

МИР КАК ИГРА (К ВОПРОСУ О ТРАНСФОРМАЦИОННЫХ ПРОЦЕССАХ В РУССКОЙ КОНЦЕПТОСФЕРЕ)

Степанова Л.Н.

Таврический национальный университет им. В.И.Вернадского,
г. Симферополь, Украина

В статье затронута проблема расширения лексической ёмкости языковых единиц, выхода их в условиях существования в языке на новые семантические уровни. Устанавливается характер взаимодействия кодифицированных значений лексики 'игра' с ментальным образованием «мироустройство» в случаях, когда их вербальные реализации совпадают.

Ключевые слова: концепт, лексема, лексическая ёмкость, игра, игровое пространство, мироустройство, ментальное образование, вербальная реализация

Постановка проблемы. Иногда слово, рассматриваемое в контексте, может иметь значение, не указанное ни в одном из словарей. Есть основания предполагать, что со словом 'игра' дело обстоит именно так.

Проанализируем основные, «прямые», синтаксически свободные значения существительного 'игра' и наименования действий по значению глагола играть, зафиксированные лексикографически. При сопоставительном наложении дефиниций, представленных в словарях [10; 11; 12; 13], четко определяется область центровых значений, которые являются наиболее употребительными на современном этапе существования языка и обладают потенциалом образования дополнительных семантических оттенков:

1. Развлечение / занятие для развлечения. При этом толкование «занятие для развлечения» в большей степени конкретно, оно подразумевает название игры или, во всяком случае, то, чем, во что или на чем играют – какое-то обязательное дополнение. Тем не менее, «занятие для развлечения» необходимо включить в сферу основных лексикографических определений, таким образом представив первый пункт в широком и узком понимании. Иллюстрацией соотношения **развлечения** и **занятия для развлечения** может послужить различие между существующими в английском языке синонимами game: amusement с абстрактным значением и более конкретное слово entertainment; первая лексема означает «потеха, забава, развлечение», а вторая – «представление, зрелище; концерт; книга для легкого чтения» (словом, то, что предназначено для развлечения) [9].

2. Исполнение музыкального произведения. У В. Даля «играть» замечательно точно истолковано как «извлекать и издавать звуки», в то время как в словаре Ожегова дано только «исполнять музыкальные произведения». В самом деле, первоначальное действие субъекта: *Играешь ли на скрипке?* [12] с течением времени стало допустимым и по отношению к

объекту: *Флейта дурно играет* [12]. Однако в перечень базовых значений следует внести лишь «**исполнение музыкального произведения**». Ведь обратившись непосредственно к «игре», мы видим, что если словосочетание **игра** на гитаре (ср.: играть на гитаре) безусловно верно, то **игра** гитары (ср.: звуки гитары) вызывает сомнения в правильности синтаксической конструкции.

3. Исполнение роли или пьесы на сцене. Ни один из лексикографических источников не рассматривает это толкование в статье, посвященной `игре`, – оно упоминается только применительно к глаголу играть. В этом отношении рассматриваемая семантика максимально «отглагольна», поскольку ни в одном из словарей «игра на сцене» или «игра актеров» не фиксируется, в отличие от второго компонента ядра, который в своем дополнительном значении «манера` исполнять музыкальное произведение» [13] непосредственно относится к статье «игра».

Стоит обратить внимание на то, что вынужденное обращение к рассмотрению таких «глагольных» существительных, как `игра`, не позволяет в точности проецировать иллюстрации, сопровождающие статью, посвященную глаголу, на описание существительного, означающего «общее действие по значению глагола».

4. Спортивные соревнования. Это значение необходимо включить в список базовых смыслов лексемы из следующих соображений. Прежде всего, оно, в отличие от указанных выше, упоминается непосредственно в словарной статье «игра» и не несёт оттенка отглагольности. Вероятно, по этой причине рассматриваемое значение лексемы является единственным в ряду основных смыслов, имеющим одну только форму *pluralia tantum* (в качестве иллюстрации используется сочетание «Олимпийские игры»). При этом для первого из ядерных значений «забава, развлечение» допустимы обе числовые формы; «исполнение музыкального произведения» и «исполнение роли» не могут употребляться в форме множественного числа. Кроме того, именно толкование «спортивные соревнования» является лексическим выражением такого качества игры, как состязательность (агон).

