает ощущение опасности и угрозы:

“He smiled at her, but she saw on his lips the unconscious and all but breathed sign of renunciation, and with the instinctive monopoly of woman for her mate, she feared *this thing she did not understand* and which gripped his life so strongly.” [Ibid. P. 8]

“It was a rival she did not understand. Nor could she understand its seductions.” [Ibid. P. 10]

“As it was, she grappled in the dark with an intangible adversary about which she knew nothing.” [Ibid.]

Однако завеса тайны не приоткрывается, даже когда Женевьева наблюдает поединок двух боксеров. Причина привлекательности Игры остается для нее загадкой: “The Game had not unveiled to her. The lure of it was beyond her. It was greater mystery than ever. She could not comprehend its power.” [Ibid. P. 31]

Вместе с тем Женевьева не отказывается посетить боксерский клуб, когда Джо просит ее об этом. С одной стороны, девушка стремится поддержать любимого, с другой стороны, она желает развеять свои опасения, встретиться лицом к лицу со своим страхом. Более того, она воспринимает предстоящее мероприятие как захватывающее приключение:

“Her blood was touched, as by fire, with romance, adventure, – the unknown, the mysterious, the terrible – as she penetrated this haunt of men where women came not.” [Ibid. P. 22]

“It may have been the apprehensiveness of love, the wish to meet his need for her sympathy, and the desire to see the Game face to face for wisdom’s sake, – and it may have been the clarion call of adventure ringing through the narrow confines of uneventful

existence; for a great daring thrilled through her, and she said, just as simply, ‘I will.’”  
[Ibid. P. 12]

Однако такие лексические единицы и словосочетания, как *at the supreme summit of existence, the biggest thing in the world, great, abstract, all-potent, this side of his nature and life in which he took the greatest pride, power and achievement, moment of moments* отражают положительное отношение к боксу, так как для Джо он является смыслом жизни: “For it was the Game that had been questioned, its verity and worth, the Game itself, the biggest thing in the world – or what had been the biggest thing in the world until that chance afternoon and that chance purchase in Silverstein’s candy store, when Genevieve loomed suddenly colossal in his life, overshadowing all other things.” [Ibid. P. 10] После знакомства Джо с Женевьевой Игра перестает быть для него абсолютной ценностью, но вовсе не утрачивает своей значимости, и непонимание со стороны Женевьевы причиняет ему боль: “He smiled indulgently, concealing a hurt, not altogether new, at her persistent inappreciation of this side of his nature and life in which he took the greatest pride.” [Ibid. P. 9]

Игра настолько важна и значима для героя повести, что ему даже трудно подобрать слова, чтобы описать удовольствие, которое он испытывает, занимаясь любимым делом: “He lacked speech-expression. He expressed himself with his hands, at his work, and with his body and the play of his muscles in the squared ring; but to tell with his own lips the charm of the squared ring was beyond him.” [Ibid. P. 8]

В следующем микроконтексте бокс предстает как осуждаемое в обществе занятие. Когда Женевьева узнает о роде деятельности Джо, она сначала отказывается в это верить, мысль о том, что ее избранник занимается таким неблагородным делом, повергает ее в ужас: “Joe, her Joe, was Joe Fleming the prize-fighter. It was abhorrent, impossible, too grotesque to be believable.” [Ibid. P.17]

Кроме того, автор, открыто симпатизируя Джо, неслучайно не делает его победителем, а его поражение и гибель возможно трактовать как символ хрупкости и

непостоянства человеческого счастья и любви, незащитности красоты перед лицом грубой силы, которая, как это ни печально, является главным условием самореализации и обретения авторитета. Таким образом выражается упрек несправедливости мира и несовершенству общественных отношений. Данная трактовка является лишь нашим предположением, и мы не можем с полной уверенностью утверждать, что символизм данной ситуации является частью авторского замысла.

В данном случае концепт реализуется также через образы персонажей с различными взглядами на жизнь, и можно предположить, «что именно противостояние разных жизненных философий, а не поединок двух боксеров, является основным конфликтом произведения» [58, с. 428].

#### 3.2.4. Роль игры в формировании межличностных отношений: концепт “game” в романе Л. Сейкера «Помощник игрока в бридж»

Л. Сейкер – современный американский писатель и сценарист. Широкую известность ему принесли серия книг “Sideways Stories From Wayside School” и роман “Holes”, за который автор был награжден Национальной книжной премией (США) и медалью Ньюбери [89] (перевод мой – Д. С.). Роман “The Cardturner” («Помощник игрока в бридж», перевод мой – Д. С. ) был опубликован в 2010 г [Там же].

Главный герой романа, от лица которого ведется повествование, юноша по имени Алтон Ричардс, помогает своему слепому дяде Лестеру Трэппу, увлеченному игрой в бридж, выкладывать на стол нужные карты. Постепенно Алтон начинает интересоваться игрой, хотя сначала воспринимает происходящее как малоприятную обязанность. В результате Алтон не только приобретает хобби, но и учится понимать и принимать окружающих, правильно выстраивать отношения с людьми, что

позволяет героя заводить новых друзей. Психологическое взросление героя происходит параллельно освоению им правил бриджа [63, с. 430].

Анализируемый концепт в данном произведении номинируется лексемой *bridge*, одним из гипонимов лексемы *game*.

В данном случае перцептивный образ представлен чувственными когнитивными признаками, в качестве которых выступают упоминания чувственно воспринимаемых объектов и явлений, связанных в сознании воспринимающих субъектов, представленных персонажами анализируемого произведения, с игрой в бридж [Там же].

Ниже приводятся микроконтексты, содержащие описание организации игрового пространства, включающего обстановку бридж-студии и необходимое для игры оборудование:

*“Three rows of square tables. Eight tables per row. Four chairs at each table. Computer printouts posted on the walls.”* [104, p. 25-26]

*“In the center of each table was a laminated placard that indicated the table number and the directions: North, South, East, and West. Each direction corresponded to one of the four sides of the table.”* [Ibid. P. 26]

Следующий микроконтекст содержит визуальный образ: игрокам в бридж начисляются очки, различающиеся по цвету в зависимости от уровня мероприятия, в котором игрок принимает участие. Если речь идет об обычных партиях в клубе, начисляются черные очки, в то время как на региональных и национальных турнирах игроки зарабатывают красные, золотые или платиновые очки:

*“Yes, these imaginary masterpoints are coloured. At bridge clubs, you win black points. At sectionals, you win silver points. At regionals, they're gold or red, depending on whether you come in first. Gold is better. At nationals, you also win gold masterpoints, except of the major national championship events, where the points are platinum.”* [Ibid. P. 265]

Когнитивный образ особенно характерен для концептов с ярко выраженной абстрактной составляющей. Благодаря когнитивному образу подобные концепты приобретают большую наглядность.

После смерти дяди Алтон представляет его сидящим за игральным столом и объявляющим «пас»: “Over the next few days, I had this recurring image of Trapp sitting at the bridge table. He reaches into the bidding box, removes a pass card, and places it on the table. Then he slowly vanishes.” [Ibid. P. 210] Согласно правилам бриджа, термин «пас» означает отказ от розыгрыша на данной сдаче. Можно заметить, что выражение *to pass away* в своем буквальном значении ‘умереть’ соотносится со значением термина *pass*, выражающим намерение прервать игру [63, с. 430].

Когда Алтон только начинает играть в бридж самостоятельно, он и его напарница Тони Кастанеда из-за недостаточного опыта сталкиваются с недоброжелательным отношением со стороны соперников, однако Тони находит неожиданный выход из ситуации, благодаря чему друзья завершают игру достойно. По словам Тони, принять верное решение ей помогает умершая много лет назад бабушка Аннабель, однако Алтон объясняет произошедшее работой подсознания [Там же]. Нижеприведенная цитата показывает, как связь между сознанием и подсознанием обозначается омонимичной названию игры лексемой *bridge* ‘мост’: “Her anger formed a connection between her conscious and subconscious minds, *a bridge*, if you will.” [104, p. 161] (курсив автора)

Таким образом, игра выявляет скрытые способности, о которых в других обстоятельствах человек может не догадываться.

Также Алтон часто сравнивает бридж и процесс его освоения с другими играми и различными видами неигровой деятельности: футболом, шахматами, бинго, поэзией, изучением иностранных языков. Данные сравнения делают предмет рассуждения более понятным для читателя, однако не всегда создают чувственный образ [63, с. 430]. Алтон отмечает, что в бридже нет необходимости запоминать,

когда и какой прием нужно использовать, так как каждое решение игрока вытекает из предыдущего. Это делает игровой процесс похожим на разучивание текста песни, когда запоминается не каждое отдельное слово, а произведение в целом: “I don't think he purposely set out to memorize every three of spades or seven of clubs. I think it's more like the way you or I *memorize the song lyrics*. You might not think you know all the words to a song, but then you hear the music, and you sing the first line, and that leads to the next line, and before you know it, you've sung the whole song.” [104, p. 135]

“That's what how it was with Trapp and bridge hands. He'd remember the cards he held, and then the decisions he had to make during the bidding, and the opening lead, and it would all just flow from there.” [Ibid.] Сходство бриджа с шахматами проявляется в том, что данные игры не являются зрелищными, и наблюдение за игровым процессом не представляет интереса для широкой публики, но самим участникам игры происходящее кажется захватывающим:

“I realize that reading about a bridge game isn't exactly thrilling. No one's going to make a movie out of it. Bridge is like *chess*. A great chess player moves his pawn up one square, and for the .0001 percent of the population who understand what just happened, it was the *football* equivalent of intercepting a pass and running it back for a touchdown. But for the rest of us, it was still just a pawn going from a black square to the white one. Oh, getting back to bridge, it was Trapp playing the six of diamonds instead of the two of clubs.” [Ibid. P. 43-44]

По мере того как навыки Алтона совершенствуются, он начинает воспринимать бридж не как набор правил, а как диалог, взаимодействие, подобное изучению иностранного языка. Сначала приходится переводить каждое слово, но впоследствии человек начинает мыслить на этом языке:

“I no longer thought of bidding as a bunch of rules to be memorized. It was a *conversation*. I imagine it's like *learning a foreign language*. After a while you stop

translating every word in your head and start thinking in that language. This was a language based on symbols and logic instead of words and phrases.” [Ibid. P. 260-261]

Информационное содержание концепта, как уже было сказано, включает наиболее существенные отличительные признаки соответствующего объекта или явления и может совпадать со словарной дефиницией [52, с. 77]. В анализируемом произведении информационное содержание концепта представлено следующим описанием, которое приводит главный герой, когда он только начинает знакомство с игрой: “I learned that bridge was a game played by four people. All the cards were dealt, so each person got thirteen cards. You were partners with the person who sat across from you.” [104, p. 18]

Данная цитата содержит определение понятия *bridge*, однако в тексте произведения мы встречаем также характеристики, позволяющие отнести бридж к играм категории *Agon*, предполагающим состязательность и усилия со стороны игрока.

Интересно, что эти характеристики выражаются через противопоставление игры и спорта в восприятии героя-рассказчика. По мнению Алтона, бридж является в большей степени спортом, нежели игрой, так как требует интеллектуальных усилий и мастерства, в отличие от бинго, игры, основанной на случайности.

