

УДК 1:81

UDC 1:81

Философские науки 09.00.00

Philosophical sciences

**ФИЛОСОФСКОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ
КОНЦЕПТА «ИГРА» И ЕГО
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В НЕИГРОВЫХ
КОНТЕКСТАХ**

**PHILOSOPHICAL REASONING OF THE
CONCEPT OF THE GAME AND ITS USAGE
IN NON-PLAYING CONTEXT**

Емельянов Фёдор Геннадьевич
аспирант, SPIN-код: 9897-5062
foeder@mail.ru

Emelianov Fjodor Gennadyevich
postgraduate student, SPIN-code: 9897-5062
foeder@mail.ru

*Поволжский государственный технологический
университет, Россия, 424000, Йошкар-Ола, пл.
Ленина, 3.*

*Volga state University of Technologies, Russian
Federation, 424000, city Yoshkar-Ola, Lenin's
Square, 3.*

Для междисциплинарного осмысления феномена игры интересно, как концепт игрового дискурса функционирует в различных неигровых контекстах. Исследование разновидностей концепта игра позволяет проследить процесс образной концептуализации знания об этом универсальном феномене. На многочисленных примерах автор прослеживает, как феномен игры репрезентируется в языке и отражается в сознании. Показано, что концепт игра отличается большой продуктивностью метафорического переосмысления. В результате акцентируются наиболее значимые характеристики феномена игры, реализуются определенные представления об игре, эксплицируются такие доминантные ее смыслы, как свобода, возможность выбора, имитация, динамичность, эмоциональное напряжение, агональность, азарт, риск, непредсказуемость результата и другие атрибутивные признаки. Представленные контексты употребления иллюстрируют также коммуникативные и социальные составляющие игрового поведения. Доминантные смыслы, ключевые идеи, объединяющие рассматриваемые образы, актуализируют как базовые принципы, характерные для феномена игры в целом, так и специфические особенности различных видов игр (спортивных, детских, азартных, театральных, компьютерных и др.)

It is interesting for interdisciplinary understanding of game phenomena, how the concept of the game discourse can operate in different non-playing contexts. Researching of game concept allows tracing the figurative conceptualization knowledge of this universal phenomenon. The author uses a lot of examples to prove that game phenomenon represents itself in a language and has been reflected in the mind of people. It is shown, that lingvo-culturological concept of the game has more productive metaphorical rethinking. We single out the most important characteristics of game, explain some imaginations about gaming, explicate dominant sense of game freedom, its choice, imitation, dynamic and emotional stress, agonistic, risk, unpredictability and others attribute the symptoms. Represented contexts of usage also illustrate communicative and social components of gaming behavior. Dominant meanings, key ideas, that unite viewed image, actualize basic principles that are typical for the game phenomenon in common, and the specific characteristics of different types of games (sport, children, gambling, theater, computer, etc.)

Ключевые слова: ФЕНОМЕН ИГРЫ,
МНОГОМЕРНОСТЬ,
ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ
КОНЦЕПТ, ЯЗЫКОВОЕ СОЗНАНИЕ,
МЕТАФОРИЧЕСКОЕ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ,
РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ, ЭКСПЛИКАЦИЯ

Keywords: GAME PHENOMENA,
MULTIMENSIONAL, LINGVO-
CULTUROLOGICAL ASPECT, LANGUAGE
CONSCIOUSNESS, METAPHORICAL
RETHINKING, REPRESENTATION,
EXPLICATION

Игра, как не устают повторять исследователи, является самым многогранным и самым загадочным видом деятельности. Многомерен

и амбивалентен не только сам феномен игры (и как философская категория, и как социальное явление), многозначно само слово «игра» [1-4]. Представляется актуальным рассмотреть игру как важную составляющую картины мира, как категорию, отражающую социальную, коммуникативную сферу жизни человека и социума. Наша цель – кратко обобщив известные философские, культурологические, психологические, лингвистические игровые концепции [3,7,8], определить специфику использования концепта *игра*, выявить его семантическую наполняемость, философский смысл, способы экспликации, вербальную репрезентацию, контекст употребления в неигровых ситуациях и особенности взаимодействия с другими концептами, исследовать практическое применение «игровых» аспектов фразеологии в массовой коммуникации. Это, кроме универсальности и очевидной существенности игровой деятельности, представляет интерес еще и потому, что игра - один из весьма значимых концептов, занимающих важное место в языковом сознании. Сквозь призму игры можно по-новому осмыслить различные сферы бытия, многие аспекты межличностных и социальных отношений, поведения отдельной личности и социальных групп [7,8]. Концепты игрового дискурса способны функционировать в различных неигровых контекстах, приобретая при этом особые оттенки значения. Именно это представляет интерес для философского осмысления феномена игры, так как дает возможность проследить, как он репрезентируется в языке и отражается в сознании. Отражение игры в сознании человека зависит от целого ряда объективных и субъективных факторов. Объективны время, место и условия бытия человека. Субъективные же факторы определяются природной одаренностью, уровнем развития индивида, его опытом реализации своей субъектности.