Анализ слова без «погружения в жизнь» был бы недостоверен, поскольку его объектом была бы уже не функционирующая лексическая, а «мёртвая» графическая единица – внешняя форма. Исходной точкой «погружения в жизнь» при исследовании лексемы была выбрана словарная статья – материал, фиксирующий слово в пределах лежащих на поверхности, не требующих исследовательской интерпретации значений, но значений лексически жизнеспособных, наделенных семантическим потенциалом.

Обращаясь к литературным произведениям, можно столкнуться со случаями употребления лексемы `игра` в значениях, лишь приближенных к тем, которые предлагают словари, а также с толкованиями, не зафиксированными лексикографией. Напрашивается вывод о существующих тенденциях к расширению лексической ёмкости `игры` без участия в этом процессе явлений омонимии или приобретения словом сниженной стилистической окраски, переходом лексемы, например, в сленговый языковой пласт.

В данной работе предположение, что ИГРА является концептом, высказывается на правах гипотезы, доказательством которой и становится само исследование. Возникновение этого предположения обусловлено рядом наблюдений, сделанных на основе материалов художественной литературы, в частности, текстов произведений русских писателей XIX-XX вв.

Описательно-классификационную характеристику `игре` можно дать исходя из данных лексикографических источников, которые фиксируют единицу в наиболее употребительных значениях. Воссоздавая действительную лингвистическую ситуацию, словарная статья тем

не менее схематична, она изображает явление таким, каким оно *бывает* иногда и *должно быть* всегда.

В то же время если допустить, что ИГРА, как концепт, наряду с совокупностью лексических значений, обладает также образными и чувственно-волевыми характеристиками, то отражена эта «душа слова» будет именно в литературных произведениях. Действительно, словарная статья схематически отражает законы функционирования каждого слова в языке и не учитывает условия речевой ситуации и личность говорящего. Язык же имеет письменную и устную формы существования: Устная речь, будучи спонтанной и построенной по законам «здесь и сейчас», как правило, не располагает достаточными возможностями для проявления ассоциативных связей и культурно-значимых компонентов значения слова. Язык же в его письменной реализации – в особенности это касается художественной литературы, призванной эмоционально воздействовать на большое количество читателей, а не на одного собеседника – способен раскрыть «надпонятийный» потенциал лексической единицы.

Историко-культурные, философские труды, исследования в области этической психологии, а также произведения художественной литературы, которые рассматривают ИГРУ в социальном и коммуникативном аспектах, оказывают влияние на лексическую ёмкость «игры».

Так, большую популярность в исследованиях по социальной психологии приобрело рассмотрение различных моделей коммуникативных ситуаций, «сценариев общения» в контексте присущих игре свойств: четко установленных границ места и времени, добровольно принятых, но обязательных правил и взятых на себя ролей.

В то же время попытки описания законов мироздания, подобных основным игровым принципам, предпринимали в своих трудах Гераклит Эфесский, Аристотель, Н. Кузанский, Г. Гессе, Й. Хейзинга, К. Ясперс. Возвышая феномен игры до метафизического уровня, мыслители в основе такого мироустройства видели два противоположных начала: разумность и случайность. С одной стороны, игра немыслима без правил, а значит, жизнь Вселенной протекает в установленных границах, выход за которые означал бы моментальное исчезновение всего сущего. С другой стороны, непременным компонентом игры является случай – таким образом, можно считать, что в мире нет ничего постоянного.

На основании этих фактов мы предполагаем, что «игра» может существовать на трёх семантических уровнях, каждый из которых предоставляет лексеме разные объёмы смысловой реализации:

1. Обыденный, «житейский» уровень. Все входящие в него значения зафиксированы в словарях.
2. Психолого-социологический уровень, на котором «игра» рассматривается с профессиональной точки зрения как ведущий мотив человеческого общения. Употребление лексемы на этом уровне может носить даже терминологический характер.
3. Философский уровень, на котором «игра» обозначает основной принцип мироустройства. Кроме того, в соответствии с законами такой «игры» существуют в мире все возможные системы.

Разумеется, нельзя говорить о том, что значения, в которых «игра» представлена на 2 и 3 уровнях, являются принципиально новыми по отношению к кодифицированным, привычным толкованиям. Расширение значения лексемы в данном случае было достигнуто за счет метафорического соотнесения основных качеств «игры» со свойствами и

характеристиками общественных отношений, коммуникативных ситуаций, систем и взаимодействий различного рода, естественно возникших или искусственно созданных.