“It's like I told my friend Cliff. Bridge is more like a *sport* than a game. A *mental sport*.” [Ibid. P. 52]

“*Bingo* was just a game of luck. Bridge seemed more like a *sport*, a *mental sport*, like *chess*, only with a partner. And my uncle was a superstar of this sport.” [Ibid. P. 38]

Следующий микроконтекст также показывает, что в бридже удача не является определяющим фактором:

“But in this game, luck wasn't a factor. It didn't matter if Trapp was dealt bad cards. It was just how well he played those bad cards compared to every other person sitting in the South position, who had to play the same bad cards.” [Ibid. P. 33]

Наибольший интерес представляет интерпретационное поле концепта.

### 1. Энциклопедическая зона

В тексте произведения встречаются описания правил игры, которые становятся тем многочисленнее и подробнее, чем больше главный герой узнает о бридже. Таким образом, воспринимающий субъект накапливает опыт и знания о денотате концепта, что приводит к расширению энциклопедической зоны [63, p. 430].

Более того, в произведении присутствуют главы, полностью посвященные правилам бриджа (“The Basics”, “Finesse”, “Bidding”, “Transportation”); упоминаются многочисленные термины и реалии, связанные с данной игрой: *bidding, play, on-lead, suit, dummy, trump, ruffing, to discard, to play a trump, contract, making his contract, setting the contract, declarer, double, redouble, game, major suits, minor suits, in game, a slam, a grand slam, a final contract, a hand, the directions north, south, east, and west, a round, to shuffle, a board, a bidding box, score sheets, the final score, a trick, bridge clubs, the American Contract Bridge League (ACBL), masterpoints, a Life Master, a Silver Life Master, a Gold Life Master, a Diamond Life Master, a Grand Life Master, tournaments, sectionals, regionals, nationals, a fix, game-forcing bids, invitational bids, cooperative bids, to pass, to sort the deck into suits, a squeeze, a trap pass, transportation, International Match Points, a hand record, a two-club opener.*

Нижеприведенные микроконтексты служат примерами употребления данных лексических единиц. Для удобства микроконтексты разделены на несколько групп в зависимости от аспекта, который они иллюстрируют.

Оборудование, используемое в игре:

“A board is a small rectangular tray, with four slots for the cards. The slots are labeled *North, South, East, and West*. Each board is numbered. Our boards were numbered five and six.” [Ibid. P. 29] (курсив автора)

“On each corner of the table there was something called *a bidding box*.” [Ibid. P. 31]

“The director gathered all the *score sheets* and entered the results into the computer.” [Ibid. P. 33]

“A *hand record* is a sheet of paper with a bridge diagram on it, indicating which cards should be in which hand.” [Ibid. P. 127]

#### Приемы игры:

“A *finesse* is a cool play that allows you to win two tricks with the ace and queen of a suit, even though one of your opponents holds the king.” [Ibid. P. 61] (курсив автора)

“A *fix* is when your opponents do something really stupid, like make a ridiculous bid, or choose an inferior line of play, but, lo and behold, it works!” [Ibid. P. 73] (курсив автора)

“Instead, Trapp executed a more complicated maneuver known as a *squeeze*, allowing him to make his contract.” [Ibid. P. 130] (курсив автора)

“Toni told me later that when you pass with a good hand because you expect to set the opponents, it's called a *trap pass*.” [Ibid. P. 269]

“A *two-club opener* doesn't really say anything about the club suit.” [Ibid. P. 153]

“When a bridge player talks about *transportation*, however, he's not talking about how he's getting to and from a bridge tournament. He's talking about getting from his hand to the dummy, and vice versa.” [Ibid. P. 289]

“You just have to know which bids are *game-forcing*, which ones are *invitational* and which ones are just *cooperative*.” [Ibid. P. 97] (курсив автора)

#### Правила оценки результатов игры и награждения победителей:

“Gloria explained that *the final score* depended on how she and Trapp did on each board, compared with every other North-South pair.” [Ibid. P. 33]

“You need one hundred masterpoints to become a *Life Master*.” [Ibid. P. 48]

“There are higher rankings than Life Master. At one thousand points you become a *Silver Life Master*. At 2,500 you're a *Gold Life Master*, and you need 5,000 to be a *Diamond Life Master*.” [Ibid. P. 49]

“*Grand Life Master*,” said Gloria. “You need ten thousand masterpoints for that.” [Ibid.]

“The scoring for a team game is done differently than for a pairs game. They use something called *International Match Points*, but everyone just called them IMPs....” [Ibid. P. 177]

Инфраструктура, обслуживающая игровой процесс:

“She said there are *bridge clubs* in almost every city of the United States, and that they're all part of *the American Contract Bridge League (ACBL)*. The results of each and every game are sent to the ACBL. That organization keeps track of who won, and awards *masterpoints*.” [Ibid. P. 48]

“There are three types of *tournaments: sectionals, regionals, and nationals*. In order for Trapp to win a national championship, he would have to win a major event at a tournament.” [Ibid. P. 49-50]

Этапы игры, наименования карточных мастей:

“I was lost after that. There were two parts to a bridge hand, *the bidding* and *the play*, but I couldn't tell you what you were supposed to do in either part. There were also things called a *contract*, and *trump*, and a *dummy*, and the directions north, south, east, and west seemed to have something to do with it.” [Ibid. P. 18] (курсив автора)

“Each time, one of the hands became the *dummy*. That hand was placed faceup on the table for everyone to see. The dummy's cards were said aloud for my uncle's benefit, once and only once, always in the same order: *spades, hearts, diamonds, then clubs*.” [Ibid. P. 32]

“I also began to understand how the game was played. I learned what *trump* meant.”  
[Ibid. P. 41] (курсив автора)

“It's all about taking *tricks*. Somebody sets a card on the table. Then, going clockwise around the table, the next three people all must play a card of that same suit, in turn. After all four people have played, the person who played the highest card wins the *trick*.” [Ibid. P. 44]

“*Bidding* is like an auction. The highest bid decides which suit is *trump*.”  
[Ibid. P. 78]

## 2. Утилитарная зона

Сущность явления игры не подразумевает наличия какой-либо цели, кроме самого процесса игры, однако в некоторых ситуациях игра может служить источником выгоды. Под выгодой в нашем случае подразумевается не выигрыш, а польза, которую могут принести налаженные социальные связи: «Бридж не только объединяет людей по интересам, но и создает основу для дружбы и взаимопомощи» [63, с. 430]. Например, когда у Алтона во время очередной поездки в бридж-студию ломается машина, дядя советует посетить автосервис, принадлежащий его знакомой, также любительнице бриджа, предполагая, что она сделает хорошую скидку:

“He told me not to worry; the owner of the dealership was a bridge player. I took that to mean she'd *give me a good deal on the repairs*.” [104, p. 86]

“I figured *the more they talked bridge, the less she would charge to repair my car*.”  
[Ibid. P. 87]

Кроме того, родители Алтона постоянно убеждают сына повлиять на дядю, чтобы он завещал семье свое состояние. Алтон понимает, что для этого необходимо более близкое общение с дядей, и единственной точкой соприкосновения становится бридж: “What better way to “bond” with him than to show an interest in the game he loved?” [Ibid. P. 83]

### 3. Социально-культурная зона

Если энциклопедическая зона концепта включает описание правил игры и организации игрового пространства, то регулятивный компонент социально-культурной зоны включает представление о принятых в среде любителей бриджа нормах поведения. Не все данные правила являются директивой, однако без их соблюдения быть принятым в среде единомышленников затруднительно, если вообще возможно [63, с. 430-431]. Особенно важны принципы командной работы и честной игры: *team sport, to work together, a conversation*.

“But it's *a team sport*. You and your partner have *to work together*. Wallace is like a basketball player who is always shooting the ball. He can make some amazing shots, but he wouldn't have to take those shots if he passed the ball more often.” [104, p. 36] (курсив автора, выделение жирным шрифтом мое – Д. С.)

“She said that bidding is *a conversation* between you and your partner.” [Ibid. P. 111]

Достичь успеха в игре невозможно без умения чувствовать и понимать своего партнера, при этом игрок не должен иметь секретов от соперников, в противном случае это расценивается как несанкционированная информация [63, с. 431]. Партнеры могут общаться между собой только через ставки, которые они делают, другие способы передачи информации о картах, которыми располагает партнер, включая даже употребление междометий или слишком длинную паузу в игре, недопустимы:

“When you are on defense, if you are not trying to win the trick, then the card you play sends a signal to your partner. Just like in the bidding, *you are not allowed to have any secret signals*. The opponents can ask what signals you use.” [104, p. 279-280]

“Another type of director ruling involved *unauthorized information*. You are not allowed to say anything that might give your partner information about your hand, not even ‘Oops!’” [Ibid. P. 137] (курсив автора)

“*The extra-long hesitation* told his partner that he was seriously considering making some other bid.” [Ibid. P. 138]

Незаслуженное обвинение кого-либо в мошенничестве считается вторым по тяжести проступком после самого мошенничества: “She explained that bridge is a *highly ethical game. Cheating is so bad* that the second-worst thing you can do is *to accuse someone of being a cheater.*” [Ibid. P. 140]

Кроме того, любители бриджа обожают обсуждать и анализировать свою игру:

“After a hand is over, bridge players often discuss what they could have – and should have – done differently. It's called the *post-mortem.*” [Ibid. P. 71] (курсив автора)

“I found out the reason for hand records later. When the session was over, you could pick up a sheet of paper showing the hand records for every single board. If you don't know why bridge players would want this, then you haven't been paying attention. Besides actually playing bridge, their favorite thing to do is *to talk about hands already played.* That's what their *bridge gibberish* is all about.” [Ibid. P. 127-128]

“Every single person on the shuttle bus was a bridge player. They *were going over their bidding systems, or discussing bridge hands, or just talking about the tournament in general.* It felt exiting to be a part of it.” [Ibid. P. 250-251]

“Do you know that thing about how nobody ever talks on elevators? Not true when it comes to bridge players. Mostly, they *complained about their partners.*” [Ibid. P. 262]

В данном сообществе также существуют свои традиции, и некоторые из них могут показаться забавными, как, например, *beer card* ‘пивная карта’: “If you win the final trick with the seven of diamonds and it sets the contract, your partner is supposed to buy you a beer.” [Ibid. P. 274]

Оценочный компонент концепта не проявляется эксплицитно, так как в тексте произведения не представлена ни позитивная, ни негативная оценка денотата анализируемого концепта. Однако предисловие к роману позволяет заключить, что автор сам является поклонником бриджа, и это вдохновило его на создание данной

книги, хотя его окружение не поддержало идею, считая, что тема бриджа не заинтересует читателя:

“Still, I really love the game....” [104]

“My publisher, my editor, my wife, and my agent all said I was crazy. “No one's going to want to read a book about bridge!” they told me at more than one occasion.” [Ibid.]

