

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ
ПОЛЯ ИГРЫ



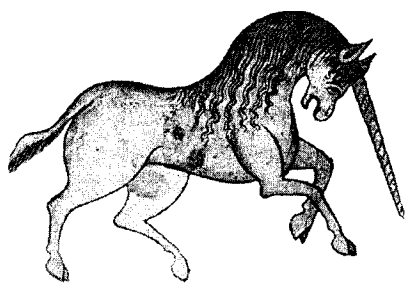
ЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЯЗЫКА



РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАУК

ЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЯЗЫКА

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ
ПОЛЯ ИГРЫ



РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАУК
ИНСТИТУТ ЯЗЫКОЗНАНИЯ



ЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЯЗЫКА

РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАУК
ИНСТИТУТ ЯЗЫКОЗНАНИЯ



ЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЯЗЫКА

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОЛЯ ИГРЫ

Ответственный редактор
член-корреспондент РАН *Н. Д. Арутюнова*

 ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ИНДРИК»
Москва 2006

УДК 81

ББК 81

Л 69

*Издание осуществлено при финансовой поддержке
Российского гуманитарного научного фонда
(проект № 05-04-16070)*



Редакционная коллегия:

канд. филол. наук *М. Л. Ковшова*,
канд. филол. наук *Н. Ф. Спиридонова*,
канд. филол. наук *П. А. Беляева*

Логический анализ языка. Концептуальные поля игры /
Отв. ред. член-корр. РАН Н. Д. Арутюнова. — М.: Индрик,
2006. — 544 с.

ISBN 5-85759-368-9

Книга содержит материалы очередной международной конференции, проведенной проблемной группой «Логический анализ языка» в Институте языкознания РАН в июне 2004 года. В центре внимания авторов находится проблема общей дефиниции концепта «Игра». Рассматриваются признаки и цели игр: игра как борьба, соревнование, развлечение, тренировка разных видов способностей — физических, ментальных, профессиональных, психических и др. В ряде статей очерчивается ассоциативное поле игры, образуемое такими понятиями, как судьба, случайность, удача, везение, азарт и др. Особое внимание уделено роли игрового начала в разных видах культуры. Подробно рассматриваются формы жизни, подводимые под понятие игры, на материале разных языков — новых и древних: языковые игры (шутки, остроты, анекдоты и др.), спортивные игры, игры в мире искусства, в частности в художественной литературе (пародии, лимерик и др.), социальные игры, азартные игры (игры в карты, рулетку и пр.), игра в межличностных отношениях, игра-представление, ритуальные игры и др. Предлагается классификация игр по их цели. Особое внимание уделено интерпретации игры в художественных произведениях, в частности роли правил и их нарушений, а также процессу превращения нарушений правил в правила. Анализируются виды метафоризации игровой терминологии в русском и некоторых других языках.

ISBN 5-85759-368-9

© Коллектив авторов, 2006

© Издательство «Индрик», 2006

Н. Д. АРУТЮНОВА

ВИДЫ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Из всех живых существ играть по-настоящему способен только человек. И человек только тогда становится по-настоящему человеком, когда играет.

Ф. Шиллер

Феномен «игры» является объектом всех наук, входящих в поле антропологии. Для культуролога — это происхождение игры и ее место в разных видах культуры. Для психолога — это воздействие на человека игровых событий (риска, азарта, везения и невезения, проигрыша и выигрыша), а для социальной психологии — это виды межличностного общения во всех его формах, для философа — это роль игровой модели в формировании разных типов мышления, поведения и деятельности человека, для педагога — это роль игры в воспитании и обучении детей, которая существенно увеличилась в связи с развитием компьютерных игровых программ.

Понятие игры присутствует во всех видах деятельности человека, говоря шире, во всем том, что *живо и подвижно, что живет и действует*. В итоге: *Вся наша жизнь — игра*. Но жизнь не только игра, но и игрушка: *Давайте пить и веселиться, Давайте жизнь играть* — призывает поэт. Если *игра* *жизнью* обещает веселье и радость, то *игра с жизнью* есть в то же время *игра со смертью*, но сама *смерть*, включающая в свою семантику признак «неподвижности», не совместима с понятием игры, если, разумеется, отвлечься от потусторонних развлечений.

Итак, все живые существа играют: животные и дети, взрослые люди, а теперь также в игру включилась электронная техника, выполняющая функцию контрагента. Игра требует партнера или адресата (зрителя), но не обязательно игроки однородны и равносильны: человек, особенно ребенок, любит играть с жи-

вотными, взрослые с младенцами или с судьбой, кошка с мышкой и т. д. В этом последнем случае игра тренирует кошку в роли хищника, а мышку — в роли жертвы. Играют не только живые существа, но и природные объекты: *И нищий наездник таится в ущелье, Где Терек играет в свирепом весельи, Играет и воеет, как зверь молодой* (Пушкин); *Но, Боже! Как играли страсти его послушною душой* (Пушкин). *Играть* чем-либо значит обращаться как с игрушкой, как бы заменяющей партнера. Но это уже другое, фигуральное значение слова *игра*.

Особенно велика роль понятия игры в тех видах активности, которые предполагают борьбу и соперничество — в политике, спорте, войне и других видах деятельности, требующих применения стратегических программ и планов, в рамках которых неизбежно развиваются разные формы обмана и мистификации, прилегающие к семантической зоне игры.

Понятие игры занимает немалое место даже в математике, в которой теория игр выделена в особый раздел. Цель теории игр состоит в поисках оптимального разрешения конфликтов в ситуации неполного знания и в противоречивой обстановке. Математические теории игр разрабатываются применительно к самым разным сферам социальной и личной практики: экономике, военному делу, биологии, юриспруденции, этике, социологии, технике, прогностике и даже медицине (так называемые «игры на выживание»); см. подробно [Воробьев 1973: 249–283].

Все формы речевой деятельности так или иначе связаны с игрой. «Термин *языковая игра*, — писал Л. Витгенштейн, — призван подчеркнуть, что *говорить* на языке — компонент деятельности или форма жизни» [Витгенштейн 1994: 90]. Напомним, что в концепции языка Витгенштейна центральное место занимала не номинация объектов и ситуаций, а целенаправленное использование актов речи. Формула Витгенштейна «Не спрашивайте меня, что значит слово, спросите лучше, как оно употребляется» изменила направление семантических исследований, которые все чаще стали оперировать размытыми понятиями, в частности семантическими прототипами. В список языковых игр, предложенный Витгенштейном, входят не только различающиеся по коммуникативной цели высказывания — вопросы, приказы, информирование, просьбы, приветствия, благодарности, проклятия, мольба и др., но также остроты, сочинение и чтение забавных историй и рассказов, игра в театре, распевание хоровых песен, решение арифметических задач, перевод с одного языка на другой и пр. [Там же]. Витгенштейн подчеркивал, что манипулирование вы-

сказываниями, чрезвычайно многообразно и их смысл не заложен в акте номинации. В качестве примера Витгенштейн ссылался на многообразие функций восклицательных предложений: *Воды! Прочь! Ой! На помощь! Прекрасно! Нет!* [Там же: 91–92]. О концепции Л. Витгенштейна см. в статьях Е. Д. Смирновой и А. Д. Кошелева; см. также [Арутюнова 1976: 105–117]. Мы коснулись здесь языковой теории Витгенштейна, поскольку в ней присутствуют некоторые идеи, получившие развитие в когнитивизме. В частности, Витгенштейн подводит к мысли о том, что акт говорения представляет собой нерасторжимое единство выраженного и подразумеваемого, семантики и прагматики. Необходимость обращения к неэксплицированным смыслам в последние годы подчеркивалась многими авторами. Так, Ст. Тайлер считал, что предложение есть мгновенно возникающая целостная единица (*emergent unity*), результат не столько сцепления знаков, сколько слияния «сказанного» и «несказанного» (*the said and the unsaid*), в котором пресуппозиции и импликации, ретроспектива и перспектива взаимообуславливают друг друга. Поэтому создание и понимание акта говорения не обеспечивается значениями знаков и правилами их сочетаемости. При этом понимание развивается от целого к его компонентам, а не наоборот [Tyler 1978: 459–461]; см. также [Gadamer 1976]. Для нас важно подчеркнуть, что основной причиной этого является присутствие почти во всех видах речевой деятельности разных форм игры. Внимание к неявным смыслам в семантике высказывания постепенно распространилось на исследования значений слов, особенно заметное в работах когнитивного направления. Интерес Витгенштейна к концепту игры стимулировал введение в лингвистический анализ понятия «фамильного сходства», т. е. имел своим следствием описание неких семантических прототипов, своего рода «блуждающих», размытых смыслов, не сводимых к набору инвариантных признаков, но образующих некое ассоциативное поле. В сходном значении используются также пришедшие из психологии и ставшие популярными в лингвистике термины «фрейм» (он был введен М. Минским) и «скрипт». Термин фрейм объединял энциклопедическую и прагматическую информацию, организованную в виде сценариев; см. об этом [Attardi 1994: 196–200]. Таким образом, и здесь концепт игры уводил исследования в сторону когнитивизма [Вежбицкая 1996: 201 и сл.].

Специфика понятия игры и значений слов, его выражающих, побудила авторов данной книги, прежде всего, обратиться к проблеме дефиниции «игровой семантики» (см. статью А. Д. Кошеле-

ва). Наряду с этим исследуется ассоциативное поле игры, роль игрового элемента в разных видах дискурса и жизненных ситуаций, метафорика игры, изменение функций игры в национальных культурах и многое другое.

Чтобы дать определение понятию «игра», надо очертить, хотя бы приблизительно, зону денотации соответствующих слов и, прежде всего, глагола *играть* и имени *игра*. Эта задача осложнена — с одной стороны — тем, что упомянутые слова широко используются как потускневшие метафоры, а с другой — тем, что невольно в естественный язык вторгается употребление, построенное на переносе значения в ту или другую специальную сферу. Мы уже не говорим о многозначности слова *играть* и его вхождении в серию устойчивых сочетаний: *играть жизнью, играть с огнем, играть людьми, играть на нервах, играть свадьбу, играть в молчанку, играть словами* и др. ; см. [Paillard 2004: 204–213].

Итак, в каких сферах можно наблюдать игровые действия? В зону действия игры попадают: священнодействие, ритуал, магия, литургия, таинства и мистерии, маскарад и праздник, в том числе религиозный, т. е. обращенный к Богу, карнавал и театр, цирковые представления и юродство, война и турнир, олимпиады и все виды соревнований, спорт и спор, флирт, кокетство и судебные разбирательства, искусство, выводящее человека за пределы действительности и этим способствующее ее пониманию или, наоборот, затемняющее ее смысл, языковые игры (шутки, каламбуры, пародии, остроты, паронимы, лимерики и пр.). «Комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, вовсе не глупа. Она живет вне рамок противоположности „мудрость — глупость“» [Хейзинга 1992: 16]. «Если игра лежит вне дизъюнкции мудрости и глупости, — продолжает Й. Хейзинга, — то она точно так же не знает различения истины и лжи. Выходит она и за рамки противоположности добра и зла. В игре самой по себе... не заключено никакой моральной функции» [Там же]. Разумеется, если не иметь в виду всякого рода отступления от игровых правил.

Игра часто характеризуется через антонимию «серьезное — несерьезное». Но подведение игр под понятие «несерьезное» не всегда хорошо согласуется с весьма серьезным исходом некоторых видов «игр». Так, к «играм» некоторые антропологи относили каннибальские пиршества, а социологи — алкоголизм, наркоманию и преступную деятельность. Тем не менее игры обладают разной степенью эстетичности. «Узы, связующие игру и красоту, тесны и многообразны», — замечает Хейзинга [1992: 16–17].

Все формы жизни, которые были названы выше, анализируются в тех или других теориях при обсуждении «игровых» проблем, но в обыденной речи не ко всем им применимо слово *игра*. С другой стороны, концепт «игра» иногда распределен между разными словами, причем в разных языках денотация «игры» различна. Создается впечатление, что почти все формы жизни, кроме разве работы (но для артиста также и работа), либо входят в поле игры, либо с ним соприкасаются. Поэтому, чтобы дать определение «игры», нужно выделить то, что мы в обыденном языке называем игрой. Тогда дефиниция концепта «игра» совпадет (или сближится) с дефиницией значения слова *игра*.

Нам представляется желательным разделить, прежде всего, два вида людической деятельности: 1) изолированные игры, отделенные от корыстных (материальных) интересов игроков, т. е. игры для тренировки, удовольствия, развлечения, времяпрепровождения и самоутверждения, а также игры, с игрушками и без партнера и адресата (зрителя); 2) игры «совмещенные», или «вовлеченные» в поведение человека в обществе, игры замаскированные, скрытые. К первым относятся «изобретенные», искусственно созданные игры, такие как *шахматы* и *карты*, *жмурки* и *прятки*, *игры в куклы*, *мячик* и пр., все то, во что *играют*, а не то, что *делают*; ср. *играть в жмурки*, но *делать уроки*. Ко вторым — неявные стратегии и тактики, сопровождающие жизнь человека в обществе и направленные на достижение скрытой цели. Ср., например, описание светского поведения и любовных игр Онегина: *Как рано мог он лицемерить, Таить надежду, ревновать, Разуберять, заставить верить, Казаться мрачным, изнывать, Являться гордым и послушным, Внимательным иль равнодушным! ... Подслушать сердца первый звук, Преследовать любовь, и вдруг Добиться тайного свиданья ... И после ей наедине Давать уроки в тишине!* (гл. 1, 10, 11); ср. также: *Алексей продолжал играть роль рассеянного и задумчивого* (Пушкин). Использование слова *игра* в этой сфере не является первичным и представляет собой стертую метафору. Игры первого типа свойственны жизни природного человека и первобытного общества. Затем, постепенно усложняясь и видоизменяясь, они переходят в мир цивилизации. Игры второго типа составляют саму суть и форму жизни цивилизованного человека и общества. Основным признаком «вовлеченных» игр является несоответствие явного неявному, выраженного потаенному, т. е. присутствие в поведении неискренности, фальши, притворства, лицемерия, обмана, розыгрыша. Иначе говоря, игровое поведение не только не выдерживает, но даже не подлежит истинностной оценке.

Сосуществование с людьми и жизнь среди людей постоянно вводит в свои формы игровые элементы, создающие двуплановость жизни, двойственность социального бытия и двуголосность сознания. Социальная жизнь, включая жизнь семьи, не может быть однозначной. Она необходимо совмещает в себе два компонента: игровой и органичный, свойственный природному человеку вид поведения. По мере того как цивилизация укрепляет свои позиции, игровой элемент выходит на первый план. Как только появляется у человека личный интерес, жизнь необходимо раздваивается. Более того, как только в обществе начинают действовать правила этикета, отделяющие чувства от действий, как только вырабатываются определенные поведенческие нормы и тактики, в социальную практику входит игра.

Такого рода игры изучаются и определяются в социальной психологии, на идеях и терминологии которой мы коротко остановимся.

Под играми в социальной психологии имеются в виду все типы межличностных отношений, начиная с семейных и кончая деловыми. Ученые этого направления полагают, что важные социальные контакты чаще всего протекают по законам игры [Берн 1996: 14]. Одной из основных составляющих игры являются поощрительные реакции (комплименты, выражения согласия и одобрения, восторг, аплодисменты, похвала и пр.). В социальной психологии их принято называть «поглаживаниями» (*strokes*). Ассоциация игры с «поглаживаниями» аналогична ассоциации смеха со щекоткой; см. [Козинцев 2002: 5–42]. В расширенном смысле термин «поглаживание» относят к любому акту, предполагающему признание присутствия другого человека [Берн 1996: 10; Berne 1964: 15].

Обмен «поглаживаниями» составляет транзакцию — основную единицу общения. Успешный ритуальный диалог должен соблюдать равенство «поглаживаний» с той и другой стороны. Игра же определяется в социальной психологии как серия следующих друг за другом взаимодополнительных транзакций с непредсказуемым исходом [Берн 1996: 9 и сл.]. От других форм общения игры отличаются: 1) скрытыми мотивами и 2) возможностью выигрыша. Иными словами, акцент поставлен на том, что в игру вовлечен интерес.

В социальной психологии выделяются определенные типы игр: «Игры на всю жизнь», «Супружеские игры», «Игры в компаниях», «Сексуальные игры», «Игры преступного мира» и др. При этом номинациями разных форм игр часто служат разговорные реплики, характеризующие те или другие межличностные

отношения; например: «Ну что, попался, негодяй» (Now I've got you, son of a bitch — выражение победы), «Посмотри, что я из-за тебя сделал» (See what you made me do — упрек) [Берн 1996: 52 и сл.; Berne 1964: 64–80].

Теперь перейдем к прямому и более для нас важному значению слова *игра*, а именно к «автономной» игре. Если социальная игра нераздельна, т. е. включена в жизнь общества, то собственно игра «неслиянна». Она замкнута неким анклавом, выключена из течения серьезной и деловой жизни. Именно это значение выделено как первое из 11 значений «игры» в Словаре Ушакова: «развлекаться, забавляться, резвиться». Таким образом, за основной признак игры принимается функция игрового анклава в жизни человека, его эмоциональное воздействие, получающее положительную оценку.

Приведем также определение игры, данное известным нидерландским ученым Йоханом Хёйзинга: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием „иного бытия“, нежели „обыденная жизнь“» [Хёйзинга 1992: 41]. Такая дефиниция, как полагает Хёйзинга, охватывает всё, что у животных, детей и взрослых называется игрой: игры, нацеленные на развитие ловкости, силы, ума, азартные игры, показы и проказы. Определение Хёйзинги, как подчеркивает он сам, в некоторых языках распределено между несколькими словами, например, в греческом оно выражается словами *paidia*, *athurma*, *agon*. Первое относится к детским играм и забавам, радостным и беззаботным; второе ставит акцент на неважности, незначительности, «пустяковости» игр в жизни, третье покрывает область состязаний и поединков, столь важных в жизни греков. Об агонистике см. подробно в статьях С. А. Ромашко и А. В. Вдовиченко.

В латыни, в отличие от греческого, поле игры в основном покрывалось одним словом *ludus*, *ludere*, которое Хёйзинга использовал в названии своей книги — «*Homo ludens*» — «Человек играющий». Слово это, как мы знаем, не перешло в романские языки, в которых значение «игры» получило слово *iocus*, *iocare*, имевшее в латыни значение 'шутка', 'розыгрыш'.

Если ориентироваться только на те формы жизни, которые соответствуют употреблению слов *игра* и *играть* в их прямом (первом) значении, то основной чертой «игры» как раз и следует

признать ее выключенность из обыденного существования, но в то же время сохранение связи с жизнью. Игра — это своего рода анклав — другая жизнь, инобытие, по выражению Хёйзинги.

Не расставшись с признаками жизни, игра делает максимум усилий, чтобы вернуться в жизнь, связать себя с ее самыми прозаическими выгодами — денежными наградами и выигрышами; ср. например, карточные игры и особенно рулетку. Из развлечения игра превращается в занятие корыстное и не джентльменское. Вместо потехи игра может обернуться трагедией, как это случилось с Германном в «Пиковой даме». Поэтому участие в игре стало оцениваться с моральной точки зрения двойственно. Ср. рассуждение Игрока Достоевского, который сам был игрок, причем играл не только для развлечения и из азарта, но также из нужды в деньгах: «Есть два вида игры, одна — джентльменская, другая — плебейская, корыстная, игра всякой сволочи» [Достоевский/5: 216]. Джентльмен играет для одной только забавы. Настоящий джентльмен, занимаясь игрой, как бы даже не замечает «грязь всей этой сволочи и всей обстановки» [Там же]. «Однако же, — рассуждает далее Игрок, — иногда не менее аристократичен и обратный прием — замечать, то есть присматриваться, даже рассматривать, например, хоть в лорнет, всю эту сволочь; но не иначе, как принимая всю эту толпу и всю эту грязь за своего рода развлечение, как бы за представление, устроенное для джентльменской забавы» [Там же: 217]. Джентльмен не интересуется выигрышем. Для него игра судьбоносна. Она дает ему ощущение азарта, чувство своего характера и своей судьбы, возможности ее мгновенной перемены. Проигравши все в рулетке, Алексей Иванович (Игрок) вдруг обнаруживает у себя последний гульден. «Будет на что пообедать», — думает он. Но вместо обеда он идет вновь играть и выигрывает 80 гульденов. «Стоит только хоть раз выдержать характер, и я в один час могу всю судьбу изменить!» — думает он [Там же: 318]. Итак, игра обращает человека к мыслям о пользе и вреде риска, о судьбе и случайности, о расчете и везении, о воле и безволии, о взлете и падении, о неполноте знаний человека о себе и своей жизни, но также об отношении правил игры к правилам морали.

В определении Хёйзинги подчеркнуто, что игра ведется по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам. Действительно, всякое нарушение правил в канонических играх карается. Нарушитель правил уподобляется преступнику. Однако нарушение правил выполняет еще одну функцию. Оно может создавать игру. Игры, в которые мы играем, не всегда запрограм-

мированы. Они могут возникать спонтанно, врываясь в течение жизни. В этом случае переход от обыденной жизни к игре маркируется нарушением правил.

Это хорошо видно на примере языковых игр, описанных в книге В. З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры» [Санников 1999]. Книга содержит богатый языковой материал и обширную библиографию. Все языковые игры (шутки, остроты, каламбуры, пародии, дразнилки, паронимы, лимерики и т. п.) образуют своего рода игровые прорывы, вставные эпизоды в течение разговора. Однако игра без правил невозможна. Поэтому нарушения правил дискурса формируют свои правила, создающие языковую игру. Все тропы и риторические приемы построены на нарушениях языковых правил и стандартов речевого поведения. Эти нарушения задают границы поэтических анклавов в обыденной речи. При этом в художественной литературе вырабатываются правила включения «анклавов» в текст.

Точно так же в природе нарушение «правил», т. е. нормального состояния среды или смены сезонов, воспринимается как игра. В «Словаре» Даля «игра природы» толкуется как «уклонение ее в произведениях своих от обычного, общего, уродливость и выродок, случайное сходство, подобие, например, сходство камня с растением, животным, человеком» [Даль/2: 7]. Так, может внезапно *разыгаться гроза, буря, шторм*. Эти явления как бы создают «художественный текст» природы, в котором сходство камня с человеком или растением может восприниматься как своего рода «природная» метафора, которая затем переходит в язык. Точно так же, как в природе, в человеке может *разыгаться буря, страсть, взыграть кровь*, вводя в его психическую жизнь, а затем и в язык игровые метафоры.

Капитан Лебядкин в «Бесах» Достоевского говорит: «Россия есть игра природы, но не ума» [Достоевский/10: 209]. Это высказывание можно истолковать в том смысле, что Россия образует своего рода анклав, выпадая из принятых в Европе правил, причем нарушения правил становятся для нее правилами. Ср. рассуждение Игрока о созвучности русского характера игровым формам жизни [Достоевский/5: 225].

Таким образом, кроме узаконенных игровых анклавов — карточных и спортивных игр, шахмат, олимпиад, карнавалов, спектаклей и пр., существуют спонтанные игры, обособление которых задается нарушением естественных правил ведения разговора и составления текста, превращаемых в специфические правила, подобные игровым.

Итак, пока мы приняли два признака игры: ее обособленность, исключенность из обыденного течения жизни, и наличие правил, определяющих ее развитие. Каков же характер игровых правил? Правила игры не столько диктаты, сколько запреты. Поэтому они не предопределяют с необходимостью течение и результат игры. Игрок всегда стоит перед выбором игрового хода и его осуществлением (последнее условие касается спортивных игр, в которых на первый план выдвигается ловкость, сила и умение). Но выбор в игре, как и в жизни, делается в ситуации дефицита знаний. В разных играх соотношение знания/незнания различно. Так, в карточных играх игроки не знают карт своего противника, в азартных играх, например в рулетке, сколько бы не делали игроки расчетов, исход игры практически непредсказуем. Он зависит не только от умения, но и от каприза судьбы.

Следующим важным признаком игры является, таким образом, непредсказуемость ее развития, а следовательно, ее результата. В этом отношении игра моделирует жизнь. Игроки часто расценивают свои игровые удачи или неудачи как вмешательство рока. Так или иначе, непредсказуемость исхода является необходимым признаком игрового действия. Исход же игры, ее конец определяется в терминах выигрыша для одного партнера и проигрыша — для другого. Тем самым игра осмысливается в терминах борьбы или соперничества.

Обычно в определениях игры упоминается воздействие на эмоциональное состояние игроков: игра развлекает, возбуждает, создает внутреннее напряжение, вселяет надежду на мгновенное и коренное изменение жизни к лучшему, разгоняет или навевает специфическую «картежную» скуку; ср.: *Зовут заборных игроков Бостон и ломбер стариков, И вист доныне знаменитый, Однообразная семья, Все жадной скуки сыновья* (Пушкин).

Игра начинается с условного равенства партнеров, а кончается их неравенством (ничья для классических игр не типична).

Итак, мы отметили основные признаки классической игры: 1) локализация в пространстве и времени, 2) исключенность из обыденного течения жизни, 3) наличие контрагента, 4) протекание в форме чередования игровых действий противников, 5) выбор игрового хода в условиях неполного знания игровой ситуации, 6) наличие обязательных правил (прежде всего, запретов) при выборе игровых действий, 7) воздействие на эмоциональное состояние играющих, 8) завершение игры победой или поражением играющих сторон. А. Вежбицкая выделяет сходные правила в качестве семантического инварианта общего понятия игры. Она

добавляет к ним признак длительности протекания игры во времени: «люди делают это в течение длительного времени», а также, что, играя, люди «хотят, чтобы что-то произошло», причем «если бы они не делали это, они бы не хотели, чтобы что-то произошло» [Вежбицкая 1996: 213–214].

Игра-2, т. е. «совмещенная» игра, отличается от классической игры, прежде всего, тем, что она включена в жизнь и в цивилизованном мире определяет ее формы и нормы поведения. Это в одной своей части инверсия игры, превращающая нарушение правил поведения природного человека в правила поведения члена цивилизованного общества. Подобно тому как игра природы порождает уродов и выродков (см. выше определение Дала), игра, введенная в социум, занимаясь воспитанием природного человека, в то же время формирует мошенников и преступников — уже не природных, а социальных. Действительно, ничто так не располагает к интригам, лицемерию и обману, т. е. к нарушению моральных правил, как игра. Карточная игра создала профессию шулера. Его действия подчиняются своего рода правилам. Они распределены по определенным типам, имеющим названия. Даль перечисляет целую серию шулерских действий: *крап, наколка, клины, боченки, липок, передержка, баламут, кругляк, абцуг, коробок, резка, нахлобучка, оборотка, подсыпка, верховка, спуск, телеграф* и др. [Даль/2: 7]. Итак, игра развивает ловкость и хитрость, честность и бесчестность, систему правил, в том числе маскирующих естественные формы жизни, но и систему их нарушений.

В заключение мы хотим подчеркнуть, что основное противоречие игры состоит в том, что непредсказуемость ее хода — с одной стороны — дарует веру в свободу выбора игрового хода, а с другой — суеверие касательно неизбежности игрового исхода. Игрок в одно и то же время и господин и раб своей судьбы.

ЛИТЕРАТУРА

- Арутюнова 1976 — Арутюнова Н.Д. Логические теории значения // Принципы и методы семантических исследований. М., 1976.
- Берн 1996 — Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. СПб.; М., 1996.
- Вежбицкая 1996 — Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. М., 1996.
- Витгенштейн 1994 — Витгенштейн Л. Философские работы. М., 1994. Ч. 1.
- Воробьев 1973 — Воробьев Н.Н. Приложения теории игр // Успехи теории игр. Вильнюс, 1973.

- Даль — Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка. М., 1979. Т. 2.
- Достоевский — Достоевский Ф. М. Полное собрание сочинений. В 30 т. Л., 1972–1990.
- Козинцев 2002 — Козинцев А. Г. Об истоках антиповедения, смеха и юмора (этюд о щекотке) // Смех: истоки и функции. СПб., 2002.
- Санников 1999 — Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
- Хёйзинга 1992 — Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
- Attardi 1994 — Attardi S. Linguistic theories of humor. Berlin; N. Y., 1994.
- Berne 1964 — Berne E. Games people play. The psychology of human relationships. USA, 1964.
- Gadamer 1976 — Gadamer A. H. Philosophical hermeneutics. Berkeley, 1976.
- Paillard 2004 — Paillard D. A propos de *играть*: variation et identité // Сокровенные смыслы. Слово. Текст. Культура. М., 2004.
- Tyler 1978 — Tyler A. St. The SAID and the UNSAID. Mind, meaning and culture. N. Y. etc., 1978.

А. В. ВДОВИЧЕНКО

НАУКА ОБ ИГРЕ. АНТИЧНЫЕ И ДИСКУРСИВНЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ОБЪЕКТЕ ЛИНГВИСТИКИ

Если аутентичными свойствами языкового материала считать мыслимые *ситуативность* («все вербальные действия производятся в мыслимых условиях совершения и соотнобразуются с ними при порождении и восприятии вербального материала»), *актуальность* («все вербальные элементы нужны коммуниканту для совершения определенного действия в коммуникативном пространстве и направлены к достижению определенной коммуникантом цели») и *коммуникативность* («все вербальные действия обращены к мыслимому адресату»), то, по-видимому, *естественный языковой материал* всегда и непременно представляет собой *игру*: коммуникант постоянно анализирует ситуацию и коммуникативное пространство (= поле игры), ставит перед собой определенные цели (= желает добиться результата в игре), анализирует способы вербальных действий (= избирает тактику и стратегию игры), его действия направлены на адресата (= партнера, соперника в игре). В таком понимании естественные (игровые) свойства вербального материала вполне уместаются в русле *дискурсивной парадигмы* его описания.

В отличие от последней *предметная парадигма*, сложившаяся в античности, полностью исключила «игровые» (естественные дискурсивные) свойства вербального материала из процедуры его анализа и описания: констатация прямой корреляции «знак — значение» обернулась (и зачастую до сих пор оборачивается) устойчивым конструированием системы и структуры на разных уровнях языковой предметности; цель такой процедуры обыкновенно видится в обнаружении «значений», присущих предметному вербальному элементу, хотя именно он вне «игры» — т. е. вне постоянно актуального, постоянно нового коммуникативного

процесса — не имеет никаких «значений» и вообще не может быть признан естественным материалом). В настоящей статье я попытаюсь показать, каким образом получилось так, что на определенном этапе лингвистика была наукой, изучающей не естественную коммуникативную «игру», а предметные слова, словесные системы, структуры и пр., которые, якобы, обладали автономными свойствами, но которые в действительности ничего не значат и никому не нужны вне «игры».

Предметность понимания «языка» и сопутствующий этому логический подход к анализу его феноменов возникают на заре европейского языкознания сами собой как неосознанный результат созерцания первой и главной очевидности — словесного материала, наблюдаемого в устном и письменном языковом процессе. Другими словами, предметная парадигма возникает в момент, когда в естественном речемыслительном процессе замечается только слово и его значение, а говорящий и его субъектное действие изгоняются из теоретической схемы. В устанавливаемой прямолинейной корреляции «знак—значение» причиной и гарантом взаимопонимания коммуникантов признается знание «слов», «словесной системы языка», и поскольку «слова» и «язык» известен всем наблюдаемым коммуникантам, то фактор говорящего и его субъектного действия не составляет отдельного теоретического вопроса.

Так, в античной традиции слово и звук в первую очередь оказались замеченными философствующим языкознанием в качестве своего главного материала. В диалоге «Кратил» — не первом, но вполне характерном образчике первоначального лингвистического теоретизирования — отчетливо просматриваются стадии, по которым размышление достигает твердого основания, т. е. *слова* как основного объекта рефлексии и затем уже *звука* как его части:

Сократ. ...Случается ли тебе о чем-нибудь говорить: это истинно сказано, а это ложно?

Гермоген. Мне — да.

Сократ. А посему одна речь может быть истинная, а другая ложная?

Гермоген. Разумеется.

Сократ. В таком случае тот, кто говорит о вещах в соответствии с тем, каковы они есть, говорит истину, тот же, кто говорит о них иначе, лжет?

Гермоген. Да.

Сократ. Получается, можно вести речь и о том, что есть, и о том, чего нет?

Гермоген. Верно.

Сократ. А истинная речь истинна целиком или при этом *части* ее могут быть неистинными?

Гермоген. Нет, и *части* тоже будут истинными.

Сократ. А как? Большие части будут истинными, а малые — нет? Или все будут истинными?

Гермоген. Все. Я по крайней мере так думаю.

Сократ. Так вот: то, что ты называешь малой частью нашей речи, отличается от имени?

Гермоген. Нет. *Имя и есть наименьшая часть* (Кратил, 385 bc).

Замечательно, что в последовательности приводимых аргументов мысль о том, что *речь состоит из частей*, относится к области необсуждаемого, общепризнанного. Остается только указать на то, что этой частью и является имя. Соответственно, если оставить в стороне риторическое нарушение казуистики части и целого — а именно на этом выстроен окказиональный софизм убеждающего Сократа, имеющего предметом рассуждения не имя как таковое, а *правильность* имен, — оказывается вполне естественным, как считает Платон, признавать, что *речь* (истинная или ложная) *состоит из имен* (истинных или ложных) *как минимальных ее частей*. Далее, следуя за видимым предметным элементом речи, которая предстает теперь в виде набора имен (а имя мыслится как подражание сущности, причем в разряд имен попадают не только существительные, но и другие знаменательные «части речи»), лингвистическая рефлексия неизбежно приходит к звуку как минимальной части имени:

Сократ. Однако какой бы нам найти способ различения того, где именно начинает подражать подражающий? Коль скоро это будет подражанием сущему посредством слогов и букв, то не правильнее ли всего начать с различения *простейших частиц*?.. (Кратил, 424 b).

Здесь суждение о том, что имена состоят из «букв» (т. е. звуков) и слогов, также обладает полнейшей очевидностью, не обсуждается, как и в случае признания деления речи на части. Так на вполне предметном очевидном основании — материальном и прочном — без усилий, почти сам собой закладывается первый камень предметно ориентированной лингвистической

теории: *речь состоит из имен (слов), а имена (слова) состоят из звуков*. Другими словами, для исследования процесса актуального взаимодействия (или речемыслительного процесса) Платон обращается не к самому процессу коммуникативной игры, а к свойствам «фишек» и прочих видимых атрибутов, полагая, что в них-то и следует искать разгадки тайны речемыслительного процесса.

Аристотель в трактовке естественного языка оказался во многом определеннее и основательнее своего учителя. Так, звуки со всей однозначностью не обладают у него никакими самостоятельными смыслами, а значения имен с той же однозначностью существуют по договору, а не от природы: «Имя есть звук, наделенный значением в соответствии с соглашением» (Об истолковании, 2.1); «В именах нет ничего от природы, [имя получает значение] лишь тогда, когда становится символом» (Там же, 2.3). Кроме того, Аристотелем сделан не получивший дальнейшего лингвистического развития шаг в сторону осознания синтаксической природы «языка»: «Имена сами по себе и глаголы подобны мысли без соединения или разъединения, например, „человек“ или „белое“; пока ничего не прибавляется, такое слово не ложно и не истинно, хотя и обозначает нечто; ведь слово траγέλαφος („козел-олень“) тоже обозначает нечто, но оно до тех пор не истинно или ложно, пока не присоединено к нему существование или несуществование, притом безусловное или временное» (Об истолковании, 1.5).

