

ЭТИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ В СТРУКТУРЕ КОНЦЕПТА «ИГРА»  
(на примере атрибутивных конструкций)

Л. Б. Тарасова

ETHICAL SIGNS IN THE STRUCTURE OF THE CONCEPT "GAME"  
(the example of attributive structures)

L. B. Tarasova

Статья посвящена описанию концептуальных метафор концепта «Игра» в русской языковой картине мира. В данной статье внимание уделяется этическим признакам. Исследование проводится на основе собранного из художественных произведений языкового материала, в качестве единиц анализа избраны атрибутивных конструкций, которые являются одним из распространенных средств актуализации оценки в русском языке.

The paper describes the conceptual metaphors of the concept "GAME" in the Russian language picture of the world. Ethical attributes are examined as a method of concept representation. The research is based on actual language material: attributive constructions collected from literary works. Attributive constructions are one of the most common means of assessment expression in the Russian language.

**Ключевые слова:** концепт, категория оценки, этический признак, атрибутивная конструкция, ценностная картина мира.

**Keywords:** concept, assessment category, ethical sign, attributive structure, valuable picture of the world.

...Хамите.

Хо-хо! (Выражает, в зависимости от обстоятельств, иронию, удивление, восторг, ненависть, радость, презрение и удовлетворенность).

Знаменито.

Мрачный. (По отношению ко всему. Например, «мрачный Петя пришел», «мрачная погода», «мрачный случай», «мрачный кот» и т. д.)

Мрак.

Жуть. (Жуткий. Например, при встрече с доброй знакомой: «жуткая встреча».)

...Кр-р-расота!

...Ого! (Ирония, удивление, восторг, ненависть, радость, презрение и удовлетворенность)...

Кто не помнит блистательную Эллочку Щукину и ее не менее знаменитые «слова, фразы и междометия, придирчиво выбранные ею из всего великого, многословного и могучего русского языка» [3]. Героиня живет в мире оценок: мир преобразован «под себя». Большинство слов Элочки-людоедки демонстрирует преобладание в их значении коннотативных сем. «По существу, всё многообразие предметов человеческой деятельности, общественных отношений и включенных в их круг природных явлений может выступать в качестве "предметных ценностей" или объектов ценностного отношения, т. е. оцениваться в плане добра или зла, истины или неистины, красоты или безобразия, допустимого или запретного, справедливого или несправедливого и так далее» (БЭС) [9].

В переводе с латинского языка *connotatio* (con – вместе и noto – отмечаю, обозначаю) означает сопутствующее, дополнительное значение некой языковой единицы в сознании носителей языка [10], отражающее информацию не о самих предметах и событиях, а отношение к ним. Оно включает в себя оценку явления, переданную через определенную эмоцию (эмоциональную оценку [1, с. 95]) – положительную (восторг, радость, похвалу и т. д.) или отрицательную (презрение, разочарование, порицание и т. д.). Как отмечал в книге «Языковые ключи» В. И. Карасик, «...в основе

человеческого поведения лежат эмоции» и именно «контекстный характер эмоционального осмысления действительности отличает человека разумного от программируемого предмета либо от человека с психической патологией» [4, с. 24].

Мир, нас окружающий, отражается в языке как в зеркале, но только не всегда со стопроцентной точностью, здесь следует выделить 2 уровня отражения:

– во-первых, объективное – в языке описаны объекты, производимые ими действия, события, их качества и свойства, т. е. представлены дескриптивные признаки (от лат. *descriptivus* «описательный»), непосредственные;

– во-вторых, субъективное – человек взаимодействует с внешним миром, определяя его ценностный характер.

Красивый – некрасивый, хороший – плохой, честный – лживый, глупый – умный. В основе всех этих оппозиций лежит процесс оценивания человеком событий, явлений, объектов окружающего мира с точки зрения собственного вкуса, опыта, знаний, собственной ценностной картины мира. Оценить – 1. Определить цену кого-чего-н. 2. Установить качество кого-чего-н., степень, уровень чего-н. 3. Высказать мнение, суждение о ценности или значении кого-чего-н. [6, с. 477]. Еще в первобытные времена человек осваивал действительность с позиций практической деятельности: вкусно – невкусно, полезно – бесполезно, опасно – неопасно. Жизнь в социуме привела к оцениванию предметов, фактов, поступков с точки зрения эстетических, этических, моральных норм: прекрасно – безобразно, совершенно – несовершенно, достойно – недостойно, нравственно – безнравственно, стыдно – нестыдно; «...в основе интерпретации оценки всегда лежат принятые данным социумом нормы» [1, с. 6].