Персонажи анализируемого произведения относятся к бриджу столь же неоднозначно. Герою-повествователю бридж сначала кажется чрезвычайно сложной игрой, освоить которую не представляется возможным [63, с. 431]. Об этом свидетельствует его замешательство при виде многообразия литературы о бридже: “There were hundreds of books on bridge, possibly a thousand. There were books for beginners, and for advanced and expert players. Just your basic how-to-play-bridge book was over two hundred pages, but even if I wanted to read it, I wouldn't get it in time for Saturday.” [104, p. 17-18]

В анализируемом тексте используются следующие лексические единицы и словосочетания, определяющие отношение к бриджу героя-повествователя и других персонажей произведения: *to love, dull, old-fashioned, not just a simple game, extraordinary, crazy, boring, challenging, to keep alive, important, to mean a lot more.*

В приведенном списке присутствуют лексические единицы и словосочетания с противоположным значением, что можно объяснить разницей в восприятии денотата концепта разными персонажами или же одним персонажем в различных обстоятельствах [63, с. 431]. Ниже представлены примеры микроконтекстов, демонстрирующих употребление в тексте данных лексических единиц и словосочетаний.

Сначала Алтон считает бридж скучной игрой: “I knew bridge was a card game, but that was about it. It seemed *dull* and *old-fashioned*.” [104, p. 17] Когда он наблюдает за игрой в первый раз, у него даже возникает чувство некоторой абсурдности

происходящего: “It was like some sort of odd *dance*, with the *people moving* in one direction and the *boards moving* in the other.” [Ibid. P. 32]

Однако после посещения бридж-студии молодой человек начинает испытывать любопытство. Вероятно, игра, которая настолько увлекает людей, не может не быть в чем-то особенной: “Even though I didn't understand what they were talking about, I think that was my first inkling that bridge *wasn't just a simple game*, and that there maybe was something *extraordinary* about my uncle.” [Ibid. P. 27]

Позже любопытство перерастает в интерес и увлеченность:

“I wouldn't admit it to my uncle, but the game began *to intrigue* me.” [Ibid. P. 41]

Трэпп не замечает этих перемен, считая, что бридж все еще кажется его племяннику скучным занятием, хотя Алтон убеждает дядю в обратном:

“I'm sure it seems *boring* to you. No flashing lights.”

“No, it seems very *challenging*,” I said.” [Ibid. P. 86]

Для тяжелобольного дяди Алтона бридж не просто увлечение. Игра поддерживает его волю к жизни. Глория предполагает, что перспектива участия в турнирах по бриджу придает Трэппу сил для борьбы с болезнью:

“There's a different kind of will, the will to live. Gloria was probably right when she said the nationals *had been keeping* Trapp *alive*.” [Ibid. P. 210]

Следующие микроконтексты показывают, что персонажи произведения считают бридж очень важным занятием, ради которого следует отложить другие дела, в частности, поход на вечеринку:

“That's *more important*.” [Ibid. P. 115]

“Trapp's tournament *means a lot more than some stupid party*.” [Ibid.]

Говоря о значении бриджа в социально-культурном аспекте, следует отметить, что некогда бридж играл огромную роль в общественной жизни Англии, а затем и США, однако в современном мире данная игра нередко воспринимается старомодной и интересной лишь узкому кругу людей [63, с. 431]. Этот факт отражен

в предисловии к роману: “It's not about baseball but about bridge, a card game that *was once extremely popular*, but that, unfortunately, *not too many people play anymore, especially not young people*. In fact people who do play bridge seem *to live in their own alien world*.” [104]

Герой-повествователь отмечает, что бридж мог считаться увлекательной игрой только до появления компьютерных игр: “Maybe, at one time, bridge might *have been some people's idea of fun*, but that was before computers and video-games.” [Ibid. P. 17]

До того как Алтон сам заинтересовался бриджем, поклонники этой игры кажутся ему жителями другой планеты: “These people *are like from a different planet. Planet Bridge. They even speak their own language*.” [Ibid. P. 37] По мнению Клиффа, друга Алтона, подобные бриджу и бинго игры интересуют исключительно пожилых людей: “They're just a bunch of old people,” said Cliff. “It's either bridge or bingo.” [Ibid. P. 38]

“According to Cliff, bridge was a card game *little old ladies played while eating chocolate-covered raisins*.” [Ibid. P. 17]

Разумеется, такое положение вещей огорчает старшее поколение [63, с. 431]. Дядя Алтона очень хотел бы, чтобы молодых людей, интересующихся бриджем, стало как можно больше, так как иначе эта игра будет в скором времени окончательно забыта: “He's always saying how he wishes more young people would take up the game. He's afraid that bridge is like *dying culture*. He's worried that in like thirty years, *there will be no one left to play it*.” [104, p. 97] Глория, партнерша Трэппа по игре, замечает, что раньше люди больше общались друг с другом, и в этом помогали настольные игры, самой любимой и востребованной из которых являлся бридж: “We used to interact more with each other. We played games like charades, or board games like Scrabble or Monopoly. And of course, the greatest game was bridge.” [Ibid. P. 166]

Таким образом, бридж частично утратил свою популярность в связи с культурными изменениями в обществе, чем и обусловлено отношение к нему,

особенно у молодого поколения, как к чему-то странному и старомодному [63, с. 431].

Изначально бридж был особенно популярен среди высших слоев населения, и войти в высшее общество было невозможно без навыков данной игры [Там же]. Неслучайно Аннабель (бабушка уже упомянутой Тони Кастанеды) по просьбе своего мужа, сенатора Генри Кинга, осваивает бридж на случай приглашения в Белый Дом, где президент Эйзенхауэр регулярно организовывает партии в бридж: “President Eisenhower had regular bridge games at the White House. To be invited to play *was considered a tremendous honor*. After Henry King was elected to the Senate, he insisted that his young wife learn to play, just in case such an opportunity arose.” [104, p. 167]

Однако истинная цель президента – вовсе не развлечение гостей [63, с. 431]. По его мнению, способности к игре отражают профессиональную компетентность и указывают на наличие у человека определенных черт характера – рассудительности, терпения, решительности, способности заранее планировать свои действия: “The president, who had been a World War II general, believed that the same qualities that World War made him a successful leader also made him a good bridge player: judgment, patience, decisiveness, and most importantly, the ability to think clearly and plan ahead.” [104, p. 168] Генри Кинг не обладает перечисленными качествами в достаточной степени, так как не особенно преуспевает в игре, следовательно, с точки зрения президента, воспринимать его как серьезного государственного деятеля не стоит. Что касается Аннабель, она, в отличие от мужа, блестяще осваивает бридж, чем вызывает недовольство супруга, выглядящего на ее фоне в крайне невыгодном свете: “Annabel had all those qualities,” said Trapp. “Henry King had none of them. In the president's eyes, King wasn't just a bad bridge player, he was an incompetent fool.” [Ibid.]

Сенатор рассчитывает, что Аннабель станет не хуже других женщин ее окружения, однако он не предполагает, что успехи жены пошатнут его авторитет:

“He wanted his wife to fit in with the other genteel and dignified ladies, eat little tea sandwiches, that sort of thing.” [Ibid.]

Следует также привести примеры высказываний, отражающих жизненную философию любителей бриджа. В частности, нижеприведенные цитаты выражают идею о том, что если однажды начать играть в бридж, остановиться будет невозможно, игра становится частью личности человека: “Once bridge gets in your blood, it's hard to quit.” [Ibid. P. 169]

Кроме того, бридж побуждает постоянно развиваться, узнавать новое: “The time you quit learning is the time to quit playing,” said Lydia.” [Ibid. P. 260]

Роман заканчивается обещанием героя-повествователя в будущем принимать решения самостоятельно и не поддаваться чужому влиянию: “I've made a resolution that I will no longer let Cliff or anyone else manipulate me. Life will deal me many different hands, some good, some bad (maybe they've already been dealt), but from here on in, I'll be turning my own cards.” [Ibid. P. 315] Данная цитата показывает влияние игры на становление личности героя и формирование его жизненных установок. Игрок не определяет, какие карты ему достанутся, однако распоряжается ими уже по своему усмотрению. Мы не всегда властны над обстоятельствами нашей жизни, но от нас зависит, как мы будем действовать в данных обстоятельствах [63, с. 432].

Вышеизложенное позволяет сделать вывод, что энциклопедическая зона интерпретационного поля концепта “game” в анализируемом тексте характеризуется наиболее детальным представлением, что свидетельствует не только о важности соответствующего анализируемому концепту явления для воспринимающих субъектов, но и о значимости данного концепта для развития сюжета произведения.

### 3.3. Объективация концептов игры категории *Alea* в англоязычном литературно-художественном дискурсе

#### 3.3.1. Игра как способ испытания характера: концепт “game” в цикле рассказов Р. Л. Стивенсона «Клуб самоубийц»

В данном разделе пойдет речь об одной из разновидностей игровой деятельности – азартной игре. В английском языке она чаще всего обозначается лексемой *gambling*, производной от глагола *to gamble*. Таким образом, концепт “gambling” возможно рассматривать как частный случай концепта “game”, поскольку ему свойственны как собственные специфические признаки, так и признаки концепта “game” в целом.

Как покажет дальнейший анализ, вышеназванный концепт играет весьма значительную роль в формировании сюжета и проблематики исследуемого художественного текста. Начать тем не менее следует с краткого описания творческой концепции Р. Л. Стивенсона и сюжета анализируемого произведения.

С именем Р. Л. Стивенсона связывается возникновение нового литературного направления – неоромантизма. М. В. Урнов отмечает, что в конце XIX века намечаются новые тенденции в общественной жизни Англии: ценности и идеалы Викторианской эпохи постепенно уходят в прошлое. Упаднические настроения, распространившиеся в лишенном духовного ориентира обществе, не могут не отразиться в литературном творчестве той эпохи [75, с. 251]. Однако Р. Л. Стивенсон, в чьей творческой программе основополагающим принципом является оптимистическое мировосприятие, не одобряет данную тенденцию. Цикл рассказов «Клуб самоубийц», опубликованный в 1878 г., в пародийной форме изображает поклонников идей декадентства, а название произведения намекает на эстетские кружки и группы [Там же. С. 268].

Для настоящего исследования представляют интерес первый и последний рассказы цикла – “The story of the young man with the cream tarts” («Повесть о молодом человеке с пирожными») и “The adventure of the hansom cabs” («Приключение извозчичьей пролетки»). В каждом из данных рассказов представлен художественный концепт азартной игры, однако его смысловое наполнение различно, поэтому следует проанализировать текст каждого рассказа отдельно.

Принц Богемии Флоризель и его друг, полковник Джеральдин, следуя совету своего нового знакомого, из любопытства вступают в так называемый «Клуб самоубийц». В данном заведении люди, желающие покончить с собой, но не решающиеся сделать это самостоятельно, играют в простую карточную игру: председатель клуба раздает карты, и тот, кому достается туз пик, становится жертвой, а кому туз треф – убийцей. Таким образом, в данном рассказе встречается первое упоминание азартной игры [57, с. 93].

Информационное содержание концепта восстанавливается на основе данных толковых словарей. Онлайн-словарь “Merriam Webster” [101] предлагает следующую дефиницию глагола *to gamble*:

1. a: to play a game for money or property;  
b: to bet on an uncertain outcome;
2. to stake something on a contingency: take a chance.

Согласно приведенному определению, азартная игра характеризуется наличием фактора риска и неопределенностью результата. В анализируемом тексте смысловые компоненты «риск» и «неопределенность» прослеживаются четко: невозможно предсказать заранее, кому выпадет роковая карта, от которой зависит жизнь или смерть игрока.