Кроме того, разложение слова на части, которые сами по себе были бы наделены значением, отвергается Аристотелем прямо и без оговорок: «Имя есть звук, наделенный значением в соответствии с соглашением... никакая отдельная часть которого [звука] не наделена значением» (Там же); «Глагол есть [слово], которое обозначает еще и время, никакая часть которого [слова] в отдельности не наделена значением» (Там же, 3.1).

Однако приведенные положения не избавили Аристотеля от неувязок и недоговорок, свойственных взгляду на язык как на предметный инструмент передачи мыслей.

Так, с одной стороны, в схеме описания языкового феномена он не обходится без субъекта речевого процесса — говорящего:

«2. Слова, выраженные звуками, суть символы представлений в душе, а письма — символы слов.

3. Подобно тому как письма не одни и те же у всех людей, так и слова не одни и те же. Но представления, находящиеся в душе, которых непосредственные знаки суть слова, у всех одни и те же,

точно так же и предметы, отражением которых являются представления, одни и те же» (Там же, 1).

Однако, с другой стороны, тотчас замечает:

«Но об этом (о „представлениях в душе“, т. е. о субъектности речи и вообще о всей субъектной проблематике речевого процесса) говорено в сочинении о душе (О душе, 3.6), ибо это относится к другой науке» (далее речь идет уже об именах и глаголах, т. е. о предметном элементе «языка», составляющем, по мнению Стагирита, собственно объект «истолкования»). Именно здесь можно наблюдать процесс рождения предметного языкознания, в котором уже вполне осознанно исследователь отделяет коммуникативный («игровой») элемент от предметного и обретает твердую почву в последнем. Мысль философа, по-видимому, движется по следующим направляющим: нельзя отрицать, что речь состоит из слов, каждое из которых имеет свое значение, хотя и не может быть само по себе истинным или ложным. «Представления в душе» *одни и те же*, они соотносятся со словами, соответственно, тех, в ком эти представления содержатся, можно не рассматривать, поскольку они не привносятся в уравнение речемыслительного процесса никаких переменных — они все мыслят за словами *одно и то же*. Таким образом, слова оправдываются в качестве главного объекта языкового исследования и от них вполне оправданно, с точки зрения Аристотеля, отделяются «представления в душе», которые относятся к компетенции «другой науки».

Как видно, «другой наукой» является такая, которая не занимается словами и предложениями в их предметной представленности. Иначе говоря, представления в душе не входят в область грамматики и «истолкования», хотя именно они субъектны, относятся к тому самому введенному Аристотелем говорящему. К области грамматики относятся только конкретные слова и звуки: по мнению Аристотеля, «грамматика... исследует все звуки речи» (Метафизика, 4.2), при том что «звуком речи» он называет не только звук речи в современном лингвистическом смысле этого слова, но также слова различных разрядов и даже предложение. Так, из анализа языкового процесса («речи») Аристотелем исключается им же постулированная субъектность, которая явно препятствует, с его точки зрения, подлинно научному исследованию и созданию строгой описательной схемы в сфере предметного материала. Таким образом, область грамматики очерчивается со всей определенностью, и остается только ответить на вопрос, к компетенции какой науки относится отделенный Аристотелем *субъектный*

(он же — «когнитивный», «коммуникативный», «игровой») элемент речемышлительного процесса.

Здесь вектор в сторону «звуков речи», при признании того, что слова имеют самостоятельные значения, заставляет Аристотеля искать пути редуцирования лингвистического материала, с тем, чтобы последний вписывался в признаваемую схему «знак — значение».

Так, описание естественного языка (или «речи») представляется Аристотелю, вслед за Платоном, возможным как установление связей между главными объектами языкового исследования — «частями речи», на которые речь делится и из которых она состоит. Именно в этом направлении движется мысль философа, когда он выделяет в «Поэтике» (20.1) список этих «частей»: «Во всяком словесном изложении есть следующие части: элемент, слог, союз, имя, глагол, член, падеж (т. е. морфологические изменяемые части слов), предложение» и дает определение каждому из них, исходя из единства его предметного облика. Так, элемент — первая по счету часть речи — определяется как «неделимый звук, но не всякий, а такой, из которого может возникнуть разумное слово» (Поэтика, 20.2). Именно звукам уделяет Аристотель огромное внимание в своих лингвистических рассуждениях. Имя, в свою очередь, определяется как «составной, имеющий самостоятельное значение, без оттенка времени звук, часть которого не имеет никакого самостоятельного значения сама по себе» (Там же, 20.8), глагол — как «составной, имеющий самостоятельное значение, с оттенком времени звук, в котором отдельные части не имеют самостоятельного значения сами по себе, как и в именах» (Там же, 20.9). Именно эти отдельные части, рассматриваемые сами по себе, образуют целое: «Предложение — составной звук, имеющий самостоятельное значение, отдельные части которого также имеют самостоятельное значение» (Там же, 20.11). Они, по-видимому, сочетаются друг с другом, соответствуют друг другу, управляют друг другом и т. д.: «Необходимо, чтобы всякое суждение заключало в себе глагол или падеж глагола, ибо выражение «человек» не есть суждение до тех пор, пока не присоединено „есть“ или „был“, или „будет“, или нечто подобное» (Об истолковании, 5.2; в том же трактате (10.13) Аристотель похожим образом рассуждает о том, что если поменять местами $\delta\upsilon\omicron\nu\alpha$ и $\rho\eta\mu\alpha$, то на смысле высказывания это не отражается; свою мысль он иллюстрирует примером, в котором местами меняются подлежащее, выраженное существительным, и сказуемое, выраженное прилагательным: $\acute{\epsilon}\sigma\tau\acute{\iota}$ $\lambda\epsilon\upsilon\kappa\omicron\varsigma$ $\acute{\alpha}\nu\theta\rho\omega\pi\omicron\varsigma$ — посл. «есть белый

человек», ἐστὶν ἄνθρωπος λευκός «есть человек белый»). Именно такой предметный подход в своей основательности и определенности придает языку характер механизма, структуры, четкой организации, сложного инструмента, в котором каждая «часть» имеет свою функцию и вместе с другими образует целое, — т. е. отвечает по своим параметрам статусу объекта строгого научного исследования.

На этом объектном основании, изгнав (или забыв про) субъекта, т. е. разрубив узлы противоречий путем отнесения не вписываемого в теоретическую схему материала к области компетенции других наук, «не-грамматики», и опираясь на очевидные предметные элементы речемыслительного процесса, Аристотель полагает начало соединения лингвистической и логической проблематики, — того мыслимого единства, которое сохраняет свою жизненность и поныне в русле предметной парадигмы описания «языка». Первый и главный элемент этого мыслимого единства — *ассоциирование слова с мыслью*, и второй — *выдвижение на передний план суждения* как характерного образца, исчерпывающего своими свойствами все феномены естественного «языка».

Первое было свойственно и Платону: «...мнение (δόξα) — это словесное выражение (λόγος εἰρημένος), но без участия голоса и обращенное не к кому-то другому, а к самому себе, молча» (Теэтет, 190a); «...мнение (δόξα), как в зеркале или в воде, отражается в потоке, изливающимся из уст» (Там же, 206d); «Итак, мысль (διάνοια) и речь (λόγος) одно и то же, за исключением лишь того, что происходящая внутри души беззвучная беседа ее с самой собой и называется у нас мышлением» (Софист, 263e). У Аристотеля эта идея приобретает более строгий вид, поскольку сам процесс мышления приобретает большую теоретическую разработанность, становится отдельной наукой, собственно логикой, или, по терминологии Аристотеля, «аналитикой». Однако отношение между мышлением и языком представляются тождеством (или почти тождеством) в обоих случаях.

По-видимому, идея о единстве мышления и языка (или о теснейшей их связи) возникает столь же естественно, как и признание того, что речь состоит из слов, каждое из которых само по себе что-то означает. Так, если признать, что мысль выражается словом, то естественно признавать и то, что слово и есть та самая мысль, только озвученная: «Вопреки мнению некоторых нет различия между доказательствами, относящимися к слову, и доказательствами, относящимися к мысли. Нелепо полагать, что доказательства, относящиеся к слову, и доказательства, относя-

щиеся к мысли, не одни и те же, а разные» (О софистических опровержениях, 10).

Эта связь, с одной стороны, и сама наглядность лингвистического материала, преимущественная перед не облеченным в четкие формы мыслительным процессом, с другой — делает возможным для Аристотеля использовать слова в качестве доказательств в рассуждениях о логике.

Признание прямой связи между мыслью и произносимыми словами создает следующую теоретическую ситуацию: логические структуры («мысль») состоят из слов, адекватно представлены словами, а слова, в свою очередь, с необходимостью имеют под собой логические структуры. На основании этого дальнейшее исследование феноменов языка становится возможным только как исследование *суждений*, — «субъект–предикат», поскольку «мысль» по преимуществу, и уж во всяком случае нигде, как в нем, выражается в суждении. Другие языковые явления — вопросы, императивы, и прочие «да», «нет», «ах!», «вот еще!» — уже невозможно анализировать, используя имеющийся логический аппарат: так, Аристотель затрагивает вопрос о различных типах предложений в 13-м трактате «Об истолковании» и выделяет утверждение (*κατάφασις*) и отрицание (*ἀλόφασις*), делая, таким образом, предметом своего логического исследования только такие предложения, в которых заключается истинность или ложность чего-либо. В связи с этим еще раньше Аристотель замечает, что «не всякое предложение есть суждение, а лишь то, в котором заключается истинность или ложность чего-либо; так, например, пожелание есть предложение, но не истинное или ложное». Далее следует характерное замечание: «Остальные виды предложений здесь выпущены, ибо исследование их более приличествует *риторике* или *поэтике*, только суждение относится к настоящему рассмотрению» (4.5).

Итак, только суждение — в котором, по мнению Аристотеля, субъект наименее ощутим, или его совсем нет, — становится достойным представителем грамматики, т. е. науки о частях речи, а остальные виды предложений указывают на риторику и поэтику, т. е. ту самую чуждую строгой грамматике область, где с очевидностью субъект присутствует. Грамматика, таким образом, и в ее лице грядущая лингвистика получает удобный, но не адекватный реальности речемыслительного процесса объект — внесубъектный вербальный материал.

Впоследствии стоическую логику представляли две ее главные части — диалектика (наука о правильном рассуждении, *ἐπιτημῆ*

τοῦ ὁρθῶς διαλέγεσθαι SVF¹ II, 18, fr. 48 = Diog. Laert. VII, 42) и риторика (наука об умении красиво говорить, ἐλιότημη τοῦ εὖ λέγειν ibid). Объединяла их, по-видимому, подразумеваемая вербальность предмета, собственно *ta logika*, поскольку и в том, и в другом случае речь идет об использовании естественного языка: умозакljučают словами, красиво говорят тоже словами. Причина же разделения диалектики и риторики у стоиков, с одной стороны, унаследована как традиция античной школы, в которой грамматика — это наука об истолковании письменных текстов, а риторика — наука о способах произнесения устных речей; с другой стороны, это противопоставление продолжает академическую аристотелевскую традицию соединения грамматики с логикой и по мере того — разъединения грамматики и риторики: из грамматики, которая постепенно сливается с аналитикой и становится «аналитической грамматикой», возникает стоическая, окончательно «логическая» диалектика, а риторика, к которой не приложимы логические («аналитические») принципы, остается более практической дисциплиной, имеющей отношение к действительной силе слова.

Отделение грамматики от риторики, само подразумеваемое различие в проблематике этих наук было безусловно связано с античной культурной практикой. Основных умений в области слова, свойственных образованному жителю полиса, было два: умение *понимать* написанные тексты (тексты древних авторов) и умение произносить речи, или *заставлять понимать* собственные речи, необходимые в различных сферах социальной жизни. Другими словами, понимать древних и убеждать слушателей-современников воспринимались как две разные задачи, для решения которых необходимы разные искусства. Так, признавалось совершенно естественным, что учить грамматике родного языка, на котором происходило повседневное общение, не было никакой надобности: в диалоге «Протагор» об учителе грамматики родного языка говорится как о смехотворном явлении. Но обучить искусству производить воздействие теми самыми словами — понятными и «неграмматичными» — было уже необходимо.

Такая постановка вопроса, или, точнее, данное требование жизни, означало, что грамматика, родившись как искусство чтения и истолкования древних авторов, изначально не распространила своих полномочий на факты общепонятного языка: общепонят-

¹ SVF: Stoicorum veterum fragmenta / Coll. J. v. Arnim. Lipsiae, 1905. Vol. I; Lipsiae, 1903. Vol. II; Lipsiae, 1903. Vol. III; Lipsiae, 1924. Vol. IV.

ные речи, произносимые перед слушателями-современниками, в грамматике не нуждались, они воспринимались вне всякой грамматики, нуждались не в истолковании, а в убедительности, действенности, что и составляло предмет риторики, уже другой науки. Так факты языка древних авторов и факты родного общепонятного языка фактически стали различными фактами: язык древних авторов оказался последовательностью слов, не обладающих действенностью, но представляющих логические категории мысли; а современная устная речь оказалась неграмматичной, не теоретизируемой, поскольку в ней не усматривалось проблемы смыслообразования, она была понятна по определению как родная речь. В результате теория языка (собственно «грамматика») оставляет за собой в качестве предмета написанные тексты, якобы лишенные риторичности, т. е. актуальности, действенности и коммуникативности, но зато исполненные каноничности, предметной определенности и нуждающиеся в истолковании; риторика же, в свою очередь, заключает в свои пределы всю стихию коммуникативного взаимодействия, тем самым скрывая от грамматики, т. е. от теории языка, подлинные основания речемыслительного процесса, которые составляют все те же актуальность, действенность и коммуникативность.

Для античного языкознания эта условная схема, признающая за материалом автономию, была достаточной, по-видимому, вследствие неполноты наблюдаемого языкового процесса: объектом для античных языковедов был уже созданный древний текст — «здание» уже существовало. Оставалось описать видимую связь элементов, ставших зданием, найти семантику употребленных в строительстве «камней». Именно этим занималась грамматика, отправляясь, как видно, в свое исследование с середины пути: созданию текста, который препарировался античными грамматистами, предшествовала намного более важная стадия, в которой содержится вся истинная причинность получаемого на выходе вербального феномена, и она с очевидностью состоит не в самостоятельных действиях строящих здание «камней», а в свободных когнитивных процессах «строителей». Но этой стадией — стадией создания («порождения») текстов — занималась уже совершенно другая наука, риторика. Именно она невольно покрывала первую часть пути исследования языкового материала, видя перед собой как будто другой, «неграмматический», объект — действенность словесного текста, его влияние, актуальность, коммуникативную задачу, реализуемые любым «строителем» вербальной структуры, без которых в действительности никакие связи

в вербальном материале сами собой не образуются. Так, нехватка риторики в традиционной области грамматики ощутима в высказываниях Цицерона, на фоне разгоревшейся в Риме полемики между аналогистами и аномалистами. Замечательно, что именно оратор, непосредственно наблюдающий речь в действии, склоняется к аномалистической точке зрения. Так, в трактате «Об ораторе» (55 г. до н. э.) он защищал свое убеждение в том, что правильность латинской речи, различные пути к которой отстаивали спорящие стороны, «приобретается обучением в детстве... практикой живого разговора в обществе и семье, а закрепляется работой над книгами и чтением древних ораторов и поэтов» (Там же, III, 13, 48)². Из высказываний Цицерона недвусмысленно вытекало, что для овладения правильной речью совершенно не требуется какой-то особой грамматической учености — суждение, отставиваемое аномалистами. Кроме того, Цицерон утверждал принцип уместности речи, принцип соответствия средств выражения задачам, содержанию и условиям общения: «Ибо совершенно очевидно, что одного и того же рода речь не годится для любого дела, любого слушателя, любого лица, любого времени. Потому что особого звучания требуют дела уголовные и особого — дела гражданские и заурядные; и особого рода способ выражения нужен для речей совещательных, особый для хвалебных, особый для судебных, особый для собеседования, особый для утешения, особый для обличения, особый для рассуждения, особый для изложения событий. Существенно также и то, перед кем ты выступаешь: перед сенатом или перед народом, или перед судьями; много ли слушателей, или их мало, или их всего несколько человек, и каковы они. Ораторам надо принимать во внимание и свой собственный возраст, должность и положение; и, наконец, помнить, мирное ли время или военное, есть ли досуг, или же надо торопиться» (Там же, 55, 210–212). В данном случае Цицерон говорит о тех самых осознанных условиях появления вербального текста, из которых любой актуальный языковой материал вырастает и которые оратор (а равно и любой говорящий или пишущий) должен учитывать для успешности речевого акта, т. е. для адекватности вербального действия. Принцип уместности речи не только оправдывал, но и требовал привлечения самых разнообразных средств, известных Цицерону, включая синонимы и дублиеты, архаизмы

² Цитаты из Цицерона приводятся по изданию: *Цицерон. Три трактата об ораторском искусстве* / Пер. с латинского Ф. А. Петровского, И. П. Стрельниковой, М. Л. Гаспарова. М., 1972.

и неологизмы. В другом трактате «Оратор», который был написан в 46 г. до н. э., он выступил против аналогизма еще более открыто и энергично. Критерию аналогии он противопоставил аномалистические критерии употребительности и благозвучия. Защищая правомерность использования дублетов, Цицерон, например, писал: «И можно ли запрещать нам говорить *posse, iudicasse* и требовать только *novisse, iudicavisse*, словно мы и не знаем, что в этом случае полная форма будет правильнее, а сокращенная употребительнее... Я не могу осудить и слов *scripsere alli rem*, я чувствую, что *scripserunt* — правильнее, но охотно следую обычаю, более приятному для слуха» (Там же, 47, 157). Интересно следующее признание Цицерона: «Я и сам, зная, что наши предки употребляли в своей речи придыхания только при гласных, говорил, например, *pulcer, Cetegus, triumphus, Cartago*; но потом, хотя и запоздало, требования слуха заставили меня отбросить правильность, и я уступил общему обыкновению в разговоре, оставив свое знание при себе» (Там же, 48, 160).

Таким образом, отделением риторики от грамматики естественный лингвистический материал (а ему свойственна риторическая организация всегда, в зависимости от всецело субъектной сферы коммуниканта) был приспособлен к ошибочной схеме «знак–значение». В действительности указанное соответствие интегрируется когнитивными процессами говорящих, которые делают невозможными рассуждения о внутренних для вербальной предметности связях и закономерностях. Возвращение естественного речемыслительного материала в область лингвистического исследования стало возможным только с возвращением субъекта, т. е. с выдвиганием на передний план прагматики, когнитивных, коммуникативных и дискурсивных исследований.

Таким образом, античная парадигма лингвистического знания навязала грамматический подход к явлениям языка. Так, как будто язык является системой слов, организованной в себе и для себя (Соссюр был последним, кто авторитетно утвердил — а скорее подтвердил — эту ошибочную теоретическую позицию). Эта системность предполагала валентность слова самого по себе, анализ речи представлялся лишенным риторической ее составляющей. Это отделение сознательно предпринято Аристотелем на самых первых стадиях строительства европейской лингвистической школы. Строго говоря, античная парадигма лишила лингвистический материал его сущностных свойств, той самой «риторичности», имеющей место везде и всегда. Другими словами, античная парадигма отделила лингвистический материал от актуального ком-

муникативного действия, или игры. В ходе этой игры словесные действия («ходы») достигают или не достигают результата. Ради этого «азарта» говорящие говорят, а пишущие пишут. Реально действующим коммуникантам важна не система языка, а адекватное действие в коммуникативном пространстве. С возникновением коммуникативно ориентированных исследований и с возвращением аутентичного материала лингвистика имеет шанс стать наукой об «игре», что было бы справедливо.

Н. Б. Мечковская

ИГРОВОЕ НАЧАЛО В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ: ИЗБЫТОК СИЛ ИЛИ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ ЦЕЛЕЙ?

0. История языкознания и ряд тенденций в его современной динамике показывают, что для работы лингвистов 2-й пол. XX — начала XXI в. характерно большинство черт, релевантных для игры (однако не для математического понятия 'игра' как деятельности, направленной на принятие оптимальных решений в условиях неопределенности и несовпадения интересов «игроков», т. е. действующих начал). Теоретико-игровое понятие 'игра' пришло, впрочем, в лингвистику в другом качестве — не как модель вида деятельности, но как метафора-концепция позднего Витгенштейна, увидевшего в объекте лингвистики (языковом общении) «игры» говорящих, разыгрываемые по правилам обыденного языка.

1. Какие тенденции в истории культуры уменьшили «серьезность» и «ответственность» науки о языках? В аспекте оппозиции 'игровое, забава, развлечение vrs. серьезное, труд', ключевой для концепта игры (ср. [Хейзинга 1938/1992: 58]), приходится констатировать, что современное языкознание всё менее осознается обществом в качестве «ответственного» и «важного» занятия — и это в отличие от вероисповедной значимости сочинений о языке в Средние века.

Вполне очевидны перемены в структуре современного знания и, как следствие, изменение места языкознания в структуре наук (гуманитарных, естественных, технических). Во-первых, количественно уменьшился относительный объем (или «удельный вес») языкознания во всем корпусе знаний, которые продолжает наращивать человечество (речь идет именно об относительном сокращении, но в абсолютных цифрах накопленные объемы всякого знания неуклонно возрастают). Во-вторых, не только объективно (в цифрах), но и субъективно (в сознании людей) языкознание теряет в общественном престиже, потому что орфография перестала быть стражем ортодоксии, а грамматика — конфессиональной ученостью. Ценность филологии в глазах общества уменьшается,

и это на фоне объективного роста значимости языка в жизни общества и отдельного человека. Ослабление престижа языкознания Нового времени связано с рядом причин.

1.1. Ослабли связи филологических занятий и конфессиональной практики. По мере секуляризации культур, сформированных религиями Писания (к которым относятся иудаизм, христианство, ислам), уходит в прошлое особая лингвистическая идеология, характерная для филологической службы «возле Писания». Сакрализация Откровения, записанного в Писании, создает феномен неконвенционального (безусловного) восприятия ритуально-языкового знака: свят не только Бог, но и его записанное слово, его имя, буква в имени; святы и должны быть неизменны те слова, которыми пророк или ученики славилы Бога. В глубинах религиозного сознания вера в Писание сливалась с архетипическим фидеизмом — с тем ощущением волшебства слова, которое жило в дописьменной магии и ритуале.

В культурах религий Писания филология зародилась как конфессиональная служба «при священном тексте» — для сохранения и трансляции сакральных смыслов в неизменном виде. Для веков расцвета религиозно-филологического консерватизма (после определения религиозного канона) характерны максимальные ограничения и буквализм в переводах; реставрационная направленность в редактировании; господство цитат и догматизм в толкованиях; ограничения в доступности Писания для тех или иных групп верующих. Вековые традиции неконвенционального отношения к знаку стали предпосылкой особо пристального внимания к языку и тексту, что стимулировало технику тщательного перевода и редактирования, создание тонких методов изучения языка — филологической критики текста, лексикографии, грамматики (подробнее см. [Мечковская 1998]).

По мере секуляризации культуры неконвенциональное отношение к слову уходит в прошлое. В современном мире новый перевод Писания или исправление церковных книг не приводят к расколу церкви, к анафеме и казни переводчика. Затухание или утрата веры в трансцендентные возможности слова (веры в то, что от слова *станется* или что *спастись* можно только по *правильным* книгам) привели к тому, что языкознание и филология в целом больше не выполняют те ответственные задачи, которые стояли перед ними, когда они были филологической службой «возле Писания». Иная картина имела место несколько веков назад.

В христианстве XIV–XVII вв. переводы и исправления церковных книг нередко были причиной серьезных конфликтов.

Так, оксфордский профессор Джон Уиклиф, при участии и под руководством которого был выполнен первый английский перевод всей Библии, хотя и умер своей смертью (1384), однако 20 лет спустя по решению Констанского собора был признан еретиком и его останки были сожжены. Английский последователь Лютера, священник Уильям Тиндаль, за издание на английском языке Нового Завета и Пятикнижия Моисеева по приговору католического суда был удушен и сожжен (1536). В Московской Руси в XVII в. исправление церковных книг по авторитетным византийским источникам привело к расколу церкви. Н. И. Толстой так писал о «книжной справе», о масштабе и значимости этого религиозно-филологического потрясения средневековой Руси: «Наряду с „устроением церковным“ (принятие нового церковного устава в XIV в. — *Н. М.*), шло „исправление книжное“, возведенное на Руси в дело первейшего государственного значения, волновавшее впоследствии почти все социальные слои русского народа и послужившее поводом глубоких расслоений и борьбы официальных „никонианцев“ и старообрядцев — „ревнителей святой старины“. Едва ли еще когда-нибудь на Руси филологические вопросы осознавались столь значительными и ставились столь остро» [Толстой 1988: 146].

Современному сознанию трудно почувствовать остроту проблемы. Ее корни лежат в ином отношении к знаку — именно в неконвенциональном восприятии знака. Документы прошлого позволяют видеть, что это значит — фидеистическое восприятие знака и языка. Приведу выдержку из сочинения украинского монаха Иоанна Вышенского, в конце XVI в. истово верившего что славянский язык лучше *спасает*, нежели латинский: «Бог всемогущий, во тройци славимый, лутче крестит в словенском языку, а нежели в латынском. <...> Вѣдай же о том, Скарго, хто спастися хочет и освятитися прагнет, и до простоты и правды покорнаго языка словенскаго не достигнит, ани спасения, ани освящения не получит» [Вышенский 1955: 194–195].

1.2. Размывание в культуре и языке оппозиции элитарное—массовое ведет к общедоступности филологических знаний и занятий. Второй мощный фактор, приведший к уменьшению в обществе престижа грамматической учености, состоит в повсеместной демократизации языков культуры. В истории послефеодальной Европы по мере укрепления роли народных языков уменьшалась значимость иноязычного начала (латинского, греческого, церковнославянского, французского). После промышленной революции и распространения образования вширь постепенно снижалась роль

книжно-письменного начала в пользу этнической и устно-разговорной стихий. В результате владеть (и помогать овладевать) языком своей культуры стало не так трудно и, следовательно, не так доходно и почетно, как в Средние века.

1.3. По мере секуляризации общества социальный статус грамматистов и лексикографов снижался — по причине профанности ремесла и многолюдности цеха. В Средние века филологические занятия, тесно связанные с богословием и конфессиональной практикой, были престижны и находились в центре умственной жизни. Если обратиться к истории филологии, в частности к истории *Slavia Orthodoxa*, то поражает масштаб личностей, стоявших у истоков традиции.

Церковнославянскую грамматическую литературу создавали признанные авторитеты и властители умов своего времени — европейски известные ученостью монахи (как Максим Грек); видные иерархи (такие, как митрополит Евфимий Тырновский; как архиепископ полоцкий, епископ витебский и мстиславский Мелетий Смотрицкий); крупные государственные деятели (как упоминаемый в летописи и у Карамзина Дмитрий Герасимов, один из переводчиков «Геннадиевской Библии» 1499 г., великокняжеский посол в Риме, позже думный дьяк); знаменитые проповедники и яркие полемисты; организаторы просвещения; наставники царских или княжеских детей; миссионеры, религиозные искатели и вольнодумцы, личности ренессансного кругозора и отнюдь не только узкие грамматисты. Так, Мелетий Смотрицкий вошел в историю как автор лучшей церковнославянской грамматики, но он же написал еще и 9 полемических книг на польском языке, при этом его «Осзнпт», по оценке М. Возняка [1921: 228], стал «вершиной всей полемики православных против униатов и католиков». В книге о Смотрицком (Рим, 1666 г.) его биограф пишет, что Смотрицкий умел привлечь к себе народ, который «стекался к нему как к оракулу» (цит. по: [Короткий 1987: 28]). Вместе с тем, по некоторым источникам, Смотрицкий был отравлен [Там же: 180–181; Frick 1995: 162–168].

В XX в. разделение труда изменило масштаб личностей, занятых составлением грамматик и словарей. Те грамматики, что между прочих дел написали Лаврентий Зизаний, Смотрицкий или Ломоносов, сейчас стали жанром для коллектива авторов под сенью Академии. Лингвистические знания и занятия становятся все более доступными, облегченным и массовыми и, как следствие, менее престижными и преимущественно женскими. Сим-

птоматично появление в Европе так называемых «переводческих институтов» (не дающих высшего образования). Министерства средних школ все более сокращают часы, отводимые на уроки родного языка, и стремятся сдвинуть эти уроки в более младшие классы.

2. Индивидуально-свободная лингвистика (противопоставляемая институциональной) отвечает концепту игры как свободной от принуждения деятельности. Во второй половине XX в. отчетливо размежевались две формы исследовательской лингвистической работы: 1) институциональная лингвистика (связанная с крупными коллективными исследовательско-издательскими проектами (такими, как академические грамматики и словари, энциклопедии языков, лингвистические энциклопедии, биобиблиографические словари, учебно-научные коллективные монографии, большие двуязычные словари и т. п.) и 2) неинституциональные (свободные, не планируемые работодателем/издателем) занятия лингвистикой, включая подготовку статей и диссертаций. В языкознании отсутствует реальное и эффективное планирование исследований (речь не идет о публикациях книг). Лингвисты, как поэты или эссеисты, пишут преимущественно о том, что их волнует или что им интересно.

3. Лингвистика, подобно игре, не озабочена истинностью выводов¹ и полезностью результатов. В лингвистической продукции есть две четких (и неравных по количеству названий и тиражам) группы публикаций: 1) «академические» словари и грамматики (т. е. нормативные описания современного языка, максимально полные, подробные и освященные авторитетом органов языковой политики и кодификации) и, далее, производные от них бесчисленные руководства и пособия (школьные, вузовские, «туристские», «для бизнесменов» и т. д.) по иностранным и родным языкам; это самая массовая продукция лингвистики (с учетом листаж и тиражей составляющая примерно 95% общего объема); 2) исследования, т. е. статьи и книги о языке и речи, в том числе по типологии и истории языков.

К середине XX в. задачи нормативного описания государственных/официальных языков Европы в целом решены. Подготовка изданий 1-й группы (т. е. нормативных грамматик, словарей

¹ Ср.: «Игру нельзя связать прямо ни с истиной, ни с добром»; «она живет вне рамок противоположности „мудрость — глупость“» [Хейзинга 1938/1992: 16].

и производных от них пособий) перестала быть поисковым и творческим делом, поскольку на основные теоретико-методологические вопросы описательного языкознания были получены удовлетворяющие практику ответы. В результате на первом плане оказались вопросы издательские и лингводидактические. Эта полезная и требующая компетенции работа имеет утилитарно-практический (т. е. не игровой) характер, но это и не креативно-исследовательская работа, могущая привести к новому знанию о языках: это лингвистическая инженерия.

Что касается 2-й группы публикаций, многочисленных и исключительно пестрых по названиям (но не по объемам и тиражам работ), то здесь игровые черты проступают явственно — не только потому, что авторы не ставят перед собой утилитарно-практических задач, но и потому, что решение исследовательских задач (т. е. не-игровых, «серьезных») по разным причинам затруднено. Покажу эти разноплановые трудности для трех областей языкознания: 1) синхрония (большинство публикаций относятся именно к синхронии); 2) типология; 3) история языка.

3.1. В синхроническом описательном языкознании возможности получения нового знания и его общественной востребованности все более сужаются. Это объясняется рядом причин. Во-первых, следует принять во внимание внутреннюю тавтологичность семантических описаний (по отношению к языковому сознанию носителей языка). Экспликация семантики языковых единиц полезна на уроках языка, в словарях и грамматиках, но по большому счету это знание нельзя назвать исследовательским результатом. Это экспликация того, что известно всем носителям языка.

Во-вторых, в академических грамматиках и словарях языков с продолжительной лингвистической традицией эта задача (экспликации семантики) уже решена. Разумный уровень полноты и детализации таких описаний (т. е. уровень, необходимый для преподавания языков и редакционно-издательской практики) не только достигнут, но и превзойден. Академические грамматики и словари просто не в состоянии вместить новые подробности об оттенках семантики форм и конструкций. Новое знание о языке нередко имеет ускользающе тонкий или индивидуально-частный характер. Ср., например, некоторые наблюдения над семантическими различиями при выборе глагольного вида [Теория 1990: 227 и др.]. Даже если результаты конкретного исследования точны и надежны, то обычно они представляют собой, так сказать, «7-й знак после запятой»; это та подробность, которая человеческими (не

машинными грамматиками) не будет востребована, потому что грамматика не может быть 5-томной, а массовый толковый словарь не может быть 40-томным.

Инструкции ВАК обязывают авторов диссертаций (которые рассматриваются ВАК как квалификационные работы) получить новый исследовательский результат. Однако это именно тот самый «7-й знак после запятой». Результат доказывает квалификацию автора, но это не значит, что данный результат найдет применение где-нибудь, кроме учебных занятий и статей самого автора.

Во-третьих, лингвистическое знание (как и всякое гуманитарное знание) по своей природе кумулятивно (накопительно). Поэтому в лингвистике эрудиция (т.е. начитанность и память) всегда будет конкурировать с интеллектом, а то и замещать интеллект, что снижает привлекательность таких занятий в глазах молодежи и тех, кто хотел бы использовать преимущества быстрого мышления.

В-четвертых, напомним об относительности новизны всякого лингвистического знания, о том, что Р. О. Jakobson называл «круговоротом лингвистических терминов» [Jakobson 1971]: многое, что знали «отцы», но забыли «дети», вновь «открывают» «внуки», иногда в другой терминологии и в другой группировке понятий. Яркий и развернутый пример возвращения давно известного знания можно видеть в современном буме вокруг риторики: всему, что есть в современных риториках, отыщется прототип или аналог если не у греков, то у римлян. Более того, современная риторическая терминология беднее античной: десятки терминов старинных риторик сейчас вышли из активного употребления (ср., например, такие термины, как *зевгма*, *протозевгма*, *гипозевгма*, или *метáлeпсис*, или *антиметабола*, или *хиазм*, *гнома*, *хрия*, *апофегма* и т. п.); множество терминов старых риторик уже не входят даже в терминологические словари. Иначе говоря, сказать в лингвистике что-то действительно новое — трудно. Между тем важнейший этический императив науки — *говори новое!* Если знать историю лингвистики, то трудно признать что-то по большому счету новым. Как заметил один французский лингвист, история языкознания — это лучшее средство для воспитания скромности.

В синхроническом языкознании процесс важнее результата, а удовольствие автора от самого исследования-писания и читателя от чтения весомее, чем утилитарно-практическая польза от того нового знания о языке, которое содержится в публикации.

3.2. В типологии языков и лингвистике универсалий трудности в приращении нового знания имеют организационный характер (не онтологический, как в случае синхронного описательного языкознания). Организационная черта типологии состоит в том, что типологические исследования не ведутся в одиночку; автор должен входить в исследовательский коллектив, со своим финансированием и издательскими возможностями.

3.3. В диахроническом языкознании сокращение исследований связано с общим упадком исторического знания в современном мире. У современного человечества все меньше интереса к собственной истории — вследствие общего ускорения жизни и прогрессирующего роста объемов негуманитарного знания и продукции массовой коммуникации. Ускорение истории проявляется в ускорении обновления информации, смены стилей, направлений, вкусов. Историческое знание в той полноте, которая имела место в последней трети XIX — первой четверти XX в., становится неподъемным (ни для общества, ни для индивида). Объемы и уровень исторических исследований языков снижаются. Историческое языкознание, которое до Соссюра было ведущей отраслью языкознания, ушло в тень; оно по-прежнему почитаемо, но слишком трудоемко, чтобы привлекать студентов и аспирантов, читателей и книгоиздателей.