Человек, знакомясь с явлением, классифицирует, «обрабатывает» информацию, полученную органами чувств, пропускает через мыслительную сферу, оценивает ее по личной шкале ценностей, встраивает в свою иерархическую систему, сопоставляя при этом с обще-

человеческими универсалиями, законами, нормами. «Человеческое поведение обусловлено ценностями культуры, ситуативными обстоятельствами и личным опытом индивидуума, поэтому коммуникативные поступки и переживаемое знание о мире можно объяснить с учетом этой триады – культура, ситуация, индивидуальное сознание» [4, с. 5].

Переход к антропоцентрической лингвистике переориентировал предмет исследования с познаваемого объекта на познающий субъект, на языковую личность, как писал Ю. Д. Караулов [4]. Мир рассматривается как «совокупность фактов, а не вещей» – слова Л. Винтгенштейна [2, с. 5], провозглашенные своеобразным тезисом новой парадигмы. «На первый план, по словам В. И. Карасика, выдвинулись вопросы о том, как язык связан с миром человека, в какой мере человек зависит от языка, каким образом ситуация общения определяет выбор языковых средств» [5, с. 4].

Человек становится точкой отсчета (увидеть – услышать – почувствовать – пережить/обдумать/ оценить).

Категория оценки, будучи неотъемлемой частью познавательного процесса, в силу его сложности и субъективности, стала одной из центральных проблем, изучаемой в разные исторические эпохи, начиная с античности, и с разных точек зрения: философской, исторической, логической, психологической, лингвистической. На эту особенность указывал Т. В. Маркелов: «...ни одно понятие не находит в языке такого разнообразия классификации, таких разнохарактерных подходов к анализу, такого множества трактовок и такой блистательной плеяды исследователей в истории лингвистических учений от античности до современности, как оценка» [5, с. 67]. Категории оценки посвятили свои труды Г. Х. фон Вригт, Н. Д. Арутюнова, Е. М. Вольф, М. С. Ретунская, В. Н. Телия, Л. М. Васильев и др.

В нашем исследовании оценочных признаков концепта *Игра* мы будем опираться на классификацию оценочных предикатов, предложенную Н. Д. Арутюновой [1], суть которой заключается в противопоставлении двух классов предикатов: общеоценочных (ключевые полярные прилагательные – хороший и плохой: *Думал, думал Розанов и понимал, что худая для него игра начинается, и повел Ольгу Александровну к маркизе. Н. С. Лесков. Некуда. О, это была забавная, отличная игра! Кириск был самый ловкий и выносливый в этой игре. Ч. Айтматов. Пегий пес, бегущий краем моря*) и частнооценочных, представленных 3 разрядами, на основании ведущего вида психической деятельности человека.

Так, I разряд – сенсорные оценки – выделены на основе сенсорно-перцептивного и физического вида деятельности и делятся на сенсорно-вкусовые, или гедонистические, (*Пол покрыт листочками... Сладчайшая, горчайшая игра: итоги! А я все роюсь в своей жизни. Э. Радзинский. Наш Декамерон*) и психологические – интеллектуальные (*У них, видите ли, с Анной-Вероникой идет такая незатейливая игра – один спрячет что-нибудь, другой ищет. Г. Полонский. Медовый месяц Золушки // «Театр». Игра в товарища и проста и непроста. В. Маканин. Человек свиты*) и эмоциональные (*Были лунные вечера, запахи белой акации, жуткая страстная игра лунного света*

*темных чащах садов. М. П. Арцыбашев. Из дневника одного покойника*).

II разряд – сублимированные оценки – синтез чувственно-эмоционального опыта и интеллектуального осмысления с точки зрения удовлетворения чувства прекрасного: эстетические оценки (*Это была головокружительная, но вместе с тем грациозная игра в воздухе. В. Брагин. В стране дремучих трав. Игра была очень красивая и элегантная, фамилия Клервилля появилась теперь в светской хронике газет – это было приятно Мусе. М. А. Алданов. Пещера*) и нравственного чувства: этические оценки (*В тот же момент, когда грязная игра на этом буржуазно-бульварной прессы обратила на себя внимание, все имена вместе с псевдонимами были опубликованы в «Известиях» по постановлению Исполнительного Комитета. Н. Н. Суханов. Записки о революции*).