Этимология слова *играть* представлена в словарях несколькими различными версиями: 1) восходит к древнеиндоевропейскому корню *aig - колебаться, двигаться; 2) к праславянскому *jьgra, *jьgrati, которое родственно лит. ?ik?tytis - «капризничать, шалить», латыш. a?kst?ti?s - «кричать, шуметь»; 3) к индоевропейскому *eig, ieg, ig - совершать обрядовые действия почитания божества. Таким образом, в семантической структуре слов изначально отмечается наличие трех существенных компонентов: ритуальные песни и пляски; громкие звуки и шалости; движение. По мнению исследователей [1,4-6,8], игра в представлении человека была связана с обрядом, соревнованием, азартом, лицедейством.

Современные словари дают несколько толкований данного понятия. *Детские игры, Игра на музыкальном инструменте, Игры спортивные, Игра актера в кино или на сцене, Азартные игры* и др. Они являются, на наш взгляд, наиболее репрезентативными в языке. Каждый из названных видов игры имеет определенные концептуальные признаки. У детских игр - это возрастная характеристика субъекта (ребенок), у музыкальных - наличие инструмента, у актерской - подражание, имитация, заданность определенного сценария, у спортивных - состязательность, у азартных - страсть к выигрышу и т. д.

В исследуемую группу языковых единиц, вербализующих концепт «игра», вошли простые слова с прямым и переносным значением, а также устойчивые сочетания слов. В качестве источников использовались примеры употребления слова «игра» и его дериватов в словарных статьях, художественных и публицистических произведениях, в разговорной речи; интернет-ресурсы также послужили материалом для исследования.

Полнее и богаче, ярче и эмоциональнее, интереснее и убедительнее помогают раскрыть содержание интересующего нас концепта включающие его фразеологические обороты[1,4]. В русском языке более 50 фразеологизмов со словом *игра*, немного меньше их в немецком и английском языках. Обратимся к некоторым фразеологизмам, в состав которых входит рассматриваемый нами концепт, определим, на игре каких слов они построены.

Ряд идиом связан с игрой на музыкальных инструментах: *играть в четыре руки, играть первую скрипку, разыграть как по нотам*. Отойдя от музыкальной тематики, их употребляют в значениях: делать что-то дружно, слаженно; быть главным в каком-либо деле; действовать точно, четко. С музыкальными инструментами связано выражение *играть на нервах/сильно раздражать, нервировать, доводить до белого каления/*. А *играть на чувствах, на слабостях* означает действовать в своих интересах, затрагивая чью-то ахиллесову пятую, слабую струну, слабое место.

Наличие «игровой» тематики в жаргонах говорит о влиянии стереотипических ситуаций, характерных для специфического социума [2, с.230]. *Играть на скрипке* на тюремном жаргоне значит перепиливать решетку, *играть на пианино* – снимать отпечатки пальцев, дактилоскопировать, *играть на гитаре* – взламывать сейф с помощью специального инструмента. В молодежном жаргоне *играть в литр(бутыль)бол* означает пить спиртное, *играть в Ихтиандра* – страдать от рвотного рефлекса и т.д.