Названная коллизия наблюдается не только в лингвистике, но и в исторической науке в целом. Умберто Эко (все диссертации которого были по истории средневековой философии) писал в «Заметках на полях „Имени розы“»: [Влечение к Средневековью] «вошло в меня навеки, хотя из-за моральных и материальных причин я двинулся по другой дорожке. Ремесло медиевиста требует обеспеченности и свободного времени» [Эко 1980/1989: 435]. Как писал историк Януш Тазбир, вице-президент Польской Академии наук, в XX в. «история становится в некоторой мере вспомогательной наукой, служащей юбилее- или годовщинномании» [Тазбир 2001: 54]. На вопрос о том, зачем школьникам надо преподавать историю, нынче отвечают так: чтобы они выросли туристами, чтобы им было бы интересно на экскурсиях.

О сокращении циркулирующего в культуре знания по истории языка свидетельствует многое. Приведу несколько фактов.

Достаточно сравнить «Историческую хрестоматию церковнославянского и русского языка» Ф. И. Буслаева (1861) и аналогичные современные руководства (при том что действительный аналог, собственно говоря, отсутствует). Хрестоматия Буслаева — это крупноформатная книга в 800 страниц убористой печати; в книге

представлено 139 произведений, из них 69 произведений были впервые напечатаны по рукописям (т. е. хрестоматия сочетает в себе черты научного издания). Все тексты Буслаев снабжает лаковыми комментариями, как бы для специалиста. В XX в. эта книга была дважды за границами СССР репринтирована для университетов и исследователей. Между тем эта хрестоматия была издана как *руководство для военно-учебных заведений*, т. е. для кадетов и юнкеров, курс словесности для которых по вовлеченности в историю сопоставим с современными филологическими факультетами. Показательны также различия между двумя академическими изданиями сочинений Ломоносова: пятитомное, правда, не оконченное издание 1891–1902 гг. академика М. И. Сухомлинова, а с другой стороны, семитомное издание 1952 г. (под руководством группы академиков, во главе с С. И. Вавиловым, при участии В. В. Виноградова). Одна деталь: у Сухомлинова ко всем разделам «Краткого руководства по красноречию» Ломоносова приведены фрагменты из соответствующих французских, немецких, латинских первоисточников риторики.

Наблюдаемое сокращение исторического знания вызвано не советской властью. В принципе те же процессы идут и на Западе. Один пример: в 1951 г. Митфорд Мэтьюз (Mathews) издал двухтомный словарь американизмов (объемом почти 2 тыс. страниц) — «Dictionary of americanisms on Historical Principles». В 1966 г. этот словарь был переиздан, но в семикратном сокращении.

4. Индивидуально-свободная лингвистика по природе близка к литературному процессу, т. е. к художественно-игровой деятельности «понарошку, не взаправду». Поэтому лингвисты так легко говорят, особенно до и после Миллениума, о «революциях в лингвистике», «переворотах», «методологических мятежах» и даже о «двух когнитивных революциях» [Кубрякова и др. 1996: 72] и т. п., тем более о «смене вех» и «новых парадигмах».

5. Лингвистика, как всякая игра, конвенциональна: она происходит по добровольно принятым правилам (в разной мере эксплицированным). В качестве литературного процесса (со своими писанными и не писанными манифестами) лингвистика обеспечивает создание и циркуляцию текстов, отвечающих определенным жанрово-стилистическим образцам/нормам. Роль манифестов исполняют, во-первых, программные статьи или доклады знаменитых авторов (при этом «знаменитость», «маститость» автора является необходимой предпосылкой влияния текста);

во-вторых, в качестве регуляторов литературного процесса в лингвистике выступают такие тексты, как «Правила оформления статей» (публикуемые в научных журналах), инструкции по оформлению дипломных работ, диссертаций и их авторефератов. В качестве образца смешанного жанра можно указать на человечную и трезвую книгу Умберто Эко «Как написать дипломную работу» [Эко 1977/2001].

6. Лингвисты, подобно художникам, не боятся предсказуемости или совпадений результатов своих исследований. Подобно спектаклю, лингвистический текст — это игра, т.е. вероятностный процесс с недетерминированным исходом, поэтому в лингвистике не бывает значительных совпадений результатов. Лингвисты не боятся близости в тематике и даже в методе работ разных авторов — примерно так же, как два театра не боятся ставить одну пьесу. Наоборот, ведь в таком случае в фокусе внимания публики оказываются именно индивидуальные акценты и игры с нюансами. Удовлетворение лингвиста от процесса писания/исследования сродни художническим сублимациям.

7. В неинституциональной лингвистической работе, как во всякой игре, присутствует особое напряжение, отличное от напряжения при штатных (служебных) усилиях по контракту или приказу. Особенность игрового напряжения в том, что, во-первых, его результаты значительно менее предсказуемы, чем результаты неигровой деятельности; во-вторых, в силу добровольности игрового испытания, оно отмечено знаком вечной ценности свободы, а конвенциональная необходимость доиграть «до конца» (не «сойти с дистанции») придает игре этическую ценность (возможно, с привкусом абсурда, ощущаемым при взгляде на ситуацию с утилитарных позиций). Как писал Хёйзинга, «именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне добра и зла, определенное этическое содержание» [Хёйзинга 1938/1992: 21].

8. Современная лингвистика утрачивает свой собственный предмет и становится частью междисциплинарного психолого-семиотического комплекса наук о коммуникации. В языкознании усиливаются игровое (метафорическое, мифопоэтическое, философское) начало и междисциплинарные интересы — литературно-эссеистические, психологические, культурологические. Лингвистике всегда не хватало собственных идей, поэтому ее всегда отличала

широта интересов на грани всеядности. В поле зрения лингвистов оказывались не только мифопоэтические и философские концепции языка, но и популярные идеи: в XIX в. — биологии; в XX в. — генетики, математики, кибернетики; в последнее время — модные философские идеи термодинамики (Ильи Пригожина), включая трактовку языка в качестве синэргетического феномена.

По большому счету, все это метафоры, которые сменяют друг друга (не вступая в синхронный конфликт, в особенности в одной школе или в одной голове), и в целом каждая метафора на свой лад обогащает представления о языке тех, кому есть дело до языка, — кто его преподает, изучает или составляет его словарь или грамматику. Эти метафоры — суть правополушарные паузы посреди будней — посреди «невеселого языка учения» (слова об уроках языка в одном трактате Петровской поры). Принимая игровые постмодернистские образы языка (вроде «языковые игры» и «языковой плен» Людвиг Витгенштейна, «вина языка»; «недуги языка» Джорджа Мура; языковые «обманы и «ссадины» и т. п.), лингвист сразу становится эссеистом, поэтом, творцом, а его тексты сразу становятся почти-литературой.

Постмодернистов привлекает в языке его видимая хаотичность, независимость от человека и кажущаяся смысловая неисчерпаемость (именно кажущаяся, но не реальная неисчерпаемость). Философы и упрощают язык, и вместе с тем преувеличивают его влияние на человека. У Мартина Хайдеггера язык — это «дом бытия»; Людвиг Витгенштейн писал о власти языка над людьми, о способности языка вызывать конфликты, ранить человека и держать сознание в плену; Мартин Бубер по сути заменяет этику «философией диалога», видя в способности к диалогу мерило социализации личности; философствующие психиатры (например, Антон Кемпиньски) видят в коммуникабельности человека и проявление и фактор психического здоровья.

В постмодернистском сближении культуры, народного менталитета, науки с языком присутствует капитальная редукция великих феноменов бытия — сознания и культуры. В игровых преувеличениях роли языка есть один момент, греющий души постмодернистов, — капитальная редукция великих феноменов бытия — сознания и культуры. Когда Витгенштейн в речевом взаимодействии людей видит «языковые игры», то за этим стоит не только преувеличение роли языка, но и преуменьшение значимости жизни.

Лингвистический редукционизм жизни в пользу даже не языка, а шрифта, букв, запятых достиг своей вершины у Иосифа Бродского: *Ты написал много букв; еще одна будет лишней*; или в вариациях:

Там была бы Библиотека, и в залах ее пустых / я листал бы тома с таким же количеством запятых («Развивая Платона»). У Бродского редукция жизни в пользу языка достигла той пессимистической вершины, после которой дальнейшие рассуждения в духе «*поэт есть средство существования языка*» («Нобелевская лекция» Бродского) звучат уже пародийно, т. е. как игра.

ЛИТЕРАТУРА

- Возняк 1921 — *Возняк М.* Історія української літератури. Львів, 1921. Т. 2. Ч. I.
- Вышенский 1955 — *Вышенский И.* Сочинения / Подготовка текста, статьи и комментарии И. П. Еремина. М., 1955.
- Короткий 1987 — *Короткий В. Г.* Творческий путь Мелетия Смотрицкого. Минск, 1987.
- Кубрякова и др. 1996 — *Кубрякова Е. С., Демьянков В. З., Панкрац Ю. Г., Лузина Л. Г.* Краткий словарь когнитивных терминов. М., 1996.
- Мечковская 1998 — *Мечковская Н. Б.* Язык и религия: Лекции по филологии и истории религий. М., 1998.
- Тазбир 2001 — *Тазбир Я.* Польские гуманитарные науки в XXI веке: угрозы и шансы // *Славяноведение*. 2001. № 3. С. 49–58
- Теория 1990 — *Теория функциональной грамматики. Темпоральность. Модальность.* М., 1990.
- Толстой 1988 — *Толстой Н. И.* История и структура славянских литературных языков. М., 1988.
- Хёйзинга 1938/1992 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Опыты определения игрового элемента культуры [1938] // *Хёйзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. и примеч. В. В. Описи. Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. М., 1992. С. 5–240.
- Эко 1980/1989 — *Эко У.* Имя розы [1980]. М., 1989.
- Эко 1977/2001 — *Эко У.* Как написать дипломную работу. Гуманитарные науки [1977]. М., 2001.
- Якобсон 1971 — *Якобсон Р. О.* Круговорот лингвистических терминов // Фонетика. Фонология. Грамматика. К семидесятилетию А. А. Реформатского. М., 1971. С. 384–387.
- Frick 1995 — *Frick D. A. Meletij Smotryčkyj.* Cambridge (Mass.), 1995.

И.А. МОРОЗОВ

«ФИЗИОЛОГИЯ» ИГРЫ
(К АНАЛИЗУ МЕТАФОРЫ
«ИГРА КАК ЖИВОЙ ОРГАНИЗМ»)

Выражение «вся жизнь игра» уже давно не является только поэтическим тропом. Оно прочно вошло в научный оборот и стало основой различных социокультурных и философских построений и теорий. В современной западной социологии широко распространена точка зрения на жизнь как на *поиск цели среди массы случайностей*, постоянное сочетание факторов случайности и сознательного выбора возможностей, напоминающее стратегическую игру. Отошлем здесь хотя бы к трудам Эрика Берна и Боулинга, Финка и Кайуа, где эта идея рассматривается в самых разных аспектах.

Возникают вопросы: «Насколько правомерно сравнение игры с жизнью?» И: «Не является ли данная метафора пустой, т. е. не имеющей никакого конструктивного смысла?» Ответ на этот вопрос лишь отчасти совпадает с темой нашей статьи, поэтому затронем лишь аспекты, которые могут быть полезны при ее изложении.

Каждый жизненный процесс, вне сомнения, включает в себя игру как одну из составляющих. Возможно, некоторые временные отрезки конкретного жизненного процесса «проигрываются», в то время как другие — опираются на ритуал. Но игра тем и отличается от жизни (в смысле экзистенции), что она имеет некие временные и пространственные рамки, т. е. *игра как культурный факт* выделяется из общего процесса экзистенции своими пространственно-временными границами. Вспомним определение Хёйзинги: «Игра — свободная активность или занятие, *совершаемое в определенных границах места и времени*». В данном случае вполне применимо понятие «культурная игра», которое присутствует уже у Хёйзинги, но обычно специально не определяется.

Необходимо обратить внимание на тот факт, что игра — это *действие*, «процесс действования», а следовательно получить представление о ней можно лишь в результате непрерывной длительной фиксации. Образно выражаясь, игру можно снять на киноплёнку, но нельзя сфотографировать. Это ее свойство можно было бы назвать *континуальностью* (напомним, что этим тер-

мином в математике и физике обозначают некое непрерывное, «связное» множество или непрерывный процесс), однако употребление этого термина требует некоторых существенных оговорок. Дело в том, что понятие *континуальности* или *континуитивности* не предполагает наличия каких-либо рамок и ограничений. Континуальность по определению предполагает некий неразрывный, непрерывный процесс действия или существования. То есть это понятие более применимо к процессу экзистенции вообще (т. е. «*существованию* в его простой фактичности») [ФЭС: 534], к жизни в самом общем смысле, тогда как каждая **конкретная жизнь конечна** и достаточно жестко детерминирована внешними и внутренними факторами, оформлена процедурами входа и выхода, т. е. родами и крестинами, с одной стороны, и похоронами и тризной — с другой. И в этом смысле — жизнь, конечно, игра.

Попробуем теперь проанализировать некоторые характеристики игры, являющиеся, по мнению теоретиков игры, ее феноменальными свойствами и соотнести стихийно-народные определения игры с ее научными дефинициями. Существует три подхода к определению игры. При первом сущность игры определяется ее *детерминированностью правилами игры*. При втором сущность игры определяется ее *спонтанностью, непредсказуемостью*. В третьем случае сущность игры определяется как гибкое *сочетание факторов случайности с диктатом правил*.

Во всех трех случаях игра так или иначе противопоставляется ритуалу, который может иметь в разных научных дисциплинах различные толкования: 1. Установленный традицией порядок обрядовых действий при совершении какого-либо религиозного акта, а также совокупность этих действий; 2. Выработанный обычаем или установленный порядок совершения чего-либо. Синоним: церемониал; 3. Стандартный сигнальный поведенческий акт, используемый животными или людьми при общении друг с другом.

Каковы принципиальные различия между ритуалом (обрядом) и игрой? Й. Хейзинга, анализируя роль игры в истории, выводит это понятие из соревнования (*агона*). Согласно Й. Хейзинге, вся человеческая культура имеет *агональный характер*, т. е. построена на принципе состязательности; однако с развитием цивилизации агональный фактор постепенно теряет свое прежнее значение, уступая место «серьезному» — всему тому, что, по мнению Й. Хейзинги (здесь он развивает положения К. Грооса), противопоставлено игре.

Вообще, как отмечает Й. Хёйзинга, любая культурная игра невозможна без агона, соревнования. Соревнование, в свою очередь, немислимо без получения *выигрыша*, т. е. преимущества, превосходства над противником, пользы, выгоды. Однако получение преимущества невозможно без подключения фактора количественной или качественной *оценки*: больше, меньше, дальше. А оценочность — это свойство ритуала. Это значит, что соревнование, агон — явление *по сути* не игровое, оно может быть принадлежностью как игры, так и ритуала¹.

Иными словами, у любого соревнования всегда (или почти всегда) есть *цель*: например, перегнать или одолеть кого-либо. Но это противоречит сущности игры: *игра по определению бесцельна*. Игра совершается только для удовольствия. Во всяком случае, так игру часто истолковывают. Таким образом, в своей целеустремленности соревнование ближе к ритуалу, который всегда направлен на достижение какого-либо результата, какой-либо ощутимой пользы (например, совершается для излечения болезни или для вызова дождя).

Любое соревнование — это борьба за что-либо. В результате соревнования кто-либо должен одержать победу, которая определяется как достижение *успеха* в битве, борьбе, соревновании за что-либо; осуществление чего-либо в результате преодоления каких-либо препятствий. Причем в ритуальном соревновании «на ход вещей влияет сама победа в поединке», независимо от типа состязания [Хёйзинга 1992: 72]. Успех в *обрядовом* смысле — это достижение «спороности» в смысле быстроты (ср. *спорый* 'быстрый' и 'спелый', а также спешить, наспех) и в смысле плодородия и здоровья, зрелости (ср. поспевать = созреть). Поэтому в обрядовом соревновании победа приносит победителю вполне конкретные, зримые, ощутимые преимущества. Он не только становится *первым, главным* (например, королем, вождем племени), но и признается самым «спелым» (ряд примеров см.: [Морозов 1995а; Морозов 1995б; Морозов 1998: 14–17]). Более того, достигнув успеха, он получает наилучшую «*долю*», в смысле *части* общего добра (а оно включает в себя, по традиционным представлениям и здоровье, и способность к «плодности»), и в смысле *судьбы* (ср.

¹ В качестве примера сошлемся на работу: [Топоров 1990: 12–47]. Над этой проблемой размышлял Й. Хёйзинга, пришедший в конечном счете к выводу: «Серьезность, с которой происходит состязание, ни в коем случае не означает отрицания его игрового характера. Ибо оно обнаруживает все формальные и почти что все функциональные признаки игры» [Хёйзинга 1992: 64].

участь), т. е. предопределенного свыше хода жизненных событий. Судьба обычно осмысливается как стечение обстоятельств, не зависящих от воли человека, а потому может быть и неблагоприятной (ср. *злой рок*)².

То есть, борясь за долю, участники обрядового соревнования далеко не всегда уверены, что выигрыш будет для них благоприятен. Но они абсолютно уверены, что *выигрыш заранее преопределен*. Отметим, что семантика слова *рок* в славянских языках включает в себя понятие временного отрезка (например, рус. диал., укр., белорус., сербохорв., словен., чеш., польск. *рок* 'год, срок; возраст'), т. е. понятие злой судьбы сопряжено с понятиями времени и возраста (ср. еще литов. *rakas*, латыш. *raks* 'срок, предел, цель'). Это связано с календарной приуроченностью подобных обрядовых соревнований и возможным смертельным исходом для проигравшего, что предельно лаконично и точно выражено в афоризме *пан или пропал*³. Этимологически слово *рок* восходит к словам, обозначающим речеговорение (*реку, речь*), причем аналогичные взаимоотношения существуют и у латин. *fatum* 'судьба' и *fabula* 'молва, толки', *fari* 'говорить'. То есть результат обрядового соревнования может мыслиться как проявление судьбы, некое материализованное (*resp.* божественное) слово («Я сказал...»).

Но в соревновании всегда есть и игровое начало, ведь никогда, к примеру, нельзя сказать с полной определенностью, кто выйдет победителем в скачках. Именно на этом основана игра на тотализаторе. Из этого можно сделать вывод, что *игровой составляющей* соревнования является *случай*. Заметим, что понятие *неопределенности, случая* имеет важное значение в новейших теориях игры⁴.

Нельзя признать отличительным признаком игры и способность к *перевоплощению* ее участников («Игра возникает там, где человек в конкретном и зримом действии из Я создает НЕ-Я, где эти две образующие синхронизированы и сплетены в одну, двуединую структуру») [Ивлева 1998: 41]. Способность к перевоплощению в равной степени присуща и исполнителям ритуала (обряда).

² Напомним, что *Судьба* — это *предопределенность* событий и поступков; совокупность всего сущего, которое влияет на бытие отдельного человека или всего социума, народа, человечества. В древних мифологиях часто персонифицируется (например, древнегреч. *Μοῖρα*).

³ Подобные обрядовые соревнования подробно описаны еще Д. Д. Фрезером [Фрезер 1986: 154 и сл., 418 и сл.].

⁴ Обзор такого рода концепций см., например, в замечательной книге В. В. Налимова [Налимов 1979].

Недаром в ряде исследований с мистерией и театром сближается даже литургия, которая, как и игра, «лишена цели, однако полна смысла»⁵. В этом смысле соревнование и перевоплощение явления филогенетически очень близкие, на что обращал внимание еще Й. Хёйзинга («Состязание и представление не происходят из культуры как развлечение, а *предшествуют* культуре») [Хёйзинга 1992: 62].

Не является *сущностно* игровым и такой устойчиво приписываемый ей признак, как *удовольствие*, так как трудно игнорировать общий эмоциональный подъем и удовлетворение, испытываемое участниками любого ритуала.

А. К. Байбурин при определении сущности ритуала вслед за Э. Дюркгеймом называет четыре важнейших его функции: *социализирующую* или *подготовительную*, *интегрирующую* или *связующую*, *воспроизводящую*, психотерапевтическую или *компенсаторную* [Байбурин 1993: 30–33]. Но все эти функции в равной мере присущи и игре. Различие кроется в разном наполнении воспроизводящей функции. *Ритуал* — это способ «*пассивного*» *воспроизводства традиции* (функция *поддержания* по Э. Дюркгейму) путем заучивания, копирования ее элементов, блоков или фрагментов; *игра* же предполагает «*активное*» *воспроизводство* (функция *обновления*), основанное на подражании, т. е. на передаче традиционных форм при помощи устойчивых алгоритмов («правил», определяющих закономерности взаимодействия ключевых, значимых реалий, норм поведения и текстов.

В связи с этим необходимо более внимательно посмотреть на приведенные выше группы определений игры. Очевидно, что специфически игровым, не соотносящимся с ритуалом будет признак спонтанности и непредсказуемости. В новейших, математических и физических истолкованиях игры он чаще обозначается близким по значению (но не равнозначным) термином «*комбинаторность*». Действительно, *комбинаторность*, заключающаяся в имманентном стремлении любого игрового явления к *комбинированию* устойчивых элементов окружающего мира или социума (в частном случае — элементов нормы или ритуала), является сущностным свойством игры. Под «комбинированием» подразумевается процесс перебора вариантов сочетаний или *соединений* тех или иных устойчивых элементов окружающего мира. Этот процесс описывается в математической комбинаторике, где рас-

⁵ На них ссылается, в частности, Й. Хёйзинга [Хёйзинга 1992: 72, 368], констатируя зависимость многих типов состязаний от культа.

сматриваются три типа соединений: *перестановки, размещения, сочетания*. Такая трактовка не противоречит хорошо известным традиционным определениям игры. Так, по определению Выготского, «игра — это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом одних свойств предметов на другие» [Выготский 1999: 158], т. е. речь идет о различных типах соединений.

Утверждение, что конституирующим признаком игры является *комбинаторность*, вовсе не означает, что это единственное ее отличие. Это лишь *основополагающее ее свойство*. Можно смело утверждать, что «чистой» игры, т. е. процесса комбинирования без элементов стабильности в природе не существует. Игра для своего существования, как в воздухе, нуждается в ритуале. Равно как и любой осуществляемый ритуал неизбежно подвергается воздействию игры.

Вместе с тем встречается и другое метафорическое истолкование игры (в том или ином виде его можно встретить и у вышеупомянутых авторов). Я имею в виду представление об игре как о **живом организме**. Игра может рождаться и умирать, достигать эпогея своего развития и болеть, и т. п. Кроме того игры бывают детские и взрослые, мужские и женские, народные и салонные. Известный этнограф Т. А. Бернштам употребляет термины «молодая» и «старая» игра [Бернштам 1995]. То есть игре приписываются те или иные социовозрастные характеристики, которые, кстати, далеко не всегда определяются тем, кто в нее реально играет.

Таким образом имеет смысл проанализировать основные точки развития игры как целостного живого организма: ее рождение, взросление, болезнь и смерть — а также механизмы взаимодействия ее с другими играми-организмами: коммуникативные встречи или конфликты.

При рождении игры основополагающим является принцип: *игра — это установка на игру* как игроков, так, отчасти, и зрителей (прямая и непрямая коммуникация). Отсюда возможные сбои при языковой игре: она невозможна без соответствующей установки адресата. Здесь необходимо одно существенное уточнение: существование игры во многом зависит от точки зрения — многое из того, что нам со стороны кажется игрой, таковой не является (например, некоторые детские игры и игры животных); и наоборот — некоторые внешне вполне «серьезные» занятия имеют несомненно игровой характер (например, кулачные бои; подшучивания парней над девушками; шахматы и др.). Отсюда

метафорические истолкования различных явлений или действий как игры: *игра солнца, волн или ветра; он играет глазами* и т. п. Таким образом, *для рождения игры* недостаточно того, чтобы коммуникация состоялась, *необходимо* еще, чтобы она была успешной, т. е. *чтобы участники коммуникативного акта имели единую установку и точку зрения на игру*.

Еще одно важное условие, без которого игра не может состояться, — это *наличие по крайней мере двух участников* — игроков или предметов, которые смогли бы вступить в активное взаимодействие. Здесь очень важна оговорка, что игроками в ряде случаев являются игровые предметы, вещи, которыми манипулируют игроки или которые спонтанно взаимодействуют друг с другом, порождая игру (этот факт отмечал еще Бойтендейк) [Buytendijk 1933].

Начало и завершение любой культурной игры особым образом оформляется. Игра обязательно имеет *начало*: например, жеребьевку (жеребий, кстати, может представлять из себя как игру в собственном смысле слова — например, бросание монетки, на какую сторону упадет; так и ритуал — например, игровые роли распределяются по старшинству). Игра обязательно имеет *завершение*: наказание проигравших или чествование победителя. Заметим, кстати, что как наказание, так и чествование, как правило, восходят к ритуалу.

Запреты и регламентации на игру. Запреты на место и время, т. е. ситуативная уместность игры (ситуация включает хронотоп). Фактически можно говорить о вкраплении элементов устойчивости и в саму ткань игры, о своеобразном *игровом ритуалите* — элементах ритуала в игре; том, что обязательно для исполнения и не подвержено изменению или комбинированию в игре и определяется *игровыми запретами*. Образование этих устойчивых элементов связано с процессом *ритуализации* — формирования у животных или людей сигналов, каждый из которых связан с определенной ситуацией и обладает неким условным значением: угроза, подчинение, умиротворение и др.

Необходимо обратить внимание на тип ситуаций, в которых возникает игра. И у животных, и у людей они имеют один общий признак — это ситуации *перехода* из одного состояния стабильности в другое: из детства во «взрослость», из небрачного состояния в брачное, из «как бы небытия» (т. е. из условной смерти до рождения) в «жизнь» или, напротив, из «жизни» в «смерть».

Действительно, хорошо известно, что состояние игры для ребенка столь же естественно и необходимо, как дыхание. Игра для него — важнейший способ взросления, становления как лично-

сти, способ *перехода* в иную, более престижную социальную группу. Достаточно очевидно это и для юноши или девушки, вступающих в брак. Отсюда обилие развлечений и игр на свадьбе и, по-видимому, глубокая мотивированность таких славянских названий свадьбы, как «игра» и «веселье». Тяга к развлекательности и «игривости» заимствована свадьбой от более ранних ритуальных форм повышения социального статуса — обрядов инициации, предельно насыщенных самыми разнообразными соревнованиями и играми: скачками, бегом наперегонки, стрельбой или бросанием предметов в цель, борьбой, игрой в прятки, угадыванием невесты и разгадыванием загадок, бросанием жребия и т. п. [Фрезер 1986: 154–155; Пропп 1986: 303–332].

Показательно также возникновение и развитие комплекса развлечений, приуроченных к смерти и рождению. Сам тип ситуации: *переход* от жизни земной к жизни потусторонней или даже к небытию (в рационалистических трактовках смерти) — неизбежно обуславливает и игровой тип поведения. Отсюда тот же набор развлечений на похоронах и на поминках («тризне»), что и на свадьбе: скачки, бег, борьба, стрельба из лука, разнообразные игры с поиском и угадыванием во время бдения при покойнике, пляски, шуточные соревнования, катание яиц по могилам, бросание друг в друга печеными яйцами или глиняными шарами во время поминовения умерших на Фоминой неделе, на семик или на Духов день и т. д. [Зеленин 1991: 395; Зеленин 1995: 138–140; Велецкая 1978: 90–93; Топоров 1990].

Связь игры с ситуациями перехода очевидна и в традиционном народном календаре: наибольшая концентрация развлечений и игр приходится именно на «переходные» даты или периоды. Это, в первую очередь, Рождество, вся образность которого обращена к уже упоминавшейся нами выше ситуации «рождения»; святки и Новый год, как переход от старого года, старого порядка, старого Космоса к новому, и приуроченная к ним символическая смерть старого года и рождение нового (иногда в облике особого карнавального персонажа); масленица как период между мясоедом и Великим постом, нередко сопровождающийся игровыми формами похорон; Пасха и Троица с их символикой воскресения (т. е. нового рождения) и ритуалами поминовения усопших, с зазыванием и угощением «душек» и их выпроваживанием, засвидетельствованным в позднейших обрядах «похорон русалки (кукушки, кобылки, костромы)» и проч.

Явное тяготение к развлечению и игре проявляется в ситуациях *начала* и *конца* какого-либо календарного периода, важного

события, работы и т. п., например, начало пахоты или сева, первый выгон скота на пастбище, встреча первых птиц весной или проводы последних птиц осенью, начало ледохода, начало и конец жатвы, помочей, молотбы, сезона посиделок и др. «Переходное» значение начальных и конечных точек любого события или процесса является очень древним и устойчивым культурным архетипом, возникновение которого можно связать с архаическими обычаями принесения обрядовой жертвы (ритуальная разновидность смерти) перед началом или после завершения каждого важного события или деяния. Факт появления в подобных ситуациях различных игр и игровых форм поведения, как наиболее приемлемых и уместных в данном случае, выглядит глубоко закономерным.

Свойством переходности наделены и секс и эротика, с которыми неразрывно были связаны многие формы ритуального поведения, фиксировавшиеся вплоть до рубежа XIX–XX вв. (обнажение пахаря на пашне, символический коитус со вспаханным полем, опаживание села от бедствий обнаженными женщинами и др.)⁶. Вместе с тем эротика тесно связана с игрой. Эту взаимозависимость можно объяснить тем, что позднейшие молодежные развлечения являются отдаленными потомками соревнований и испытаний, входивших в состав древних инициационно-посвятельных обрядов, непосредственно предварявших брак и начало активной сексуальной жизни. Игровые и смеховые развлекательные формы были неотъемлемой частью оргиастических обрядовых действий, входивших в состав календарных праздников, связанных с точками солнцеворота⁷. Игровыми по существу являлись и различные формы обрядового брака, приурочивавшиеся некогда к «переходным» ситуациям и датам (начало календарного года, начало сева, жатвы и т. п.), которые имели своей целью увеличение плодородия, символизировали «сотворение (зачатие) мира или урожая» [Морозов 1995в: 21–26; Морозов 1996: 139–146; Морозов, Слепцова 1996: 262–317; Агапкина 2002: 523–528; и др.].

⁶ Материалы и исследования по этому вопросу см. в сборниках: [Русский эротический фольклор 1995; Секс и эротика 1996].

⁷ Оргиазм этих праздников, утверждавшийся старыми авторами, которые ссылались на летописные источники и исповедники (см., например: [Афанасьев 1865: 444–446]), в последнее время подвергается сомнению или принимается с существенными оговорками [Агапкина 2002: 513 и сл., 528 и сл.], что, по-видимому, отражает общую эволюцию архаических форм на рубеже XIX–XX вв. к более «окультуренным», цивилизованным и христианизированным.

В древности, по-видимому, существовало понимание коитуса как третьей, отличной от ситуаций «рождения» и «смерти», «переходной» ситуации («акт творения»), что и получило затем отражение в позднейших осмыслениях любви как игры.

Хронотоп имеет большое значение *при развитии и росте игры*, он обеспечивает ей «материал» для роста: понятно, что в ограниченном пространстве и времени многие игры невозможны или нуждаются в существенной трансформации. «Пищей» для игры, если это, конечно, допускают игровые правила, могут быть также новые участники: игра «разрастается» по мере вовлечение в ее тело все новых игроков. Игровые правила в любой «культурной» игре служат естественными ограничителями роста, предотвращая превращение игры в ужасающего монстра (здесь сразу приходит на ум примеры детских «шалостей», которые приводит в «Архипелаге ГУЛАГ» Солженицын). Можно утверждать, что в «теле» игры есть элементы стабильности, соотносимые с ритуалом (их можно назвать *игровым ритуалитетом*) и элементы изменчивости, обеспечивающие ее рост.

Комбинаторность опирается на еще одну сущностно игровую категорию — категорию «выбора». В самом деле, ритуал не предполагает ситуации выбора. Точнее, участники ритуала могут сделать выбор между «да» и «нет», причем отрицание тождественно выходу из ритуала с соответствующими санкциями против нарушителя или его разрушению. Игра же, напротив, предлагает широчайший спектр возможностей для выбора, и главная сложность для участников состоит в том, чтобы сделать *правильный* выбор, который откроет путь к выигрышу и победе.

Пожалуй, наиболее общепризнанным и очевидным свойством игры является ее *принадлежность к миру детства*, т. е. считается, что более всего играют дети. Но верно и другое: многие *признаки, устойчиво приписываемые игре, маркируются как детские*, что в полной мере отражено в лексике, описывающей игру и состояние «играния». Это и раскованные, мало регламентированные формы поведения (веселье, шалости, озорство), и стремление к различным перверсиям (переодевание, ряжение, исполнение игровых ролей, нередко подчеркнуто фантастических и резко контрастирующих с реальным жизненным статусом игрока и сопровождающихся присвоением игрокам условных игровых имен и т. д.), и склонность к вкраплению в игровую ткань текстов, которые насыщены столь характерной для детской и подростковой среды образностью и лексикой, нередко obscene и скатологи-

ческой. Именно осмыслением игры как чего-то инфантильного и несерьезного объясняются негативные коннотации у слова *игрок*, если оно обозначает взрослого человека.

Неотъемлемыми признаками игры, ее «физиологическими» свойствами являются *агрессивность* и *деструктивность*. Это вполне объяснимо, так как в ходе игры чаще всего необходимо получить преимущество, т. е. сердцевиной любой игры является *конфликт* интересов. Схватки, иногда кровавые, хоккеистов, футболистов, бейсболистов. Отсюда и соответствующий жаргон болельщиков: *Как он его срезал (или завалил)! Убойный удар (или гол)*. Но и в шахматах речь идет о смертельной схватке: фигуру противника можно «съесть» или «убить», так же как бьют карту или режут в домино. При этом многие соревновательные виды спорта хоть и не называются игрой напрямую, пользуются деривантным полем игры: забег, заплыв или раунд спортсмены *выигрывают*.

Таким образом, игра предстает озорным, непредсказуемым, шумным ребенком. Ему приписываются буйство, агрессия и другие девиантные формы поведения. Поэтому не случайно *игрец* — это и болезнь, чреватая припадками, и нечистый дух, черт, ну т. е. буквально *тот, в кого вселился бес игры*. Здесь можно обратить внимание на тот факт, что нечисть, лешие, черти в народных верованиях часто предстают в облике играющих детей. Это, естественно, не значит, что народ был склонен к демонизации своих чад. Существуют эсхатологические легенды, объясняющие происхождение этих мифологем. Например, вихрь, который часто трактуется как: «Это чертовы дети в свайку играют»; «это черти на кулачках бьются» — уносит детей, проклятых родителями за непослушание. То есть играющие бесенята в данном случае — это дети, не выполняющие родительскую волю. Таким образом, говоря о семантике игры мы должны учитывать ее связь не только с христианско-православной этикой, но и с обычным правом и поддерживающей его мифологией. Если принять это во внимание, то станет ясно, что многие народные высказывания об игре не являются ее прямыми номинациями или описаниями, а относятся скорее к разряду наставлений, поучений и запретов о том, что должно, а что не должно исполнять в то или иное время либо в том или ином месте или возрасте. Эту же функцию выполняют и многие паремии.