III разряд – рационалистические оценки, в соответствии с видом практической деятельности, делятся на утилитарные (*Марусе эта игра была по сердцу – полезная игра, поучительная. К. И. Чуковский. Серебряный герб*), нормативные (*Но, – писал он, – чтобы игра была настоящей игрой, для этого должно, чтобы ребенок никогда ей не пресыщался и привык, мало-помалу, без труда и принуждения покидать ее для работы. История педагогики*) и телеологические (*Игра эта всегда успешна, потому что судебная власть во всех политических преследованиях действует заодно с правительством. А. И. Герцен. Былое и думы. Часть пятая. Париж-Италия-Париж*).

Компоненты оценки включают в себя: субъект оценки, эксплицитный или имплицитный, как правило, это некий индивид или общество в целом; объект оценки – единичный предмет, явление, или же целый фрагмент мира; основание для оценивания (шкала оценок, стереотипы), аксиологические предикаты, благодаря которым порой и проявляется субъективное отношение.

Роль таких предикатов могут выполнять глаголы. Так, гедонистическая оценка передается признаком ‘нравится – не нравится’ (*Сразу же и его радость развевается. Вот, значит, кому нравится его игра! Чернила Кудасова были хорошие. В. Орлов. Альтист Данилов*). Эмоциональная оценка – глаголами со значением конкретной эмоции: ‘возмущение’ (*Вас возмутила моя игра? – Наоборот, – сказал Земский, – ты блестяще играл. В. Орлов. Альтист Данилов*); ‘волнение’ (*Стал он первым в мире певцом и великим актером – ведь трудно сказать, что в «Борисе Годунове» больше волновало – пение или игра Шалыгина? А. Седых. Далекие, близкие. Воспоминания*).

В качестве предиката может выступать и существительное, но весьма редко – общеоценочное значение ‘плохая’ с некоторой долей интенсивности (*Это бывает хорошая, интересная и честная игра, бывает веселая и добрая, бывает просто дрянь... Ф. Кнорре. Каменный венок*).

Основным и наиболее распространенным языковым средством выражения оценки, по праву, можно считать сочетание имен прилагательных с именами существительными.

В ходе дальнейшей работы более подробно будут рассмотрены этические признаки концепта *Игра* на примере атрибутивных конструкций.

Согласно трехчленной классификации, представленной в работе М. В. Пименовой [7, с. 9], концепт *Игра* относится к классу базовых социальных концептов, а точнее занятий, т. е. касается людей, отношений, событий между ними. Именно эта особенность объясняет большое количество и разнообразие оценок, приписываемых игре (сколько людей, столько и мнений).

Так, по мнению представителей философской мысли, в качестве объектов оценки могут признаваться только социально значимые человеческие душевные качества, поступки, деяния, но ни в коем случае природные явления.

В монографии В. И. Карасика «Язык социального статуса» доказывается неоспоримая важность лингвистического осмысления социального статуса человека, где статус рассматривается как «нормативная категория, и, следовательно, изучая статусные отношения», изучаются «принципы общественного устройства, закодированные во всем богатстве нюансов естественного языка. При этом открывается возможность рассмотреть как общие, так и специфические характеристики поведения людей, говорящих на определенном языке и соответственно разделяющих систему оценочных норм (правил поведения и норм этикета) определенного общества» [6, с. 4].

Характерной чертой игры является наличие свода правил, законов, норм, определяющих игровой процесс. Важным моментом становится сохранение ритуальности, таинственности, возникающей в силу того, что лишь определенное количество людей оказывается посвященной в игру, в знание ее условий. «Этикетное действие, посвященное особенно важному событию и выполняемое с соблюдением всех деталей, квалифицируется как церемония», которая «сближается с ритуальным, т. е. священным действием» [6, с. 112]. *Игра* обладает тайной (*Иногда только вкрадчивая улыбка и потаенная игра глаз свидетельствовали, что этого человека снедает жажда выйти из своей незначительности, и эта улыбка председателя ГПУ вызвала даже у Троцкого «тревогу и недоумение»*). Р. Б. Гуль. Дзержинский. Начало террора), о наличии которой знают как участники процесса, так и наблюдающие. При этом если первые положительно и благодушно настроены, то последние – весьма негативно. Сокрытие чего-кого-нибудь влечет реакцию людской озлобленности и настороженности, недоверия (*Многие полагали даже, что публичная игра, хотя и противна правилам порядка и нравственности, однако жне производит столько бедствий, как игра тайная, в которой несколько шулеров, сговорившись, просто грабят неопытных или страстных игроков*). Ф. В. Булгарин. Воспоминания).