В рамках функционального описания языковой картины мира наибольший интерес представляет именно третий уровень реализации 'игры': Рассматривая семантическую пару «ИГРА и мироустройство», возможно наиболее полно выявить лингвокультурную специфику концепта. 'Игра', как средство выражения метафизического знания обращается к многообразию ассоциативных связей и глубинным представлениям. 'Игра' этого уровня заключает в себе всё разнообразие мнений, и одновременно с этим она, как абстракция, в высшей степени универсальна.

Идея о том, что человеческое бытие заключено в здании театра, впервые была высказана драматургами эпохи Возрождения. Мысль эта выводит наши рассуждения на философский уровень анализа ИГРЫ, включающий в себя метафизические явления игровой природы. 'Игра', обозначающая межличностные отношения, теоретически способна завершиться: с удовлетворением центрального стремления – получением выигрыша или победой – границы игрового пространства распадаются, действие лишается смысла. Основываясь на этом, можно было бы предположить, что игровое поведение в описанном, «узком» понимании противопоставлено «настоящей» жизни и «подлинным» отношениям. В действительности же этого не происходит. Заканчивая воплощать один игровой сценарий, человек мгновенно начинает участвовать в следующей игре. Например, один из соперников, не сумевший одержать победу, исполняет новую роль – проигравшего, вступая в межличностные отношения с другими людьми ради иных целей. Следовательно, то, что представляется на первый взгляд «обыденной» жизнью, на самом деле является разворачивающейся во времени совокупностью взаимосвязанных игровых действий. Действительность с такой точки зрения можно сравнить с киноплёнкой: изображение на ней представляет собою смысловое единство и, в свою очередь, состоит из отдельных кадров. Каждый кадр имеет как собственные границы и логическую завершенность, так и своё особое положение в системе, связь с предшествующим ему и следующим за ним элементами художественного построения. Подобные наблюдения позволяют анализировать 'игру' на новом, метафизическом уровне – уже не как характеристику отдельно взятого прецедента межличностного взаимодействия, но как базовое свойство феномена общения или – еще шире – как движущее начало взаимодействий любой природы. ИГРА на этом уровне уже переходит в философскую категорию понятия.

Способность ИГРЫ существовать и активно проявлять себя в узкой сфере отвлеченных понятий свидетельствует о ее принадлежности к области «особых смысловых образований»: если на лексическом уровне языковая сущность обладает конкретными описательно-классификационными характеристиками, то функционирование на абстрактном, умозрительном уровне должно описываться посредством умозрительных же параметров – «чувственно-волевых и образно-эмпирических» [9, с. 41].

Наиболее полно идея о непрерывности игрового процесса и отсутствии «реальности», «подлинности» как таковой выражается в произведении Ф. Сологуба «Театр одной воли». Писатель говорит о предопределённости каждого слова и действия «в демоническом творческом плане всемирной игры раз навсегда» [7, с. 62140]. При этом заведомо существующая невозможность выйти за пределы игрового действия носит отрицательную коннотацию, поскольку соотносится с несвободой – автор говорит, что нет «воли... нет ни выбора, ни свободы, нет даже милой актерской отсебятины, потому что и она включена в текст всемирной мистерии» [7, с. 62140].

У Ф. Сологуба в «Театре одной воли», однако, игровые законы распространяются только на человека и его проявление в мире. Писатель, используя наименования реалий сценического искусства, называет мир «дивной декорацией», за кулисами которой – неяркость и грязь, людей – марионетками, и большинство рассуждений в посвящено таким «тоскующим по реальности» куклам: *«Всякое земное лицо и всякое земное тело – только Личина <...> для одной игры, для земной трагикомедии»* [7, с. 62158].

В другом произведении Ф. Сологуба, «Елисавета», об ИГРЕ говорится уже как об основе мироустройства, при этом «бесцельная, жестокая, нежная» игра приравнивается к таким в высшей мере отвлеченным категориям, как «Мир» и «святость» [6, с. 62124]. Вероятно, ввиду того что ИГРА в этом случае выступает в качестве абстрактного определения всего сущего, она так явно характеризуется свойством бесцельности. Большинство земных, человеческих игр устраиваются с намерением выиграть, победить, прийти к какому-то результату – словом, игровому процессу должен быть придан смысл. В исследовании мы рассматриваем ИГРУ в ряду объектов изучения философии (наряду с реальностью, случайностью, культурой, мирозданием) как основной принцип устройства мира; с другой стороны, важнейшим вопросом, обусловившим возникновение философских наук, является проблема поиска смысла, в частности смысла жизни. Предполагается, что смысл непременно должен в чем-то заключаться – вероятно, поэтому нередко встречаются утверждения, что «смысл жизни – в самой жизни, в достижении частных, определенных целей» и «смысл жизни – в бессмысленности».