Взрослеющая игра (здесь имеется в виду игра как единичный факт) характеризуется нарастающей сексуальностью и агрессивностью. Это и не удивительно, ведь среди основных целей игры — установление и упрочение контактов между ее участниками (на это направлены, например, многочисленные игры с выбором па-

ры). Сексуальность проявляется в переборе пар, завершающих игровые периоды поцелуях и других эротических действиях и жестах, в том числе на уровне символики. Эта сторона взрослеющей (или молодой) игры отражена и в ее семантике. Вместе с тем возрастает агрессивность и соревновательность, нередко поддерживаемые внеигровыми способами (опьянение, выведение наружу существующих межличностных и межгрупповых конфликтов).

Можно говорить о «старении» и «смерти» игры — не только в смысле ее бытования в определенной возрастной среде (скажем игры в лото, домино, равно как и многие картежные игры в обычном, не компьютерном исполнении сейчас стремительно «стареют»), но и в смысле истощенности игрового ресурса в процессе единичного игрового акта. **Игра может надоедать, становиться серьезной и скучной, и в этом смысле истощать себя.** Истощенность игры проявляется в ослаблении ее динамики, стремлении играющих покинуть поле игры, выйти из нее. Рост игры прекращается, она маргинализуется и становится уделом фанатов или тех, кому приписывается девиантное поведение. Это может относиться как к единичной игре, так и игре как виду. В 1980-е гг. педагогическое сообщество забило тревогу, отмечая сокращение игровой деятельности у детей. Действительно, как подтверждают наши полевые исследования, в последние десятилетия XX в. резко, практически на порядок сократилось количество подвижных игр традиционного типа. Однако это вовсе не означало тотальной гибели игры. Она получила новую жизнь в других формах, в первую очередь — в компьютерных играх.

Поскольку речь идет о «физиологии» игры, то имеет смысл проанализировать, что является результатом ее жизнедеятельности, «продуктами ее отходов». В специальной литературе хорошо описана **позитивная сторона игровой деятельности**, креативная, созидательно-творческая сторона игры. Результатом игры может быть всеобщее воодушевление, радость, восторг, она может способствовать консолидации и делать более эффективным процесс межгрупповой или межличностной коммуникации. Выражения «в игре как в бане» и «в игре как в поле», приводимые В. И. Далем, вполне адекватно раскрывают свойство игры «обнажать», выводить наружу тайное и доводить до седьмого пота как в прямом, так и в переносном виде. Игра в какой-то мере и поле (это в меньшей мере относится к коллективным играм), поскольку здесь человек оказывается с глазу на глаз с могущественным соперником — судьбой. Менее известна **деструктивная сторона игры**, связанная с ее комбинаторной сущностью. Игра по определению — разрушение существующих установлений и норм и поиск новых форм при помощи комбинирования имею-

щихся в ее распоряжении элементов. Не удивительно поэтому, что в обыденном сознании игра часто оценивается отрицательно, ассоциируясь с разрушением устоявшихся норм, с их игнорированием, со всяким «безобразием» в самом широком смысле слова: от буйного, ненормативного поведения до бесовщины. Во многих случаях игра тесно связана с конфликтом и неизбежно приводит к завершению того или иного процесса или к смерти.

Специфические игровые цели формируют *особую игровую прагматику*, обеспечивают селекцию употребляющихся в игре текстов и игровой терминологии⁸. Специфика игровых текстов — в их сосредоточенности на процессе игры и возникающих при этом проблемах игровой коммуникации. Этим обусловлено формирование двух наиболее значительных типов игровых текстов: *описательных*, призванных ввести игроков в условно-игровую ситуацию (например, описываются события, предшествовавшие игре или символические объекты — «ворота», «мост», «дом Костромы» и т. п. — участвующие в ней), и *сигнальных*, оповещающих о начале и конце этапов игрового действия.

Смерть игры наступает тогда, когда она превращается в ритуал. Являясь *способом изменения*, игра может существовать только в динамике, как *процесс*, сущность которого проявляется лишь при взаимодействии с конкретными ритуальными формами; поэтому игра как нечто конкретное, как культурная форма, обычно фиксируется в виде своего антагониста, т. е. как остаточная или деформированная форма ритуала. Можно утверждать, что *игра — это своеобразный культурный механизм, способствующий переходу одних ритуальных форм в другие, т. е. способ их эволюции*. Переход игры в состояние ритуала хорошо видна в ритуальных поединках и соревнованиях, результатом которых может быть смерть побежденного.

* * *

Научная традиция в большинстве случаев следует за народными дефинициями игровых явлений⁹, которые хотя и улавливают интуитивно некоторые важные признаки «игрового», тем не менее четко не отграничивают собственно игровые и «игроподобные» феномены.

⁸ Мы уже демонстрировали на конкретных примерах, как отражается различие обрядовой и игровой прагматики на игровых действиях и текстах [Морозов 1993: 121–131].

⁹ Сводку этих дефиниций и их анализ см.: [Бернштам 1992: 104–105].

В русских говорах слово *играть* известно в значениях 'забавляться, развлекаться', 'играть на музыкальных инструментах', 'петь' (воронеж., москов., орлов, псков., рязан., тамб., тул.), 'плясать, танцевать', 'гулять, веселиться, проводить время в развлечениях' (арх., новоси., ряз., томск.), 'ухаживать за кем-либо, находиться в интимных отношениях' (Русский Север, олон., новг., твер., перм., ряз.), 'издеваться, тешиться' (арх., смол., рязан.), 'о брожении браги'.

К этому примыкают вторичные, метафорические употребления слова «игра» и производных от него слов, вроде: рус. *игрец* 'бродячий актер, лицедей, музыкант, певец', 'нечистый или злой дух, бес, домовый' (орл., курск., воронеж., тул., тамб., пенз.), 'истерический припадок, сопровождающийся криком' (курск.); укр. *грець* 'черт, нечистый дух' и нек. др.

По мнению этимологов, слово *играть* связано с глаголом **grajati* с общей семантикой громкого звукопроизводства, в том числе смеха, крика: 'громко смеяться, браниться', 'кричать' (ярослав., волог.), 'говорить' (ярослав.), 'смеяться, хохотать' (арх., олон., волог., новгор., перм.), 'каркать', 'шалить, баловаться' (северн.). О. Н. Трубачов считает этот глагол звукоподражательным [Трубачев 1980: 101, 102]¹⁰. К этой группе глаголов примыкает южнорус. и укр. *раять* 'громко говорить, кричать' и глаголы *грашиться, грошиться, грохать, грохотать* с семантикой звукопроизводства: 'громко говорить', 'стучать, ударять', 'веселиться, хохотать'. Последнее значение присуще как русским говорам (владимир., костр., яросл.), так и южно-славянским языкам, в том числе макед., сербохорв., словен. *грохот* 'громкий смех, хохот', 'шум, грохот'; ср. *гром*, сербохорв. *грашити* 'веселить', *грошити* 'звучать (о голосе)', 'насмеяться над кем-либо', а также *грохот* 'смех' (костр.).

Слово *гулять* в русском литературном языке имеет значения: 'ходить не торопясь, для отдыха, удовольствия, прогуливаться', 'быть без дела, не работать, отдыхать', 'веселиться, кутить, предаваться разгулу', 'не быть в употреблении, пустовать (о земле)'. В говорах представлены значения: 'танцевать': *гулять кадрили* (вологод.), 'петь': *гулять песни* (яросл., донск.), 'гостить' (влад., волог., перм., орлов., арханг., олон., нижегор., Сибирь), 'сидеть без дела' (тульск.), 'играть (в карты, в горелки, в жмурки и т. п.)', 'бодрствовать, не спать' (донск.), 'быть в течке' (вятск., орлов., рязан., курск.). Слав. **gul'ati*, по О. Н. Трубачову, «является итеративом-дуративом к глаголам на -iti, каковым является **gul'iti*,

¹⁰ Сопоставление семантики слов «играть» и «гулять» см.: [Толстая 2000: 164–171].

с которым его объединяют значения 'шутить', 'потешаться' ~ 'веселиться', видимо, все-таки старшие по отношению ко многим другим (например, 'веселиться' > 'развлекаться, кутить, плясать' > 'проводить время празднo', 'валяться' и др.) и, в свою очередь, вторичные к 'драть' (ср. сръбхрв. *гулити*). Ср. к этому **gulъ* 'шум, крик, плач, эхо' от корня **gu-*, ср. **govor*, **govoriti*» [Трубачев 1980: 171–173]. Таким образом, к *гулять* примыкает слово *гулить* 'шутить' (владимир.) и 'гулять', которое в других славянских языках обозначает 'сдирать кожуру', 'дурачить' ~ 'гóлить, оголять'.

Помимо уже рассмотренных нами глаголов *играть* и *гулять* в народных говорах для обозначения процесса игры нередко используется глагол *забавляться* и однокоренные ему слова¹¹. Слав. глагол **baviti(sě)* возводится к индоевропейскому глаголу существования *быть* и имеет в славянских языках значения 'коротать время, медлить, опаздывать', 'развлекать(ся)', 'играть', 'говорить' (укр.). Белорус. *бава* имеет значения 'разговор, беседа', 'забава, потеха'. О. Н. Трубачов предполагает связь праслав. **bava* с индоевропейским корнем *bhōuā* — санскр. *bhavaḥ* 'становление, бытие', откуда нем. *Bau* [Трубачев 1974: 168–169]. В русск. говорах *бава* обозначает 'забава, игрушка', 'довольство, достаток, обилие'.

Значение 'коротать время, медлить', соотносимое с семантикой развлечения и игры, вполне вероятно апеллирует к ситуации сакрального времяпрепровождения. Известно, например, что в святки, особенно накануне Нового года или Крещения, предписывается бодрствовать, рассказывать сказки, загадывать загадки. Аналогичные предписания характерны и для кануна Пасхи, для ночи при покойнике. Возможно, именно с этими обрядовыми коннотациями соотносятся как соответствующие значения слова *гулять* (см. выше), так и рус. *потеха, утеха* 'забава, развлечение', *тешить* 'баловать, забавлять', укр. *потіха* 'радость' производные от слова *тихий*.

Наконец, необходимо указать на рус. *шутить* 'говорить, делать что-либо ради одной забавы, потехи, смеху, веселья', 'балгурить, балясничать', 'шалить, проказить', 'тешить себя и людей пустою, забавной выдумкой', 'дурачить кого-либо, насмехаться, зубоскалить', 'о нечистой силе, нежити: блазнить, морочить, пугать' [Даль 1882: 649–650]. Отсюда *шутка* 'то, что сказано, сделано шутя, ради потехи, забавы' и *шут* 'тот, кто шутит, человек,

¹¹ Об оттенках значения слов *бавиться* и *забава* в связи с *баять* и *бахарь* см.: [Морозов 1998: 272 и сл.].

промышляющий шутовством, шутками, остротами и дурачествами на смех и потеху людям', а также 'нечистый, черт, всякая нежить: домовой, леший, водяной'. Хотя это слово возводят к литовским *siausti* 'бушевать, буйствовать', *siaustis* 'веселиться', *siusti* 'беситься' и сравнивают с *шустрый* 'бойкий, ловкий, проворный', 'острый', нельзя сбрасывать со счетов возможную связь с *кутить* 'отчаянно проказить, пить, буянить', а также 'крутить, кружить (о вихре)' — ср. твер., волог. *кутиха*, *кутелица* 'вьюга, метель'.

Если обобщить значения слов со значением «игра», то можно выделить следующие группы значений:

1. Громкий звук, звукопроизводство (пение, игра на музыкальных инструментах, громкий смех), шум, веселье. Эти признаки «играния» относятся как к человеку, так и к природным явлениям (ветер, море, гром).

2. Процесс речеговорения, речепроизводства в том числе, по-видимому, сакрального.

3. Особый тип поведения и общения, включающий в себя вышеупомянутые признаки, а также сексуальные контакты участников данной акции. Сюда же относятся характеристики движения, соотносящиеся с состоянием «играния»: скакание, колебательные и возвратно-поступательные движения (например, «игра» солнца или молнии, света).

4. К особой группе признаков относятся характеристики «играния» как некоего протяженного, медленного, «ленивого» действовани^я, бесцельного, «бесполезного» времяпровождения (*гулять* 'медленно двигаться'), того, что противопоставляется активному «продуктивному» времяпровождению, «труду».

5. Вторичные образования вроде *игрец*, *грець* 'нечистый или злой дух, бес, домовый' (южно-рус.), а также 'истерический припадок, сопровождающийся криком' (курск.), и некоторые вещи, связывающиеся в традиционном сознании с «игрой», например брожение браги, являющейся ритуальным праздничным напитком.

ЛИТЕРАТУРА

- Агапкина 2002 — Агапкина Т.А. Мифопоэтические основы славянского народного календаря. Весенне-летний цикл. М., 2002.
- Афанасьев 1865 — Афанасьев А. Н. Поэтические воззрения славян на природу. М., 1865. Т. 1.
- Байбурин 1993 — Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре. СПб., 1993.

- Бернштам 1995 — *Бернштам Т. А.* «Молодая» и «старая» игра в аспекте космосоциальных половозрастных процессов // *Живая старина*. 1995. № 2. С. 17–20.
- Бернштам 1992 — *Бернштам Т. А.* Новые перспективы в познании и изучении традиционной народной культуры (теория и практика этнографических исследований). Київ, 1992.
- Велецкая 1978 — *Велецкая Н. Н.* Языческая символика славянских архаических ритуалов. М., 1978.
- Выготский 1999 — *Выготский Л. С.* Вопросы детской психологии. СПб., 1999.
- Даль 1882 — *Даль В. И.* Толковый словарь живого великорусского языка. М., 1882. Т. 4.
- Зеленин 1991 — *Зеленин Д. К.* Восточнославянская этнография. М., 1991.
- Зеленин 1995 — *Зеленин Д. К.* Избранные труды. Очерки по русской мифологии: Умершие неестественною смертью и русалки. М., 1995.
- Ивлева 1998 — *Ивлева Л. М.* Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. СПб., 1998.
- Морозов 1993 — *Морозов И. А.* Прагмасемантика игровых текстов // *Славянское и балканское языкознание: Структура малых фольклорных текстов*. М., 1993.
- Морозов 1995а — *Морозов И. А.* Бег // *Славянские древности: этнолингвистический словарь в 5-ти томах* / Под. ред. Н. И. Толстого. Т. 1: А–Г. М., 1995. С. 145–148.
- Морозов 1995б — *Морозов И. А.* Быстрый, быстрота // *Славянские древности: этнолингвистический словарь в 5-ти томах* / Под. ред. Н. И. Толстого. Т. 1: А–Г. М., 1995. С. 280–282.
- Морозов 1995в — *Морозов И. А.* Игровые формы свадьбы в системе традиционных «переходных» обрядов // *Живая старина. Журнал о русском фольклоре и традиционной культуре*. М., 1995. № 2. С. 21–26.
- Морозов 1996 — *Морозов И. А.* Игра «в свадьбу» как пережиточная форма переходно-посвятительных обрядов // *Мир детства и традиционная культура. Сборник научных трудов и материалов*. Вып. 2. М., 1996. С. 139–146.
- Морозов 1998 — *Морозов И. А.* Женильба добра молодца. Происхождение и типология традиционных молодежных развлечений с символикой «свадьбы» / «женитьбы». М., 1998.
- Морозов, Слепцова 1996 — *Морозов И. А., Слепцова И. С.* Свидание с предком (пережиточные формы ритуального брака в святочных забавах ряженых) // *Секс и эротика в традиционной русской культуре*. М., 1996. С. 262–317.

- Налимов 1979 — *Налимов В. В.* Вероятностная модель языка. О соотношении естественных и искусственных языков. М., 1979.
- Пропп 1986 — *Пропп В. Я.* Исторические корни русской волшебной сказки. Л., 1986.
- Русский эротический фольклор 1995 — *Русский эротический фольклор: Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки.* М., 1995.
- Секс и эротика 1996 — *Секс и эротика в традиционной русской культуре.* М., 1996.
- Толстая 2000 — *Толстая С. М.* Играть и гулять: семантический параллелизм // *Этимология.* 1997–1999. М., 2000. С. 164–171.
- Топоров 1990 — *Топоров В. Н.* Конные состязания на похоронах // *Исследования в области балто-славянской духовной культуры: Погребальный обряд.* М., 1990. С. 12–47.
- Трубачев 1974 — *Трубачев О. Н.* Этимологический словарь славянских языков. Праoslavянский лексический фонд. Вып. 1. М., 1974.
- Трубачев 1980 — *Трубачев О. Н.* Этимологический словарь славянских языков. Праoslavянский лексический фонд. Вып. 7. М., 1980.
- Фрезер 1986 — *Фрезер Д. Д.* Золотая ветвь. М., 1986.
- ФЭС — *Философский энциклопедический словарь.* М., 1998.
- Хёйзинга 1992 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992.
- Buytendijk 1933 — *Buytendijk F. J. J.* Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen der Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebе. Berlin, 1933.

В. И. ПОСТОВАЛОВА

«ХРАМОВОЕ ДЕЙСТВО» КАК СИМВОЛИЧЕСКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ¹

...церковь есть символ сошествия Бога к человеку и символ стремления человека к Богу. В ней таинство и тайна мистически сходятся вместе, осуществляя обожение человека через его единение с Богом. Она — икона... Церкви вечной, неземной, небесной.

Хью Уайбру [Уайбру 2000: 114]

К числу дискуссионных проблем, возникающих при изучении феномена игры, относится вопрос о том, возможно ли рассматривать культ и священнодействия как игру. В лингвистическом ракурсе этот вопрос касается того, входит ли *действие*, как и сходные по смыслу слова-концепты *теургия* (*феургия*), *культ*, *миф*, *обряд*, *тайнодействие*, *таинство*, *культовые действия*, *священные зрелища*, *мистерияльные теургии*, *магические акты*, *символические действия* и др., наряду с *представлением*, *лицедейством*, *спектаклем*, *ритуалом*, *маскарадом*, в единый концептуальный ряд семантической сферы игры, или же они образуют особый концептуальный ряд, лишь «примыкающий» к данной сфере (см. [ИП 2005]). В настоящей работе мы попытаемся рассмотреть вопрос о возможности представления культа и священнодействия как игры, опираясь на описание православного храмового действия.

1. О возможности рассмотрения сферы священного *sub specie ludi*: дискуссии и основания. В самом общем виде на вопрос о том, воз-

Работа выполнена при поддержке Программы фундаментальных исследований ОИФН РАН «История, языки и литературы славянских народов в мировом социокультурном контексте» (проект «Язык, мирозерцание и духовная жизнь человека в русской религиозной мысли»).

¹ В работе сохраняется написание цитируемых источников. Курсив принадлежит автору данной статьи. Термин «храмовое действие» мы заимствуем из работы священника П. Флоренского «Храмовое действие как синтез искусств» [Флоренский 1996г: 370–382], где имеется тончайшее описание храма как художественного целого и храмового действия как синтеза искусств (искусства огня, дыма, архитектуры, пластики, вокального искусства и поэзии, искусства запаха, одежды, обоняния, осязания и др.).

можно ли описывать сферу священного, или сакральную сферу, в категориях игры (а именно к этой сфере и относится храмовое действо), в различных учениях философии и культурологии даются полярные ответы в зависимости от того, признается ли игра в качестве универсального основания культуры. Положительный ответ на него дается в концепциях, где в качестве универсального основания культуры принимается игра. Отрицательный — в тех концепциях, где в качестве такового основания и истока культуры избирается не игра, а другие категории и реалии — миф, ритуал или мифо-ритуальное единство, именуемое на богословском языке *феургия* (богоделание), если речь идет о высших формах религии. Идею о возможности описания сакральной сферы в категориях игры выражает Й. Хёйзинга в своей книге «*Homo Ludens: Человек играющий*», опираясь на учение Платона о тождественности игры и священнодействия. По мысли Хёйзинга, «игра старше культуры» и «сама по себе выступает как основа и фактор культуры» [Хёйзинга 2003: 15, 19]. Что же касается платоновского отождествления игрового и священного, то последнее, как полагает Хёйзинга, отнюдь не принижается тем, что его называют игрою, сама же игра при этом «возвышается тем, что понятие это возводят вплоть до высочайших областей духа» [Там же: 33]. Позиция о ритуальном происхождении основных форм культуры — мифологии, религии, философии, словесного искусства, драмы и, наконец, игры — представлена в эволюционной антропологической школе (Дж. Харрисон, А. Б. Кук, Ф. М. Корнфорд, Г. Мэррей и др.). Мысль о мифо-ритуальном основании культуры разделяется В. Н. Топоровым [Топоров 2004: 510], а также рядом других ученых, в частности А. С. Токаревым, усматривающим связь обряда (ритуала) с мифом в том, что «обряд составляет как бы инсценировку мифа, а миф выступает как объяснение или обоснование совершаемого обряда, его истолкование» [Токарев 1982: 235].

Говоря о возможности описания сакральной сферы в категориях игры, Хёйзинга пишет: «Можно ли... утверждать, что священнослужитель, совершая ритуал жертвоприношения, все-таки остается в рамках игры?.. Понятия обряда, магии, литургии, таинства и мистерии — все они оказались бы тогда в сфере значения понятия игры» [Хёйзинга 2003: 32]. Но не будет ли подвержено в таком случае внутреннее единство понятия игры «чрезмерному перенапряжению» и не будет ли игра трактоваться при этом слишком уж расширительно? — спрашивает Хёйзинга. И отвечает: «Думается, однако, что, квалифицируя священнодействие как игру, мы вовсе не впадаем в ошибку. Оно во всех отношениях есть игра по своей форме, но и по своей сущности оно является ею»: ведь

«культ — не более чем прививка к игре», но «изначальным фактом была именно игра как она есть» [Там же].

Эти идеи Й. Хёйзинги разделяет также феноменолог Э. Финк, по мысли которого «культ, миф, религия, поскольку они человеческого происхождения, равно как и искусство, уходят своими корнями в бытийный феномен игры» [Финк 1988: 403]. Однако, в отличие от Хёйзинги, Финк не настаивает на справедливости подобных предположений с такой уверенностью: «Но кто сможет недвусмысленно утверждать, что религия и искусство лишь отражаются в игре или что они как раз произошли из игровой способности человеческого рода? Как бы то ни было, человеческую игру, это глубоко двусмысленное экзистенциальное состояние, кажется, озаряет милость небожителей и, уж конечно, — улыбки муз» [Там же].

Согласно же другой точке зрения, развиваемой о. П. Флоренским, и эта точка зрения принимается в нашей работе, культура имеет своим «ядром» и «корнем» не игру, но культ. По мысли Флоренского, изящные искусства, как и другие сферы культуры и символического поведения человека, — «суть выпавшие из гнезда более серьезного и творческого искусства — искусства богоделания — феургии» [Флоренский 2004: 56–57]. При таком понимании все секуляризованные феномены культуры рассматриваются как редукция изначальной полноты. При отпадении от феургии «культурные» деятельности, по Флоренскому, стали восприниматься как осуществляемые «не в самом деле», а лишь «нарочно»: «Вещи стали только утилитарными (полезными), понятия — только убедительными. Но утилитарность уже не была знаменем реальности, а убедительность — истинности. Все стало подобным Истине, перестав быть причастным Истине. Перестав быть Истиною и во Истине. Короче — все стало светским...» [Там же: 57].

С учетом двух отмеченных позиций выбора универсального основания культуры возможны два ракурса рассмотрения темы о представлении храмового действа в аспекте соотношения с категорией игры: 1) храмовое действо *sub specie* феургии и *sub specie* игры и 2) игра *sub specie* феургии. Учет обоих ракурсов рассмотрения данной темы, как представляется, будет способствовать также прояснению и уточнению как смыслового содержания концепта игры, так и пределов действительности данного концепта в культуре.

2. Храмовое действо *sub specie* феургии: мистико-семиотический аспект.

2.1. Духовные феномены и принципы их постижения. Чтобы осуществить последующее рассмотрение храмового действа в плане

сопоставления с игрой, необходимо сначала понять, что такое храмовое действо само по себе, вне сферы игры, т.е. с внутренне-онтологической, а не с внешне-сопоставительной точки зрения.

По своей природе и предназначению храмовое действо как важнейший элемент духовной жизни и культуры есть сложный духовно-семиотический феномен. Путь к пониманию феноменов такого рода был сформулирован философом культуры Э.Кассирером: «Чтобы уверенно определить своеобразие какой-либо духовной формы, необходимо, прежде всего, подходить к ней с ее же собственными мерками. Точка зрения, с которой оценивается она и ее продуктивность, не должна быть привнесена откуда-то извне, она должна быть позаимствована из внутренней, фундаментальной закономерности самого формирования» [Кассирер 2002: 109].

Применительно к описанию феномена православного храмового действа это означает выбор имманентной позиции его рассмотрения, т.е. восприятия феномена храмового действа с позиции православного самосознания.

2.2. Храм и храмовое действо в самосознании православия. Что же представляет собой храмовое действо с внутренней точки зрения православного религиозного вероучения и церковной жизни, моментом которой оно выступает?

2.2.1. Православное богослужение: обряд и таинство. С позиции христианско-православного восприятия, храмовое действо есть соборное богослужение в церкви, которое базируется на понимании богослужения как Богочеловеческой синергии (со-деятельности Бога и человека) и понимания человека как *Homo liturgis*'a² — «человека литургического», а не *Homo ludens*'a, «человека играющего», как это признается сторонниками рассмотрения игры в качестве основания культуры. Человек, по православному вероучению, — не придуманная «игрушка богов» (Платон), а образ и подобие Божие, личность, свободно воздающая благодарение Богу как своему Творцу, что и находит свое проявление в церковном соборном богослужении и его вершине — Евхаристии.

Храмовое действо как сложный целостный *духовно-семиотический феномен* двупланово. Его внутренний, невидимый, мистико-опытный план составляет *таинство* (в терминологии Флоренского),

² Выражение о. П. Флоренского. См. об этом [Василенко 2000: 240]. См. также замечания Оливье Клемана о «литургическом человеке», «священнике мира в алтаре своего сердца» в предисловии к книге П. Евдокимова «Этапы духовной жизни», где автором развивается мысль о том, что «в самой своей структуре человек видит себя существом литургическим, человеком *Sancus*'a...» [Евдокимов 2003: 10, 181].

а внешнюю, видимую часть образует *обряд* — совокупность символических священнодействий, под чувственными символами которых скрывается мистическая сторона богослужения. Ведь человек как «существо духовно-чувственное может познавать невидимое Божие только в чувственных покровах...» [Гавриил 1998: 74]. По учению церкви, обряд — неустрашимая часть действия, посредством которой человек воспринимает благодать. По выражению Флоренского, «...таинство опаляло бы личность, если бы не имело около себя своего обряда... постепенностью обрядов умеряется непереносный <для> твари удар божественной благодати» [Флоренский 2004: 212, 213].

Таинство и обряд неотделимы друг от друга как две стороны культа. «В известном смысле правильно сказать, что ходячие соединения „таинства и обряды“ есть фигура *ἐνδιάθεσις*, означающая культ в его конкретной цельности. Нет в религиозной действительности, в самой жизни, ни того, ни другого, а есть сама жизнь (= культ): не бывает таинства без обряда, ни обряда без таинства. И в том и другом можно говорить лишь в отвлечении, но, делая отвлечение, нельзя забывать об его отвлеченности» [Там же: 189–190].

В церковной практике последнего времени, однако, собственно таинством принято называть не внутреннюю сторону священнодействия, а само священнодействие в его целостности. В одном из руководств по литургике говорится: «Таинства Православной церкви, составляя существенную часть Христианского Богослужения, суть такие священнодействия, через которые, на основании повеления Иисуса Христа, под видимыми чувственными знаками не только представляется, но и действительно преподается принимающими их невидимая благодать» [Гавриил 1998: 74].

В православном богослужении главенствующее положение занимает Божественная литургия. По православному вероучению литургия есть не одно из таинств Церкви, но таинство таинств, и в этом смысле она принципиально несопоставима ни с какими другими реалиями православного духовного опыта: «Здесь невозможно никакое сравнение: евхаристия — это ни самое важное, ни самое главное среди таинств, но в ней Церковь исполняется и проявляется, и каждое таинство зависит от евхаристии и совершается ее силою, которая собственно и есть сила Церкви. Церковь там, где совершается евхаристия, и членом Церкви является тот, кто принимает в ней участие, так как именно в евхаристии Христос „с нами до скончания века“, согласно с Его собственным обетованием» [Евдокимов 2002: 375–376].

В современной православной церкви принято различать семь священнодействий, именуемых таинствами в собственном смысле

этого слова, — крещение, миропомазание, причащение, покаяние, брак, елеосвящение, священство³. Однако их число далеко не исчерпывает всей таинственной стороны церкви. В широком смысле вся христианская жизнь и все в ней «имеет таинственную природу...» [Там же: 372]. Как на это обращает внимание епископ Иларион (Алфеев), в греческое слово *mysterion* (таинство, тайна) святые отцы вкладывали самый широкий смысл, называя «таинством» и «воплощение Христа, Его спасительное дело, Его рождение, смерть, Воскресение и другие события Его жизни», и «саму христианскую веру, учение, догматы», и «богослужение... церковные праздники, священные символы и т. д.» [Иларион 1996: 143]. Опираясь на эту святоотеческую традицию, Н. М. Тарабукин таинством и обрядом называет также икону: «Подобно тому, как Евхаристия не только воспоминание о жертвенной миссии Христа, но реально свершающийся акт, — замечает он, — так и в иконе — прошлое, настоящее и будущее в их текучести сняты и событие предстоит *sub specie aeternitatis*... Икона есть изобразительно выраженная умная молитва, лишенная чувственной экспрессии и страстности, представляющая события не во временной последовательности и не в историческом аспекте, а в их сверхвременном свершении и смысле. Икона есть обряд и таинство. Икона — религиозный акт... Икону мы не созерцаем только как картину, но, прежде всего, поклоняемся ей. Она есть священная реликвия, и всякое недостойное обращение с ней — святотатство» [Тарабукин 1999: 79–80].

2.2.2. Православное миросозерцание как символический реализм. Христианское православное миросозерцание есть *религиозный символизм*, т. е. такое видение, через призму которого «тварное существует не просто в виде естественных реальностей, а причастно неземному бытию» [Василенко 2000: 193], или бытию сверхъестественному, которое проявляется в виде некоторых «внешних знаков», знаменующих собой невидимый план высшей реальности. Такие «внешние знаки» таинственных энергийных божественных озарений, изливающихся в чувственном мире, именуются символами [Епифанович 1996: 36]. В самом общем виде символ определяется как некая вещь, свидетельствующая о чем-то большем, нежели она сама. Религиозный символ свидетельствует о реальности сверхъестественной (Божественной).

³ Считается, что это число таинств в православной Церкви достаточно условно было выделено под влиянием латинской схоластики. По мысли же о. П. Флоренского, данное число не случайно: «таинств семь и должно быть семь, — и не более и не менее» [Флоренский 2004: 185].

Религиозный символизм православного мирозерцания есть символизм реалистический, а само православное мирозерцание — *символический реализм*. Это означает, что символы, являющие собой невидимый план бытия, имеют здесь не конвенциональный (условно-субъективный), а онтологический (бытийственный) характер, будучи укоренены в духовной реальности. Они не условные знаки в современном семиотическом понимании, а моменты самой реальности. По учению преп. Максима Исповедника, символ — «не столько знак отсутствующей реальности, сколько сама реальность, присутствующая в символе...» [Уайбру 2002: 112].

В видении православия, литургический символ, следовательно, не только обозначает, но и реально являет собой обозначаемое. В диалектическом ключе такое понимание символа развивается А. Ф. Лосевым. Определяя символ как полную и абсолютную тождественность сущности и явления, идеального и реального, бесконечного и конечного, он дает следующую экспликацию этой категории: «Символ не указывает на какую-то действительность, но есть сама эта действительность. Он не обозначает какие-то вещи, но сам есть эта явленная и обозначенная вещь. Он ничего не обозначает такого, чем бы он сам не был. То, что он обозначает, и есть он сам; и то, что он есть сам по себе, то он и обозначает. Если сущность есть являемое и именуемое, а явление — существенно и онтологично, то символ не есть ни то, ни другое, но сразу и сущность, и явление, т. е. и вещь и имя» [Лосев 1993а: 876].

На основе символического реализма в православии строится вся интерпретация символики храма, священных предметов и самого богослужения, позволяющая избегать как позитивизма и субъективизма, так и поверхностного рационализма в восприятии символической реальности церкви. По символике православного вероучения, как замечает о. С. Булгаков, «жизнь Церкви в богослужении являет собой таинственно совершающееся боговоплощение»: «Господь продолжает жить в Церкви в том образе Своего земного явления, которое, совершившись однажды, продолжает существовать во все времена, и Церкви дано оживлять священные воспоминания, вводить их в силу, так что мы становимся их новыми свидетелями и участниками» [Булгаков 1991: 279]. Религиозный символизм православного богослужения, по о. С. Булгакову, состоит в том, что «не только по заданию, но и по соответствующему ему восприятию оно содержит не только воспоминание об евангельских и, вообще, церковных событиях, облеченное в художественные образы, но и самое их свершение, как бы новое их становление на земле» [Там же]. В рождественском богослуже-

нии, пишет Булгаков, «не только воспоминается рождество Христово, но и действительно Христос таинственно рождается, так же как во св. Пасху Он воскресает, — и то же можно сказать об Его преображении, входе во Иерусалим, и о свершении тайной вечери, и о страстях и погребении и вознесении; равным образом и о всех событиях из жизни Пресв. Богородицы от рождества Ее до успения» [Там же].

Интерпретация храмового действа на основе символического реализма в православии имеет свою специфику, связанную с особенностями самой категории символа, а именно с его апофатически-катафатическим характером и смысловой бесконечностью содержания. Поскольку символический реализм предполагает признание в интерпретируемой реальности апофатического момента, непостижимого и невыразимого, то истолкование символики храмового действа есть одновременно и «откровение» (провозвещение), изъяснение сути совершающегося в храме таинства, и вместе с тем оно есть свидетельство о «прикровении» глубинной сути совершающегося. В силу бесконечной многозначности символа истолкование символической реальности храмового действа в православии поэтому никогда не может быть окончательным.

2.3. Храм и храмовое действо в символической интерпретации православия.

2.3.1. Храм и виды храмового действа в православии. Для православной духовной традиции характерно расширительное понимание как самого храма, так и храмового действа. В свято-отеческой традиции различают храм *тварный* *рукотворный*, в котором видимым образом совершается богослужение, и храм *тварный* *нерукотворный*, где осуществляется невидимо богослужение и где, как и в рукотворном храме, происходит Феофания (Богоявление).