Таким образом, рождаются этические оценки, связанные с нравственной стороной человеческого бытия: соблюдения – несоблюдения предписанных правил, что на языковом уровне передается метафорами чистоты – грязи. *Игра* по правилам считается ‘чистой’ (в ходе анализа языкового материала не было выявлено ни одного подобного примера), а не по правилам – ‘грязной’ (*Он презирает бубновый туз, который приносит некоторым по восьми тысяч, в особенности если игра не чиста*). Ю. Н. Тынянов. Пушкин) вследствие поиска личной выгоды (*Злое пламя все ярче пылало в нем, этот огонь нельзя было потушить. – Грязная*

*игра... Вы не спортсмен, вы не понимаете, какая гадость – организованная, подтасованная игра*. Ю. Герман. Дорогой мой человек). В сознании русского человека игра в карты, азартная игра, игра на деньги априори ‘нечестная’ (*Какие-то темные авантюры то обогащали, то разоряли Матова, – азартная, не всегда чистая игра, – фантастические концессии... Ф. К. Сологуб. Капли крови. Навьи чары*), идущая от дьявола – ‘грешная’ (*Более того, он пристрастился к пасьянсу, игре одинокой и безвыходной, без проигрыша, но зато и без удач, правила которой довольно точно знала сестрица Анна Львовна, говорившая, что игра – грех, а без карт скучно*). Ю. Н. Тынянов. Пушкин), за что настигает и наказание (*В картишки, как мы уже видели из первой главы, играл он не совсем безгрешно и чисто, зная много разных передержек и других тонкостей, и потому игра весьма часто оканчивалась другою игрою: или поколачивали его сапогами, или же задавали передержку его густым и очень ворошиим бакенбардам, так что возвращался домой он иногда с одной только бакенбардой, и то довольно жидкой*). Н. В. Гоголь. Мертвые души).

*Игра* по правилам наделяется признаком ‘честности’ (*А тот только посмеивался: ничего не скажешь, игра идет по-честному, по всем правилам*). И. Мушатов. Стожары), однако не всегда такая строгая привязанность к соблюдению оных удостоивается высшей похвалы (*Игра его нам показалась напряженной и слишком правильной, в ней не было полета свободного чувства, но это была честная, хорошая игра*). И. Полянская. Прохождение тени). Наличие законов и их нарушение – особенность русской ментальности – стремление к свободе мысли и чувства!

Характер игры, как действия, раскрывает человеческую сущность.

*Игра* может быть дворянской (*Вишь, когда вздумали господу играть... И что за игра? Дворянская это игра, что ли?* И. С. Тургенев. Нахлебник). Во второй половине XVIII в. дворянство провозглашается культурной элитой общества [8]. Отличительной чертой этого сословия должно было быть достойное поведение – храбрость, честность, образованность, соответствие политическим, этическим нормам («Служи верно, кому присягнешь; слушайся начальников; за их лаской не гоняйся; на службу не напрашивайся, от службы не отговаривайся; и помни пословицу: береги платье снову, а честь – смолоду»). Дворянская игра характеризует душевные качества и, следовательно, считается достойной, заслуживающей самой высокой оценки. (*Есть две игры, одна – джентльменская, а другая, плебейская, корыстная, игра всякой сволочи*). Ф. М. Достоевский. Игрок).

Среди положительно оцениваемых этических признаков *игры* можно выделить следующие: ‘благородство’ (*У агитатора препона номер один – это футбол, популярная и благороднейшая игра, предмет стольких страстей и разговоров*). А. Яковлев. Полчаса – это много // «Юность»), ‘деликатность’ (*На третьей партии играли в швычки: эта деликатная игра состоит в том, что одному игроку закрывают глаза, наклоняют голову и сыплют в голову щелчки, а он должен угадать, кто его ударил; не угадал – опять ложись; угадал – на смену ему ляжет угаданный*). Н. Г. Помяловский. Очерки бурсы), ‘порядочность’ (– *Нового*

ничего особенного нет, – пожал тот плечами. – Была **порядочная игра** в клубе... Приезжал один купец из Читы. В. Курицын. Томские трущобы), ‘стыд’ (А Нунан уже переключился на новую ситуацию. Это была игра, страшная и жалкая. Игру разыгрывал Рэдрик, и он включился в эту игру, как всю жизнь включался в чужие **игры**, и страшные, и жалкие, и **стыдные**, и дикие, и гораздо более опасные, чем эта. А. Стругацкий, Б. Стругацкий. Пикник на обочине), ‘честность’ (Займствовал из спортивной этики такие понятия, как **честная игра**, командный дух, умение проигрывать, англичане придали им характер моральных критериев, основ подобного поведения. В. Овчинников. Корни дуба. Впечатления и размышления об Англии и англичанах).