Одно из основных толкований ИГРЫ определяет ее как «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [10, с. 434]. Такое сходство наиболее ёмких философских понятий позволяет сделать определенные выводы. Во-первых, мы получили подтверждение того, что в основе жизни и мироздания лежат игровые законы. Во-вторых, ввиду обнаружившего себя почти инстинктивного человеческого стремления к осмысленности, непримиримости с самой возможностью отсутствия смысла, можно предположить, что ИГРА изначально действительно бесцельна, идея ИГРЫ не включает в себя необходимости результата, итога, завершения. Этот компонент как обязательный был приобретен в процессе «освоения» человеком с течением времени игрового пространства. ИГРА обособлялась и удалялась от реальности и одновременно всё больше срасталась со сферой искусства. Таким образом, на нынешнем уровне культурного развития мы можем говорить об ИГРЕ изначальной, диахронической – как синониме действительности, жизни и мироздания и об ИГРЕ сегодняшней, синхронической, являющей собой противоположность реальности, ее антоним.

«Бессмысленность», в свою очередь, ассоциируется, как правило, с «абсурдом», «беспорядочностью». Д. Мережковский в романе «Воскресшие боги», говоря о бесцельности «высшей» ИГРЫ, напротив, сопоставлял ее с «гармонией», «механикой» и «справедливостью», которых люди «ничем не могут нарушить» [3, с. 34]. Всё это – компоненты одного ассоциативного ряда, построенного на основе слова-стимула «порядок». Нельзя не обратить внимание и на упоминание базового свойства ИГРЫ – упорядоченности, гармонии, благодаря которому исполнение музыкальных произведений также стало называться «игрою». Указание на то, что люди не властны над процессом извечной игры-гармонии, подтверждает высказанное нами предположение о существовании в человеческом сознании некоего «изначального» понятия ИГРЫ. С течением времени произошло «освоение» человеком игрового пространства, постепенное разрушение игрового единства,

расподобление, конкретизация, «минимизация» различных проявлений феномена игры. Сравнение Д. Мережковским «бесцельной игры» с «волей Творца» [3, с. 34] в определенной степени (с учетом креационистской направленности высказывания) подтверждает существующий в философии тезис о игровом начале существующего миропорядка.

Помимо макромира, действующего по законам ИГРЫ, игровые правила установлены также в границах микромира – внутри личности. В. Розанов в «Опавших листьях» говорит, что, глядя на мир, ощущает внутри себя «вечную игру» – «*Огни. Блестки. Говоры*» [5; с. 59722]. Очевидно, что речь идет о большем, чем просто «быстрая смена, движение». В попытке взаимодействия с внешним миром проявляют себя законы внутренней организации субъекта, в соответствии с которыми поддерживается постоянное состояние нестабильности, движения, преобразований, отсутствия равновесия, обеспечивающее возможность существования личности.

В философском контексте ИГРА может быть истолкована и как взаимоотношения, но уже на новом уровне. Здесь ИГРА – способ взаимодействия человека с созданными его же сознанием условностями, фантомами, населяющими сферу духовного – «жизнью», «смертью», «временем», «судьбой». Зафиксированный словарями фразеологизм «игра с судьбой» содержит в себе значение «несерьезное обращение», в то время как встречающееся в художественной литературе выражение «игра судьбы/времени/рока с ...» недвусмысленно указывает на игровые правила организации мира, в центре которого находится человек. В произведениях М. Горького с Яковом Артамоновым вело «запутанную, бесцельную» игру время – «враг людей, которые любят спокойную жизнь» [1, с. 26039]. Фому Гордеева разъедало «неясное чувство», оказавшееся обидой «на судьбу за ее **игру** с ним» [2, с. 26814]. Герой повести А. Платонова «Джан» с удивлением и улыбкой воспринимает мир, «сделанный как будто для краткой насмешливой **игры**». Но **игра** затянулась надолго, «и смеяться никто уже не хочет, не может» [4, с. 54134]. Человек находится в фокусе происходящего, но он уже не субъект действия, позволяющий себе «легкомысленное обращение», а объект, единственно возможная точка приложения «высших сил». Человек, привыкший господствовать и выигрывать в доступном ему пространстве земных игр, не сразу способен точно определить, что с ним происходит («неясное, едкое чувство»), а не желая из игрока становиться игрушкой, переживает неприязненные чувства по отношению к им самим созданным нематериальным сущностям (*время, враг людей; обида на судьбу; смеяться никто уже не хочет*).