Под нерукотворным храмом с древних времен понимают природу, мир, вселенную. Такое понимание мира (космоса, природы) как храма и осуществляющейся в нем «внехрамовой литургии» сохраняется и в современном церковном сознании. Вот как писала об этом монахиня в миру мать Мария (Скобцова): «Но если в центре церковной жизни стоит эта жертвенная, самоотдающаяся любовь Евхаристии, то где ее границы... В этом смысле можно говорить о всем христианстве как о вечно свершаемой *внехрамовой литургии*... Это значит, что не только в определенном месте, на престоле храма должна нами приноситься бескровная жертва за грехи мира, жертва самоотдающейся любви, а что весь мир в этом смысле является единым престолом единого храма, что для этой вселенской Евхаристии, подобно хлебу и вину, мы должны

приносить наши сердца, чтобы они пресуществлялись в Христову любовь, чтобы Он рождался в них, чтобы они становились сердцами Богочеловеческими, и чтобы Он эти наши сердца давал в снедь миру, чтобы Он приобщал весь мир этими отданными нами сердцами, и чтобы таким образом мы были с Ним едино, чтобы заново не мы жили, но жил в нас Христос, воплотившийся в нашу плоть, вознесший нашу плоть на Голгофский крест, воскресивший ее, отдавший ее как жертву любви за грехи мира, принявший ее от нас как жертву любви к себе. Тут действительно всячески и во всех Христос. Тут безмерность христианской любви, тут единственный путь охристовления, единственный путь, который нам открывает Евангелие» [Мать Мария 2002: 64].

Но гораздо чаще в святоотеческой традиции, когда говорят о храме нерукотворном и тайнодействиях в нем, имеют в виду сердце человека («внутреннего человека»), в глубинах которого невидимо и таинственным образом совершается «внутренняя Литургия»⁴, или «Литургия ума в сердце»⁵, в мистико-аскетическом подвиге умного делания. Такое понимание «внутреннего человека» как храма и непрестанной молитвы в нем как непрестанно осуществляющейся в сердце человека «литургии ума в сердце» восходит, в конечном счете, к известным словам апостола Павла: «Ибо вы храм Бога живого, как сказал Бог» (2 Кор 6:16) и «Непрестанно молитесь. За все благодарите: ибо такова о вас воля Божия во Христе Иисусе» (1 Фес 5: 17–18).

Развивая такое понимание, схимонах Иларион пишет: «А сердце для молитвы — престол и жертвенник, где и должно постоянно приноситься Священнослужение Вседержителю Богу. И вот смотрите — как для молитвы устроен Богом весь наш телесный состав. Наше тело есть как бы храм вещественный, куда вообще собираются все верующие для молитвы. Грудь или полость грудная должна представлять собою алтарь, куда входит священник, обыкновенно совлекаясь своих одежд и облачается во священные, чтобы в них приносить достойную службу Господу Богу. А уму нашему сим показуется пример совлечения от всех суетных помыслов и необходимость его облечения в чистоту, незлобие и благочиние; дабы, сияя церковными благолепиями, как Патриарх

⁴ См. у П. Евдокимова: «Частое призывание имени Иисусова вводит в присутствие Бога, это *внутренняя литургия*» [Евдокимов 2002: 165].

⁵ О «литургии ума в сердце» как разворачивании святоотеческого представления о литургисующем (священнодействующем) уме в сердце см. у прот. А. Геронимуса [Геронимус 1995: 160].

в святительском украшении, согласным и внешним видом достойному Богу священнолепному служению, — на престоле сердца достолично совершая Божественное Священнослужение — горящим духом, в пламенной сердечной молитве. И вот человек делается живым храмом Троицкостасному Божеству» [Иларион 1998, 780–781].

Стремление изображать умно-сердечную молитву в именовании Храма (Церкви) и Божественной Литургии, — а именно к этому содержательно может быть отнесено и именование Иисусовой молитвы «внутренней литургией» и «литургией ума в сердце», — не является нововведением, а восходит к глубокой традиции. Такое изображение встречается в аскетических и мистико-богословских писаниях святых отцов (преп. Нил Сорский, преп. Варсонофий, преп. Иоанн Синайский Лествичник, св. Григорий Палама, преп. Паисий Величковский и др.), у которых молитвенное умное делание и храмовая литургия, равно как и сам человек и храм, предстают как таинственно единосущные события и описываются в единстве и соотношении друг с другом, как образы друг друга.

В данной работе речь будет идти преимущественно о храме в нашем привычном понимании — храме рукотворном, образом которого и выступает храм нерукотворный.

2.3.2. Символический мир православного храма и богослужения. В видении византийцев, составившем основание современного православного истолкования литургической символики, храм вместе с происходящим в нем действием представляется сложным «сакрально-символическим феноменом, реально объединявшим небесный и земной уровни бытия» [Бычков 1991: 394]. По символике православной церкви храм есть «путь горнего восхождения», «лестница Иаковлева», возводящая от видимого к невидимому [Флоренский 1996а: 439]. Центральное место в пространстве храма занимает алтарь, который в православном истолковании есть «небо» — «умное, умопостигаемое место, τόπος νοετός и даже τόπος νοητός с „пре-небесным и мысленным жертвенником“» [Там же]. Многообразие различных истолкований («символических знаменований») храма — христологического, антропологического, богословского, космологического, по мысли о. П. Флоренского, только укрепляет «онтологическое значение алтаря как мира невидимого» [Там же: 440].

По учению церкви, в момент совершения Евхаристии мирское пространство посредством сошествия Святого Духа одухотворяется и преображается в пространство литургическое, в котором то, что произошло «однажды», совершается «присно»: «Это совершилось когда-то в мире единожды и неповторимо „на месте, на-

зывается Голгофа“, но это совершается вновь и вновь и теперь в храме, бескровно, в образах, но непостижимо реально, так что человечество до конца своей истории только этим живо и действительно: Смертью и Воскресением Христа» [Фудель 2003: 299].

«Божественная литургия есть и великое символическое действие... — пишет архимандрит Киприан. — Верующий, присутствующий при литургии, умно приобщается всему этому символическому представлению. Перед его взором открывается... еще и иное откровение, а именно *небесной литургии*, вечной евхаристической жертвы, начавшейся в недрах Святой Троицы от вечности, и продолжающейся всегда, ныне и присно и во веки веков. Той *небесной литургии*, где над от вечности закланным Агнцем, от вечности совершающейся жертвой божественной любви, безмолвно склонившись, ужасаются Херувимы и Серафимы, закрывая свои лица и в священном трепете поющие, вопиющие, взывающие и глаголющие „свят, свят, свят Господь Саваоф“. И эта наша *земная литургия*, в которой истинно, реально приносится самое пречистое Тело и самая честная Кровь Христовы есть отображение той вечной *небесной литургии*, которая постоянно вне времени и вне места совершается там, на Престоле Горней Славы. Это должен созерцать верующий взор христианина, этому должен он умно причащаться, перед этим безмолвствовать» [Киприан 1947: 342–343].

В храмовом богослужении, где происходит реальное объединение небесного и земного уровней бытия и приобщение верующих к «горнему миру и к самому Богу», богослужение с момента вочеловечивания Бога Слова совершается, таким образом, одновременно в двух мирах — «горнем» и «дольнем». И если «здесь», в этом мире, оно осуществляется через символы, то «там», в «горнем» мире, оно совершается «без завес и символов», поскольку человеку, облеченному «дебелою и тленною плотию», недоступно чисто духовное служение [Симеон Солунский 1994: 184; Бычков 1994: 393].

В храмовом действе существует своя иерархия символических действий и знаменуемых ими событий. Символизм некоторых действий в плане их истолкования более открыт и более непосредственно воспринимается как реально осуществляющееся событие, а при некоторых вариантах истолкования символа соответственно даже — не как «символ». Так, «во время пения заповедей блаженства открываются средние, так называемые царские врата (в честь „Царя славы“ — Господа) для совершения „малого входа“: священник и дьякон с Евангелием в руках идут от престола через северные, т. е. левые от лица народа, двери на амвон. На малом входе это знаменует собой и напоминает собой выход Христа на Его

проповедь... Свеча, несомая перед Евангелием, знаменует собой Иоанна Крестителя, который был и „предтечей“ Господа, и „свещильником света“. Этот выход Христа на проповедь осуществляется на литургии уже не символически — через несколько минут после малого входа чтением слова Божия — апостольских посланий и Евангелия» [Фудель 2003: 308–309].

3. Храмовое действо *sub specie* игры: сопоставительно-типологический аспект.

3.1. О принципах сопоставления феноменов культуры. Всякое сопоставление возможно осуществлять при наличии у сопоставляемых предметов единого пространства сопоставления, позволяющего рассматривать эти предметы как принципиально сопоставимые. Но являются ли таковыми храмовое действо и игра? И если это так, то по каким основаниям и до какой степени разумно проводить их сопоставление? Очевидно, что такое сопоставление осуществимо при наличии у игры и храмового действия каких-либо общих значимых характеристик, к каковым может быть отнесен в первую очередь момент человеческой активности, свойственный как игровому действию, так и храмовому действию.

Момент человеческой активности как значимый и даже исключительный⁶ подчеркивается обычно во всех дефинициях игры. Так, в обобщающем определении игры у Хёйзинги говорится: «Суммируя, мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей 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 во времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной и подчеркивать свою инаковость по отношению к обычному миру своеобразной одеждой и обликом» [Хёйзинга 2003: 27].

Что же касается храмового действия, то для него как Богочеловеческой синергии также характерно участие человеческой активности, но лишь как одного из его планов при ведущем начале Божественной энергии. Существует два подхода при рассмотрении феноменов культуры: от «высших к нижним» и «от нижних

⁶ См. категорическое утверждение Э. Финка: «Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут» [Финк 1988: 360].

к высшим». По Флоренскому, культ постигается «сверху вниз», а не «снизу вверх» [Флоренский 2004: 51]. Рассматриваемый же «снизу вверх», он предстает в своей обедненной сущности лишь как некая специфическая деятельность человека, а именно как «вид культурной его деятельности», наряду с другими. Культ, созерцаемый как некая культурная деятельность, общая с другими феноменами культуры, и прежде всего с игрой, предстает при таком подходе лишь в аспекте своей внешнеобрядовой стороны священнодействия как некая «эстетическая видимость», не передающая его глубинной мистической сущности, открывающейся при рассмотрении его как феургии.

С позиции универсального характера игры на формальном уровне не существует различий между игрой и священнодействием⁷. С позиции же, отрицающей игру как универсальное основание культуры, даже на уровне формальных признаков игра и храмовое действо не тождественны в силу неотделимости формы и содержания в феноменах культуры и того факта, что форма неустранимо несет на себе печать содержания. Представляется, что обе сферы деятельности — игра и храмовое действо, имея некоторые общие, — «деятельностные» — моменты, принципиально не совпадают друг с другом, и можно говорить лишь о некоторых аналогиях между этими видами деятельности, сознавая, что существующие между ними внутренние различия гораздо глубже этих сходств.

Сравнение игры и священнодействия как целостного духовно-семиотического феномена, допустимое на внешнем, формально-деятельностном, уровне, касается лишь храмового действа в храме рукотворном. При созерцании священнобезмолвствующего, в нерукотворном храме которого — его «внутреннем человеке» — невидимо совершается «литургия ума в сердце», внешнему взору

⁷ Именно так полагает Хёйзинга: «Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Подобно тому, как *формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием*, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично от игрового пространства. Арена, игровой стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие — все они, по форме и функции, суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия» [Хёйзинга 2003: 24].

предстает лишь недвижимая поза молящегося подвижника, «отсутствующего» не только для всех, но и для себя, и существующего только «для славы Божией» [Лосев 1993б: 884]. При отсутствии внешних проявлений состояния созерцания совершение литургии ума в сердце как чисто духовной активности через деятельностные категории не передаваемо.

Наблюдающиеся принципиальные сходства и различия храмового действа и игры можно попытаться систематизировать с помощью двух классов признаков: 1) онтологической квалификации типа реальности, в пространстве которой осуществляются как игра, так и храмовое действо, и 2) момента автономности/неавтономности сфер осуществления храмового действа и игры.

3.2. Сопоставление храмового действа и игры по онтологической квалификации реальностей, в которых они осуществляются. Известно, что и при игре и в храмовом действе речь идет о творческой, свободной деятельности человека, о его способности пребывать в *иной* реальности в сравнении с реальностью обыденной жизни. Принципиальное различие игры и храмового действа, в восприятии ее участников и совершителей, состоит в онтологической интерпретации этой «иной» реальности.

В игре такая «иная» реальность осознается ее участниками как вымышленная, фиктивная, виртуальная, или реальность *als ob* («как бы реальность»). В наиболее развернутом виде эта идея представлена у Э. Финка, который пишет: «В самом образном мире — опять же реальность, но не та, в которой мы живем, страдаем и действуем, не подлинная реальность, а как бы „реальность“... Игра разворачивается внутри условной „видимости“, она ее не отрицает, но и не выдает за неподдельно реальное. Всякая игра связана с иллюзорной, воображаемой „видимостью“, но не затем, чтобы обмануть, а с целью завоевать измерение магического... Игрой, вполне реальным действием, мы создаем „нереальный“ игровой мир... Как игрок в своей роли, так и зритель внутри игрового сообщества — оба знают о *фиктивности реальности в игровом мире*... Игрок и зритель игрового представления знают о фиктивности игрового мира. Об игре в строгом смысле слова можно говорить лишь там, где воображаемое осознано и открыто признано как таковое» [Финк 1988: 378, 394, 390–391]. И даже если в человеческой игре, с тех пор как человек играет, и имеются роли и образы богов, замечает Э. Финк, то это отнюдь не свидетельствует о том, что таковые существуют «на самом деле». Ведь «в явление игрового мира игра может выводить не только то, что имеется вне игры в жизненных сферах труда, господства и т. д.»:

«играя, игра может воспроизводить собственную силу вымысла и выводить в воображаемое присутствие творения грезы» [Там же: 402]. Поэтому, резюмирует Финк, «не все, что может быть сыграно, обязано поэтому и существовать» [Там же].

В храмовом же действе, по православному вероучению, в отличие от игровой действительности, наличествует не фиктивная, а подлинная — *умная* — реальность невидимого мира, символически явленная в виде особых священнодействий, чем храмовое действо в православии отличается не только от сферы игры, но и от других видов богослужения, например, от протестантской службы, на что обращает внимание А. Ф. Лосев: «Театр — аллегоричен, но, напр., *богослужение* — *символично*, ибо здесь люди не просто изображают молитву, но реально сами молятся; и некие действия не изображаются просто, но реально происходят. Отсюда легко провести грань между православием и протестантизмом. Протестантское учение о таинствах — аллегорично, православное — символично. Там только благочестивое воспоминание о божественных энергиях, здесь же реальная их эманация, часто даже без особенного благочестия» [Лосев 2001: 69].

«Иная» реальность храмового действа воспринимается самими участниками и совершителями его как в высшей степени подлинная. Вот как передает внутреннее состояние о. Иоанна Кронштадтского во время совершения им Божественной литургии митрополит (тогда архиепископ) Вениамин (Федченков): «„Что такое престол? — Это божественная Голгофа, на которой распят и умер за грехи мира Агнец Божий“. „Где я стою?“ — спрашивает он самого себя. „На небеси... Что я вижу пред собою? — Престол Божий. Где я стою? Не на Голгофе ли? Ибо я вижу пред собою Распятого за грехи мира Сына Божия. Где я стою? Не в Сионской ли горнице с апостолами Спасителя моего? Ибо вижу пред собою совершающуюся тайную вечерю, слышу таинственные, проникнутые безмерною любовью к погибающему миру слова: „примите, ядите, сие есть Тело Мое“: и „пийте от нея вси, сия есть Кровь Моя Нового Завета“ и пр. Вижу, вкушаю и осязаю Самого Божественного Спасителя моего в чудных Его Тайнах“» [Вениамин 1994: 23].

При этом, в отличие от игры, где реальность, в пространстве которой осуществляется игра, мыслится обычно, хотя как и «иная», но — все же как «эта», земная, принципиально постижимая реальность⁸ (даже если это и есть реальность человеческого вымысла

⁸ Это утверждение касается опыта рассмотрения игры как основания культуры. При рассмотрении игры *sub specie* феургии (храмового действа) сама игра

ла и фантазии), то в храмовом действе «иная» реальность воспринимается по вере и благодати как *сверхреальность*, т.е. как реальность принципиально иной природы, чем земная реальность, как такая реальность, которая пронизывает собой естественную реальность и составляет ее глубинное основание, исток и цель. Постигание глубин такой иной подлинной реальности предполагает особое *духовное зрение*. Причем опытное приобщение к такой сверхреальности участвующих в храмовом действе разнится по «мере» их духовных сил и даруемой им благодати Божией. Духовные лица видели храм во время богослужения как в огне. Записано в одном из древних Патериков: «Говорили про авву Маркелла Фиваидского, что... когда стоял за службою, грудь его была омочена слезами. Ибо, говорил, что когда совершается служба, я вижу всю церковь как бы огненную, и, когда оканчивается служба, опять удаляется огонь» [Фудель 2003: 316].

Храмовое православное действо не есть только человеческая деятельность. По вере церкви в храмовом действе невидимо участвует весь собор Неба и земли: «Божественная Евхаристия для святых отцов — это священный собор, то есть собрание Неба и земли, людей и Ангелов, вещественного и невестественного мира... На этом торжестве, которое связует Небо и землю, присутствуют все в вере почившие прежде наши отцы, праотцы, патриархи, пророки, проповедники, благовестники, мученики, исповедники, воздержники... Наконец, тварь (все творение)... присутствует здесь в хлебе и вине, в фимиаме и теплой воде... Итак, Небо и земля, Ангелы и люди, Великий Архиерей с Полнотой (Церкви) составляют одно Тело» [Григорий 2001: 45, 49, 51]. «Литургия есть вечера, трапеза любви Божией к роду человеческому, — свидетельствует о. Иоанн Кронштадтский. — Около Агнца Божия все собираются на дискосе — живые и умершие, святые и грешные, Церковь торжествующая и воинствующая» [Иоанн Кронштадтский 1991: 294].

Если в игровом действии видимы или принципиально воображаемы все участвующие («игроки»), то в храмовом действе его небесные участники для людей, не имеющих особого духовного зрения, остаются невидимыми. Их участие, однако, подтверждается в истории Церкви бесконечным числом свидетельств тех, кому по произволению Божию приоткрываются тайны богослужения. «Я слышал, — говорит Иоанн Златоуст, — как некто рас-

сказывал, что ему один старец, дивный муж, сподобившийся зреть откровения, говорил, что он сподобился когда-то такого видения и множество в то время Ангелов видел, насколько то ему возможно было, облаченных в блистающие одежды и окружающих жертвенник и поклоняющихся ниц... и я верю» (цит. по: [Григорий 2001: 48]).

Явление святых и ангелов в храме, или, по выражению о. П. Флоренского, «агиофания и ангелофания, явление небесных свидетелей, и прежде всего Богоматери и Самого Христа во плоти, — свидетелей, возвещающих о том, что по ту сторону плоти», отображается в иконостасе⁹ [Флоренский 1996а: 441]. «Иконостас есть сами святые, — пишет Флоренский. — И если бы все молящиеся в храме были достаточно одухотворены, если бы зрение всех молящихся всегда было видящим, то никакого другого иконостаса, кроме предстоящих Самому Богу свидетелей Его, своими ликами и своими словами возвещающих Его страшное и славное присутствие, в храме и не было бы» [Там же: 441–442].

При внешнем, культурологическом, взгляде и игра, и храмовое действо предстают как вид «непродуктивной» деятельности, где не происходит созидания чего-либо онтологически определенного. Применительно к храмовому действу такое утверждение принципиально неправомерно. С позиции православного вероучения, в Церкви и осуществляемом в ее стенах храмовом действе происходит духовное преображение человека, его «обожение» и осуществляется освящение не только человека, но и всей природы.

3.3. Сопоставление храмового действа и игры по признаку автономности — неавтономности сфер их действия. В плане сопоставления по признаку автономности — неавтономности

⁹ Со ссылкой на св. Дионисия Ареопагита о. П. Флоренский называет иконы «видимыми изображениями тайных и сверхъестественных зрелищ» [Флоренский 1996а: 444]. Упомянутый фрагмент работы Дионисия Ареопагита «О небесной иерархии» (II 2) в последнем русском переводе звучит: «Ибо причиной того, что правдоподобно представлены образы неизобразимого и очертания неначертаемого, можно назвать не только наше несоответствие, не способное подняться непосредственно до умственного созерцания и нуждающееся в соестественных и родственных его природе возведениях, которые предлагают *доступные нам отображения не имеющих образа и сверхъестественных видений*, но и то, что для мистических Словес в высшей степени подобает за неизреченными священными иносказаниями скрывать и делать для большинства недоступной священную тайную истину надмирных умов» [Дионисий Ареопагит 1997: 15–16].

сфер деятельности игра и храмовое действо предстают как антиподы.

Игра характеризуется с внутренней точки зрения как деятельность, содержащая свои цели в самой себе, как то, что не выходит за свои пределы и отличается чертами самодовления и самоцели. Игра «сама по себе лежит вне области добра и зла» [Хёйзинга 2003: 25], и ее отличительный признак — «замкнутость» (ограниченность). По выражению Й. Хёйзенги, течение и смысл игры «заключены в ней самой» [Там же: 23]. Такое понимание игры разделяет и Э. Финк, по мысли которого игровому действию присущи лишь имманентные ему цели. У игры, по его мнению, «не существует никакой цели, кроме нее самой»: «игровой смысл не есть нечто отличное от игры... Она сама есть собственный смысл. Игра осмысленна в себе самой и через себя самое... Игра — исключительный способ *для-себя-бытия*» [Финк 1988: 383, 394].

Храмовое же действо во всех своих сторонах не автономно. В нем все, включая и художественно-эстетический план, подчиняется высшей цели — *спасению* души человека. «Религия же может допустить искусство только ради служебных, „заинтересованных“ целей, духовных или материальных, — отмечает А. Ф. Лосев. — Икона пишется не для „бескорыстного“ созерцания, и собор строится не для „чистого чувства“. То и другое спасает души; то и другое есть орудие... духовного производства, которое именуется спасением <души>. Человек в этом „заинтересован“; и это ни в коем случае не есть кантовская „формальная целесообразность, лишенная <по-ня>тия цели“» [Лосев 2001: 242].

В храме и храмовом богослужении как стилистическом и духовном целом все предметы церковного культа и сами священнодействия пребывают в тесной связи с глубинными основаниями христианско-православного мироощущения и вероучения (догматики), являясь символами невидимого в церкви. Так, благовоения, сопровождающие церковное богослужение и христианские таинства, выступают здесь как видимые знаки невидимого участия в них самого Бога, как символы Его духовного благоухания. Ибо Сам Христос, по выражению св. Григория Паламы, есть «истинное благоухание жизни для тех, кто приходит к Нему с верой... благоухание Его одежд, его тела выше всех ароматов, и имя Ему — Миро Излиянное, наполнившее вселенную божественным благоуханием» (цит. по: [Бычков 1991: 367]).

В храме и храмовом действе нет ничего, что не было бы созвучно православному мироощущению и не противоречило бы православной догматике. Так, в православном храме, по словам А. Ф. Лосева,

невозможно представить себе католическую статую Христа и святых. Ведь православие не «скульптурно», но — «музыкально-словесно»¹⁰, и предполагает «умную», а не телесную воплощенность апофатической Бездны в «умном» же, а не в скульптурно-телесном слове, и воплощенность данного слова в живописном — «иконографическом» — образе [Лосев 1993б: 882–883]. Равным образом было бы невозможно представить себе православие без колокольного звона, где, по выражению Лосева, «апофатизм неистощимо изливаемых энергий Первосущности и протекание сердечных и умных глубин соединяется со вселенскими просторами космического преображения и с внешним ликованием софийно-умной спасенной твари» [Там же: 883]. Этот мотив «церковного всеединства» явственно звучит и в работах о. П. Флоренского. «Разве непосредственно не явно, что звуки инструментальной музыки, даже звуки органа, как таковые, т. е. независимо от композиции музыкального произведения, непереносимы в православном богослужении. Это... не вяжется в сознании со всем богослужебным стилем, нарушает замкнутое единство богослужения, даже рассматриваемого как просто явление искусства или синтеза искусств, — утверждает Флоренский. — Разве непосредственно не явно, что эти звуки как таковые... слишком далеки от четкости, от „разумности“, от словесности, от *умного* богослужения Православной Церкви, чтобы послужить материей ее звуковому искусству?» [Флоренский 1996а: 473–474].

И подобное созвучие «формы» и «содержания» наблюдается во всех мельчайших деталях храмового убранства и храмового действия — в освещении, выборе веществ и т. д. В этом плане характерен следующий пассаж из лосевской «Диалектики мифа»: «Свет электрических лампочек есть мертвый, механический свет. Он... притупляет, огрубляет чувства... В нем нет благодати... Нельзя молиться при электрическом свете... Едва теплющаяся лампадка вытекает из православной догматики с такой же диалектической необходимостью, как... наличие просвирни в храме и вынимание частиц при литургии. Зажигать перед иконами электрический

¹⁰ Поэтому в богослужебном пении слово и музыка, по выражению В. И. Мартынова, «должны быть слиты воедино, чтобы можно было сказать, что *слово поет, а музыка возвещает*» [Мартынов 1994: 237]. О музыкальности православной службы см. также у Н. М. Тарабукина: «Музыкальностью пронизаны движения в иконе от человеческой фигуры до звериной. Все шествуют под аккомпанемент неслышимой, но чувствуемой музыки, которая становится зримой благодаря изобразительному ритму. Ритмом пронизан и богослужебный обряд» [Тарабукин 1999: 123].

свет так же нелепо и есть такой же нигилизм для православного, как... наливать в лампаду не древесное масло, а керосин... Нельзя, напр., быть настолько нечутким, чтобы не видеть разницы между стеарином и воском, между керосином и деревянным маслом, между одеколоном и ладаном... Воск есть нечто умильное и теплое; в нем кротость и любовь, мягкосердие и чистота; в нем начало умной молитвы, неизменно стремящейся к тишине и теплоте сердечной... Так молиться со стеариновой свечой в руках, наливши в лампаду керосин и надушившись одеколоном, можно только отступивши от правой веры. Это — ересь в подлинном смысле, и подобных самочинников надо анафематствовать» [Лосев 1994: 53–54, 66, 67].

Храмовое богослужение в православии преисполнено красоты. И этот момент «красоты, как Славы Божией, наполняющей храм», замечает о. С. Булгаков, занимает в нем свое особое место, наряду с молитвой и «назиданием» [Булгаков 1991: 278]¹¹. В своем устремлении православное богослужение есть «умное художество, которое, само по себе, дает „сладость церковную“» [Там же]. Особое удовольствие испытывают и от игры ее участники. «Иная» реальность игры, выводящая человека играющего за рамки обычного существования, дарует ему также «блаженство» и «сладость». Но отношение к этому «блаженству» у Homo ludens'a, «человека играющего», и Homo liturgis'a, «человека литургического», диаметрально различно. Для Homo ludens'a игра, будучи «лишена всеобщего „футуризма“», и есть «это дарящее блаженство настоящее»; она совершается в игровом пространстве «не ради будущего блаженства» и «уже сама по себе есть „счастье“» [Финк 1988: 364]. В храмовом же действе для Homo liturgis'a даруемая ему «сладость церковная», происходящая от преисполненности православного богослужения видения «умной красоты духовного мира», воспринимается им как знамение вечного блаженства и имеет духовный, надвременной характер. По выражению св. Григория Паламы, как в свое время Мария Магдалина увидела воскресшего Христа, так и благочестивый участник литургии «удостаивается видеть и наслаждаться тем, во что, по выражению апостола, желают проникнуть ангелы, и чрез созерцание и причастие весь становится боговидным» (цит. по: [Бычков 1991: 368]).

¹¹ По Симеону Солунскому, красота храма «символизирует рай, райские небесные дары; знаменует собой самую Жизнь, живую Премудрость, обитающую в храме», а также означает, что «Пришедший к нам — красен добротой, как все-непорочный, и что Он есть прекрасный Жених, а Церковь — прекрасная невеста Его, как (Церковь) непорочная» [Симеон Солунский 1994: 195].

Православное мирочувствие антигедонистично по своему существу, и стремление к получению особых наслаждений в храме с точки зрения православного жизнечувствия говорит о духовной незрелости человека. «Мы и к литургии приходим со своею рассеянностью, с своими страстями и мечтами земными... Смотри, как... страшно, дивно, ужасно приближается к нам Царствие Божие...» — приводит слова о. Иоанна Кронштадтского митрополит Вениамин Федченков в своей книге, посвященной этому «великому служителю литургии», и замечает далее: «А мы?.. Мы и в церкви ждем улады светским пением, театральными „концертами“... *Мы и храм превращаем в театр*... Но о чем это свидетельствует? Только о нашем упадке... холодность наша к литургии есть страшный знак нашего омертвения» [Вениамин 1994: 36]. Сам же о. Иоанн свидетельствовал в своем дневнике: «Я умираю, когда не служу литургии», и он «оживал», по словам митрополита Вениамина, когда литургию совершал [Там же].

4. Игра *sub specie* феургии. В заключение остановимся на некоторых аспектах рассмотрения игры *sub specie* феургии. По мысли сторонника универсального характера игры Э. Финка, феномен игры охватывает игровые миры различных ступеней — от «возможного» до «действительного»: «Игра объемлет все. Она вершится человеческим действом, окрыленным фантазией, в чудесном промежуточном пространстве между действительностью и возможностью, реальностью и воображаемой видимостью и представляет на учиненной ею идеальной сцене — в себе самой — все другие феномены бытия, да вдобавок самое себя. Подобная всеобъемлющая структура необыкновенно сложна в своем интенциональном строе и предполагает не только сообразную переживанию классификацию пережитых игровых миров различных ступеней, но и *взаимопроникновение* „возможного и действительного“...» [Финк 1988: 392].

Этот феномен взаимопроникновения «возможного» и «действительного» в игровой сфере, пребывающей в пространстве между действительностью и возможностью, реальностью и воображаемой видимостью, не объяснимый с имманентно-игровой позиции, может получить свое истолкование в свете представления о феургии как основании и истоке культуры. С добавлением уровня духовной глубины, осуществляемого при выведении игры из феургии, во многих играх ее видимая реальность *als ob* начинает обретать черты подлинной реальности. Данный процесс описывает Флоренский на примере кукольного театра Ефимовых: «Куклы

из тряпок, кусков дерева и бумажной массы совершенно явно оживают и действуют самостоятельно: они уже не следуют движениям управляющей ими руки, а напротив, сами ее направляют, у них свои желания и вкусы, и становится совершенно очевидным, что в известной обстановке *через них действуют особые силы*. Это представление начинается игрою, но далее — вырастает в глубь жизни и граничит то с магиею, то с мистериєю... рука становится телом, проводником и органом воздействия иных, чем известные в нашем будничном сознании сил. В кукольном театре выступают основные приемы подражательной магии, которая начинается игрою, подражанием, поддразниванием, чтобы дать затем место привлекаемым таким образом иным силам, которые принимают вызов и наполняют подставленное им вместилище. Никто, конечно, не обманывается иллюзией. Кукольный театр имеет высокое достоинство не быть иллюзионистичным. Но, не будучи „как настоящее“ и не притязая казаться таковым, куклы на самом деле осуществляют новую реальность. Она входит в освобожденное ей пространство и заполняет *праздничную* раму жизни...» [Флоренский 1996: 534–535].

При взгляде на игру сквозь призму феургии открываются глубинные духовные корни феноменов искусства, которое с позиции символистического реализма феургии оказывается не только игрой, но и реальностью. Эти идеи Флоренский развивает применительно к изобразительному искусству: «...искусство выводит из субъективной замкнутости, разрывает пределы мира условного и, начиная от образов и через посредство образов, возводит к первообразам... от экипов через типы к прототипам. Искусство — не психологично, но онтологично, воистину — есть откровение первообразов. Искусство воистину показывает новую, доселе неизвестную нам реальность, воистину подымает а *realibus ad realiora*, et а *realioribus ad realissimum*. Художник не сочиняет из себя образа, но лишь снимает покровы с уже, и притом премирно, сущего образа: не накладывает краски на холст, а как бы расчищает посторонние налеты его, „записи“ духовной реальности» [Флоренский 1996б: 383–384]. Если же считать, что художественное творчество есть только вид игры, то и на высшем уровне — синтеза искусств в храмовом действе — оно оказывается лишенным мистико-метафизических интерпретаций.

Рассмотрение игры в свете феургии может более адекватно объяснить многие процессы, связанные с аспектом взаимоотношения игры и жизни («естественной» и «высшеестественной», религиозной). При взгляде через мифо-ритуальное единство неко-

торые игры предстанут как онтологически одномерные или же многомерные, духовно нейтральные или же духовно опасные. В играх такого рода могут быть узнаны и невидимые участники игры — призываемые духовные силы, действующие через человеческие страсти.

Если вернуться к поставленному в начале статьи вопросу о возможности сведения культа и священнодействия к феномену игры, то, как мы пытались показать в проведенном описании, храмовое действо как целостный мистико-семиотический феномен не может быть сведено к феномену игры. Этот вывод является вполне очевидным для сторонников «реализма в высшем смысле слова» в художественном творчестве, о чем пишет, например, в своем исследовании, посвященном Достоевскому, Т. А. Касаткина: «Можно очень подробно, точно и остроумно описать таинство как театральное действо. Можно даже приписать ему (или — отыскать в нем) эстетические цель и смысл. Но при этом будет забыто самое главное — существование таинства в пространстве первичной, не „эстетической“ реальности, способность таинства эту реальность преобразовывать. Речь уже будет идти о совсем другой вещи. Это будет взгляд инопланетянина — или сверстника Ноя, созерцающего наш мир из-за кромки Вечных Вод, успокоенного в своем созерцании театра теней на воде» [Касаткина 2004: 12].

Невозможность адекватного сведения храмового действия к игре свидетельствует, в свою очередь, и о неадекватности выведения культуры из игры и возвращает к предположению о том, что сама игра может быть выведена из мифо-ритуального единства (феургии). Косвенным подтверждением тому является попытка сведения игры к феномену праздника, предпринимаемая Э. Франком, который в своем философском анализе феномена игры приходит к выводу о том, что если свести воедино все характеристики игры¹², то «раскроется *праздничный характер* игры как общий ее строй» [Финк 1988: 400]. «Человек играет тогда, когда он празднует бытие, — резюмирует Франк. — Как коллективное действие

¹² К таковым характеристикам игры Э. Финк относит: 1) «магическое созидание видимости игрового мира», 2) «за мороженность игрового сообщества», 3) «идентификацию зрителей с игроками», 4) «самосозерцание человеческого бытия в игре как „зерцале жизни“», 5) «до-рациональную осмысленность игры и ее символическую силу», 6) «парадигматическую функцию и освобождение времени» вследствие обратимости в игре всех решений, 7) «игровое облегчение бытия» и «способность игры охватывать в себе все другие основные феномены человеческого существования, включая самое себя», т. е. «способность играть не только в труд, борьбу, любовь и смерть», но и в саму игру [Финк 1988: 400, 401].

игра, наверно, изначально существует в виде праздника» [Там же: 401]. Таким образом, для Франка *Homo ludens* есть тем самым изначально *Homo feriens*, «человек празднующий».

Но праздник в мифопоэтической и религиозной традиции, по выражению В. Н. Топорова, есть существенный и неотъемлемый признак именно «сакрального»: «связь сакральности и праздника в его архаической форме настолько обязательна», что можно даже утверждать, что «*сакрально то, что связано с сутью праздника, с его ядром*» [Топоров 1982: 329]. Причем, полагает Топоров, такая связь сохраняется «не только в *вырожденных*, чисто развлекательных мирских праздниках, но даже и в том случае, когда *праздник как таковой теряет свой статус* и становится объектом иного знакового ряда — *игрой* (особенно часто детской), фольклорным текстом или обычаем и даже деритуализованным приемом в повседневном поведении...» [Там же].