Что касается образного содержания концепта, в данном случае оно объективируется лексическими единицами и словосочетаниями, выражающими физиологические проявления эмоций, испытываемых участниками игры: *suffocating*

*excitement, deadly chill, contraction, to swallow with difficulty, to look from side to side like a man in a maze, unpleasant heat in his bosom, to beat thickly, to hesitate, to be frozen with horror.*

Некоторые из названных реакций испытывает принц Флоризель:

“As the Prince’s turn drew nearer, he was conscious of a growing and almost *suffocating excitement*; but he had somewhat of the gambler’s nature, and recognized almost with astonishment, that there was a degree of pleasure in his sensations.” [106, p. 11]

“The Prince was conscious of *a deadly chill and a contraction about his heart*; he *swallowed with difficulty*, and *looked from side to side like a man in a maze.*” [Ibid.]

“And he looked about him, once more to all appearance at his ease, although his *heart beat thickly*, and he was conscious of an *unpleasant heat in his bosom.*” [Ibid.]

Другие же относятся к остальным участникам клуба:

“The young man of the cream tarts almost immediately afterwards turned over the ace of clubs, and remained *frozen with horror....*” [Ibid.]

“Nearly every one *hesitated*; and sometimes you would see the player’s *fingers stumbling* more than once before he could turn over the momentous slip of pasteboard.” [Ibid.]

Подобная реакция может свидетельствовать о том, что посетители «Клуба самоубийц» не имеют серьезного намерения расстаться с жизнью. Для Флоризеля и Джеральдина, попавших в клуб случайно, перспектива убить кого-либо или быть убитыми достаточно печальна. Те же, кто, казалось бы, действительно решил совершить самоубийство, должны принять роковую карту с радостью или, по крайней мере, реагировать нейтрально, однако в реальности наблюдается совершенно иная гамма чувств [57, с. 93-94].

Происходящее в клубе действие вызывает очень сильное и, учитывая возможный исход, мучительное эмоциональное возбуждение. В следующем

микроконтексте азартная игра сопоставляется с гладиаторскими боями и дуэлью – явлениями, вызывающими подобные ощущения:

“You can see how it combines the *excitement* of a gambling table, a duel and a Roman amphitheater. The Pagans did well enough; I cordially admire the refinement of their minds; but it has been reserved for a Christian country to attain *this extreme, this quintessence, this absolute of poignancy.*” [106, p. 10]

Напряженность и драматизм ситуации также выражаются через указание на медлительность протекания игрового процесса, о чем свидетельствуют следующие лексические единицы и словосочетания: *with great particularity, pausing, slowly.*

“The centre was occupied by a long green table, at which the President sat schuffling a pack of cards *with great particularity.*” [Ibid. P.11]

“And he began *slowly* dealing the cards about the table in the reverse direction, *pausing* until each man had shown his card.” [Ibid.]

Интерпретационное поле концепта в данном рассказе отличается яркой социально-культурной зоной и относительно слабой выраженностью энциклопедической и утилитарной зон.

#### 1. Энциклопедическая зона

Данная зона выражена, прежде всего, описанием правил игры:

“Watch for the ace of spades, which is the sign of death, and the ace of clubs, which designates the official of the night.” [Ibid.]

#### 2. Утилитарная зона

По мнению нового знакомого Флоризеля и Джеральдина, необходимость учреждения «Клуба самоубийц» обусловлена отсутствием возможности умереть в нужный момент, когда жизнь перестанет доставлять удовольствие:

“Now, we know that life is only a stage to play the fool upon as long as the part amuses us. There was one more convenience lacking to modern comfort; a descent, easy

way to quit that stage; the back stairs to liberty; or, as I said this moment, Death's private door. This, my two fellow-rebels, is supplied by the Suicide Club.” [Ibid. P. 5]

### 3. Социально-культурная зона

Для выявления социально-культурной зоны концепта в рассматриваемом произведении целесообразно обратиться к анализу исторической и общекультурной значимости денотата концепта. Во многих культурных традициях азартные игры использовались в ритуальных целях, а исход игры воспринимался как проявление воли высших сил. Позже азартные игры утратили сакральный смысл, превратившись в популярное развлечение, однако ощущение их связи со сверхъестественным частично сохраняется как пережиток [72, с. 72].

Как отмечает Дж. Эштон, в Англии азартные игры появились достаточно давно, и отношение общества к ним было неоднозначно. С одной стороны, азартные игры имели огромную популярность, с другой стороны, эта популярность настораживала государство и церковь. Данное развлечение не единожды пытались запретить или хотя бы ограничить, что, разумеется, только усиливало его привлекательность. Так, король Генрих VIII издал указ, запрещающий все виды азартных игр, однако действовал этот запрет недолго [86, р. 40]. Репутация азартных игр как недозволенного, порочного, но при этом заманчивого занятия вполне соответствует атмосфере «Клуба самоубийц»: происходящее в клубе крайне аморально, но окутано тайной и даже мистикой [57, с. 93]. Впоследствии принц Флоризель признается, что идея посещения данного заведения была глупой и преступной: “He recognized how *foolish*, how *criminal*, had been his conduct.” [106, р. 13]

Оценочная составляющая концепта в данном произведении не выражается эксплицитно, однако может быть выявлена через наименования положительных (*joy*, *pleasure*) или отрицательных (*fear*, *horror*) эмоций, испытываемых во время игры ее участниками.

“As the Prince’s turn drew nearer, he was conscious of a growing and almost suffocating excitement; but he had somewhat of the gambler’s nature, and recognized almost with astonishment, that there was a degree of *pleasure in his sensations.*” [Ibid. P. 11]

“The Prince was again conscious of a certain *joy in his alarms....*” [Ibid. P. 13]

“The young man of the cream tarts almost immediately afterwards turned over the ace of clubs, and remained *frozen with horror....*” [Ibid. P. 11]

Также данные эмоции посетители клуба могут испытывать одновременно:

“Fear is the *strong passion*, it is *with fear* that you *must trifle*, if you wish to taste *the intense joys of living.*” [Ibid. P. 10]

Мы можем предположить, что члены «Клуба самоубийц» посещают его с целью отвлечься от обыденности и испытать острые ощущения, которых им не хватает в жизни [57, с. 93]. Эта идея подтверждается наличием в тексте следующих лексических единиц и словосочетаний: *excitement; strong passion; intense joys of living; to trifle with fear; this extreme, this quintessence, this absolute of poignancy; pleasure, joy*. Данные характеристики не обязательно связаны непосредственно с игровым процессом, однако основной «ритуал» клуба проходит в форме карточной игры, и все внимание участников сосредоточено именно на ней.

Для Флоризеля игра становится источником ценного жизненного опыта, который в будущем может помочь воздержаться от необдуманных поступков: “What an *experience*, what a *lesson*, was that game of cards!” [106, p. 12] Азартную игру в этом случае мы можем трактовать как символ воли судьбы. Выше уже отмечалось, что первоначально процедуры, которые в настоящее время являются азартными играми, носили характер магических ритуалов, использовавшихся для установления контакта со сверхъестественными силами. Применительно к сюжету анализируемого произведения посредством игры решается дальнейшая судьба человека.

Следовательно, азартная игра может оцениваться положительно и отрицательно. Такая неоднозначность обусловлена как проблематикой анализируемого произведения, так и ролью азартных игр в общественной жизни.

Рассказ завершается тем, что Флоризеля, которому все-таки выпадает туз треф, спасает верный Джеральдин.

Логичным завершением истории является рассказ «Приключение извозчицей пролетки», в котором также встречаются упоминания азартной игры.

Офицер Брекенбери Рич неожиданно для самого себя попадает на вечеринку к некоему господину Моррису (на самом деле это полковник Джеральдин). Вечер же организовывается с целью выбора людей для важного задания – поиска и задержания председателя «Клуба самоубийц», которому удастся скрыться после описанных в первом из упомянутых рассказов событий.

Брекенбери замечает, что гости разделяются на две группы, одна из которых играет в рулетку, а другая – в баккару. Образное содержание концепта представлено описанием роскошной обстановки, характерной для игорных заведений, из-за чего Рич предполагает, что находится в одном из них:

“Hundreds of candles, of the finest wax, lit up a room that was perfumed, like the staircase, with a profusion of rare and beautiful flowering shrubs. A side-table was loaded with tempting viands. Several servants went to and fro with fruits and goblets of champagne. The company was perhaps sixteen in number, all men, few beyond the prime of life, and with hardly an exception, of a dashing and capable exterior. They were divided into two groups, one about a roulette board, and the other surrounding a table at which one of their number held a bank of baccarat.

“I see,” thought Brackenbury, “I am in a private gambling saloon, and the cabman was a tout.” [Ibid. P. 30]

Информационное содержание концепта связано с приведенным выше определением азартной игры, предполагающим связанный с данным процессом

риск. Определения конкретных разновидностей игр, упоминаемых в тексте (*roulette, baccarat*) подтверждают, что данные игры характеризуются высокой степенью случайности результата. Запланированная Флоризелем и Джеральдином операция также является рискованным мероприятием с трудно предсказуемым исходом, поэтому выполнение данной задачи имеет сходство с игровым процессом.

Однако наибольшей значимостью для раскрытия авторского замысла обладает интерпретационное поле концепта.

### 1. Энциклопедическая зона

В анализируемом тексте не приводится никаких сведений о вышеупомянутых играх, кроме их названий. Ни правила, ни организация игрового пространства не описываются. Однако Брекенбери, вероятно, ранее сталкивается с азартными играми и обладает этими знаниями. Во всяком случае, он имеет представление о типичной внешности и поведении хозяина игорного дома, что вряд ли было бы возможно, если бы Брекенбери никогда не посещал подобных заведений: “The easy elegance of his manners, the distinction, amiability, and courage that appeared upon his features, fitted very ill with the Lieutenant's preconceptions on the subject of the proprietor of a hell; and the tone of his conversation seemed go mark him out for a man of position and merit.” [Ibid.]