Выводы. Русская лингвокультура располагает ментальными образованиями, вербальная реализация которых совпадает с именем концепта ИГРА. Вследствие такого расширения лексической ёмкости `игры` стало возможным выделить три смысловых уровня, предоставляющих различную степень «семантической свободы» лексеме. Наибольшим объемом обладает «философский» уровень, на котором `игра` описывает основной принцип устройства мира и всех действующих в нём систем взаимодействия.

Список литературы

1. Горький М. Дело Артамоновых// Русская литература: от Нестора до Булгакова. – Direct Media, 2002.
2. Горький М. Фома Гордеев// Русская литература: от Нестора до Булгакова. – Direct Media, 2002.
3. Мережковский Д.С. Воскресшие боги (Леонардо да Винчи): Собр. соч. в 4-х т.Т. 2. – М. Правда, 1990.
4. Платонов А.П. Джан// Русская литература: от Нестора до Булгакова. – Direct Media, 2002.
5. Розанов В.В. Опавшие листья// Русская литература: от Нестора до Булгакова. – Direct Media, 2002.
6. Сологуб Ф.К. Елисавета// Русская литература: от Нестора до Булгакова. – Direct Media, 2002.

7. Сологуб Ф.К. Театр одной воли. Русская литература: от Нестора до Булгакова. – Direct Media, 2002.
8. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. М., 1997.
Словари:
9. Большой англо-русский словарь/ Под ред. Гальперина. – М.: Русский язык, 1977.
10. Большой энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1991.
11. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4-х т. –Т.1. – М.: Терра, 1994.
12. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. – 4-е изд., М. – 1997.
13. Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. – М., 1934-1940.
14. культуры, 2004.
15. Маслов Ю.С. Избранные труды: Аспектология. Общее языкознание. – М.: Языки славянской культуры, 2004.
16. Милославский И.Г. Вид русского глагола как словообразовательная категория // Филологические науки. – 1989. – № 4. – С.37 - 44.
17. Пешковский А.М. Русский синтаксис в научном освещении. – М.: Учпедгиз, 1956.
18. Семиколонова О.І. Видові кореляції російського дієслова на їхні типи // Мовознавство. – 2007. – № 1.
19. Солнцев В.М. Язык как системно-структурное образование. – М.: Наука, 1978.
20. Соколов О.М. Некоторые семантические свойства глаголов несовершенного вида // Вопросы словообразования в индоевропейских языках. – Томск, 1976. – С.3 - 14.
21. Соколов О.М. Фазовое варьирование в видовых оппозициях русских глаголов // Филологические науки. – 1985. – № 4. – С.47- 48.
22. Соколов О.М. Фазовость как лексико-грамматическая категория русского глагола // Русское языкознание: Республиканский междуведомственный научный сборник. Выпуск 10. – Киев: Вища школа, 1985. – С.57.
23. Соколова С.О. Проблема дефініції результативності дієслова в сучасній граматиці // Лінгвістичні студії: 36. наук. праць. – Вип.8. – Донецьк, 2001. – С.43 - 49.
24. Черткова М. Ю. Грамматическая категория вида в современном русском языке. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1996.
25. Hopper P., Thompson S. The iconicity of the universal categories «noun» and «verb» // Iconicity in Syntax. – Stanford, 1985. – P.151 - 183.

Степанова Л. М. СВІТ ЯК ГРА (ДО ПИТАННЯ ПРО ТРАНСФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ В РОСІЙСЬКІЙ КОНЦЕПТОСФЕРІ)

У статті порушена проблема розширення лексичної місткості мовних одиниць, їх виходу в умовах існування в мові на нові семантичні рівні. Встановлюється характер взаємодії кодифікованих значень лексеми «гра» з ментальним утворенням світобудови у випадках, коли їхні вербальні реалізації співпадають.

Ключові слова: *концепт, лексема, лексична місткість, гра, ігровий простір, світобудова, ментальне утворення, вербальна реалізація*

Stepanova L. V. THE WORLD AS A GAME (TO THE PROBLEM OF TRANSFORMATIONAL PROCESSES IN THE RUSSIAN CONCEPT SPHERE)

The article touches upon the problem of lexical capacity extension of linguistic units and their coming out to new semantic levels in the conditions of existence in the language. There is being determined the nature of interaction of the 'game' lexeme codified meanings with the mental formation of the world order in cases when their verbal realizations coincide.

Key words: *concept, lexeme, lexical capacity, game, playing space, world order, mental formation, verbal realization*

Поступила в редакцію 30.01.2007