Праздник по своему умонстроению онтологичен и реалистичен. Как говорит Павел Флоренский в цитированной работе о кукольном театре Ефимовых, «нередко достаточно снять грузы привычного и мелочно-повседневного, чтобы тут же вышли наружу задавленные ими: и вещное знание, и чувство коренной связи с миром и близкая к экстатической радость бытия» [Флоренский 1996в: 533].

Homo feriens («человек празднующий») ¹³ есть, следовательно, в изначальном мифопоэтическом понимании не «человек играющий», а «человек сакральный» и, в пределе, — *Homo liturgis* («человек литургический»).

ЛИТЕРАТУРА

- Булгаков 1991 — *Булгаков С.*, прот. Православие: Очерки учения православной церкви. М., 1991.
- Бычков 1991 — *Бычков В.В.* Малая история византийской эстетики. Киев, 1991.
- Василенко 2000 — *Василенко Л.И.* Краткий религиозно-философский словарь. М., 2000.
- Вениамин 1994 — *Вениамин (Федченков)*, архиеп. Небо на земле. М., 1994.
- Дионисий Аропагит 1997 — *Дионисий Ареопагит*. О небесной иерархии. СПб., 1997.
- Гавриил 1998 — *Гавриил*, архим. Руководство по литургике или наука о православном богослужении. М., 1998.

¹³ О понятии *Homo feriens* («человек празднующий») см. [Топоров 1982: 331].

- Геронимус 1995 — *Геронимус А.*, прот. Богословие священнобесмолвия // Синергия: Проблемы аскетики и мистики православия. М., 1995.
- Григорий 2001 — *Григорий*, иеромон. Литургия Божественной Евхаристии: Божественная Евхаристия по святому Иоанну Златоусту. Клин, 2001.
- Евдокимов 2002 — *Евдокимов П.* Православие. М., 2002.
- Евдокимов 2003 — *Евдокимов П.* Этапы духовной жизни. М., 2003.
- Епифанович 1996 — *Епифанович С.Л.* Преподобный Максим Исповедник и византийское богословие. М., 1996.
- ИП 2005 — Концептуальные поля ИГРЫ // Информационное письмо Проблемной группы «Логический анализ языка» о конференции «Семантические поля игры». М., 2005.
- Иларион 1996 — *Иларион (Алфеев)*, иером. Таинство веры: Введение в православное догматическое богословие. М.; Клин, 1996.
- Иларион 1998 — *Иларион*, схим. На горах Кавказа. Беседа двух старцев пустынножителей о внутреннем единении с Господом наших сердец, чрез молитву Иисус Христову, или духовная деятельность современных пустынножителей. СПб., 1998.
- Иоанн Кронштадтский 1991 — *Иоанн Кронштадтский*, св. Моя жизнь во Христе. М., 1991. Т. 1.
- Касаткина 2004 — *Касаткина Т.А.* О творящей природе слова: Онтологичность слова в творчестве Ф. М. Достоевского как основа «реализма в высшем смысле». М., 2004.
- Кассирер 2002 — *Кассирер Э.* Философия символических форм. М.; СПб., 2002. Т. 1.
- Киприан 1947 — *Киприан [Керн]*, архим. Евхаристия: Из чтений в Православном Богословском институте в Париже. Париж, 1947.
- Лосев 1993а — *Лосев А.Ф.* Бытие. Имя. Космос. М., 1993.
- Лосев 1993б — *Лосев А.Ф.* Очерки античного символизма и мифологии. М., 1993.
- Лосев 1994 — *Лосев А.Ф.* Миф. Число. Сущность. М., 1994.
- Лосев 2001 — *Лосев А.Ф.* Диалектика мифа. М., 2001.
- Мартынов 1994 — *Мартынов В.И.* История богослужебного пения. М., 1994.
- Мать Мария 2002 — *Мать Мария (Скобцова)*. Типы религиозной жизни. М., 2002.
- Симеон Солунский 1994 — *Симеон Солунский*. Сочинения. М., 1994.
- Тарабукин 1999 — *Тарабукин Н.М.* Смысл иконы. М., 1999.

- Токарев 1982 — *Токарев С.А.* Обряды и мифы // Мифы народов мира. М., 1982. Т. 2.
- Топоров 2004 — *Топоров В.Н.* Исследования по этимологии и семантике. М., 2004. Т. 1.
- Топоров 1982 — *Топоров В.Н.* Праздник // Мифы народов мира. М., 1982. Т. 2.
- Уайбру 2002 — *Уайбру Х.* Православная литургия: Развитие евхаристического византийского обряда. М., 2002.
- Финк 1988 — *Финк Э.* Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988.
- Флоренский 1996а — *Флоренский П.*, свящ. Иконостас // *Флоренский П.*, свящ. Сочинения. В 4 т. М., 1996. Т. 2.
- Флоренский 1996б — *Флоренский П.* Моленные иконы преподобного Сергия / Там же.
- Флоренский 1996в — *Флоренский П.*, свящ. Предисловие к книге Н. Я. Си-монович-Ефимовой «Записки петрушечника» // Там же.
- Флоренский 1996г — *Флоренский П.*, свящ. Храмовое действо как синтез искусств // Там же.
- Флоренский 2004 — *Флоренский П.*, свящ. Философия культа (Опыт православной антропологии). М., 2004.
- Фудель 2003 — *Фудель С.И.* Собрания сочинений. В 3 т. М., 2003. Т. 2.
- Хёйзинга 2003 — *Хёйзинга Й.* Homo Ludens: Человек играющий. М., 2003.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ: АГОН И АГОНИЯ

1. Семантическое поле игры в древнегреческом языке. Отражение семантического поля игры в древнегреческой лексике прекрасно иллюстрирует давно сформулированные положения, согласно которым развитие лексической семантики идет от конкретного к абстрактному и от частного к общему. Современному русскому понятию игры в греческом языке соответствует целый ряд лексем, каждая из которых обозначает одно из конкретных явлений, рассматриваемых нами в настоящий момент как частные проявления одного общего понятия:

âthlos (< *aFethlos) 'состязание' (*âthlon* 'награда в состязании'; *athleûô* 'участвовать в состязании', *athlêtêr/athlêtês* 'участник состязания, атлет', *athlêtikós* 'относящийся к состязаниям, атлетический');

agôn (< *ág-ô* 'гнать, направлять, вести') 'собрание, состязание, борьба';

paidiá, paîgma (< *paid-* 'ребенок') 'игра, забава, баловство';

diatribê (*dia-trib-* 'растирать, изводить') 'времяпрепровождение, забава, беседа'¹;

hupókrîsis (< *hupo-krinomai*) 'актерская игра, притворство, лицемерие'².

Игра на музыкальном инструменте не имела регулярного общего обозначения; как правило, для обозначения музыкальной игры использовались различные лексемы соответственно музыкальному инструменту и технике, например *psállô* 'перебирать

¹ Один из результатов семантического развития слова — обозначение литературного жанра диатрибы: назидательной беседы, отличающейся, однако, достаточно увлекательной, занимательной формой.

² Акцент на неискренности, притворстве был особенно четко обозначен в Новом Завете и христианской литературе, отсюда и значение «лицемерие» у этого слова в современных европейских языках, английском и французском.

пальцами → играть на струнном инструменте', *aulys* 'флейта' → *auléō* 'играть на флейте' → *aulētikē* 'игра на флейте'³.

Азартные игры также обозначались с помощью производных от слова, называющего предмет, которым и велась игра: *kúbos* 'игральная кость' → *kubeiā* 'игра в кости'.

Дальнейшее рассмотрение будет касаться семантического развития только одного из элементов этого семантического поля: слова *agōn* и его производных.

2. *agōn*: происхождение слова и его развитие. У слова *agōn* достаточно ясная этимология: это производное от глагола *ágō* (индоевропейское **h₂eg-*, ср. лат. *agō*, санскр. *ajāmi*), первоначальное значение которого, скорее всего, 'гнать скотину'. Индоевропейцы, а также и ранние греки были скотоводами, поэтому жизнь и деятельность скотовода были для них моделью различных видов человеческой деятельности. Предводители греков и троянцев именуются у Гомера «пастухами людей» — *poimēn laōn*, которые «гонят», т. е. направляют своих воинов. *agōn* первоначально означал толпу собранных («согнанных») вместе людей, затем это слово стало обозначать определенную разновидность толпы — публику, зрителей, собравшихся смотреть публичные состязания-игры. Примечательно, что у Гомера связь агона с направляющими действиями «погоняющих народ» вождей еще достаточно ясно выражена. В предпоследней песни «Илиады» подробно описаны игры, происходящие при погребении Патрокла (судя по всему, состязания такого рода и были частью погребального обряда). В начале состязаний Ахилл собирает зрителей и усаживает их:

...autār Akhilleùs

autoû laòn éruke kaì hízanen eurùn *agōna*

...Ахиллес же

Там народ удержал и, в обширном *кругу* посадивши...

(II 23.257–259, пер. Н. И. Гнедича).

После завершения состязаний собранные на игры зрители расходятся:

³ Само понятие музыки в чистом виде также еще не вполне сформировалось в античной культуре, где «мусические искусства» включали в себя весь комплекс так называемых исполнительских искусств.

lûto d'agôn, laoi dè thoàs epì nêas hékastoi
eskídnant' iénai

Солн.м. распущён; и народ по своим кораблям быстролетным
Весь рассеялся

(II 24.1–2, пер. Н. И. Гнедича).

Далее слово *agôn* стало обозначением и самих игр-состязаний разного рода: *agôn gumnikós* 'гимнастические состязания-игры', *agôn hipplikós* 'конные состязания-игры', *agôn mousikós* 'мусические состязания', ср. у Платона в «Законах»: «...если бы вдруг кто-нибудь попросту установил какое-либо *состязание* (*agôn*), не определив, будет ли оно гимнастическим, конным или мусическим...» (658e).

Обобщение семантики состязания, борьбы привело к тому, что слово *agôn* могло уже обозначать борьбу, противоборство вообще, ср. греческое устойчивое выражение (perì) *psukhês agôn* ≈ 'борьба не на жизнь, а на смерть' (букв. 'борьба/соревнование за душу/жизнь'). Более конкретным случаем противоборства выступала судебная тяжба (игравшая немаловажную роль в жизни греков), ср. устойчивое выражение *eis agôna kathistânai tiná* 'привлекать кого-либо к суду'. В связи с этим *agôn* мог обозначать и словесные дебаты, спор, составлявшие основу судебного разбирательства в традиции греческой демократии. Наконец, в более поздних текстах *agôn* мог обозначать обеспокоенность, смятение духа; не исключено, что такое развитие семантики слова происходило под влиянием родственного *agônía*, о котором речь пойдет далее.

3. *agônía* в классическом греческом языке. В семантике слова *agônía*, представлявшего собой производное следующей ступени, изначальная конкретная семантика собравшейся (согнанной) толпы/публики отсутствовала полностью. Развитие значения слова *agônía* может быть представлено следующим образом.

Первоначальное значение: 'борьба, состязание, гимнастика', ср. у Геродота в описании египетских городов и обычаев их обитателей (при этом используются оба однокоренных слова, *agôn* и *agônía*):

poieûsi dè táde Hellênikà tōi Perséi: *agôna* gumnikòn titheîsi dià pásēs *agônîês ékhonta* («...устраивают по эллинскому образцу в честь Персея гимнастические игры, со всякого рода *состязаниями*...») (Геродот II, 91).

В совершенно ином, не этнографическом, а поэтическом контексте употребляется то же слово у Пиндара, слагавшего гимны победителям атлетических игр-соревнований:

tò dè tukheîn / peiriômenon *agônias* dusphronân paralúei

Счастье победы смывает труд *состязанья*

(Пиндар. Олимп. 2.52, пер. М. Л. Гаспарова).

У Платона можно найти уже и использование слова *agōnía* для обозначения состязательности, соревновательности в самом общем виде:

deî méntoi, ô Sōkrates, têi rhētorikêi khrestai hōsper têi állēi pásēi *agōnīai* («Но к красноречию, Сократ, надо относиться так же, как ко всякому прочему [искусству] состязания. Ведь и другие [средства] состязания не обязательно обращать против всех людей подряд по той лишь причине, что ты выучился кулачному бою, борьбе, обращению с оружием...») (Платон. Горгий, 456с, d, пер. С. П. Маркиша).

Далее слово *agōnía* приобрело переносное значение, обозначающее определенное состояние души: 'душевная борьба, душевное смятение, тревога', ср.: en phóbōi kai pollēi *agōnīēi* («в страхе и большом смятении») (Демосфен 18.33). Особый интерес в связи этим представляет использование слова *agōnía* в натурфилософских сочинениях, вошедших в аристотелевский корпус (но не принадлежащих самому Аристотелю) под заглавием «Проблемы». В этих текстах обсуждаются физиологические проблемы, в частности — физические реакции организма на изменение состояния человека: нарушение дыхания, потение и т. п. Одно из таких измененных состояний неоднократно именуется *agōnía*, ср.:

en tois tēs psukhēs phóbois elpísin *agōniais* («в страхах, опасениях, смятениях души») (Пс.-Аристотель. О дыхании, 483а).

В некоторых случаях в этой серии текстов делается попытка разъяснения, что же собой представляет состояние, обозначаемое словом *agōnía*:

phóbos gár tis hē *agōnía* («ведь смятение [души] — род страха»); hē *agōnía* phóbos tís esti pròs arkhēn érgou, ho dè phóbos katápsuxis tôn ápō («смятение [души] — нечто вроде страха перед начинанием дела, а страх [означает] охлаждение верхней [части тела]») (Пс.-Аристотель. Проблемы, 869b).

Не следует полагать, что *agōnía* связана исключительно со страхом (в таком случае и пояснения не были бы нужны), обозначаемое этим словом состояние может быть связано с любой резкой неожиданной сменой восприятия, с серьезным нарушением душевного равновесия, например, в одном из текстов аристотелевского корпуса поясняется, что *agōnía* — это «нечто вроде стыда» (505a8). Если воспользоваться в этой ситуации — насколько это может быть оправдано при соблюдении соответствующих осторожностей — современной аналогией, то *agōnía* в этом смысле оказывает очень близкой к тому, что сегодня мы называем стрессом.

4. *agōnía* в библейских текстах. Особое положение, занимаемое библейскими текстами в истории европейской культуры, заставляет обратить на них пристальное внимание при рассмотрении развития семантики *agōn/agōnía*. В основной части Ветхого Завета эти слова практически отсутствуют, зато есть они в неканонических книгах Макавеевых, и это понятно: в этих текстах повествуется о событиях в эллинистических государствах, где жизнь в значительной степени была устроена по греческому образцу, включая игры-соревнования. В неканонической части (отсутствует древнееврейский оригинал) книги Есфирь обнаруживается знаменательное словосочетание:

en *agōni thanátou* («в смертельной опасности») (4.17k).

Здесь *agōn*, пожалуй, впервые напрямую связывается со смертью, поскольку в предшествующих греческих текстах речь шла именно о стрессовой ситуации. Это сдвиг следует отметить, хотя пока нет определенного ответа на вопрос, представляет ли собой эта часть текста перевод, и если да, то что было в древнееврейском оригинале. Единственное употребление слова *agōn* в канонической части Ветхого Завета — книга пророка Исайи, где говорится:

И тогда сказал [Исайа]: слушайте же, дом Давидов! разве мало для вас затруднять (*agōna parékhein*) людей, что вы хотите затруднять и Бога моего? (7.13, Синод. пер.).

Греческое словосочетание с *agōn* соответствует здесь древнееврейскому *l'h* 'утомлять, испытывать терпение' ~ 'подвергать испытанию'. Выбор греческого эквивалента не совсем ясен.

Решающим для последующей истории слова *agōnía* оказалось одно-единственное словоупотребление в евангельских текстах, точнее — в Евангелии от Луки. В 22-й главе описываются последние часы Иисуса перед тем, как он был схвачен и распят. В Гефсиманском саду Иисус в последний раз вопрошает об изменении судьбы

(«моление о чаше»). Состояние человека, глядящего в глаза смерти и борящегося со страхом смерти, описывается евангелистом с помощью слова *agōnía*:

Kaì genómenos en agōníai ektenésteron prosēúkheto· kaì egéneto ho hídros autoû hōsei thrómboi haímatos katabáíntes epì tēn gēn («И находясь в борении, прилежнее молился; и был пот Его как капли крови, падающие на землю»)(22.44, Син.).

Необычайно экспрессивная картина, дополненная физиологической деталью кровавого пота как видимого воплощения этой предсмертного колебания, несомненно с самого начала производила сильнейшее впечатление⁴. Примечательно, что в основные латинские переводы (Италу и Вульгату) вошло греческое слово в транслитерации, без перевода:

Et factus in *agonia* prolixius orabat. (44) Et factus est sudor eius sicut guttae sanguinis decurrentis in terram (Vulg.)

Понятно, что совершенно особый статус евангельского текста в раннехристианской, а затем и средневековой европейской культуре привел к тому, что этого единственного словоупотребления оказалось достаточно, чтобы слово *agōnía* закрепилось в латинской культурной традиции. К этому добавлась и теологическая работа: соответствующий евангельский эпизод вошел в западно-европейскую теологию как *agonia Domini*, т. е. 'агония Господа'. Существовал даже монашеский орден, посвященный этой минуте в жизни Иисуса, что также способствовало закреплению слова *agōnía* в европейской культуре.

5. Борение со смертью в патристике. Тема борения со смертью в грекоязычной патристике оказывает представленной главным образом словом *agōn*, ср.:

tòn hústaton... *agōna*... katà toû thanátou («благодаря схватке со смертью... на эту борьбу за жизнь всех [людей]») (Евсевий. Похвала Константину 15).

Заметим, что если в «агонии Господа» предсмертное борение предполагало все же покорное следование предначертанию, то в дальнейшем борение превращается из внутреннего кризиса в настоящую борьбу, за которой следовала победа над смертью.

⁴ Ср. еще у Лютера парафразу этого места: durch deinen todkampf und blutigen schweis («твоею смертельной борьбой и кровавым потом»).

Именно поэтому в патристической литературе боре́ние со смертью приобретает высокий статус, а выбор соответствующего лексического оформления был, по-видимому, также обусловлен влиянием евангельского текста. Влияние евангельского употребления слова *agonia* в латинском тексте способствовало и употреблению этого слова в латинизированном виде в различных переводных и оригинальных западноевропейских теологических сочинениях ⁵.

6. Средневековые тяжбы со смертью. Дополнением теоретических построений патристики и средневековой теологии стали литературные и художественные произведения, стоявшие ближе к народной культурной традиции. Речь идет о так называемых «плясках смерти» (вернее: «плясках мертвецов», нем. *totentanz*), появляющихся в позднем Средневековье не без влияния впечатления, оставленного эпидемиями, опустошавшими в это время Европу. Представление о возможности тяжбы, боре́ния, игры или торговли со смертью было отражено и в визуальных образах, и в соответствующих текстах-подписях, которые порой могли оформляться в достаточно пространное произведение, как это произошло с текстом немецкого печатника Бартоломея Готана, побывавшего в Новгороде в самом конце XV в. — в результате возник русский перевод этого текста, «Прение животу с смертию», с последующими вариациями на эту тему уже на русской почве. Эти литературные и изобразительные опыты значительно укрепили образ боре́ния со смертью: даже человек, уже попавший в руки смерти, борется с ней и в последний момент, пытаясь избежать страшной участи (пусть даже и безуспешно, поскольку основной пафос произведений этого жанра — в неизбежности смерти).

7. Новоевропейское понятие агонии. До новоевропейского понятия агонии оставалось почти ничего, менее одного шага. Уже в самом начале XVI в. в разных текстах фиксируется связь агонии и предсмертного состояния, ср. в ранненововерхненемецком:

in dem todkampf und *agonu* («в боре́нии со смертью и *агонии*») (Keiserberg. Passion. 1514).

Самое раннее употребление слова *agonie* в значении 'предсмертные судороги, последняя борьба организма со смертью' за-

⁵ Ср., например, у Иринея: in *agonia* et in *inconstantia* grandi constitutam (I, 4.4: en agōnīai pollēi kai amēkhanīai gegonuīan).

свидетельствовано в третьей книге романа Франсуа Рабле о Гаргантюа и Пантагрюэле:

et arrivans au logis poëtique trouverent le bon vieillart *en agonie* («и, войдя в жилище поэта, застали доброго старикана уже *в агонии*») (Рабле 3.21, пер. Н. М. Любимова).

Следует отметить, что Рабле по своей первой профессии был врачом, так что не исключено, что он сыграл при этом роль своего рода посредника между профессиональным и общеупотребительным языком. Во всяком случае, Монтень, употребивший это слово в том же смысле несколько позднее, еще использует поясняющее добавление «смертельная агония» — *l'agonie de la mort*, словно не рассчитывая, что читатель сразу же поймет, о чем идет речь:

Je croy que c'est ce mesme estat, où se trouvent ceux qu'on void défailans de foiblesse, *en l'agonie de la mort*: et tiens que nous les plaignons sans cause, estimans qu'ils soyent agitez de grièves douleurs, ou avoir l'ame pressée de cogitations pénibles («Мне сдается, что это и есть то состояние, которое мы наблюдаем у выбившихся из сил и находящихся *в агонии* людей, и я думаю, что мы напрасно оплакиваем их, считая, что их мучат в это время жестокие боли или что душа их подавлена мрачными мыслями») (Опыты II.6).

Следует заметить, что у Паскаля слово *agonie* даже в одном контексте продолжает использоваться и традиционно, как обозначение *agonia Domini*, так и в новом значении, как обозначение предсмертного состояния человеческого организма⁶.

Насколько быстро новое слово распространялось по европейскому континенту и входило в общий обиход, показывает его включение в комедийные контексты. Одним из первых авторов, сделавших это, был Шекспир, который в «Бесплодных усилиях любви» вкладывает это слово в уста одного из персонажей:

⁶ Qui a appris aux Evangélistes les qualités d'une âme véritablement héroïque pour la peindre si parfaitement en JESUS-CHRIST? Pourquoi le font-ils faible dans son agonie? Ne savent-ils pas peindre une mort constante? Oui sans doute; car le même Saint Luc peint celle de Saint Etienne plus forte que celle de JESUS-CHRIST. Ils le font donc capable de crainte avant que la nécessité de mourir soit arrivé, et en suite tout fort. Mais quand ils le font troublé, c'est quand il se trouble lui-même; et quand les hommes le troublent, il est tout fort.

Est-ce courage à un homme mourant, d'aller dans la faiblesse, et dans l'agonie affronter un Dieu tout puissant et éternel? (Pensées XII.800).

To move ter in the throat of death?
 It cannot be; it is impossible:
 Mirth cannot move a soul in *agony*

Как, дикий смех извлечь из пасти смерти?
 Я не могу! Да это невозможно!
 Нельзя веселым стать при *агонии*.

(Пер. М. А. Кузмина)

За Шекспиром последовали и другие комедиографы, ср. употребление слова *agonie* у Мольера в пьесе «Лекарь поневоле» (III, 10).

Завершение перехода слова *agonia* и соответствующего понятия из медицинского словаря в общелитературное употребление в текстах на новоевропейских языках (в соответствующем фонетическом и орфографическом оформлении) происходит в барочной литературе и сходных направлениях, в которых тема смерти и предсмертного состояния играет значительную роль. Расцвет агонизма в литературе приходится на предромантическую и романтическую литературу. Чрезмерное увлечение предсмертными страданиями даже вызывало отрицательную реакцию наиболее трезвых критиков, ср. слова И. Г. Гердера, в конце XVIII в. скептически оценивавшего соответствующие литературные тенденции и умонастроения: *Wenn unsere Alltagsdichter immer und immer vom Todeskampf... singen* («Если наши светские сочинители только и делают, что воспевают *агонию*...») ⁷.

У эпигональных авторов середины XIX в. можно найти достаточно яркие примеры включения понятия агонии в литературный контекст сентиментальных описаний предсмертных страданий, ср.:

Es liegt ein kranker Greis im Todesbeben,
 duchrs Herz allein noch zuckt ein fünkchen Leben

Больной старик в агонии лежит,
 Лишь в сердце искорка жизни дрожит.

(A. Grün III: 232)

Парадокс развития семантики и употребления слов, обозначающих агонию, заключался в том, что по мере их распространения в общем обиходе они уходили из употребления в медицинской науке. Отвечавшее барочной и романтической картине мира

⁷ В немецком языке, как уже указывалось в приводимой ранее цитате, достаточно рано установилось равноправное употребление греко-латинского *Agonie* и его немецких аналогов, таких как *Todeskampf* «борьба со смертью».

натурфилософское представление, будто в последний момент человеческий организм борется со смертью, оказалось, как выяснилось по мере развития медицины и физиологии, не соответствующим реальной картине событий, связанных с уходом человека из жизни. Поэтому уже в начале XX в. в энциклопедиях агония характеризуется как устаревшее понятие, а в современных энциклопедиях, в том числе и медицинских, статья «агония» вообще отсутствует. В то же время это завершение специального употребления слова и понятия агония в языке специальным сопровождалось дальнейшим расширением их употребления в общеупотребительном языке: с конца XIX в. «агонией» все чаще называется патологическое состояние чего-либо в общественной жизни (государства, учреждения, социальной группы и т. п.), последние (конвульсивные) проявления накануне распада, прекращения существования. Именно в таком, переносном смысле это слово чаще всего употребляется в европейских языках и в настоящее время.

8. Траектория семантических преобразований. Семантические движения, восходящие в греческому *agōn/agōnía*, захватывают значительный временной период. Первые случаи употребления слова *agōn* в текстах Гомера следует отнести к первой половине I тысячелетия до н. э. (не исключено, что само слово употреблялось в устном обиходе уже гораздо раньше), так что мы можем проследить развитие семантики на протяжении почти трех тысяч лет. Семантические преобразования от древнего глагола *ágō* до современного слова *агония* многообразны и многомерны. С одной стороны, мы имеем дело с достаточно типичным движением от конкретного к абстрактному, ср. длинную цепочку соответствующих смысловых переходов:

гнать, погонять → направлять движение → собирать в толпу → собранная толпа зрителей → зрелище, соревнования-игры → соревнование, борьба → борьба, напряжение, стресс → борьба с опасностью, угроза жизни → борьба за жизнь, предсмертное состояние живого существа → последние (конвульсивные) проявления чего-то, завершающая (уродливая фаза) существования чего-либо.

При общей тенденции от конкретного к абстрактному (что особенно ясно проявляется в завершающей фазе существования слова *агония*, которое в настоящее время употребляется в основном в переносном смысле, метафорически) примечательно, что на этом длинном пути можно отмечать некоторые колебания, свя-

занные с промежуточными периодами конкретизации значения: когда в ранненовоевропейское время понятие агонии входит в медицинский лексикон, оно на время приобретает более конкретное значение, поскольку соответствующее состояние организма может быть описано по набору определенных наблюдаемых признаков. Однако в дальнейшем, по мере перехода от специального употребления к общему употреблению, абстрактность понятия агонии возрастает, что и позволяет включить его в общее символическое поле жизни и смерти человека, характерное для литературы и искусства Нового времени. Таким образом, семантические преобразования в ходе исторического развития следует воспринимать не как однолинейное или одноплоскостное движение, а как многомерный процесс, обусловленный тем, что слово/группа родственных слов могут перемещаться из одного контекста в другой, из одной сферы употребления в другую, в результате чего и характер семантических преобразований при функциональных перемещениях такого рода также может меняться.

Примечательно, что по мере вхождения понятия агонии в обиход и литературный обиход в новоевропейских языках и культурах обнаруживается появление понятия игры со смертью — смертельной игры. Есть все основания связать это явление с характерным для культуры середины XIX в. культом азарта и азартной игры (сюда же входит и первый взлет биржевых торгов в европейском обществе, все эти процессы были рассмотрены В. Беньямином в его цикле работ, посвященных культуре того времени, в частности в программной статье «Париж, столица XIX столетия»). В это же время происходит возрождение понятия агональности, ушедшее из обихода на долгий период: ни средневековая, ни ранненовоевропейская культура не обращали внимания на агональность, соревновательность как существенный момент социальной организации. Возрастание роли спорта в европейском обществе отразилось и в возрожденных Олимпийских играх, которые прямо отсылали к античному обычаю игр-сорязаний. Так более раннее и более позднее семантическое состояние комплекса *agōn/agōnía* оказались сосуществующими в новоевропейском культурном контексте на равных правах и не без связи друг с другом. Агональность, соревновательность, конкурентность и возможность игры со смертью, жизнь как ставка в игре — явления связанные, и уже существенно отличающиеся от традиционных христианских представлений о борьбе (тяжбе) со смертью, приведших к появлению новоевропейского понятия агонии. Такова парадоксальность исторической семантики этого комплекса с длительной и сложной судьбой.

Таким образом, мы можем видеть, как греческое *agōn/agōnía* и его производные в новоевропейских языках на своем длительном пути через культурно-исторические контексты прошло сквозь обширное семантическое поле игры и ушло за его пределы в ходе дальнейшей эволюции. И само движение в поле игры также включало в себя множество семантических трансформаций. Примечательно, что на обеих границах, на входе и на выходе, смысловое поле игры пересекалось со смысловым полем смерти: античный агон как часть погребальной церемонии и новоевропейская агония как символ встречи человека со смертью.

А. И. СОСЛАНД

КОНЦЕПТ «ИГРА» В СВЕТЕ АТТРАКТИВ-АНАЛИЗА

Классический взгляд. Что же, собственно, мы называем игрой? В своем классическом труде Йохан Хейзинга изложил концепцию игры как феномена культуры. Вот что он пишет в своей знаменитой книге «*Homo ludens*»:

Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь [Хейзинга 1992: 41].

Итак, чтобы оказаться в игре, надо:

- *удалиться от обыденного мира* («внутри установленных границ места и времени»), иначе говоря, создать место во времени и пространстве, где ничем иным, кроме игры заниматься невозможно. Это может быть футбольный стадион, казино, театр, площадка для гольфа — любое место, соответствующее правилам некой игры. Нужно выкроить время, сделать так, чтобы ничто не отвлекало — предупредить домашних, чтобы не беспокоились, отключить мобильный телефон, и только тогда игра состоится.
- *создать твердые правила и их придерживаться* («по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам»). Правила — это самая серьезная часть игры. Поскольку многие игры имеют соревновательный характер, все стремятся обратить правила себе на пользу, игровая культура обслуживается специальным институтом надсмотрщиков за правилами — институтом судей.
- *не ставить перед собой никаких иных целей* («с целью, заключенной в нем самом»). Игра не может завершаться созданием материальных ценностей — сборкой автомобилей, выпечкой хлеба, полетом в космос. Играющий в футбол стремится забить гол, играющий в карты — сорвать куш, катающийся на американских горках — испытать безопасный страх, и ничего другого им не надо.

- *игрой обязательно надо наслаждаться* (сопровожаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь). Хотя к этому, разумеется, нельзя принудить, судьба любого из видов игр такова, что если в ней нет чувства удовольствия, то эта игра обречена на вымирание и исчезновение.

Йохан Хёйзинга сформировал современный взгляд на сущность феномена игры. Он был склонен отыскивать игровые принципы в любом виде человеческой деятельности. Самые распространенные в культуре игры относятся к сфере искусства, спорта и т. д. Он обнаруживает игровые формы в войне и поэзии, философии и правосудии, религии и политике. В сущности, предпринимает попытку свести к процессу игры все известные формы человеческой активности. Он показал значение игры в формировании культуры в целом.

Важные уточнения. Наиболее адекватным последователем Хёйзинги следует считать французского философа Роже Кайуа. Определение Р. Кайуа в существенных чертах воспроизводит дефиницию Й. Хёйзинги. Это звучит так:

Игра есть форма активности, свободной, изолированной, нечеткой (т. е. те правила, по которым она проводится, предоставляют определенную свободу действия), непродуктивной (т. е. в процессе игры не создается никаких новых материальных благ), регламентированной, т. е. протекающей по определенным правилам и фиктивной, т. е. сопровождающейся особым сознанием иной реальности [Caillois 1958: 24].

В этом определении есть несколько важных уточнений по сравнению с Хёйзингой.

1. *Игра есть форма активности.* В игры играют свободные люди по собственному свободно выраженному желанию. В отличие от производственной регламентированной деятельности, к которой человек так или иначе принужден обществом, игра есть проявление свободы.
2. *Форма активности... нечеткой.* В игре должно быть много импровизации, непредвиденного, случайного, чего-то такого, что мы не можем предсказать.
3. *Сознание иной реальности.* Это не просто некое особое состояние сознания (о чем речь пойдет ниже) — это целый мир, создаваемый той или иной игрой. Тут создается па-

раллельная реальность, которая существует именно вне контекста обыденной жизни [Там же: 24].

Еще раз о серьезности. Несмотря на то что в процессе игры не создается новых ценностей, основной чертой, конституирующей игровой процесс, является серьезность, с которой участники игры относятся к тому, что составляет ее содержание и цель. Крайняя степень серьезности равно свойственна как игроку-футболисту, так и артисту, «играющему» роль. Именно эта строгость придает особое значение занятию, в котором, как уже сказано, новые ценности не создаются.

Игровая деятельность носит регламентированный характер, т. е. осуществляется по определенной системе предписаний и запретов. Понятно, какое значение это имеет, например, в спорте: футболист не может брать мяч рукой, боксер — бить противника ногой и т. д. Правила игры требуют самого серьезного к себе отношения. В каждом виде игровой деятельности существует институт надзора за соблюдением этих правил — институт судейства, а также система штрафов за их нарушения.

Игры бывают разные. Роже Кайуа предложил и вполне адекватную классификацию видов игры в культуре [Caillois 1958: 34 ff.].

Играя в разные игры, мы при этом:

1. Боремся до конца

Первый тип игр Р. Кайуа обозначил как *агон* (др. греч. 'борьба'). Здесь речь идет об играх, построенных на принципе соревнования, борьбы с противником. К культурным формам агона, по Р. Кайуа, относится большинство видов спортивных игр, футбол и бильярд, шахматы и бокс, городки и перетягивание канатов. Такие разные, на первый взгляд, виды деятельности тем не менее объединены одним существенным признаком. Необходимо победить противника по четким правилам в справедливом состязании. С другой стороны, речь здесь может идти, например, о викторинах, а также играх «на руках», вроде «камень, ножницы, бумага» или «тюремное очко».

К институциональным формам агона относится коммерческая конкуренция, система конкурсов и экзаменов, распространенная в самых разных официальных институтах. Состязательный, бойцовский характер носят также судебные тяжбы. Каждая из игровых форм имеет свои «испорченные» ипостаси. Игра легко переходит за рамки установленных норм. Так, для агона — это бойцовская жестокость, хитрости.

2. Азартно рискуем

Второй тип игр, по Р. Кайуа, — *алеа* (др.-греч. 'жребий'). Здесь имеются в виду игры, построенные на случайности, удаче, жребии и т. д. Речь идет о рулетке и игре в кости, картах и скачках, считалках, играх «орел — решка» и пр. Огромная востребованность этого рода игр ведет к тому, что им воздвигаются целые дворцы — казино, большие города — Лас-Вегас, Монте-Карло существуют в значительной степени благодаря азартным играм. Игровой риск порождает своеобразное измененное состояние сознания, своеобразный транс, и зависимость от этого транса — одна из немногих официально терпимых обществом. Повседневная коммуникация предполагает множество «облегченных» вариантов «алеа». Мы бьемся об заклад, заключая пари. Принимаем решения, бросая монетку или по определенным совпадениям (например, «если сейчас из-за угла выедет такси, брошу курить»). Сличаем сумму первых трех цифр с суммой второй тройки на трамвайном или автобусном билете, выискивая «счастливый». Раскладываем пасьянс, гадаем по картам, по кофейной гуще и т. п. — это все тоже жребии. Покупаем лотерейные билеты, стираем место выигрыша и пр.