### 2. Утилитарная зона

Игра в данном случае является не только развлечением, но и своеобразным испытанием: оценивая поведение и манеру игры гостей, Моррис делает вывод, насколько тот или иной человек подойдет для участия в вышеупомянутой миссии [57, с. 94]. Поведение самого Морриса иллюстрируется следующими словосочетаниями: *sharp scrutiny, shrewd glance, searching looks, to take stock, to value, to make a note.*

“It was while he was thus idling that he became aware of a *sharp scrutiny* to which the whole of the guests was subjected. Mr. Morris went here and there, ostensibly busied

on hospitable concerns; but he had ever a *shrewd glance* at disposal; not a man of the party escaped his *sudden, searching looks*; he *took stock* of the bearing of heavy losers, he *valued* the amount of the stakes, ... and, in a word, there was hardly a characteristic of any one present but he seemed to catch and *make a note* of it.” [106, p. 30-31]

“Brackenbury began to wonder if it was indeed a gambling hell: it had so much the air of a private inquisition.” [Ibid. P. 31]

В конце вечеринки Джеральдин объясняет присутствующим свои намерения и признается, что осуществлял выбор людей для выполнения задания, ориентируясь на их поведение в игре, в частности, на умение достойно проигрывать: “Your appearance pleased my hansom cabman; then it delighted me; I have watched your behavior in a strange company, and under the most unusual circumstances: *I have studied how you played and how you bore your losses*; lastly, I have put you to the test of a staggering announcement, and you received it like an invitation to dinner.” [Ibid. P. 33]

### 3. Социально-культурная зона

Как отмечалось выше, в сознании Брекенбери существует устоявшийся образ хозяина игорного заведения, за коего он сначала принимает Морриса. Этот образ представлен в негативном ключе, что, возможно, связано с репутацией азартных игр как неблаговидного занятия и соответствующим отношением к людям, связанным с этой сферой. Однако данный образ представлен не эксплицитно, а через характеристику внешности и поведения Морриса, совершенно несовместимую с представлениями Брекенбери: “The easy elegance of his manners, the distinction, amiability, and courage that appeared upon his features, fitted very ill with the Lieutenant's preconceptions on the subject of the proprietor of a hell; and the tone of his conversation seemed go mark him out for a man of position and merit.” [Ibid. P. 30]

Микроконтекст, приведенный ранее для иллюстрации образного содержания концепта и содержащий описание обстановки помещения, где происходит действие рассказа, может также показывать, что азартные игры являются распространенным

способом времяпрепровождения в высших слоях общества: “Hundreds of candles, of the finest wax, lit up a room that was perfumed, like the staircase, with a profusion of rare and beautiful flowering shrubs. A side-table was loaded with tempting viands. Several servants went to and fro with fruits and goblets of champagne.” [Ibid.]

Как видно, художественный концепт в тексте может быть представлен не только отдельными лексическими единицами и словосочетаниями, но смысловое наполнение концепта также возможно выявить путем анализа проблематики произведения.

### 3.3.2. Деформация личности как следствие азартной игры: концепт “game” в романе Ч. Диккенса «Лавка древностей»

Роман «Лавка древностей» выходит в 1839-1841 гг. в еженедельнике «Часы мистера Хамфри» и быстро завоевывает любовь читателей, что вполне закономерно – история девочки, с самого детства вынужденной противостоять жестокости и несправедливости мира, не может никого оставить равнодушным. Кроме того, для самого Ч. Диккенса, рано начавшего зарабатывать на жизнь в связи с тяжелым финансовым положением семьи, тема потерянного детства весьма актуальна [80].

Нелли Трент живет со своим дедом, хозяином антикварной лавки. Старик, страстно увлеченный игрой в карты, проигрывает не только все свои сбережения, но и деньги, которые занимает у ростовщика Дэниэла Квилпа, главного антагониста романа. Вернуть долг Трент, разумеется, оказывается не в состоянии. Он вынужден заложить Квилпу дом и лавку, после чего дед и внучка решают покинуть дом и отправиться на поиски лучшей жизни. Вокруг их путешествия строится одна из сюжетных линий романа. В пути герои знакомятся с разными людьми, некоторые из них проявляют сочувствие и стараются помочь путникам. Наконец Нелли поступает на работу к хозяйке коллекции восковых фигур миссис Джарли, но, когда у Нелли

появляется заработок, ее дедушка возвращается к игре, надеясь, что однажды ему повезет, и он сможет сделать свою внучку богатой. Его ожидания не оправдываются, но желание отыграться возрастает настолько, что несчастный старик, следуя совету товарищей по игре, собирается ограбить хозяйку Нелли, однако девочка, узнав об этом плане, убеждает деда вновь отправиться странствовать.

Следует отметить, что хронотоп данного романа, если следовать классификации, предложенной М. М. Бахтиным, в наибольшей степени соответствует описанию хронотопа авантюрно-бытового романа. Основной отличительной особенностью данного типа романа является описание процесса трансформации личности с течением времени, что часто выражается через мотив странствия: «Для романа прежде всего характерно слияние жизненного пути человека (в его основных переломных моментах) с его реальным пространственным путем-дорогой, то есть со странствованиями» [7, с. 157]. Хронотоп дороги насыщен деталями, влияющими на судьбу героев, что позволяет сочетать его с бытовой составляющей, однако быт существует отдельно от путешествия, герой действует в отрыве от быта, хотя и может эпизодически взаимодействовать с ним. Герои анализируемого произведения не могут устроиться в жизни, сначала они покидают собственный дом, затем, ненадолго обретя пристанище, вновь возвращаются к странствиям, и в обоих случаях побуждают их к этому последствия увлечения старого Трента игрой.

Как видно из сказанного выше, тема азартной игры занимает немаловажное место в произведении. Ее упоминания в тексте немногочисленны, учитывая общий объем романа, но они представляют интерес с точки зрения развития сюжета, функционирования хронотопа и формирования конфликта произведения. В погоне за ускользающей удачей герой не только полностью лишается средств к существованию, но и причиняет страдания самому близкому и дорогому человеку – внучке, а в итоге и вовсе решается на преступление.

Информационное содержание концепта раскрывается через словарные дефиниции. Ранее мы приводили дефиниции глагола *to gamble*:

***Gamble*** (Merriam Webster Dictionary):

1. to risk (something) on the outcome of an uncertain event [101].

***Gamble*** (Longman Dictionary of Contemporary English Online):

1. To risk money or possessions on the result of something such as a card game or a race, when you do not know for certain what the result will be;

2. To do something that involves a lot of risk, and that will not succeed unless things happen the way you would like them [100].

Само определение азартной игры подразумевает непредсказуемость результата и, следовательно, риск. С другой стороны, игрок неизменно рассчитывает на благоприятный исход, хотя не имеет возможности повлиять на него. Дедушка Нелли играет в карты, надеясь разбогатеть, и эта надежда не оставляет его даже после непрерывной череды проигрышей.

Большинство приведенных ниже микроконтекстов входит в речевую партию старика, пытающегося убедить окружающих (в частности, Квилпа и свою внучку) в целесообразности своего занятия, которое, по его мнению, должно привести к крупному выигрышу, хотя очевидно, что судьба не на его стороне.

Трент верит, что в будущем его ждет успех, если он не будет останавливаться перед временными, как ему кажется, трудностями:

“Ah! It's a weary life for an old man – a weary, weary life – but there is *a great end to gain* and that I keep before me.” [97, p. 3]

“I have been rendered uneasy by what you said the other night, and can only plead that I have done all for the best – that it is too late to retract, if I could (though I cannot) – and that *I hope to triumph yet.*” [Ibid. P. 7]

“If I could have gone on a little longer, only a little longer, *the luck would have turned on my side.*” [Ibid. P. 53]

Более того, когда ситуация становится абсолютно безнадежной, старик отказывается признавать это, продолжая слепо верить в свою удачу. Он умоляет Квилпа последний раз занять ему денег и уверяет, что его самый крупный проигрыш больше не повторится:

“I know it did,” answered the old man, “but that was *the very worst fortune of all*, and the time had not come then.” [Ibid. P. 18]

“Oh spare me the money for this one *last hope!*” [Ibid.]

“Who *would not have hoped* in such a cause? Tell me that! Who *would not have hoped* as I did?” [Ibid.]

Непостоянство и переменчивость судьбы иллюстрируется систематически повторяющимися параллельными конструкциями, выражающими противопоставление «выигрыш – проигрыш»:

“We must *rise from little winnings to great*. There's *little to be won here*; but *great will come in time*.” [Ibid. P. 53]

“Regardless of *the run of luck*, and mindful only of the desperate passion which had its hold upon her grandfather, *losses and gains* were to her alike. *Exulting in some brief triumph*, or *cast down by a defeat*, there he sat so wild and restless, so feverishly and intensely anxious, so terribly eager, so ravenous for the paltry stakes, that she could have almost better borne to see him dead.” [Ibid.]

“Patience – patience, and we'll right thee yet, I promise thee. *Lose to-day, win to-morrow*.” [Ibid. P. 54]

“Never mind this *loss*. Tell nobody of it, and perhaps we may *regain* it.” [Ibid. P. 55]

“Never *won back my loss!*” [Ibid. P. 18]

“The means of happiness are on the cards and the dice. We must *rise from little winnings to great*. There's *little to be won here*; but *great will come in time*.” [Ibid. P. 53]

Образный слой концепта выражается через описание поведения, эмоционального и физического состояния героя, связанного с игрой: *excitement and*

*impatience, deadly pale, bloodshot, to tremble, to groan, flushed and eager, strained, to undergo a complete change, to come short and thick, to tremble violently, rapid impatience, anxious to begin, wild and restless, feverishly and intensely anxious, terribly eager, ravenous, a savage thirst for gain, haggard face, white face, pinched and sharpened by the greediness, unnaturally bright, a monstrous distortion of his image, wildly, the fire that burnt him up.*

Перед игрой и во время нее персонаж испытывает нетерпение и возбуждение, что может выражаться прямой номинацией данных эмоций или описанием соответствующего им физического состояния:

“Seeing that he was in a state of *excitement and impatience*, I turned to put on an outer coat which I had thrown off on entering the room, purposing to say no more.” [Ibid. P. 3]

“The child saw with astonishment and alarm that his whole appearance had *undergone a complete change*. His face was *flushed and eager*, his eyes were *strained*, his teeth set, his breath came *short and thick*, and the hand he laid upon her arm *trembled so violently* that she shook beneath its grasp.” [Ibid. P. 52]

“He seized it with the same *rapid impatience* which had characterized his speech, and hastily made his way to the other side of the screen.” [Ibid. P. 53]

“I wonder who is more *anxious to begin* than I.” [Ibid.]

Кроме того, неконтролируемое стремление персонажа к выигрышу сопоставляется с физическим чувством голода или жажды, а также с огнем, выжигающим человека изнутри, что подчеркивается лексическими единицами и словосочетаниями *ravenous, savage thirst, insatiable, the fire that burnt him up*:

“Exulting in some brief triumph, or cast down by a defeat, there he sat so *wild and restless, so feverishly and intensely anxious, so terribly eager, so ravenous* for the paltry stakes, that she could have almost better borne to see him dead. And yet she was the

innocent cause of all this torture, and he, gambling with such *a savage thirst for gain* as the most insatiable gambler never felt, had not one selfish thought!” [Ibid.]

“If she told the truth (so thought the child) he would be treated as a madman; if she did not supply him with money, he would supply himself; supplying him, she fed *the fire that burnt him up*, and put him perhaps beyond recovery.” [Ibid. P. 57]

Игра требует огромного внутреннего напряжения и концентрации, что приводит к физическому и психологическому истощению и чувству опустошенности и безысходности:

“I saw that his face was *deadly pale*, that his eyes were *bloodshot*, and that his *legs trembled* as he walked. When I had gone to bed again, I heard him *groan*.” [Ibid. P. 12]

“Try to forget them!” he rejoined, raising his *haggard face* to hers, and regarding her with an incredulous stare.” [Ibid. P. 53]

Страсть к игре изменяет персонажа до неузнаваемости и внутренне, и внешне. Вид этих изменений пугает и отталкивает. Для Нелли, при всей ее любви к деду, невыносимо видеть его в состоянии одержимости, из-за которого родной человек начинает выглядеть в ее глазах чужим и опасным: “And at a table sat the old man himself; the only living creature there; his white *face pinched and sharpened by the greediness* which made his eyes *unnaturally bright* –counting the money of which his hands had robbed her.” [Ibid. P. 55]

“She had no fear of the dear old grandfather, in whose love for her this disease of the brain had been engendered; but the man she had seen that night, *wrapt in the game of chance*, lurking in her room, and counting the money by the glimmering light, seemed like another creature in his shape, *a monstrous distortion of his image*, a something to recoil from, and be the more afraid of, because it bore a likeness to him, and kept close about her, as he did.” [Ibid.]