К игровым сценическим действиям восходят фразеологизмы *играть комедию/притворяться, лицемерить/*, *разыгрывать из себя дурака, шута горохового/паясничать/*, *играть на публику/действовать напоказ так, чтобы вызвать симпатии/*. Здесь уместно привести и другие выражения, имеющие такое образное наполнение, как

«притворство, обман, фальшь», «зрелищность», «имитация», «исполнение роли», «маскировка», «симуляции»: *разыгрывать порядочность, играть в доброту, в великодушие, в демократию/делать вид, прикидываться, скрывая истинные намерения/. Интересно выражение *играть короля/вести себя как важное, почетное лицо, не являясь таким на самом деле/. Игра (и это одно из атрибутивных свойств данного феномена) дает возможность самопрезентации, маскирования, проигрывания ролей, которые невозможно испытать в реальности, позволяет хотя бы в игровом пространстве повысить свой социальный статус [7;8,с.23-25]. А довольно часто употребляемое выражение *король играет свита* в результате переосмысления получило два значения: 1) внешнее оформление порой важнее, чем суть явления; 2) образ, имидж высокопоставленной, значительной персоны формируется ее окружением.**

В философско-культурологических концепциях игры большое место занимают непредсказуемость, азарт, риск, случай. Также и в языке: *играть жизнью и смертью/испытывать судьбу, решаться сделать что-то, рассчитывая на успех/, *играть с судьбой/действовать отчаянно, рисковать/, *игра случая/непредсказуемое стечение обстоятельств, ирония судьбы/, *играть в орлянку/положиться на судьбу, случай/, *судьба играет человеком/ приносит удачу или наоборот/. Здесь отражаются такие дихотомии феномена игры, как случайное – необходимое, реальное – ирреальное, разумное – эмоциональное, рациональное – иррациональное; игра выступает как определенный способ взаимодействия с реальным бытием [7;8].*****

Не требуют особого комментария выражения *играть в молчанку/не отвечать на вопросы, не сознаваться, уходить от прямого ответа/, *играть в загадки/темнить/, *играть в прятки /хитрить, стараясь обмануть/, они широко используются в переносном смысле в разных***

типах дискурса (например, в политическом, юридическом), где речь идет вовсе не об игровых ситуациях.

Стремясь противопоставить такие бинарные оппозиции, как серьезное – несерьезное, игру – развлечение, практицизм – бесполезность, дело – безделье, говорят: *это не игрушка/о чем-то нешуточном, важном, серьезном/; пляшут, когда играют/отдыху, потехе, развлечениям свое время/*. А вот *играть в бирюльки* означает заниматься пустяками, не стоящими внимания, чепухой, ерундой, несерьезным и бесполезным делом.

Смысл выражения *играть в кошки–мышки* - соревноваться с заведомо неравным партнером, мучать кого-то, забавляться с кем-то, пользуясь своим преимуществом и превосходством положения. Его дополняют утверждения: *кошке игрушки, а мышке слезки* или *мышке с кошкой накладно играть*, где отражаются неравнозначность, неравноценность возможностей участников процесса, неравенство социальных статусов, а значит и мотивации, и игрового поведения участников взаимодействия.

Множество фразеологизмов, содержащих концепт игра, связано с различными конкретными видами игр, прежде всего азартных (карты, кости, рулетка, бега): *проиграться в прах/потерять все/, сыграть на руку кому-то/способствовать вольно или невольно/, игра не стоит свеч/дело пропавшее, не стоящее затраченных усилий и средств/, делать хорошую мину при плохой игре/скрывать свое огорчение, не обнаруживать своих истинных намерений/ и т.д.* Также из карточной игры пришли выражения: *открыть карты, спутать карты, и карты в руки, карты биты, остаться при пиковом интересе, поставить все на карту, сорвать куш, остаться в дураках, втирать очки, идти в гору, жив курилка*. Номинации карт разного достоинства (*туз, козырь, шестерка*) и их образное наполнение отражают место и положение,

занимаемое тем или иным лицом на иерархической лестнице, а соответственно и стратегию поведения индивида.

Образ карточной, да и других азартных игр эксплицирует доминантные для этого вида игрового действия значения: внутреннее напряжение, накал страстей, азарт, риск, хитрость, обман, фарт, удачу (неудачу). Такой широкой представленности терминологии азартных игр в языке способствовали социальные, культурологические, экстра- и интралингвистические причины: долгое существование азартных игр и отражение ими склонности человека к иррационализму, мистике и фатализму, а также социолингвистический фактор азартной игры, экспрессивность образа, обусловленная общеизвестностью, массовостью и популярностью этих игр [5,с.99]. Отсюда широкая система значений, связанных с подобными играми, используемых в неигровых контекстах.