К институционализированной форме этого типа игры Р. Кайуа относит биржевые спекуляции. С этим положением можно поспорить, ибо торговля акциями ориентирована на проверяемую информацию, а далеко не только на интуицию и голый риск. «Испорченная» ипостась этого вида игры — суеверия разного рода, гадалки, ясновидящие, астрология и пр.

3. Подражаем природе и правде

Третий тип — *мимикрия* (лат. 'подражание'). Здесь мы имеем дело с типом игр, основанных на воспроизведении разных типов человеческой деятельности. Понятно, что все театральные, сюжетно-игровые практики имеют отношение к этому делу. Театр и балет, игра в куклы и шарады, маскарад — список без труда можно продолжить — имеют отношение к этому типу игровой деятельности. На самом деле из мимикрии выросли все современные виды искусства. Из театра — как синтетической исходной игровой деятельности вышли поэзия и кинематограф, опера и проза.

На общественно-институциональном уровне этому соответствует этикет, церемониал, униформа.

«Испорченность» здесь может проявляться в разного рода отчуждении, «удвоение личности».

4. Проходим через стресс

И четвертый — *иллинкс* (др.-греч. 'головокружение'). Этот тип игр связан с интенсивным, форсированным изменением состояния сознания. Среди развлечений сюда относятся качели, карусели, гигантские шаги, горные лыжи, альпинизм. Как это принято говорить у нашей молодежи — «гоним адреналин». Риск вкупе с интенсивным движением рождает удивительную смесь из страха, который преодолевается относительно безопасными условиями переживания этого транса. Страх и транс, головокружительная смесь, лежащая в основе всякого удовольствия, — здесь как раз продуцируется в самом чистом виде.

«Деградированные» формы иллинкса — алкоголизм и наркотики. В самом деле, если «головокружение» достигается без излишних усилий, почему бы это не сделать.

Кроме того, Р. Кайуа выделяет *пайдиа* — спонтанная манифестация (чаще всего ребенком) потребности играть (куча мала, бумажный змей) и *людус* — тип игры где борются не с соперником, а с предметом или препятствием (жонглирование, бильбоке и т. п.).

Структура игры. Внутренний строй игры неоднороден. Чтобы понять, из чего на самом деле она состоит, необходимо иметь в виду разные ее уровни.

1. *Нормативно-технический уровень*, состоящий из правил, т. е. системы предписаний и запретов, определяющих течение любой игры. В футболе можно играть ногами, нельзя руками всем, кроме вратаря в пределах штрафной площадки. В картах нельзя подсматривать за картами партнера, можно брать прикуп. В театре нельзя сгонять зрителей с кресел, а зрителям нельзя прерывать действие даже в том случае, если актеры разыгрывают его в зрительном зале.

2. *Нормативно-сценарный*, приблизительно описывающий развитие событий в некоем идеальном варианте. Например, тренер перед игрой дает установку: кто в защите, кто в нападении, кто кого держит, если кто уходит вперед, то кто его страхует в защите и пр.

3. *Спонтанно-ситуационный*, связанный с непредсказуемой частью процесса. Эту часть процесса невозможно предварить специальной установкой, но если ее не будет, то никто не придет смотреть эту игру, равно как никому и играть в нее будет не интересно.

4. *Функционально-ролевой*, касающийся позиций каждого из участников игры. Здесь разделяются функции, амплуа, роли

и пр. Мы получаем героев-любовников, полузащитников, инженю, вратарей, судей и пр.

Игрок и зритель. В современной культуре невозможно представить себе просто игру, без зрителей. Наблюдатель — болельщик, телезритель и т. д. — так или иначе отождествляется с играющим и обогащается частью его переживаний. Неизбежно приходится разделять игровое действо на участников игры и зрителей. Такое разделение особенно важно в структуре современной культуры, основанной на зрелищах. Многие игры, если быть их зрителями, подпадают под разряд мимикрии.

Мы наблюдаем за «агоном», когда смотрим, например, футбол, пополняя огромную армию болельщиков, таскаясь за любимой командой из города в город. Сидя на трибунах, мы повторяем про себя движения наших футбольных кумиров, думая, порой искренне, что, окажись мы там, уж точно не промазали бы.

Мы наблюдаем за игрой «алеа» — глядя в казино, как другие ставят деньги на рулетку или «блэк-джек», или же смотря по телевизору розыгрыши лотерей и лото.

Беспрерывно отслеживаем игры вида «мимикрия» — смотрим кино, ходим в театры, читаем романы. Многие это делают в поиске «жизненности», т. е. проверяют творение на «верность природе и правде жизни». Мы примериваем на себя обстоятельства и перипетии художественного творения.

И, наконец, следим за разными экстремальными видами спорта («иллинксными») по телевизору, что тоже делает нас созерцателями игры.

Игра в свете аттрактивистики. Аттрактив-анализ, или аттрактивистика, — это методологический подход, который ориентирован на проблему привлекательности текстов, культурных феноменов и пр. Важно понять не просто каково содержание того или иного текста, но и чем он привлекает читателя, зрителя и пр.

Привлекательность как проблема научного дискурса. Что делает привлекательным текст, не имеющий отношения к художественной литературе? Принято считать как нечто само собой разумеющееся, что «нравиться читателю» — это удел художественного текста. Философ, психолог (мы имеем в виду области психологии, не связанные с экспериментальной работой), филолог как будто не ставят перед собой задачу понравиться читателю, подобно тому как это делает беллетрист. Он формирует или транслирует некие научные истины, ценность которых в их адекватности, научной обоснованности, валидности и пр. По некоему умолчанию принято считать, что эти роды письма не должны быть при-

влекательными. Тем не менее давно понятно, что это не так. Однако если для беллетристики, вообще для «искусства», аспекты привлекательности давно и подробно разработаны, то для научного дискурса такой вопрос, насколько нам известно, не ставится вообще. Первый шаг на пути к пониманию этих обстоятельств — попытка создания концептуального аппарата, методологии, которая позволила бы нам приблизиться к ответу на этот вопрос.

Цель этой методологии — понимание той стратегии, которую автор философского текста выстраивает, преследуя простую цель, заключающуюся в том, чтобы его читали. Здесь мы отчасти развиваем идеи заложенные в известном исследовании Ж. Бодрийера «Соблазн» [Ж. Бодрийер, 2000].

Чем же привлекательна игра с точки зрения этого подхода?

Аттрактивистские аллюзии. Итак, обозначим те каналы, которые связывают два мира, находящихся «по ту и по эту сторону принципа удовольствия». Назвав их *аттрактивистскими аллюзиями* (далее — *аттраллюзии*), мы подчеркиваем их определенную дистанцию по отношению к их коррелятам. Они репрезентируют определенные концептуальные связи внутри философского или иного гуманитарного текста (психологического, культурологического, филологического и т. д.) с теми или иными реальностями «мира принципа удовольствия». Применительно к игре аттраллюзии могут быть описаны следующим образом.

1. Непосредственный гедонизм

Еще психоанализ противопоставил принцип реальности принципу удовольствия. Конечно, любая игра связана с минимально отложенным наслаждением. То особое настроение, особая реальность, о котором нам толкуют и Й. Хёйзинга, и Р. Кайуа, на самом деле не что иное, как гедонистическое переживание. Оно является ключевым, фундаментальным, без него игра как специфический род деятельности теряет свой смысл.

2. Игра и транс

Мы уже затронули эту тему выше. Речь о том, что всякое игровое действие построено на разных способах получения удовольствия. Эти способы непосредственно связаны с тем, что сейчас в психологии называется измененными состояниями сознания (далее ИСС), иначе говоря с состояниями, гедонистическими по своей сущности.

Различные виды транса можно проследить по типам их формирования. Это могут быть феномены, возникающие при психо-

патологических состояниях, а также возникающие в результате приема психоактивных веществ, или же как результат применения психотехник. В этом контексте можно рассматривать как ИСС и все феномены имеющие отношения к эротике и сексуальности. Традиция такого рассмотрения заложена еще в «Пире» Платона, где любовь рассматривается как некий род безумия, иступления.

Виды транса

Давайте вспомним известный анекдот о четырех наркоманах сидящих в тюремной камере и мечтающих выбраться на волю. «Сейчас, — говорит кокаинист, — мы сломаем решетки, разобьем двери, перебьем охрану и окажемся на свободе». «Не стоит, — возражает ему анашист, — кругом такие хорошие, славные люди. Пойдем-ка лучше к начальнику тюрьмы и отпросимся у него на свободу. Ведь не откажет же он нам, в самом деле». «Друзья, — обращается к ним морфинист. — Зачем ломать, зачем отпрашиваться. Просто сейчас мы просочимся через стены и полетим, полетим, полетим — куда глаза глядят...». «Зачем просачиваться — говорит ЛСД-зависимый. — Мы ведь уже и так на воле. Посмотрите вокруг: лес, поляна, цветы, птицы поют». Эта история отражает особенности транса, получаемого от каждого из наркотиков. Напряженной брутальности кокаиниста противостоит добродушная беспечность анашиста и трансовая сновидность морфиниста. Галлюциноген ЛСД продуцирует разного рода видения.

Не составит большого труда выделить следующие ИСС, соответствующие отчасти видам наркотического транса:

1. *Кокаиноподобное* ИСС. Характеризуется, как известно, выраженной расторможенностью, двигательной активностью, состоянием эмоционального подъема и возбуждения.

2. *Марихуаноподобное* ИСС. В этом состоянии существенно облегчены все коммуникативные процессы. Ощущение безопасности, не критичность, своеобразная беззаботность сочетается здесь с расторможенностью влечений, в первую очередь, как водится, сексуального. Марихуаноподобное ИСС, видимо, самое распространенное, неспецифическое состояние такого рода.

3. *Морфиеподобное* ИСС — характеризуется отрешенностью, выпадением из реальных обстоятельств места и времени. В сущности, соответствует клиническому феномену сумеречного состояния сознания. В клинической психиатрии мы находим аналогию этому в так называемых сумеречных расстройствах сознания.

4. *Галлюциногеноподобное ИСС* — связано с переживанием различного рода обманов восприятия. Переживания зрительных образов чаще всего носят спонтанный характер. Психопатологическая параллель — любой галлюцинаторный синдром.

3. Бинарная аттраллюзия

В наших предыдущих публикациях [Сосланд 2001, 2003, 2003а] мы обсуждали значение для аттрактив-анализа так называемого *бинарного аффекта*, т. е. «аффекта, развивающегося в двух противоположных направлениях». Особое настроение игры связано как раз с тем, что разные эмоции — страх, радость, огорчение, тревога, надежда — переплетаются в одном клубке. Без этого клубка эмоций мы не испытывали бы никакого удовольствия от игры.

4. Игра против супер-эго

Антисуперэгойные аттраллюзии

История психотерапевтического дискурса, начиная с психоанализа может быть представлена как история «борьбы с супер-эго». В самом деле, влияние этой инстанции на развитие невротических расстройств стало основной темой не только психоаналитических теорий. В той или иной редакции антисуперэгойные дискурсивные коды присутствуют во многих теориях других направлений.

Нам представляется очевидным, что любой концепт, помимо своего содержательного наполнения, обладает ещё и неким образом. Собственно, аттрактивность любого дискурса определяют *образы концептов*, его наполняющих.

Ясно, что образ супер-эго отличается весьма существенной непривлекательностью. Супер-эго как инстанция «заставляет» человека трудиться, мешает наслаждаться, многое хорошее, как например, инцест вообще сурово воспрещает. Лишенное серьезной поддержки во внутреннем пространстве личности, оно, супер-эго, легитимировано преимущественно интерперсональными отношениями. Для нормального функционирования оно должно интенсивно поддерживаться извне. Эта поддержка осуществляется в значительной степени средствами принуждения. Понятно, что само по себе существование супер-эго обеспечено возможностью наказания за отклонение от соблюдения неких правил и норм. Помимо всего прочего сюда относится и пенитенциарная система. Супер-эго получает свое самое полное воплощение в пенитенциарных проектах. Вне этих факторов супер-эго является, на самом деле, весьма хрупкой конструкцией.

Для европейского антисуперэгойного движения в качестве точки отсчета может служить провозглашение Ф. Ницше «смерти Бога». Вообще же идеологических оснований для разрушения европейского супер-эго достаточно много. Всеобщая атеизация плюс секуляризация вкупе с сексуальной революцией, левым движением в культуре и политике — все эти процессы имеют в качестве «врага» одну общую мишень.

С другой стороны, в XX в. оказались скомпрометированы и «факторы поддержки» супер-эго. Коренная сущность праворадикального политического движения в Европе (германского нацизма, например) — это жесткая поддержка европейского супер-эго. Леворадикальное (первоначально антисуперэгойное) политическое движение (в Советской России, например) после начального освобождающего угара первых лет революции, впоследствии (при Сталине) переродилось в просуперэгойное.

Крах обоих просуперэгойных проектов дал мощный толчок к дальнейшему ослаблению суперэгойной составляющей Европейской культуры. При этом важно отметить, что гиперсуперэгойные проекты — ГУЛАГ, Освенцим, а также их восточные аналоги (кампучийский, например) — поставили под сомнение старую пенитенциарную систему.

Ослабление супер-эго изгнало из клиник и врачебных кабинетов большую истерию, как это предсказывали психоаналитики. Супер-эго европейского генеза «добили» левые авторы в 1960–1990-х гг. Маркузе и Фуко — радикальные враги супер-эго. Деконструкция Деррида в известном смысле «венчает» развитие левого дискурса.

Феномен «деидеологизации общества» тоже встроен во все эти процессы. Идеология — типичный суперэгойный продукт. С другой стороны, то, что Лиотар обозначал как «крушение метанарративов» [Лиотар 1998] на самом деле есть крушение супер-эго.

Очень важно отметить в этой связи, что этика в XX в. потеряла свою привлекательность для философов. Этический дискурс является нормативно-предписывающим и, следовательно, по природе своей — суперэгойным.

Интенсивное развитие психотерапии в XX в. связано с разрушением этического дискурса, иначе говоря, психология пришла на смену этике. Вместо того, чтобы исполнять этические предписания, стали заниматься негативными последствиями их нудительного исполнения.

Знаменитый концепт Зигмунда Фрейда обозначает систему внутренних запретов и, конечно, привлекать никого не может.

Противостояние «внутреннему полицейскому» дело естественное и вполне понятное. Игра — это пространство, где множество запретов снимается, отменяется, разрешается многое из того, что «нельзя». Мы бешено носимся в подвижных играх, забывая, что «хорошо себя вести» — значит не бегать, «сидеть тихо», быть чинными и пр. Мы открыто выражаем свою агрессию нашему противнику (*агон*). Мы азартно ставим на кон огромные суммы, что в другой ситуации вообще немыслимо (*алеа*). Мы все что угодно делаем на сцене, в карнавале, в книге, выпуская на свет наши самые необузданные желания (*мимикрия*). Ну и наконец, отвязываемся по полной программе на каруселях и гигантских шагах (*иллинкс*).

5. Игра и всемогущество

Многие виды игры рожают ощущение всемогущества, возвращающее нас в раннее детство. Ощущение всемогущества переживается человеком особенно остро именно в этот период. Стадия *инфантильного всемогущества* описана выдающимся венгерским психоаналитиком Ш. Ференци [Ференци 2000]. Ребенок на какой-то стадии развития понимает, что он может управлять миром посредством своего голоса. По его крику ему протягивают грудь, меняют мокрое белье, берут на руки, меняют игрушку и т. д. Переход от детского всемогущества к реальному восприятию своих ограниченных возможностей — дело длительное и болезненное. Отчасти такая адаптация происходит через восприятие сказочных образов волшебных предметов, таких как сапоги-скороходы, скатерть-самобранка, ковер-самолет. Речь идет о предметах, связанных с одной очевидной закономерностью: при минимальных затратах — максимальный эффект.

Но игра тоже может давать ощущение такого всемогущества. Даже если мы затрачиваем на ее подготовку много времени — спортсмен в тренировках, артист на репетициях — в итоге мы получаем ощущение легкости в исполнении невероятно трудных дел. Или же обретаем могущество, отправляясь в казино и выигрывая на одной ставке целое состояние. Впрочем, в последнем случае мы можем ограничиться только намерением сорвать куш, и уже само по себе это желание приближает нас к ощущению всемогущества.

6. Инфантильное счастье

Игра — принадлежность детского возраста. Больше всех в игры играют дети. Игра помогает ребенку (равно как и детенышу

животного) приобрести почти все навыки, необходимые в жизни, сделать первые шаги на пути социализации. Игра привычно, как нечто само собой разумеющееся, соединяется в нашем сознании с детским возрастом. Соответственно, для взрослого игра связана в какой-то степени с *возрастной регрессией*. В игре мы погружаемся в утерянный рай детства.

7. Прелесть новизны

В ряде публикаций мы разбирали интересующую нас мотивационную теорию — влечение к новизне, то, что мы называли термином кайнэрастия, или новолюбие. Так вот, без расчета на новизну и непредсказуемость не существует ни одного из видов игр. Борьба (агон) предполагает, что победитель заранее неизвестен, равно как неизвестен исход азартной игры (алеа) и исход драматического действия (мимикрия). Если мы знаем, чем закончится та или иная игра, то она теряет для нас всякий интерес.

Привлекательная метафора. Аттрактивность концепта «игра» имеет своим следствием его высокую востребованность. Люди пытаются обозначить словом «игра» множество форм жизни и видов деятельности. Став «игрой» эти формы не меняются ни по структуре, ни по содержанию, но становятся более привлекательными. Мы говорим «любовные игры», «мужские игры» и «я не играю в эти игры». Мы говорим «он играет роль», хотя это никакая не игра. Мы читаем в знаменитой книге Эрика Берна об «играх, в которые играют люди» и о «людях, которые играют в игры», но речь идет вовсе не об играх в собственном смысле этого слова. Игра — это универсальная метафора. Соотнесение с игрой придает аттрактивный характер любому феномену.

ЛИТЕРАТУРА

Бодрийар 2000 — *Бодрийар Ж.* Соблазн. М., 2000.

Лиотар 1998 — *Лиотар Ж. Ф.* Состояние постмодерна. М.; СПб., 1998.

Сосланд 1999 — *Сосланд А. И.* Фундаментальная структура психотерапевтического метода, или Как создать свою школу в психотерапии. М., 1999.

Сосланд 2001 — *Сосланд А. И.* Чем привлекателен экзистенциалистский текст? // I Всероссийская научно-практическая конференция по экзистенциальной психологии. Материалы сообщений. М., 2001. С. 7–10.

Сосланд 2003 — *Сосланд А. И.* Способы обеспечения привлекательности философского и психологического дискурса // Культурно-исторический подход и проблемы творчества. Материалы третьих чтений, посвященных памяти Л. С. Выготского. М., 2003. С. 309–317.

Сосланд 2003а — *Сосланд А. И.* Ключ к Хайдеггеру // Московский психотерапевтический журнал. 2003. № 2 (37). С. 64–88.

Ференци 2000 — *Ференци Ш.* Теория и практика психоанализа. М.; СПб., 2000.

Хёйзинга 1992 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.

Caillois 1958 — *Caillois R.* Les Jeux et les hommes. Paris, 1958.

А. В. ЦИММЕРЛИНГ

ЖИЗНЬ КАК ИГРА С НЕПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ИНТЕРЕСАМИ

Конференции по логическому анализу естественного языка — воистину замечательный форум, где лингвисты делают экскурсы в смежные области знания, а нелингвисты открывают перед лингвистами новые перспективы исследования и расширяют их кругозор¹. Предметом настоящей конференции является концепт игры и его реализация в языке, речи и тексте. Предметом нашего интереса являются *модели игр* и, если угодно, распространенные *метафоры игр*, сопоставляющие игровое поведение людей с неигровым. В этих условиях нужно придерживаться строго определенных подходов и не превращать конференцию в *игрище*. За последнее столетие понятие «игры» стало предметом как математического, см. [Нейман, Моргенштерн 1970; Фрид 1973; Гермейер 1976], так и культурологического анализа [Huizinga 1938; Хёйзинга 1992], при этом сосуществование математической и культурологической теорий игр, оперирующих сходными терминами, создает определенные трудности. Математическая теория игр дает формальное определение таким базовым понятиям, как «игровая ситуация», «участник игры», «роль в игре», «цель игры», «конфликт интересов», «сумма игры», «выигрышная стратегия», «дискретность игры» и т. п.; можно отталкиваться от определений данных поня-

¹ Переплетение логики и лингвистики в науке XX в. находит наглядное выражение в соотношении программных терминов и предпочитаемых объектов исследования. Как известно, одно из устойчивых употреблений термина «лингвистический анализ» связано с логической, а не языковедческой традицией и ассоциируется с одной из философских школ XX в., уделявшей большое внимание языковой форме философских утверждений и проблеме метаязыка описания. С другой стороны, значительное число работ, претендующих на «логический анализ естественного языка», по таксономическим признакам относится не к логике, а к лингвистике: их целью является не описание естественного языка в целом как аксиоматически замкнутой дедуктивной системы (исключение составляет грамматика Р. Монтегю), но формализация отдельных фрагментов естественного языка (проблемы истинности, значения, логического следования, выводимости, квантификации и т. п.), которые могут быть описаны в терминах некоторых (обычно сравнительно простых) математических моделей.

тий и подыскивать им применение в естественно-научных и гуманитарных дисциплинах (биология, социология, лингвистика). Культурологический подход к феномену игры основан на предположении, что игровые ситуации и игровое поведение *существуют* и являются релевантным онтологическим свойством биологической и социальной жизни человека. Предметом теории игр в указанном понимании становится изучение таксономических признаков игровых ситуаций и игровых действий и отделение их от неигровых ситуаций и действий; данной проблеме посвящена известная книга Э. Берна [Берн 1988]. Сторонники Э. Берна считают игры частным случаем так называемых *транзакционных взаимодействий* и противопоставляют их таким неигровым взаимодействиям, как *процедура*, *ритуал* и *времяпровождение*². В общем виде не подлежит сомнению, что игры являются подклассом более широкого класса ситуаций («транзакций», по Э. Берну), но ни приведенное выше различие четырех типов социальных взаимодействий, ни сами термины «транзакция», «игра», «ритуал», «процедура» не являются бесспорными или интуитивно ясными. Как справедливо подчеркнул М. А. Кронгауз, все четыре типа транзакций — игры, процедуры, ритуалы и времяпровождения — пересекаются с лингвистическим/общесемiotическим понятием *диалога*³, но при этом само понятие диалога применимо не ко всем типам <математической теории> игр, но преимущественно к так называемым *целевым играм*, предполагающим дискретное пространство и время [Кронгауз 1992: 56–58].

Итак, фундаментальная проблема, встающая в связи с апробацией культурологической/антропологической теории игр, заключается в том, что хотя данная теория предлагает критерии для разграничения игр и неигровых взаимодействий, сама она не

² С данной рубрикацией связаны периодически озвучиваемые призывы к строгому употреблению термина «игра» и критика «нестрогих» употреблений вроде «любовная игра» или «игра кошки с добычей» (так как игра, по Э. Берну, самоценна и противопоставляется всем видам деятельности, которая может иметь утилитарные цели). В иной форме тот же тезис формулируется как постулат о «бессмысленности» игрового поведения. Аналогичным образом популярный тезис о том, что игровое поведение якобы всегда является «произвольным», т. е. устанавливаемым самими участниками игры, непосредственно вытекает из установки Берна различать игры и *ритуалы*, т. е. автоматически реализуемые формы поведения.

³ Отождествление транзакционных взаимодействий с диалогами возможно, если действия участников игр/ритуалов/процедур представимы в виде реплик связного диалога.

может эмпирически обосновать это разграничение. Решение о том, какая именно деятельность является игровой, а какая нет, все равно будет определяться чувственным опытом исследователя⁴, давлением традиции, соображениями удобства. Отсюда следует, что, во-первых, при анализе взаимодействий нельзя полностью обойти критерии математической теории игр и что, во-вторых, культурологическая теория игр не дает возможности твердо разграничить внешне строгие (т. е. стандартно верифицируемые или фальсифицируемые) высказывания вроде «волейбол есть игра», «экзамен не есть игра» и нестрогие метафорические высказывания вроде «язык есть игра» или «жизнь это игра». Анализ условий истинности и употребления метафорических и неметафорических высказываний, где слово «игра» занимает место предиката, остается законной научной проблемой, которую уместно решать именно в рамках логического анализа естественного языка. Предварительные наблюдения показывают, что высказывания об игре могут преследовать минимум три различные прагматические цели.

- Противопоставление подлинного и игрового начал, игры и жизни. Иллюстрацией могут служить высказывания вида: *«жизнь это не игра»* (с вариантами *«жизнь — больше, чем игра»*, *«жизнь — не просто игра»*) и *«игра это не жизнь»*. Сюда же можно отнести многие высказывания вида *«любовь это не игра»* <а серьезная вещь>. В высказываниях этой группы слово «игра», по-видимому, всегда имеет оценочное значение (обычно, негативное).
- Уподобление жизни или ее отдельных фрагментов играм. Иллюстрацией могут служить высказывания: *«бокс / предвыборная компания / флирт / секс суть игры»* и, в общей форме, *«жизнь есть игра»* (с вариантами *«жизнь — не более чем игра»*, *«жизнь — всего лишь игра»*). В высказываниях этой группы слово «игра» может выражать оценочные значения, но это необязательно.
- Противопоставление расширительного и суженного понимания термина «игра». Высказывания данного типа внешне сходны с высказываниями первой группы, ср. *«бокс/любовь это не игра»*, но часто (особенно в трудах ученых) прини-

⁴ К числу накопленных чувственных данных об игре, определяющих трактовку данного понятия, с нашей точки зрения, можно отнести и сведения об употреблении слов, называющих разновидности игр в языках мира. Уже Й. Хейзинга посвятил данной проблеме отдельную главу своей книги [Хейзинга 1992: 40–59].

мают более эксплицитную форму, например: «*утверждения „бокс есть игра“ и „любовь есть игра“ являются метафорами*». В данной группе слово «игра» используется как дескриптор и само по себе не передает оценочных значений.

Данная статья в основном посвящена высказываниям второй и третьей групп. Предметом нашего специального интереса является обоснованность утверждений ряда специалистов, что большинство употреблений слова «игра» в современном дискурсе является метафорой спортивных или азартных игр.

В математической теории игр, как известно, выделяются два основных класса — *игры с противоположными интересами* и *игры с непротивоположными интересами*. Для первых вводится понятие *цели*, для вторых — понятие *роли*. В игре есть минимум один активный участник. Примером могут служить игры ребенка с игрушкой или котенка с клубком. Канонической ситуацией, однако, является наличие двух и более участников игры. Для упрощения изложения примем отождествление «игра с противоположными интересами = целевая игра» и «игра с непротивоположными интересами = ролевая игра» и не будем рассматривать более редкие сочетания. Целевые игры являются *дискретными*, т. е. предполагают дискретное время и/или пространство. Если игра дискретна, ее можно записать на особом языке как последовательность *ходов*, своего рода диалог между коммуникантами. Для теории речевых актов данная задача была выполнена Дж. Остином еще в середине XX в., см. [Остин 1986: 83–99]. Примеры перевода невербальных действий на язык игр см. в работе М. А. Кронгауза [Кронгауз 1992: 56–57]. Целевая игра с дискретным временем и пространством создает свой метаязык, включающий правила построения единиц, правила связности и набор стратегий достижения цели. Чтобы интерпретировать этот язык, нужна теоретико-игровая семантика. Часто воспроизводимые утверждения о «бессмысленности» игры и бессвязности ее языка лучше всего воспринимать как иллюстрацию математического постулата о том, что любой формальный язык может быть интерпретирован лишь в терминах языка более высокого порядка. Между тем естественный язык ни для одного вида игр таковым не является.

В самом узком понимании, игры отличают от соревнований и состязаний. Тем не менее в играх с противоположными интересами и более чем с двумя участниками всегда есть возможность представить соревнование бегунов или боксеров как игровой диалог с обменом репликами и своим набором стратегий. Для сорев-

нования бегунов эта задача решается тривиально: здесь у каждого из участников есть минимум две цели: 1) прибежать раньше X -а; 2) помешать X -у прибежать раньше тебя. Чуть сложнее интерпретировать как игру такой вид спорта, как бокс, поскольку здесь помимо самих участников (т.е. конфликтующих сторон), имеется судья — который, не будучи участником игры, является неотъемлемой частью игровой ситуации⁵. Здесь целью соревнования является либо так называемый нокаут, т.е. выключение соперника из игры законным способом, либо совершение большего числа зачетных, т.е. замечаемых судьями и санкционируемых ими, действий (фактически — ударов в разрешенные части тела, нанесенными при соблюдении процедуры в положенное время). Итак, цели каждого участника: 1) нокаутировать X -а \vee совершить больше эффективных зачетных действий, чем X ; 2) не дать X -у нокаутировать себя & совершить больше эффективных зачетных действий, чем ты; 3) убедить судей, что ты совершил больше эффективных зачетных действий, чем X , & не дать X -у убедить судей в том же самом; 4) если за время соревнования ты совершаешь n зачетных действий, а X — m зачетных действий, следует пытаться убедить судей, что каждое зачетное действие $n1 \subset n$ эффективно, а каждое зачетное действия $m1 \subset m$, совершаемое X -м, неэффективно.

Ниже мы не будем специально разграничивать игры и соревнования с двумя и более участниками.

Принято считать, что уподобление жизни или ее фрагмента игре — метафора спортивного состязания, где участвует более одной стороны и все стремятся выиграть. Это не так: большая часть случаев игрового поведения людей (и отражение этого поведения в языке) маскируется под игры с противоположными интересами. Если некто заявляет, что он козочка или пшеничное зернышко и требует к себе на этом основании особого отношения, он навязывает другим лицам или всему миру правила некой игры, где X = пшеничное зернышко, а все Y -и в это верят. Если X настаивает на том, что он(а) — Красная Шапочка, то любому Y -у, претендующему на внимание X -а, придется играть роль Волка⁶. Набор ролей определяет ситуацию игры. Если я Кошка, а ты Мышь, я должен тебя поймать и съесть. Это в порядке вещей, т.е.

⁵ Простой обмен ударами, произведенный без участия судьи/судей, контролирующей правильность соблюдения процедуры и подсчитывающих успешные действия каждого из участников, боксом не является.

⁶ В данной иллюстрации мы исходим из того, что Красная Шапочка играет роль Сильного, а Волк — более слабого участника.

в *правилах игры*. В данной игре у Кошки и Мыши (точнее, у лиц, берущих на себя их роли), нет противоположных интересов, как, например, у футболистов или шахматистов, а есть лишь односторонний диктат сильного, преследующего утилитарные цели: такая игра не требует согласия или несогласия слабого.

Модель игры с непротивоположными интересами естественно предполагает два типа игрового поведения сторон. Более слабый не может *менять правила* игры, он может лишь пытаться из нее *выйти*, что выражается формулой «*я в эту игру не играю*». Позиция более сильного выражена другой популярной формулой: «*Это не игра. Это жизнь*». Актуализация данной формулы в дискурсе всегда является актом демагогии. Ведь фактически сильный говорит нечто совсем иное — что жизнь позволяет ему навязать слабому данную игру, и тогда у слабого не останется выбора.

Напротив, уподобление некой деятельности играм с *противоположными интересами* обычно предполагает договоренность сторон, их равенство в определенном отношении, равные стартовые условия. Соревновательная метафора лежит в основе многих социально-экономических моделей общества (А. Смит, Рикардо и т. п.). Разумеется, наличие таких условий в большинстве случаев — фикция. Если *подшипник* соревнуется с шариком в том, кто лучше *шипит* (шарж Осипа Мандельштама на идею «социалистического» соревнования), он, конечно, выиграет. Но сама идея «социалистического», «капиталистического» или просто абсурдно-идиотического соревнования предполагает неутилитарные цели (наряду с прочими), а значит, большую ценность самого процесса соревнования. Иначе бы слабого просто не стоило бы специально вовлекать в него!

Соревновательная метафора, т. е. уподобление жизни игре с противоположными интересами, видимо, обретает популярность сравнительно поздно, с распространением в европейской культуре нового времени идеи общественного договора, консенсуса членов общества. Соревновательная метафора основана на идее равенства и будет оставаться актуальной, пока данная идея и связанные с ней злоупотребления не исчезнут. Отражения данной метафоры в языке и речи достаточно стереотипны и в капиталистическом, и в социалистическом обществе: как правило, они сводятся к сетоованиям по поводу *нечестной игры* и *умышленного обмана*, например, в ситуации первоначального накопления капитала или в ситуации распределения благ и привилегий. Ср., с одной стороны, наивную реакцию на «*прихватизацию*» и махинации с ваучерами в текстах постсоветской эпохи и, с другой стороны, наве-

янный нашим более отдаленным прошлым лозунг Дж. Орвелла о том, что *«все животные равны между собой, но некоторые еще более равны»*. Знаменательно, что реакция на злоупотребления в играх с противоположными интересами, от покера до раздела общественной собственности, почти никогда не воспринимается в игровом ключе: это доказывает, что правила игры и презумпции о равенстве сторон и о *честной игре*, *fair play*, воспринимаются всерьез.

Метафора жизни как игры с противоположными интересами имеет более давние и глубокие корни. В основе ее лежит идея об естественном устройстве мира, неравенстве людей, праве сильного и незащитности слабого. Отражения данной идеи в языке и тексте более многообразны. Особенно ценные случаи логической или псевдологической игры *обыгрываются* в поэтике абсурдизма, где рядовой человек играет с целым миром и неизбежно оказывается слабой стороной. В произведениях Кафки предметом игры является понятие вины индивида (т. е. слабой стороны) перед миром. Кратко суть этой игры раскрывает более ранняя формула И. А. Крылова, вложенная в уста Волка: *ты виноват уж тем, что хочется мне кушать*. И. А. Крылов как человек эпохи Просвещения ограничился тем, что смоделировал ситуацию игры с противоположными интересами между двумя неравными сторонами: Волк доходчиво объяснил Ягненку, что согласия последнего на то, чтобы быть съеденным, не нужно⁷. Писатели XX в. сделали следующий шаг и приписали свойства Волка миру в целом. Ср. текст подлинного абсурдиста (Н. М. Олейников), прямо перекликающийся с басней Крылова: *Страшно жить на этом свете: / в нем отсутствует уют. / Ветер воет на рассвете, / Волки зайчика грызут!* Еще более изощренная игра, связанная с понятиями существования/несуществования индивида, разворачивается в повести «Подпоручик Киж» Ю. Тынянова. Здесь мир порождает фикции и сам играет с ними. Подпоручик Киж изначально не существует, но мир (бюрократический аппарат) делает вид, что это не так: в результате Киж обретает социальный статус и даже личную судьбу. Другой персонаж, поручик Синюхаев,

⁷ Теоретически взаимодействие Волка с Ягненком, т. е. сильного со слабым, можно представить и как целевую игру на выживание, однако это противоречит конкретной литературной ситуации, где имена участников игры недвусмысленно обозначают их роль и судьбу. Едва ли большинство читателей басни Крылова согласится, что главная цель Волка — дать Ягненку шанс выжить или стремление его специально мучить, ср. слова Волка о том, что ему просто *хочется кушать*.