Интересно, что Трент воспринимает судьбу как живое существо, с которым можно выстраивать отношения и которое также способно испытывать эмоции, она может радоваться или обижаться, если ее упрекают:

“All done to save money for tempting fortune, and to make her triumph greater,” cried the old man.” [Ibid. P. 18]

“*Fortune will not bear chiding. We must not reproach her, or she shuns us; I have found that out.*” [Ibid. P. 53]

Интерпретационное поле в данном произведении представлено, в первую очередь, утилитарной и социально-культурной зонами, в то время как энциклопедическая зона выражена слабо.

### 1. Энциклопедическая зона

Энциклопедическая зона, согласно определению З. Д. Поповой и И. А. Стернина, отражает знания человека о соответствующем концепту объекте или явлении, полученные через опыт или в результате обучения [52, с. 78]. Трент, очевидно, не понимает природу азартной игры, считая возможным повлиять на исход игры действиями по определенной схеме и пытаясь разработать собственную стратегию: “See, Quilp, good tender-hearted Quilp,” said the old man, drawing some scraps of paper from his pocket with a trembling hand, and clasping the dwarf’s arm, “only see here. Look at these figures, the result of long calculation, and painful and hard experience. I MUST win.” [97, p. 18]

Однако, как следует из разбора информационного содержания концепта, такой подход неверен: исход игр подобного рода не зависит от действий игрока.

### 2. Утилитарная зона

Данная зона, как отмечалось выше, отражает возможности практического применения объекта или явления, которому соответствует обсуждаемый концепт [52, с. 78]. Как правило, люди играют в азартные игры ради острых ощущений или прибыли, но в нашем случае последнее более актуально, о чем свидетельствуют

следующие выражения, указывающие на значимость игры для персонажа: *the precious scheme to make your fortune; the secret certain source of wealth; inexhaustible mine of gold; El Dorado.*

Следует отметить, что данные выражения употребляются иронически: Квилл, узнав, на что тратились деньги, которые он давал займы дедушке Нелли, таким образом уничижительно характеризует занятие последнего, но сам Трент воспринимает эти слова в буквальном смысле:

“This was the precious scheme to make your fortune, was it; this was the secret certain source of wealth in which I was to have sunk my money (if I had been the fool you took me for); this was your inexhaustible mine of gold, your El Dorado, eh?” [97, p. 18]

“Yes,” cried the old man, turning upon him with gleaming eyes, “it was. It is. It will be, till I die.” [Ibid.]

Герой стремится выиграть не из эгоистичных побуждений, а ради счастливого будущего своей внучки: *for her sake; to spare her the sufferings, to spare her the miseries, to leave her with what would place her beyond the reach of want for ever; to never play for love of play; to be bestowed to the last farthing on a young sinless child; to not one selfish thought.* Далее приводятся примеры употребления данных лексических единиц и словосочетаний: “All is *for her sake*. I have borne great poverty myself, and would *spare her the sufferings* that poverty carries with it. I would *spare her the miseries* that brought her mother, my own dear child, to an early grave. I would *leave her* – not with resources which could be easily spent or squandered away, but with what would place her beyond the reach of want for ever.” [Ibid. P. 7]

“I call Heaven to witness that I *never played for gain of mine, or love of play*; that at every piece I staked, I whispered to myself that orphan's name and called on Heaven to bless the venture; – which it never did.” [Ibid. P. 18]

“My winnings would have been from them, my winnings would have been *bestowed to the last farthing on a young sinless child* whose life they would have sweetened and made happy.” [Ibid.]

Герой признается, что идея зарабатывать карточной игрой возникла, когда он понял, что накопленных средств было недостаточно для его цели:

“When was it, that I first began? When should it be, but when I began to think how little I had saved, how long a time it took to save at all, how short a time I might have at my age to live, and how she would be left to the rough mercies of the world, with barely enough to keep her from the sorrows that wait on poverty; then it was that I began to think about it.” [Ibid.]

Нелли пытается отговорить дедушку от его безумной затеи, однако он убежден, что старается для ее блага:

“Hush, hush, don't cry, Nell. If I spoke sharply, dear, I didn't mean it. *It's for thy good.*” [Ibid. P. 53]

“*I'll right thee one day, child, I'll right thee, never fear!*” [Ibid.]

“I shall but win back my own, and *it's all for thee*, my darling.” [Ibid.]

“Sit thee down, Nell, sit thee down and look on. Be of good heart, *it's all for thee – all – every penny.*” [Ibid.]

“No, no, Nell,” said the old man, patting her cheek; “they must not be forgotten. We must make amends for this as soon as we can. Patience – patience, and *we'll right thee yet*, I promise thee.” [Ibid. P. 54]

“It shall be paid thee back with gallant interest one day, but all the money that comes into thy hands, must be mine – not for myself, but *to use for thee*. Remember, Nell, *to use for thee!*” [Ibid. P. 57]

### 3. Социально-культурная зона

Азартные игры, являясь чрезвычайно популярным развлечением для всех слоев населения, в то же время нередко воспринимаются как недостойное

порядочного человека занятие и ассоциируются с пороком и преступностью. В начале повествования читатель еще не знает, почему дедушка каждую ночь отлучается из дома, однако рассказчик предполагает, что делается это не с добрыми намерениями, так как ночь – самое подходящее время для преступной деятельности. Кроме того, поведение самого персонажа вызывает подозрения:

“I could see that twice or thrice he looked back as if to ascertain if I were still watching him, or perhaps to assure himself that I was not following at a distance.” [Ibid. P. 3]

“I had a strong misgiving that his nightly absence was for no good purpose.” [Ibid.]

“What could take him from home by night, and every night! I called up all the strange tales I had ever heard of dark and secret deeds committed in great towns and escaping detection for a long series of years; wild as many of these stories were, I could not find one adapted to this mystery, which only became the more impenetrable, in proportion as I sought to solve it.” [Ibid.]

Когда Квилп узнает о тайне мистера Трента, он, желая унижить собеседника, делает вид, что азартные игры неудобно даже упоминать в разговоре, настолько это занятие постыдно: “For now, I know, that all those sums of money, that all those loans, advances, and supplies that you have had from me, have found their way to – shall I say the word?”

“To the gaming-table,” rejoined Quilp, “your nightly haunt.” [Ibid. P. 18]

Трент отрицает, что он является игроком, так как в это понятие вкладывается резко негативный смысл, его же намерения чисты. Он искренне верит, что между ним и обычными карточными игроками, погрязшими в пороке и жажде наживы, нет ничего общего:

“That I should have been blinded,” said Quilp looking contemptuously at him, “by a mere shallow gambler!”

“I am no gambler,” cried the old man fiercely.” [Ibid.]

“Who were those with whom I played? Men who *lived by plunder, profligacy, and riot; squandering their gold in doing ill, and propagating vice and evil.*” [Ibid.]

“What would they have contracted? The *means of corruption, wretchedness, and misery.*” [Ibid.]

Действительно, следующие лексические единицы и словосочетания показывают, что процесс игры доставляет пожилому джентльмену не столько удовольствие, сколько страдание и беспокойство: *to lose time and money; to undergo the agony of mind; to be ruined; to find no pleasure; grief and wildness; anxious days and sleepless nights; loss of health and peace of mind; gain of feebleness and sorrow; torture; anxiety and care; old passion; distraction, disease of the brain, cares; terrible temptations.* Употребление данных словосочетаний иллюстрируется нижеприведенными микроконтекстами:

“But if he deserts me, Nell, at this moment – if he deserts me now, when I should, with his assistance, be recompensed for all the *time and money I have lost, and all the agony of mind I have undergone*, which makes me what you see, I am *ruined*, and – worse, far worse than that – have ruined thee, for whom I ventured all. If we are beggars – !” [Ibid. P. 17]

“When did you first begin this *mad career?*” asked Quilp, his taunting inclination subdued, for a moment, by the old man's *grief and wildness*” [Ibid. P. 18]

“I *found no pleasure* in it, I expected none. What has it ever brought me but *anxious days and sleepless nights; but loss of health and peace of mind, and gain of feebleness and sorrow!*” [Ibid.]

“And yet she was the innocent cause of all this *torture*, and he, gambling with such a savage thirst for gain as the most insatiable gambler never felt, had not one selfish thought!” [Ibid. P. 53]

“And nothing can be won without *anxiety and care* – nothing. Come, I am ready.” [Ibid. P. 54]

“Here was the *old passion* awakened again in her grandfather's breast, and to what further *distraction* it might tempt him Heaven only knew.” [Ibid. P. 54]

“She had no fear of the dear old grandfather, in whose love for her this *disease of the brain* had been engendered....” [Ibid. P. 55]

Кроме того, социокультурная зона включает правила поведения в области, покрываемой концептом (в нашем случае это азартная игра). Данный аспект в анализируемом произведении может быть проиллюстрирован приведенными ниже микроконтекстами:

“Do you know either of us? This side of the screen is private, sir.” [Ibid. P. 53]

“No offence, I hope,” returned the old man.” [Ibid.]

“But by G –, sir, there is offence,” said the other, interrupting him, “when you intrude yourself upon a couple of gentlemen who are particularly engaged.” [Ibid.]

Когда Нелли с дедушкой останавливаются на ночь в трактире «Храбрый вояка», дедушка изъявляет желание присоединиться к играющей в карты компании, однако встречает непонимание и неодобрение: игра происходит в дружеском кругу, и присутствие посторонних неуместно.

Хотя карточная игра считается в обществе неблаговидным делом, соблюдение принципа «честной игры» дает право считаться честным человеком: “Do I think them honest – yes, they played honestly.” [Ibid. P. 55]. Принцип *fair play* ‘честная игра’ занимает важное место в английской и американской лингвокультурах и может подразумевать как игру без мошенничества и в соответствии с правилами, так и в широком смысле честность по отношению к окружающим людям [100].

Данный принцип также подразумевает умение достойно проигрывать, не ожидая сострадания. Трент, по словам соигроков, полностью лишен этого умения, и воспринимать его как равного невозможно: “That's the way with you whining, puny, pitiful players. When you lose, you're martyrs; but I don't find that when you win, you look upon the other losers in that light.” [97, p. 75]

Кроме того, Квилл во время разговора с Трентом, уличив последнего в обмане, использует связанную с карточной игрой метафору. Очевидно, что выражение *to hold all the cards* означает «держать ситуацию под контролем», а выражение *to see but the backs and nothing more* – невозможность понять чужие планы: “Let me be plain with you, and *play a fairer game than when you held all the cards*, and I *saw but the backs and nothing more*. You have no secret from me now.” [Ibid. P. 18]

Проведенный анализ позволяет осознать, что азартная игра как социальное явление оценивается в основном негативно, что может объясняться влиянием религии. Однако в Библии осуждаются не столько азартные игры как таковые, сколько стремление к быстрому и легкому обогащению, которое, как правило, приводит к противоположному результату, так как вероятность выигрыша ничтожно мала: “The allure of “getting rich quick” is too great a temptation to resist for those who are desperate. The chances of winning are infinitesimal, which results in many peoples’ lives being ruined.” [91] В данном произведении показано пагубное влияние азартной игры на личность. Более того, подобные увлечения могут быть опасны не только для самого человека, но и для окружающих. В конечном итоге именно страсть деда Нелли к игре разрушила его собственную жизнь и жизнь его внучки, и трагический исход был неизбежен, несмотря на благородство намерений героя, так как благая цель не должна достигаться нечестными методами.