Даже далекие от спорта люди понимают и употребляют в различных неигровых контекстах пришедшие из многочисленных спортивных игр выражения, актуализирующие состязательность, различные игровые стратегии [6,с.718]. Например, шахматные: *играть вслепую/действовать наугад, не зная всех обстоятельств и надеясь на авось/*, *ход конем/решительный шаг/*, *пешика в чужой игре /жертва обстоятельств/*, *цейтнот /нехватка времени/*, *рокировать/менять местами/*, *патовая ситуация/безвыходное положение/*, *пройти в ферзи/значительно продвинуться/*. Из шашек пришло выражение *выйти в дамки/достигнуть высшего уровня/*, из игры на скачках – *темная лошадка/нечто незнакомое, неизвестное/*, *поставить не на ту лошадку/понадеяться не на того, изначально неправильно сориентироваться/*; из футбола – *играть на чужом поле/действовать в незнакомых обстоятельствах, на чужой территории/*; из баскетбола, волейбола – *взять тайм-аут/остановиться, сделать перерыв/* и т.д.; из

современных компьютерных игр получило в языке прописку выражение *забанить/ограничить доступ, запретить/*.

Метафорические образы игры широко функционируют в русском языке. Смысл выражений *игра слов, игра ума, игра страстей, игра фантазии и воображения, игра архитектурных форм, игра оттенков цвета* отражает неуловимость, выразительную изменчивость, многогранность игрового действия. А еще говорят: *играют драгоценные камни, играют волны и ветер, играют мускулы, играет улыбка, играют гормоны, играет кровь, выиграли чувства, разыгрался аппетит, поигрывая саблей (плеткой, пояском, сигаретой и т.д.)*. Все они реализуют определенные представления об игре, эксплицируют такие доминантные ее смыслы, как динамичность, напряжение, изменчивое, возбужденное, особое эмоциональное и деятельное состояние [1,4]. Лингвокультурологический концепт игры, как видим, отличается большой продуктивностью метафорического переосмысления. Метафоры акцентируют наиболее значимые концептуальные характеристики феномена игры, подчеркивая его философский смысл.

Игровые аспекты гендерных отношений (а любые маскулинно-феминные взаимодействия в какой-то мере представляют собой гендерную игру) отражаются в идиомах *заигрывать/привлекать внимание/, играть глазами/бросать выразительные, призывные взгляды/, игриво/кокетливо, зазывающе/, игрунья/веселая шалунья/*. Такие модели поведения, их семантическая и стилистическая наполняемость вызывают определенные образные ассоциации.

Понятия «игра», «играть» могут отражать интриги, тайные цели, манипуляции, скрытые намерения определенной группы людей: *игра престолов, номенклатурные, политические, аппаратные, парламентские, кабинетные, дипломатические игры*. Сюда же отнесем

такие, например, выражения: *играть в реформы, играть в демократию/создавать видимость, не затрагивая глубинной сущности/, разыграть карту толерантности. Или – быть чьей-то игрушкой/являться для кого-то вещью и средством для развлечения, служить послушным орудием чужой воли/. Современное *игры в телесность* отражают модные сегодня эксперименты с внешностью.*

О тех, кто без видимых усилий, легко, весело, с виртуозной удалейю выполняет свою работу, говорят, что они делают это *играючи*. Так акцентируется креативный, созидательный, творческий характер игры [7,8]. В силу амбивалентности, парадоксальности и русского менталитета, и самого феномена игры, последний характеризуется и достоинствами, и недостатками, а соответственно имеет как положительную, так и отрицательную коннотации. Например, выражения *доиграться /нехорошо закончить, оказаться в неприятной ситуации/, играть краплеными картами/вести себя нечестно/, вести двойную игру/двурушническое, двуличное поведение/ маркируются негативно, а *честная игра/поведение в рамках нравственных норм и моральных правил/ или умение проигрывать/ способность достойно воспринять неудачу, поражение/ - позитивно. Однако чаще ситуация оценивается нейтрально: опасная игра/рискованное предприятие/, выйти из игры/перестать участвовать в чем-то/, раскрыть чью-то игру/обнаружить чужие тайные намерения/ и т.д.**

Выражение *играть с огнем* (если, разумеется, речь идет не о файер-шоу) означает совершать опасные для себя действия, легкомысленно и неосторожно относиться к чему-то опасному (у англичан – играть с чем-то острым), *сыграть в ящик* - значит умереть.

Итак, образ игры занимает важное место в русском языковом сознании. Исследование концепта игра и его разновидностей позволяет

проследить процесс образной концептуализации знания об этом универсальном феномене.