К негативным этическим признакам *игры* следует отнести: ‘корысть’ (Есть две *игры*, одна – джентльменская, а другая, плебейская, **корыстная игра всякой сволочи**. Ф. М. Достоевский. Игрок), ‘грубость’ (Лизонька настолько привыкла к фальши, настолько была неискренней сама, что откровенная и **грубая игра** Беневоленского не только не оскорбляла ее, но, напротив, полностью отвечала норме той среды, которую Елизавета Антоновна гордо именовала «кругом». Б. Васильев. Были и небыли. Книга 1), ‘ложь/обман/фальшь’ (Однако в позах женщины чувствовалась словно бы одна и та же **ложная игра**, принятая всеми, попытка прикрыть грубую откровенность профессии. Ю. Бонда-

рев. Берег. Впрочем, возможно, что это была лишь **обманчивая игра** табачного дыма и солнечного блеска. Б. А. Лавренев. Крушение республики Игль. А. Л. Ю. их принимает. Идет какая-то **фальшивая игра**. Д. Самойлов. Памятные записки), ‘лукавство’ (Я чувствовал, что тут какая-то **лукавая игра**, насмешка, ирония, куда посильнее моей. С. Юрский. Почем в Париже картошка?), ‘подлость’ (Результатом явилась та **недостойная игра**, которая велась с правительством, Ставкой и военным министерством – этот «танец среди мечей», из которых каждый при неосторожном прикосновении мог нанести стране смертельную рану. А. И. Деникин. Очерки русской смуты. Том II), ‘пошлость’ (Таким наслаждением являются карты, не игра в них, часто **пошлая**, часто страшная, нет, они сами, мир их уединенных взаимоотношений и их жизнь, прозрачная, как звон хрустальной пластинки. Н. С. Гумилев. Карты), ‘предательство’ (Завтра же эта **предательская игра** будет прекращена. А. Гайдар. В дни поражений и побед).

В процентном соотношении языковой материал позволяет судить о преобладании в ценностной картине мира русского человека отрицательных этических признаков концепта *Игра* [10, с. 40]. Если играет ребенок – это веселье, забава, учение, воспитание, развитие, и мы говорим: это «хорошо». Если играет взрослый, то чаще всего мы скажем: с тайным умыслом, ради личной выгоды, ради наживы.

#### Литература

1. Арутюнова Н. Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт. М.: Наука, 1988. 341 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы [пер. с нем.]: М. С. Козлова, Ю. А. Асеев. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
3. Ильф И., Петров Е. Двенадцать стульев. Ч. 2. В Москве. Гл. XXII. Людоедка Эллочка. Режим доступа: <http://ostap.org.ru/12ch22.php> (дата обращения: 25.05.2014).
4. Карасик В.И. Языковые ключи. Волгоград: Парадигма, 2007. 520 с.
5. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 477 с.
6. Карасик В.И. Язык социального статуса. М.: Институт языкознания АН СССР, Волгоградский педагогический институт, 1991. 495 с.
7. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. 264 с.
8. Маркелов Т. В. Семантика и прагматика средств выражения оценки в русском языке // Филологические науки. М., 1995. № 3. С. 67–69.
9. Ожегов С. И., Шведова И. Ю. Толковый словарь русского языка: 8000 слов и фразеологических выражений / Российская АН; Российский фонд культуры. 2-е изд., испр. и доп. М.: АЗЪ, 1994. 928 с.
10. Пименова М. В. Концепт *сердце*: образ, понятие, символ: монография. Кемерово: КемГУ, 2007. 500 с. (Серия: Концептуальные исследования. Вып. 9).
11. Русские утопии (Альманах «Канун»). СПб., 1995. Вып. 1. С. 154 – 178.

#### Информация об авторе:

**Тарасова Лилия Борисовна** – соискатель кафедры общего языкознания и славянских языков КемГУ, [liliya.tarasova.77@mail.ru](mailto:liliya.tarasova.77@mail.ru), [lilija.t@ngs.ru](mailto:lilija.t@ngs.ru).

**Liliya B. Tarasova** – post-graduate student at the Department of General Linguistics and Slavonic Languages, Kemerovo State University.

(**Научный руководитель: Пименова Марина Владимировна** – доктор филологических наук, профессор кафедры иностранных и русского языков Военного института железнодорожных войск и военных сообщений ВА МТО (Военная академия материально-технического обеспечения), чл.-корр. САН ВШ).

**Scientific advisor: Marina V. Pimenova** – DPhil, Professor of Foreign and Russian languages Department, Military Institute of Railway Force and Military Transportation MA LS (Military Academy of Logistical Support)).

Статья поступила в редколлегию 28.08.2014 г.