## Выводы по ГЛАВЕ 3

В данной главе мы рассмотрели словарные дефиниции лексем, обозначающих понятие игры в английском языке (*game, play, gambling*), и пришли к выводу, что лексемы *game* и *play* значительно отличаются по своему семантическому наполнению. Обе 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. Что касается лексем *gambling*, 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.

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

Далее мы провели анализ концепта “game” в тексте каждого из перечисленных ранее произведений. Следуя подходу З. Д. Поповой и И. А. Стернина [52], мы выделили в структуре анализируемого концепта три компонента – образ, информационное содержание и интерпретационное поле. Что касается содержания концепта, в настоящем исследовании применяется полевой принцип, описанный вышеназванными авторами, согласно которому 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 [32], 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* [101], 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.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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: 19, с. 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 [19, с. 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 [32, с. 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. Хёйзинги, согласно которому игра является, прежде всего, свободной деятельностью [78, с. 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 настоящее исследование 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.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Академик: социологический словарь [Электронный ресурс]. – URL: [https://sociological\\_dictionary.academic.ru/144/ГРАЖДАНСКАЯ\\_РЕЛИГИЯ](https://sociological_dictionary.academic.ru/144/ГРАЖДАНСКАЯ_РЕЛИГИЯ) (дата обращения: 17. 04. 2020).
2. Арутюнова, Н. Д. Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Н. Д. Арутюнова – М.: Индрик, 2006. – С. 5–16.
3. Арутюнова, Н. Д. Лингвистический энциклопедический словарь [Электронный ресурс] / Н. Д. Арутюнова. – М.: Советская энциклопедия, 1990. – URL: <http://tapemark.narod.ru/les/136g.html> (дата обращения: 17. 04. 2020 )
4. Аскольдов, С. А. Концепт и слово // Русская словесность: от теории словесности к структуре текста: антология / С. А. Аскольдов – М.: Academia, 1997. – С. 267–279
5. Бабенко, Л. Г. Лингвистический анализ художественного текста. Теория и практика: учебник, практикум / Л. Г. Бабенко, Ю. В. Казарин. – М.: Флинта, 2005. – С. 496 – URL: [https://vk.com/doc64437484\\_420666764?hash=9453305578926ae12a&dl=27bb91cc3369e01746](https://vk.com/doc64437484_420666764?hash=9453305578926ae12a&dl=27bb91cc3369e01746) (дата обращения: 17. 04. 2020 )
6. Байбурин, А. К. Ритуал в традиционной культуре. Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов: монография / А. К. Байбурин. – СПб.: Наука, 1993. – 239 с.
7. Бахтин, М. М. Литературно-критические статьи / М. М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1986. – 546 с.
8. Бахтин, М. М. Слово в романе // Вопросы литературы и эстетики: исследования разных лет / М. М. Бахтин – М.: 1975. – С. 72–233.
9. Богуславский, В. З. Слово и понятие [Электронный ресурс] // Мышление и язык / В. З. Богуславский – М.: Государственное издательство политической литературы, 1957. – С. 183–240. – URL: [http://pedlib.ru/Books/1/0176/1\\_0176-1.shtml#book\\_page\\_top](http://pedlib.ru/Books/1/0176/1_0176-1.shtml#book_page_top) (дата обращения: 17. 04. 2020)
10. Болдырев, Н. Н. Когнитивная природа языка: сборник статей / Н. Н. Болдырев. – М.: –Берлин: Директ-Медиа, 2016. – 256 с.

11. Болдырев, Н. Н. Когнитивная семантика: курс лекций / Н. Н. Болдырев. – Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2014. – 236 с.
12. Болотнов, А. В. О методике дискурсивного анализа художественного концепта на основе текстовых ассоциатов / А. В. Болотнов // Вестник ТГПУ. – 2010. – Вып. 6. – С. 58–63
13. Болотнова, Н. С. О методике изучения ассоциативного слоя художественного концепта в тексте / Н. С. Болотнова // Вестник ТГПУ. – 2007. – Вып. 2. – С. 74–79
14. Борисова, Н. А. Феномен игры в творчестве Максимилиана Волошина: автореф. дис. ...канд. культурологии: 24. 00. 01 / Борисова Надежда Анатольевна. – Саранск, 2005. – 18 с.
15. Бочегова, Н. Н. Этнос. Язык. Концептосфера: монография / Н. Н. Бочегова. – Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2010. – 212 с.
16. Брагина, Н. Г. Метафоры игры в описаниях мира человека // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Н. Г. Брагина – М.: Индрик, 2006. – С. 120–143.
17. Васильева Т. И. Антология художественных концептов русской литературы XX века / Т. И. Васильева, Н. Л. Карпичева, В. В. Цуркан. – М.: Флинта, 2013 – 356 с.
18. Вежбицкая, А. Понимание культур через посредство ключевых слов / А. Вежбицкая, пер. с англ. А. Д. Шмелева. – М.: Языки славянской культуры, 2001. – 288 с.
19. Вежбицкая, А. Язык. Культура. Познание / А. Вежбицкая; пер. с англ., отв. ред. М. А. Кронгауз. – М.: Русские словари, 1996. – 416 с.
20. Витгенштейн, Л. Философские работы. Часть I / Л. Витгенштейн; пер. с нем. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
21. Володина, Н. В. Концепты, универсалии, стереотипы в сфере литературоведения: монография / Н. В. Володина. – М.: Флинта: Наука, 2010. – 256 с.

22. Воронина, Т. В. Спорт и американское образование (обзор материалов по социологии спорта в США) [Электронный ресурс] / Т. В. Воронина, С. И. Гуськов // Физическая культура: научно–методический журнал. – 1997. – №4. – URL: <http://lib.sportedu.ru/Press/FKVOT/1997N4/p46–47.htm> (дата обращения: 17. 04. 2020)
23. Вундт, В. М. Этика: принципы нравственности области нравственной жизни / В. М. Вундт – 2-е изд., пер. с нем. – М.: URSS, 2010. – 257 с.
24. Гадамер, Х. Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Х. Г. Гадамер; пер. с нем., общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
25. Горский, Д. Л. Роль языка в познании [Электронный ресурс] // Мышление и язык / Д. Л. Горский – М.: Государственное издательство политической литературы, 1957. – С. 59–98. – URL: [http://pedlib.ru/Books/1/0176/1\\_0176–1.shtml#book\\_page\\_top](http://pedlib.ru/Books/1/0176/1_0176–1.shtml#book_page_top) (дата обращения: 17. 04. 2020)
26. Дейк, Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация: сборник трудов / Т. А. ван Дейк. – Благовещенск: БГК им. И. А. Бодуэна де Куртене, 2000. – 308 с.
27. Демьянков, В. З. Когниция и понимание текста / В. З. Демьянков // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2005. – №3. – С. 5–10.
28. Дымарский, Д. Я. Проблемы текстообразования и художественный текст / Д. Я. Дымарский. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Эдиториал УРСС, 2001. – 328 с.
29. Ельмслев, Л. Прологомены к теории языка / Л. Ельмслев. – пер. В. Звегинцев, Ю. Лекомцев, И. Мельчук, В. Мурат. – М.: КомКнига, 2006. – 248 с.
30. Зусман, В. Г. Концепт в системе гуманитарного знания / В. Г. Зусман // Вопросы литературы. – 2003. – № 2. – С. 3–29.
31. Иньшакова, Е. Ю. Феномен игры в культуре русского авангарда: дис. ...канд. культурол. наук: 24. 00. 01 / Иньшакова Евгения Юрьевна. – М., 2000. – 214 с.
32. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
33. Карасик, В. И. Лингвокультурный концепт как единица исследования //

- Методологические проблемы когнитивной лингвистики: сб. науч. тр., под ред. И.А. Стернина / В. И. Карасик, Г. Г. Слышкин – Воронеж: ВГУ, 2001. – С. 75–80
34. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.
  35. Клебанова, Н. Г. Формирование и способы репрезентации индивидуально-авторских концептов в англоязычных прозаических текстах: автореф. дис. канд. филол. наук: 10. 02. 04 // Клебанова Надежда Геннадьевна. – Тамбов, 2005. – 28 с.
  36. Колшанский, Г. В. Объективная картина мира в познании и языке / Г. В. Колшанский. – Москва: Наука, 1990. – 108 с.
  37. Корнилов, О. А. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов / О. А. Корнилов. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М.: ЧеРо, 2003. – 349 с.
  38. Кошелев, А. Д. Что лежит в основании языковой категории «игра»: частные признаки (Витгенштейн, Лакофф) или общее значение (Хёйзинга, Вежбицкая)? // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / А. Д. Кошелев – М.: Индрик, 2006. – С. 493–534
  39. Красовская, Н. В. Художественный концепт: методы и приемы исследования / Н. В. Красовская // Известия Саратовского университета. – 2009. – Вып. 4. – С. 21–24
  40. Кубрякова, Е. С. О понятиях дискурса и дискурсивного анализа в современной лингвистике // Дискурс, речь, речевая деятельность: функциональные и структурные аспекты: сборник обзоров / Е. С. Кубрякова – М.: РАН. ИНИОН, 2000. – С. 5–13.
  41. Лихачёв, Д. С. Концептосфера русского языка // Очерки по философии художественного творчества / Д. С. Лихачёв – СПб.: Блиц, 1999. – С. 147–165.
  42. Маджонг [Электронный ресурс]. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Маджонг> (дата обращения: 17. 04. 2020)
  43. Малащенко, В. В. Феномен игры в прозе Германа Гессе: автореф. дис. ...канд. филол. наук: 10. 01. 03 // Малащенко Владимир Владимирович. – Калининград,

2008. –22 с.
44. Маслова, В. А. Поэт и культура: концептосфера Марины Цветаевой: учебное пособие / В. А. Маслова. – М.: Флинта: Наука, 2004. – 256 с.
  45. Маслова, Ж. Н. Творческое языковое сознание: монография / Ж. Н. Маслова. – Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2015. – 300 с.
  46. Миллер, Л. В. Лингвокогнитивные механизмы формирования художественной картины мира: дис. ... д-ра филол. наук: 10. 02. 01 // Миллер Людмила Владимировна. – СПб., 2004. – 302 с.
  47. Мирошниченко, Н. Г. Метафорическая реализация образа спортивной игры в политическом дискурсе // Языковая личность – текст – дискурс: теоретические и прикладные аспекты исследования / Н. Г. Мирошниченко – Самара: Издательство «Самарский университет», 2006. – Часть 2. – С. 178–184.
  48. Никитин, М. В. Курс лингвистической семантики / М. В. Никитин. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2007. – 819 с.
  49. Огнева, Е. А. Когнитивное моделирование концептосферы художественного текста / Е. А. Огнева. – 2-е изд. доп. – М.: Эдитус, 2013. – 282 с.
  50. Петренко, Д. И. Роман Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи» и его переводы на русский язык / Д. И. Петренко. – Ставрополь: Изд-во СГУ, 2009. – 240 с.
  51. Попова, З. Д. Очерки по когнитивной лингвистике: монография / З. Д. Попова, И. А. Стернин. – Воронеж: Истоки, 2001. – 191 с.
  52. Попова, З. Д. Семантико-когнитивный анализ языка / З. Д. Попова, И. А. Стернин. – 2-е изд., перераб. и доп. – Воронеж: Истоки, 2007. – 250 с.
  53. Попова, З. Д. Язык и национальное сознание. Вопросы теории и методологии / З. Д. Попова, И. А. Стернин. – Компьютерный набор и верстка – И.А.Стернин. – Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 2002. – 151 с.
  54. Потеня, А. А. Мысль и язык // Собрание трудов / А. А. Потеня – М.: Лабиринт, 1999. – С. 5–198
  55. Прохоров, Ю. Е. В поисках концепта / Ю. Е. Прохоров. – 2-е изд. – М.: Флинта:

Наука, 2009. – 176 с.