Рассмотренные контексты употребления иллюстрируют особенности и сущностные свойства данного феномена, коммуникативные и социальные составляющие игрового поведения. Доминантные смыслы, ключевые идеи, объединяющие рассматриваемые образы, актуализируют как базовые принципы, характерные для феномена игры в целом, так и специфические особенности различных видов игровой деятельности. Они соотносятся с такими сущностными признаками игры (выделяемыми Хейзингой, Финком, Гадамером, Гроссом, Витгенштейном, Бахтиным, другими исследователями), как свобода, возможность выбора, противопоставление обыденности, выключенность из реальности, состязательность, агональность игрового процесса, наличие партнеров, обязательность правил, непредсказуемость результата, возможность самоидентификации и самопрезентации. Мы попытались выявить эксплицируемые в языке ключевые идеи, воплощаемые понятием игра, актуальные для концептуализации и оценки различных сфер бытия и видов человеческой деятельности, одни из которых связаны с игровыми практиками, а другие вовсе не являются игровыми. Впрочем, в условиях постмодернистского социума трудно сказать однозначно, где заканчивается игровое пространство и начинается «неигровая» реальность.

Список литературы:

1. Бакмансурова А.Б. Диахронический анализ концепта «игра»: на материале древне- и средневерхненемецкого периодов: автореф. дис... канд. фил. наук [Электронный ресурс]. - URL: <http://cheloveknauka.com/diahronicheskiy-analiz-kontseptta-igra> (дата обращения 20.04.2015)

2. Балакин С.В. Влияние социального фактора на деривацию концепта «игра» // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. - Выпуск 5 (61).-2008.-С.229-232.

3. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16: Лингвистическая парадигма. - М.: Прогресс, 1985. – С. 108-115.

4. Мещанова Н.Г. Метафоры игры в русском языке (на материале образов театральной игры и азартной игры) [Электронный ресурс]. - URL: <http://cheloveknauka.com/metafory-igry-v-russkom-yazyke> (дата обращения 4.05.2015)

5. Петрина В.С. Азартные игры как источник метафор в русском и французском языках // Вестник Московского университета. Серия 9 “Филология”.- 2011.- № 1 – С. 98-103.

6. Петрина В.С. Фразеологизмы спортивно-терминологического происхождения в русском и французском языках // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2011» . – М.: МАКС Пресс, 2011. – с. 718-720.

7. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия [Электронный ресурс]. -URL: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt> (дата обращения 9.04.2015)

8. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. - М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.

References:

1. Bakmansurova A.B. Diahronicheskiy analiz koncepta «igra»: na materiale drevne- i sredneverhnenemeckogo periodov. avtoref. dis... kand. fil. nauk [Jelektronnyj resurs].- URL: <http://cheloveknauka.com/diahronicheskiy-analiz-kontsept-a-igra> (data obrashhenija 20.04.2015)

2. Balakin S.B. Vlijanie social'nogo faktora na derivaciju koncepta «igra» // Vestnik Tambovskogo universiteta. Serija: Gumanitarnye nauki. - Vypusk 5 (61).-2008.- S.229-232.

3. Vitgenshtejn L. Filosofskie issledovanija // Novoe v zarubezhnoj lingvistike. Vyp. 16: Lingvisticheskaja paradigma. - M.: Progress, 1985. – С. 108-115.

4. Meshhanova N.G. Metafory igry v russkom jazyke (na materiale obrazov teatral'noj igry i azartnoj igry) [Jelektronnyj resurs]. -URL: <http://cheloveknauka.com/metafory-igry-v-russkom-yazyke> (data obrashhenija 4.05.2015)

5. Petrina V.S. Azartnye igry kak istochnik metafor v russkom i francuzskom jazykah // Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 9 “Filologija”. - 2011.-№1 – S. 98-103.

6. Petrina V.S. Frazеologizmy sportivno-terminologicheskogo proishozhdenija v russkom i francuzskom jazykah // Materialy Mezhdunarodnogo molodezhnogo nauchnogo foruma «LOMONOSOV-2011» . – М.: МАКС Press, 2011. – s. 718-720.

7. Fink Je. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytija [Jelektronnyj resurs].- URL: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt> (data obrashhenija 9.04.2015)

8. Hejzinga J. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury. - М.: Progress-Tradicija, 1997. – 416s.