56. Роль человеческого фактора в языке. Язык и картина мира / Б. А. Серебрянников, Е. С. Кубрякова, В. И. Постовалова, В. Н. Телия, А. А. Уфимцева. – М.: Наука, 1988. – 216 с.
57. 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
58. 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
59. 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
60. 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
61. 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
62. 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
63. 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
64. Свистунова, Н. И. Спортивные игры в семиосфере культуры и языка: концепт «футбол» в английском языковом сознании: дис. ... канд. филол. наук: 10. 02. 04 // Свистунова Наталия Иннокентьевна. – Абакан, 2004. – 188 с.

65. Скребцова, Т. Г. Когнитивная лингвистика: курс лекций / Т. Г. Скребцова. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2011. – 256 с.
66. Слышкин, Г. Г. Лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе / Г. Г. Слышкин. – М.: Academia, 2000. – 141 с.
67. Слышкин, Г. Г. Лингвокультурный концепт как системное образование / Г. Г. Слышкин // Вестник ВГУ. – 2004. – С. 29–34.
68. Спенсер, Г. Основания психологии // Синтетическая философия / Г. Спенсер, пер. с англ. П. В. Мокиевского – Киев: Ника-Центр, Вист-С, 1997. – С. 142–250
69. Спирин, Д. Бокс в жизни великих. Неизвестный Джек Лондон [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.sovsport.ru/boxing/articles/958424-boks-v-zhizni-velikih-neizvestnyj-dzhek-london> (дата обращения: 17. 04. 2020)
70. Степанов, Ю. С. Концепты. Тонкая пленка цивилизации [Электронный ресурс] / Ю. С. Степанов. – М.: Языки славянских культур, 2007. – 248 с. – URL: [http://www.lrc-press.ru/pics/previews/ru/\(53\)Pages%20from%20Stepanov-2007-v.pdf](http://www.lrc-press.ru/pics/previews/ru/(53)Pages%20from%20Stepanov-2007-v.pdf) (дата обращения: 1. 05. 2020)
71. Стернин, И. А. Коммуникативное и когнитивное сознание // С любовью к языку / И. А. Стернин – Москва-Воронеж: ИЯ РАН, ВГУ, 2002. – С. 44–51.
72. Тайлор, Э. Б. Первобытная культура / Э. Б. Тайлор; пер. с англ. Д. Л. Коропчевского. – М.: Издательство политической литературы, 1989. – 573 с.
73. Тарасова, И. А. Поэтический идиостиль в когнитивном аспекте: монография / И. А. Тарасова. – М.: Флинта, 2012. – 196 с.
74. Тарасова, И. А. Художественный концепт: диалог лингвистики и литературоведения / И. А. Тарасова // Вестник ННГУ им. Н. И. Лобачевского. – 2010. – №4. – С. 742–745.
75. Урнов, М. В. На рубеже веков. Очерки английской литературы / М. В. Урнов. – М.: Наука, 1970. – 432с.
76. Финк, О. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии; Переводы / Сост. и послесл. П. С. Гуревича; Общ. ред. Ю. Н. Попова / О. Финк – М.: Прогресс, 1988. – С. 357–403

77. Фрейд, З. По ту сторону принципа удовольствия [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/freyd/po\\_stor.php](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/freyd/po_stor.php) (дата обращения 23. 04. 2020)
78. Хёйзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры [Электронный ресурс] / Й. Хёйзинга; пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича – М.: Прогресс: Традиция, 1997. – 416 с. – URL: [http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga\\_homo\\_ludens\\_all\\_2\\_volum%3D81.pdf](http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum%3D81.pdf) (дата обращения: 15. 04. 2020 г.)
79. Циммерлинг, А. В. Жизнь как игра с противоположными интересами // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / А. В. Циммерлинг – М.: Индрик, 2006. – С. 111–119.
80. Чарльз Диккенс. Биография и обзор творчества. Блог Ильи Винштейна [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.winstein.org/publ/25-1-0-1007> (дата обращения: 17. 04. 2020)
81. Чемодурова, З. М. Прагматика и семантика игры в текстах англоязычной постмодернистской прозы XX–XXI веков: автореф. дис. д-ра филол. наук: 10. 02. 04 // Чемодурова Зинаида Марковна. – СПб., 2017. – 41 с.
82. Чернявская, В. Е. Интерпретация научного текста: учебное пособие / В. Е. Чернявская. – 5-е изд. – М.: Книжный дом «Либроком», 2010. – 128 с.
83. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений в семи томах; под ред. Н.Н. Вильмонта и Р.М. Самарина; пер. с нем. под ред. Л.Е. Пинского / Ф. Шиллер – М.: Государственное издательство художественной литературы, 1957. – 6 т. – С. 251–358
84. Щирова, И. А. Многомерность текста: понимание и интерпретация: учебное пособие / И. А. Щирова, Е. А. Гончарова. – СПб.: Книжный дом, 2007. – 472 с.
85. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
86. Ashton, J. The history of gambling in England [Электронный ресурс] / J. Ashton. – London: Duckworth & Co, 1898. – URL: <https://archive.org/details/historyofgamblin00ashtrich> (дата обращения: 17. 04. 2020)

87. Buchdahl, J. Squares and sharps, suckers and sharks [Электронный ресурс] / J. Buchdahl. – Harpenden, 2016. – 532 p. – URL: <https://ru.scribd.com/read/353187611/Squares-Sharps-Suckers-Sharks-The-Science-Psychology-Philosophy-of-Gambling#> доступ к скачиванию для зарегистрированных пользователей (дата обращения: 19. 04. 2020)
88. Chafe, W. Discourse, Consciousness, and Time / W. Chafe. – Chicago–London: The University of Chicago Press, 1994. – 327 p.
89. Cliff’s Notes. Louis Sachar Biography [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.cliffsnotes.com/literature/n/the-1990s-newbery-medal-winners/holes/louis-sachar-biography> (дата обращения: 17. 04. 2020)
90. Gamification and the Future of Education [Электронный ресурс]. – 43 p. – URL: <https://www.worldgovernmentsummit.org/api/publications/document?id=2b0d6ac4-e97c-6578-b2f8-ff0000a7ddb6> (дата обращения: 24. 04. 2020)
91. Got Questions. Is Gambling a Sin? [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.gotquestions.org/gambling-sin.html> (дата обращения: 16. 03. 2020)
92. New World Encyclopedia. Civil Religion [Электронный ресурс]. – URL: [http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Civil\\_Religion](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Civil_Religion) (дата обращения: 16. 03. 2020)
93. Sperber, D. Communication and Cognition / D. Sperber, D. Wilson. – Oxford-Cambridge: Blackwell Publishers Ltd., Blackwell Publishers Inc., 1986, 1995. – 326 p.

#### Лексикографические источники и материалы исследования

94. Кунин, А. В. Англо-русский фразеологический словарь / А. В. Кунин; лит. ред. М. Д. Литвинова. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Русский язык, 1984. – 944 с.
95. British National Corpus [Электронный ресурс]. – URL: <https://corpus.byu.edu/bnc/> (дата обращения: 16. 03. 2020)
96. Collins Cobuild Dictionary of Idioms [Электронный ресурс]. – London: HarperCollins Publishers, 1995. – 514 p. – URL: <https://www.twirpx.com/file/2405610/> (дата обращения: 16. 03. 2020)

97. Dickens, C. The Old Curiosity Shop [Электронный ресурс] / C. Dickens. – URL: [https://booksafe.net/read/dickens\\_charles-the\\_old\\_curiosity\\_shop-252584.html#p4](https://booksafe.net/read/dickens_charles-the_old_curiosity_shop-252584.html#p4) (дата обращения: 16. 03. 2020)
98. Laffal, J. A concept dictionary of English / J. Laffal. – Essex: Gallery Press, 1973. – 305 p.
99. London, J. The Game [Электронный ресурс] / J. London. – URL: [https://manybooks.net/book/125143/read#epubcfi\(/6/6\[html6\]!/4/2\[calibre\\_toc\\_2\]/1: \)](https://manybooks.net/book/125143/read#epubcfi(/6/6[html6]!/4/2[calibre_toc_2]/1: )) (дата обращения: 16. 03. 2020)
100. Longman Dictionary of Contemporary English Online [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/game>, <https://www.ldoceonline.com/dictionary/gamble>, <https://www.ldoceonline.com/dictionary/play>, <https://www.ldoceonline.com/dictionary/fair-play> (дата обращения: 19. 04. 2020)
101. Merriam Webster Dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>, <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/gamble>, <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/play>, <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/game>, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/jesting> (дата обращения: 16. 03. 2020)
102. Online etymology dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.etymonline.com/search?q=game>, <https://www.etymonline.com/search?page=2&q=game> (дата обращения: 16. 03. 2020)
103. Roget, P. M. Roget's thesaurus of synonyms and antonyms [Электронный ресурс] / P. M. Roget. – 1912. – URL: <https://archive.org/details/Rogets-Thesaurus> (дата обращения: 16. 03. 2020)
104. Sachar, L. The Cardturner [Электронный ресурс] / L. Sachar. – New York: Delacorte Press, 2010. – 362 p. – URL: <https://epdf.pub/queue/the-Cardturner.html>, доступ для зарегистрированных пользователей (дата обращения: 16. 03. 2020)
105. Salinger, J. D. The Catcher in the Rye / J. D. Salinger. – М.: Progress Publishers, 1968. – 248 p.
106. Stevenson, R. L. The Suicide Club [Электронный ресурс] / R. L. Stevenson // New Arabian nights. – URL: <https://robert-louis-stevenson.classic-literature.co.uk/new->

arabian-nights/ (дата обращения: 16. 03. 2020)

107. Tan, A. The Joy Luck Club: simplified edition [Электронный ресурс] / А. Тан. – Oxford University Press, 2008. – 120 p.
108. Wordow. Game: Synonyms [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.wordow.com/english/thesaurus/game> (дата обращения 22. 04. 2020)