изначально существует, но мир отказывает ему в правах живого человека и предлагает играть в свое несуществование. После недолгого сопротивления Синюхаев сдается: «И тогда он понял, что умер», — пишет автор.

Покорность Ягненка перед миром-Волком и возмущенная риторика обманутого игрока в азартные игры — два типа игрового поведения индивида по отношению к своему окружению, т. е. миру и обществу. Данные типы поведения манифестируют две разные модели игры, имеющие фундаментальное значение для общественного устройства и его отражения в речевой культуре.

Мы можем теперь сделать некоторые выводы и оценить обзывающие суждения о природе игр и сфере употребления понятия «игра». Различные фрагменты действительности имеют объективное сходство с целевыми и ролевыми играми, что отражается в речевых и поведенческих стереотипах, а также в жанровых формах литературных текстов. Целевые игры с противоположными интересами основаны на идее социального/гражданского равенства и консенсусе сторон. До сих пор не доказано, что идея социального равенства возникла как метафора спортивного соревнования или азартной игры: имеется как минимум не меньше оснований предполагать обратное развитие. Ролевые игры с непротивоположными интересами основаны на идее изначального биологического и социального неравенства и не предполагают консенсуса сторон: ролевая игра со своими правилами навязывается более сильным более слабому. В частном случае индивид может играть в ролевую игру со всем миром, причем как в роли слабого (индивид — Ягненок против мира-Волка), так и в роли сильного (сумасшедший, с которым вынуждены считаться окружающие). Утверждения, будто любые формы взаимодействий, представимые в виде связанного диалога участников, не являются «играми в строгом смысле этого слова» и что игра не может преследовать утилитарные цели, ошибочны; делающие подобные утверждения полностью игнорируют ролевые игры и недооценивают социальные корни целевых игр.

Высказывание «жизнь есть игра», не уточняющее вид игры и значение, вкладываемое в слово «жизнь», не имеет истинностного значения: оно не может быть верифицировано или фальсифицировано. Прагматически уместные трактовки этого высказывания связаны с превращением дескриптора «игра» в оценочное слово.

Высказывание «язык есть игра», напротив, является не проверяемым, а ложным, если под словом «язык» понимается объект научной лингвистики, т. е. реализуемый автоматически

эффективный алгоритм преобразования текстов в смыслы и смыслов в тексты. Этому не противоречит наличие игровых ситуаций, возникающих в связи с актуализацией языка при прагматическом взаимодействии коммуникантов, а также возможность языковых игр, т. е. игр, осуществляемых *при помощи языка*, и использующих языковые объекты в качестве исходного материала.

ЛИТЕРАТУРА

- Берн 1988 — *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. М., 1988.
- Витгенштейн 1985 — *Витгенштейн Л.* Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. М., 1985.
- Гермейер 1976 — *Гермейер Ю. Б.* Игры с противоположными интересами. М., 1976.
- Кронгауз 1992 — *Кронгауз М. А.* Игровая модель диалога // Логический анализ языка. Модели действия / Под ред. Н. Д. Арутюновой. М., 1992.
- Левада 1984 — *Левада Ю.* Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования: методологические проблемы. Ежегодник 1984. М., 1984.
- Нейман, Моргенштерн 1970 — *Нейман Дж. фон, Моргенштерн О.* Теория игр и экономическое поведение. М., 1970.
- Остин 1985 — *Остин Дж.* Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. М., 1985.
- Фрид 1973 — *Фрид Е. Б.* О многошаговых играх и оптимальном управлении стохастическими процессами. АКД. М., 1973.
- Хёйзинга 1992 — *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
- Huizinga 1938 — *Huizinga J.* Homo Ludens in de Schaduwen van Morgen. Leiden, 1938.

Н. Г. БРАГИНА

МЕТАФОРЫ ИГРЫ В ОПИСАНИЯХ МИРА ЧЕЛОВЕКА (МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ ОТНОШЕНИЯ)

Философские и лексикографические определения *игры*. Онтологические определения игры, предлагаемые философами, имеют в целом положительные коннотации. Образ игры — это образ деятельности, оцениваемой позитивно.

- (1) Й. Хёйзинга дает такое определение игры: «...мы можем теперь назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как „незавзавду“ и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако, она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы, — свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [Хёйзинга 1992: 24].
- (2) ФЭС: ИГРА, термин, обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемый обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующийся переживанием удовольствия от самой деятельности [ФЭС 1989].
- (3) Словарь Современная западная философия: ИГРА — форма свободного самовыражения человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-л. ситуаций, смыслов, состояний [СЗФ 1991].

Положительные коннотации содержатся в таких смысловых компонентах как: 'свободная деятельность', 'отсутствие матери-

ального интереса', 'противопоставленность утилитарно-практической деятельности (*не хлебом единым...*)', 'переживание удовольствия', 'реальная открытость миру возможного'. В парадигме подобных определений существует также классический идеал Шиллера, понимавшего искусство как *бескорыстную игру*.

Р. Кайюа [Caillois 1958] вслед за Й. Хёйзингой продолживший осмысление концепта, привносит в определение игры этический аспект. Он полагает, что противоположностью *игры* является не *серьезность*, а *насилие*, поскольку мир, аутентичный *игре*, исключает любые моменты насилия. Насилие насаждает свой антимир, искажая игру до неузнаваемости. Р. Кайюа определяет *игру* как событие, снимающее с какой-то точки мира печать насилия. Игра является как бы упреждением преобразования мира. Соответственно, другие разновидности игр, например *жесткие игры*, он относит к вырождению игры, к профанации игрового, праздничного «упреждения».

Философские определения, таким образом, предлагают идеальную модель игры-деятельности, в которой происходит освобождение и раскрепощение человека. Игра воспринимается как путь к свободе, она связана с представлением об изначальной свободе человека, так сказать, по праву рождения (*человек рождается свободным*).

Если обратиться к лексикографическим толкованиям, то в целом по коннотативному фону они согласуются с теми определениями *игры*, которые предлагают философы. Большинство значений слов *игра* и *играть* описываются либо нейтрально, либо со словами положительной оценки: *удовольствие, удовлетворение, развлечение*.

Языковые употребления и соответственно лексикографические дефиниции воспроизводят, однако, наряду с указанным и другое представление об игре, связанное с технологией подавления воли «другого». Эти коннотации *игра* приобретает в метафорическом употреблении, описывающем межличностные отношения.

- (1) В словаре Ушакова из 18 толкований значений и подзначений, приводимых к глаголу *играть*, два содержат отрицательные импликации. Одно из них описывается следующим образом: ИГРАТЬ *кем-чем* 'относиться к кому-чему-л. несерьезно, как к забаве, распоряжаться кем-чем-н. По своему произволу, поступать пренебрежительно, не считаясь с чьими-н. интересами, желаниями, благополучием' *И. людьми. И. своей жизнью. И. интересами общества* [СУ].

- (2) Ожегов снабжает пометой *неодобр.* переносное значение глагола *играть*: 'притворяться, действовать неискренне'. *И. комедию.* Отрицательные импликации содержит также приводимое им толкование: 'намеренно нервировать, раздражать' *И. на нервах.* Он также повторяет в несколько трансформированном виде толкование Ушакова, приведенное выше [Ожегов, Шведова 1995].
- (3) В МАС-е у слова *игра* отдельным значением выделяется следующее: ИГРА 'преднамеренный ряд действий, преследующий определенную цель; интрига, тайные замыслы' [МАС].
- (4) Кузнецов, насколько видоизменяя толкование Ожегова (пример 2), дает следующее значение и глагола *играть*: ИГРАТЬ *на чем* 'Воздействовать на инстинкты, чувства и т. п. для достижения намеченных целей'. *И. на слабостях.* Он также несколько трансформируя повторяет толкование Ушакова глагола *играть*, и толкование МАС-а существительного *игра* [Кузнецов 2001].
- (5) Наконец, словарь эпитетов приводит только отрицательные эпитеты к слову *игра*, снабжая его толкованием: 'О скрываемых (обычно неблагоприятных) действиях, поступках': *Бессовестная, гадкая, грязная, двойная, двусмысленная, дьявольская, змеиная, коварная, лживая, лицемерная, лукавая, недобросовестная, неискренняя, нечистая, опасная, показная, предательская, притворная, рискованная, скрытая, тайная, тонкая, унижительная, фальшивая, фарисейская, хитрая* [Горбачевич, Хабло 1979].

Можно говорить, таким образом, о расхождении между теми интерпретациями концепта, которые предлагают философы и антропологи, и лексикографическими толкованиями некоторых метафорических значений. Эти расхождения проявляются в описывающих межличностные отношения метафорах *игры*; в метафорах, погруженных в социальный контекст. *Игра* оказывается нацеленной исключительно на результат и безразличной к этике и морали¹. Игроки демонстрируют волю, стремление к воздействию на окружающих и к достижению поставленных целей. Руководствуясь сентенцией: *Цель оправдывает средства*, игрок может не только нарушать этические нормы, но и рассматривать такое нарушение как эффективный способ достижения преимущества/превосходства над соперником/противником. С этиче-

¹ Сразу оговорюсь: это распространяется лишь на некоторые виды межличностных отношений, описываемых с помощью метафоры *игры*. О них пойдет речь дальше.

ских позиций *такая игра* имеет крайне негативную оценку, что, собственно, и показывает словарь К. С. Горбачевича и Е. П. Хабло.

Если продолжить мысль Р. Кайюа, то можно сказать, что такое игровое поле межличностных отношений предлагает нам не мир, но антимир игры, не собственно игру, но ее профанацию.

Можно, таким образом, наблюдать определенное противоречие между *философскими, антропологическими* определениями *игры*, с одной стороны, и контекстно обусловленными метафорическими употреблениями, с другой. Возникает в связи с этим вопрос: в какой мере вторые проявляют существо концепта? Можно ли считать, что некоторые метафорические употребления имеют прямое отношение к концепту *игры*, «высвечивая его теневую сторону», либо, наоборот, являются лишь частным случаем, особенностью употребления слова?

Концептуальная идиоматизация или энантиосемия? Противоречие между философскими определениями и языковыми манифестациями может быть разрешено как в пользу первых, так и вторых.

Если разделять точку зрения философов, то следует считать, что *игра* сохраняет статус положительно коннотируемого концепта. Ход рассуждения здесь может быть приблизительно следующим.

Игра выступает как инструмент метафорического описания межличностных отношений. Именно в метафорических употреблениях нейтральные смысловые компоненты *игры* трансформируются в отрицательные. Например, 'деятельность, осознаваемая как «не-взаправду»' (см. определение Хёйзенга), имплицитно в метафорических употреблениях такие смысловые компоненты, как: не-серьезность и неискренность. Это концептуально согласуется с представлениями о *фальши, лицемерии, обмане, притворстве*. То, что *игра* 'протекает упорядоченно, по определенным правилам', предполагает следующее суждение: 'тот, кто владеет правилами, является хозяином положения. Соответственно, он может подчинить своей воле, правилам своей игры другого игрока — игрока поневоле'. Ср.: *играть по чужим правилам, навязывать игру кому-л.*

Другие концепты, в которых выражена идея состязания, например, *борьба* и *охота*, — ведут себя похожим образом. Некоторые приемы борьбы и охоты, используемые в качестве метафор для описания межличностных отношений, специфицируют, например, обманные действия. Ср.: *поставить кому-л. подножку, ударить кого-л. под дых, расставить сети на кого-л., подстроить ловушку кому-л., заманить кого-л. в ловушку, а также: устроить на кого-л. охоту, устроить травлю кого-л., гнать кого-л. как зайца* и т. д.

Сказанное позволяет предположить, что отрицательная оценка у метафор *игры* обусловлена «погружением» в социальный контекст. Метафорические употребления, описывающие межличностные отношения, нельзя в полной мере относить именно к концепту *игры*. Их следует вывести «за ромб» концептуального поля *игры*, подобно тому как толковые словари выводят «за ромб» фразеологизмы и тем самым отделяют их от общей системы значений слова. Похожую операцию с концептом делает Р. Кайюа, который, как было сказано выше, относит *жесткие игры* к вырождению игры.

Образование метафор игры, описывающих межличностные отношения, таким образом, можно рассматривать как явление, близкое концептуальной идиоматизации.

Возможна, однако, и другая точка зрения, согласно которой устойчивые языковые манифестации проявляют амбивалентность концепта. Если принять эту точку зрения, то метафорические значения следует не выводить «за ромб», т. е. рассматривать как идиому, но описывать внутри системы как явление концептуальной энантиосемии.

Амбивалентность концепта — это результат его развития, его формирования во времени и в рамках разных идеологических систем, разных типов дискурса. Она достаточно четко прослеживается в мифологии (см., например, мифологические словари [МНМ 1991, СД 1995; 1999]. Алогичность метафорических полей [Арутюнова 2003] также обуславливает амбивалентность концепта. Многие культурные концепты амбивалентны: они имеют верхнюю и нижнюю оценочную шкалу. Приведу примеры.

Язык различает *небесную* и *земную красоту* [Арутюнова 2002]. В греческой культуре существовало две *Афродиты*: *Афродита Небесная (Уrania)* и *Афродита Всенародная* (или «*Пошлая*», *Пандемос*) [Степанов 1997: 288]. Концепт *любви* в западноевропейском Средневековье развивался по двум направлениям: *божественной* и *земной любви* [Там же: 289]. *Хаос* концептуализируется в мифологии как бездна и как животворящее начало [Лосев 1991]. След мифологической амбивалентности слова *хаос* сохраняется в современных употреблениях [Брагина 2003].

Романтический дискурс, наделяя *лень*² креативностью, создает эстетический концепт: *золотая, рассеянная, роскошная, счастливая, барская, сладкая... лень* [Горбачевич, Хабло 1979:

² Особенности употребления слова-концепта *лень* были рассмотрены в статье И. Сандомирской и Е. Опариной [Sandomirskaya, Oparina 1996], соотношение синонимов *лень*, *неохота* в статье И. Левонтиной [Левонтина 2004].

209–210]. *Лень* соотнесена с творчеством. С другой стороны, *лень* (в народно-поэтическом дискурсе) связана с бездельем, она лишает человека энергии, в том числе и творческой (*мёртвая, тупая, тяжкая, тупая... лень* [Там же]; *Лень, лежа на печи, замерзла; Лень к добру не приставит* [Даль 1955/2: 278]).

Похожим образом ведет себя *скука*. В романтической литературе создан образ *скучающего человека* (*скучающая улыбка; скучающий вид, взгляд; скучающее выражение лица*). *Скуку* можно рассматривать как форму неприятия суеты и, шире, как форму скептицизма. Представление о бессмысленности жизни, тщете человеческих усилий также связано со *скукой*. Знаменитая фраза Н. В. Гоголя: «*Скучно на этом свете, господа!*» — имеет библейское звучание (ср. Книга Екклесиаста: *Суета сует, сказал Екклесиаст, / суета сует — все суета! // Что пользы человеку от всех трудов его, / которыми трудится он под солнцем?*). С другой стороны, *скука*, связанная с тяжелой депрессией, с бездельем лишена романтических коннотаций. Ср.: *безнадежная, безотвязная, беспросветная, отчаянная, невыносимая... скука* [Горбачевич, Хабло 1979: 402–403]; *Забота не съела, так скука ододела; От скуки одуреешь; Со скуки пропадешь* [Даль 1955/4: 212]).

Уродливый этимологически, а также в ряде контекстных употреблений соотносится с *юродивым* и, соответственно, угодным, Богу. Другие контекстные употребления *уродливого, уродства* проявляют его хтоническое начало и связь с подземным миром.

Память относится к риторике Славы и Позора. В возможности оставить после себя след (*остаться в памяти*) она может «уравнивать» творца и разрушителя (феномен *Герострата*). С помощью клише: *Я тебя никогда не забуду!* — выражают любовь или ненависть.

Можно предположить, таким образом, что большинство культурных концептов создает потенциальное поле для противоречивых интерпретаций. Это — одна из отличительных черт культурного концепта, в отношении которого всегда уместен вопрос: *Что есть...?* (*Что есть Игра/Красота/Справедливость/Добро/Истина?*).

Можно ли считать, что именно метафора всегда меняет культурные коннотации на противоположные? Безусловно, нет. Например (если вернуться к метафоре *игры*), *любовная игра*, как правило, имеет положительные коннотации.

Основная причина, как кажется, заключена в том, что культурный концепт соединяет в себе элементы разных сосуществующих и/или существовавших в культуре идеологических систем. В нем присутствуют разные культурные установки, которые

манифестируются через язык, в частности через устойчивое употребление. Метафорические, а также стереотипные неметафорические сочетания (стереотипы дискурса) в этом случае выступают в качестве инструмента, который обслуживает не только языковую, но и культурную многозначность. Например, метафоры *игры*, описывающие межличностные отношения, часто имеют отрицательные коннотации.

Разные типы дискурса также могут находиться в контрверсивных отношениях, например, романтический литературный и народно-поэтический. Концепты *скуки*, *лени* в одном типе дискурса могут иметь положительные коннотации, в другом — отрицательные. Сосуществование разных идеологических систем, разных типов дискурса, «осколки» которых сохраняются в устойчивой, регулярно воспроизводимой сочетаемости слова-концепта — одна из главных причин его амбивалентности.

Внутреннее семантическое развитие слова-концепта также проявляет его амбивалентность. Это ясно видно на примере развития греческого концепта *агон* и *агония* (см. статью С. А. Ромашко в настоящем сборнике).

Культурные концепты, таким образом, могут быть и часто бывают амбивалентны³. Следовательно, можно предположить, что метафоры *игры*, описывающие межличностные отношения, — это явление концептуальной энантиосемии, а не концептуальной идиоматизации. Эти метафоры не являются чем-то маргинальным, не аутентичным концепту *игры*, но представляют собой реализации той как бы «теневой» стороны, которая есть у большинства культурных концептов.

Межличностная игра. Общая характеристика. Межличностные метафоры *игры* описывают отношения между взрослыми людьми.

Структура ситуации предполагает участие в действии (по меньшей мере) двух лиц: 1) *игрока* — *X-а*; 2) *того, с кем / против кого играет X* — *Y-а*. Добиваясь своей цели, *игрок* получает материальное и/или психологическое удовлетворение (например, чувство превосходства над *Y-ом*, ср.: *Я его/ее сделал(а)!*). Межличностная игра часто концептуализируется с помощью базовых метафор,

³ Амбивалентность создает пространство для релятивных суждений. Например, нет ничего сколь угодно хорошего, что не явилось бы результатом преодоления плохого; не имело бы общих с ним корней; не содержало бы в себе его зародыши. Нет ничего сколь угодно плохого, что не явилось бы результатом переразвития хорошего; не содержало бы в себе пути возврата к нему, зародыши его преодоления и т. д.

которые мы условно назовем: *карты, театр, кошки-мышки*. Рассмотрим каждую из них подробнее.

Метафора *карт* характеризует деятельность, связанную с получением какого-л. выигрыша (выгоды), ведущуюся по каким-л. (известным игроку) правилам. Такая деятельность ориентирована в большей степени на *расчёт*, а не на *чувство* и следует определенной логике. Для *У-а* она связана с угадыванием самой игры, просчитыванием ходов *Х-а*, вычислением правил игры и т. д.

Метафора *театра* связана с *лицедейством, подражанием*. Она описывает стратегию воздействия на чувства. Цель *игрока* — произвести какое-л. впечатление, замаскировать себя, свои реальные цели и желания, свой социальный статус.

Метафора *кошки-мышки* описывает деятельность игрока, направленную на удовлетворение жажды власти, желания подчинить *У-а*. В ней могут проявляться садистские наклонности *Х-а*. Отношения *Х-а* и *У-а* в этом случае имеют садо-мазохистский характер.

В тексте метафоры могут быть представлены в чистом виде, либо «склеиваются» друг с другом, например, *театр и кошки-мышки; театр и карты*.

Для художественных текстов характерны развернутые метафоры *игры*. Например, в романе Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание» отношения между Порфирием Петровичем и Раскольниковым, их диалоги выстраиваются по модели игры в карты.

Анализ лексической сочетаемости слов *игра* и *играть*, а также корпуса литературных примеров позволил выявить некоторый набор типичных игровых стратегий, которые описывают межличностные отношения. К ним относятся: *игра-интрига, обман, тайный умысел; игра-демонстрация власти; игра на выигрыш, на интерес; игра-притворство, -подражание, -спектакль; игра на публику; игра по чужим правилам; игры с самим собой (как с «другим»)*.

Если в качестве исходного принять толкование *игры*, предлагаемое Й. Хёйзингой, то толкование каждой из выделенных стратегий будет представлять собой его модификацию (см. Приложение). Некоторые смысловые компоненты исходного толкования сохраняются, некоторые — элиминируются, также добавляются новые смысловые компоненты.

К общим смысловым компонентам исходного толкования относятся: 'свободная деятельность (для игрока *Х-а*)'; 'деятельность может целиком овладевать играющим'; 'совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени', 'протекает упорядоченно, по правилам'.

Из толкований элиминируются такие компоненты: 'деятельность осознается как вне повседневной жизни выполняемое занятие'; 'вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной'.

Общий компонент, добавляемый в каждое толкование: 'деятельность выполняется в повседневной жизни'.

Все стратегии имеют ярко выраженную телеологичность.

Межличностные отношения: стратегии поведения

1. *Игра-интрига, обман, тайный умысел*

Игра может определяться как: двойная, двусмысленная, коварная, лживая, лицемерная, лукавая, неискренняя, показная, предательская, притворная, скрытая, тайная, хитрая... О ней говорят: вести недостойную игру за чьей-л. спиной, игра в кошку и мышку. Она может оцениваться как опасная, рискованная... как игра, в которой на карту многое поставлено...

Структура ситуации следующая: *X*, преследуя свои цели, тайно ведет с *Y*-ом игру. *Y* может догадаться о скрытой игре и дезавуировать *X*-а: *догадаться об игре, разгадать, раскусить, понять игру; увидеть тайный смысл чьей-л. игры; проникнуть в замысел чьей-л. игры; раскрыть чьи-л. карты*. При обвинении возможны фразы: *Всю твою игру насквозь вижу!* — при попытке разгадать: *Какую игру он(а) играет/затеял(а)?* В нужный момент *X* может сам открыться: *раскрыть карты, показать игру, сделать ход...* Это является частью игры. Игра-интрига концептуализируется как карты (преимущественно), а также театр и кошки-мышки (в меньшей степени). Ср.:

- (1) Если б у них была эта безмозглая мысль, так они бы всеми силами постарались ее припрятать и **скрыть свои карты, чтобы потом поймать...** А теперь — это нагло и неосторожно! — Если б у них были факты, то есть настоящие факты, или хоть сколько-нибудь основательные подозрения, тогда бы они действительно постарались **скрыть игру: в надежде еще более выиграть** (а впрочем, давно бы уж обыск сделали!). Но у них нет факта, ни одного, — всё мрак, всё о двух концах, одна идея летучая — вот они и стараются наглостью сбить (Ф. Достоевский. «Преступление и наказание»).
- (2) Порфирий почти всю игру свою показал; конечно, рискнул, но показал, и (всё казалось Раскольникову) если бы действительно у Порфирия было что-нибудь более, то он показал бы и то (Ф. Достоевский. «Преступление и наказание»).

- (3) — Вы дурак, Рэба. Вы **опытный интриган**, но вы ничего не понимаете. Никогда в жизни вы еще **не брались за такую опасную игру, как сейчас**. И вы даже не подозреваете об этом (А. и Б. Стругацкие. «Трудно быть богом»).
- (4) Я потому и попросил вас прийти вместе с Таней, потому что **преклоняюсь перед вами, потому что считаю недостойной всякую игру за вашей спиной**, потому что надеюсь на ваше мужество и понимание ситуации... (В. Аксенов. «Остров Крым»).
- (5) Слушать его речи Артамонову было дважды приятно; они действительно утешали, забавляя, но в то же время Артамонову было ясно, что **старичишка играет, врет, говорит не по совести, а по ремеслу утешителя людей. Понимая игру Серафима, он думал: «Шельмец старик, ловок! Вот Никита эдак-то не умеет»** (М. Горький. «Дело Артамоновых»).
- (6) Постылый в большинстве случаев, чувствуя устремленный на него ее пристальный взгляд и сознавая, что **предоставление свободы в выборе куска есть не что иное, как игра в кошку и мышку**, самоотверженно брал самый дурной кусок (М. Салтыков-Щедрин. «Пошехонская старина»).
- (7) Если же то была первая, чистая любовь, что такое ее отношения к Штольцу? — **Опять игра, обман, тонкий расчет, чтоб увлечь его к замужеству и покрыть этим ветреность своего поведения?**.. Ее бросало в холод, и она бледнела от одной мысли. А не игра, не обман, не расчет — так... опять любовь? (И. Гончаров. «Обломов»).

Игра-интрига является свободной деятельностью для *X-a* и вынужденной для *Y-a*. *X* имеет корыстные, часто неблагоприятные цели (свой расчет). Он действует тайно, маскирует свои намерения, скрывает от *Y-a* сам факт игры и ее правила. Его стратегия направлена на то, чтобы *Y* положенное время пребывал в заблуждении, принимая действия *X-a* за реальные, а не игровые. *X* — автор/хозяин игры. Он может быть сопоставлен: *картежнику, шулеру, плуту, фокуснику, шельме, обманщику, лжецу, лицемеру, хитрецу, интригану...*

Если *Y* догадывается об игре, замаскированной под реальную деятельность, он начинает разгадывать ее правила, ходы, предпринятые *X-ом*, а также его цели и намерения. Сам сценарий игры-интриги проявляет ее родство с древнейшим фольклорным жанром — *загадкой*. (Отношение между *загадкой* и *игрой* рассмотрено в работе В. Н. Топорова [Топоров 2004].)

Разгадывание (частичное/полное) происходит в момент, когда *Y* идентифицирует деятельность/действия *X-a* как *игру*. Тем самым *Y* уходит от опасности, избегает неблагоприятных для себя по-

следствий игры, затеянной *X-ом*. *У* выходит из игрового пространства, и перестает подчиняться правилам *X-а*; либо «переходит в контратаку» и начинает вести свою игру. Для *X-а* несвоевременное окончание игры, связанное с тем, что его действия разгадали, — это частичное или полное фиаско.

Игра-интрига часто характеризуется как *опасная и рискованная*. Опасность для *У-а* заключается в неведении (он не осведомлен о самой игре, ее правилах, ходах противника). Следовательно, он может быть побежден. Риск и опасность для *X-а* — в том, что его могут разгадать, «вычислить» и, соответственно, переиграть.

2. Игра-демонстрация власти

Игра может определяться как: *жестокая, дьявольская... игра кошки с мышью*. О ней говорят: *вести с кем-л. какую-л. игру, наслаждаться игрой с кем-л.* Игра-демонстрация власти концептуализируется как *кошки-мышки*. Ср.:

- (1) — «Так вы не беспокойтесь; коли ваше дело правое, мы его в вашу пользу и решим. Наведайтесь через недельку!» А через недельку опять: «Так вы думаете...» Трет да мнет. Водил он меня, водил, сколько деньжищ из меня в ту пору выудил... Я было к столоначальнику: что, мол, это за игра такая? А он в ответ: «Да уж потерпите; это у него характер такой!.. не может без того, чтоб спервоначалу не измучить... (М. Салтыков-Щедрин. «Попухонская старина»).
- (2) Некоторое время после этого случая она держалась с ним более строго и честно, точно жалея его, но потом отношения приняли снова форму игры кошки с мышью (М. Горький. «Фома Гордеев»).
- (3) Ей, должно быть, нравилась власть над здоровым, сильным парнем, нравилось будить и укрощать в нем зверя только голосом и взглядом, и она наслаждалась игрой с ним, уверенная в силе своей власти. Он уходил от нее полубольной от возбуждения, унося обиду на нее и злобу на себя (М. Горький. «Фома Гордеев»).
- (4) Я не нравлюсь тут, потому что вилять не хочу; а надо бы. А что сама делает? Не то же ли самое? Так за что же после этого меня презирует да игры эти затевает? Оттого что я сам не сдаюсь да гордость показываю. Ну, да увидим! (Ф. Достоевский. «Идиот»).
- (5) — А, пожалуй, ты прав. Луч. Ведь это действительно невозможно. В таком коллективе без стукача? Нет, это невозможно. <...> — Вот такие-то девочки... — продолжал Лучников свою жестокую игру. — Глаза Дима Шебеко сузились (В. Аксенов. «Остров Крым»).

Игра на демонстрацию власти является свободной для *X-a* и вынужденной для *Y-a*. *X* в данной ситуации сильнее *Y-a* (психологически, социально, интеллектуально и т. д.).

Имея целью лишить *Y-a* воли, подчинить его и продемонстрировать свое господство, *X* устанавливает правила игры. *Y* обычно покорно претерпевает, не оказывая сопротивления/противодействия *X-y*. Сознательная и открытая демонстрация силы и власти над *Y-ом* и его ответная покорность может вызывать у *X-a* возбуждение, удовольствие, наслаждение. Это само по себе может быть основной целью игры, ведущейся *X-ом*. В этом случае ситуация имеет садо-мазохистский оттенок. Подобным образом, в частности, могут описываться любовные отношения.

Игра также концептуализируется как *допрос, расспрос*, целью которой является *прояснение ситуации, выведение на чистую воду*. *X* имплицативно связан с полем «чистой» власти: 'тот, кто демонстративно подчиняет/жаждет подчинить', а также с полем судейства: 'тот, кто оценивает, карает'.

3. *Игра на выигрыш, на интерес*

Игра может определяться как: *опасная, захватывающая, рискованная...* О ней говорят: *сыграть [с кем-л.] какую-л. игру, выиграть что-л. [у кого-л.] / в какой-л. игре...* *Игра* на выигрыш концептуализируется как карты, рулетка. Ср.:

- (1) Он ушел от нее на рассвете легкой походкой, чувствуя себя человеком, который в опасной игре выиграл нечто ценное (М. Горький. «Дело Артамоновых»).
- (2) Что я говорила? О Польше... Да, там я сыграла свою последнюю игру. Встретила одного шляхтича... Вот был красив! Как черт. Я же стара уж была, эх, стара! Было ли мне четыре десятка лет? Пожалуй, что и было... (М. Горький. «Старуха Изергиль»).

X может быть сопоставлен с *картежником, игроком в рулетку, ловцом удачи*. Он является автором/хозяином игры. Он готов рисковать, подвергать себя опасности. Цель *X-a* — получить выигрыш, приз в игре, сорвать куш. Иными словами, действия *X-a* направлены на реализацию желания, на обладание желаемым. *Y* проявлен слабо. Он может представлять для *X-a* интерес и выступать в роли выигрыша.

4. *Игра-притворство, -подражание, -спектакль*

Игра может определяться как: *неискренняя, показная, притворная, лживая, пошлая, лицемерная, дурацкая, провинциальная...* О ней говорят: *играть какую-л. роль, игра в кого-л., играть ка-*

кую-л. игру, а также: *играть не свою роль (подражать), играть самого себя (себя в молодости, себя до каких-л. событий, которые изменили что-л. и т. д.)*. Игра-притворство может иметь квазисинонимы: *фарс, фальшь, шутка, прикид; играть — шутить, прикидываться кем, каким-л.* Она концептуализируется как театр, пьеса. Ср.:

- (1) Да, это правда: я не люблю вас. — Ах, скажи-ите, как мне это обидно! — **И не любил никогда. Как и вы меня, впрочем. Мы оба играли какую-то гадкую, лживую и грязную игру, какой-то пошлый любительский фарс.** Я прекрасно, отлично понял вас, Раиса Александровна. Вам не нужно было ни нежности, ни любви, ни простой привязанности (А. Куприн. «Поединок»).
- (2) Помните, Илья Ильич, — вдруг гордо прибавила она, встав со скамьи, — что я много выросла с тех пор, как узнала вас, и знаю... но слез моих вы больше не увидите... — **Ах, ей-богу, я не играю!** — сказал он убедительно (И. Гончаров. «Обломов»).
- (3) — Будет какое-нибудь приказание от вашего высокоблагородия? — сказал он Денисову, приставляя руку к козырьку и опять **возвращаясь к игре в адъютанта и генерала**, к которой он приготовился, — или должен я оставаться при вашем высокоблагородии? (Л. Толстой «Война и мир»).
- (4) Другой раз, увлекаясь игривостью своего остроумия, начнет **дурачить** подозревающего его человека, побледнеет как бы нарочно, как бы в игре, да слишком уж натурально побледнеет-то, слишком уж на правду похоже, ан и опять подал мысли (Ф. Достоевский. «Преступление и наказание»).
- (5) А Нефедов, одолевая сон и старость, всю ночь крепился, **играл в прежнего, хозяйственного и упрямого Нефедова...** (И. Бунин. «Клаша»).
- (6) Сабашников ворчал, двигая перед собой из руки в руку бокал «кампари-сода», в этот раз, кажется, не играл, а на самом деле злился (В. Аксенов. «Остров Крым»).
- (7) «Ну хорошо, **разыграем еще один вечер**, — думал я. — **Еще один фарс. Поиграем в «дочки-матери», прекрасно** (В. Аксенов. «Апельсины из Марокко»).
- (8) ...все, кроме посторонней дамы, знали, что тут есть игра, что Жора все играет со студенческих лет в бонвивана и распутника, а на самом деле он ночами пишет кандидатскую диссертацию для своей жены и встает к своим троим детям, и только по пятницам он набрасывает на себя львиную шкуру и ухаживает за дамами... (Л. Петрушевская. «Свой круг»).

Игра-притворство является свободной деятельностью для *X-a* или для *X-a* и *Y-a*. *X* концептуализируется как актер, играющий роль, надевающий маску. *Y* — как зритель либо тоже как актер. Так, например, могут описываться отношения мужчины и женщины, которые не любят друг друга, но играют любовь (ил. 1). Игрок/игроки имеют прагматические цели, связанные со стремлением воздействовать на кого-л., произвести нужное впечатление.

Игра-притворство замещает мир реальности миром кажимости. Выстроенная по модели реальности и включенная в реальность *игра* является симулякром. Она относится к реальности так же как *копия*, *подделка*, *карикатура* относится к *оригиналу*. *Игра*, являясь *подделкой под реальность*, отсылает к *оригиналу*, который может мыслиться как существующий, но реально отсутствующий. Например, *игра в любовь* отсылает к представлениям о *подлинной любви*.

Игра, которая осознается как «невыправду» выполняемое занятие, часто оценивается негативно: *фальшь*, *неискренность*, *неистинность*, *подделка*, а также *пошлость* и *лицемерие*. (Можно согласиться с тем, что «*пошлость* — это чистое свидетельство отношения говорящего к миру и адресату» [Зализняк, Шмелев 2004: 223]. Хотелось бы при этом отметить, что сама подмена копией оригинала может оцениваться как *пошлость*. Например, *X* играет *любовь*, *добросердечие*, — оставаясь внутренне *равнодушным* и *холодным*.) В контекстах, описывающих данную стратегию, часто возникает имплицитное противопоставление: *игра* — *подлинность* (*правда*; *реальность*; *то, что есть на самом деле*, *естественность*, *искренность*).

Любопытно, что о блестящей актерской игре говорят: *Он она живет на сцене, а не играет; он(а) проживает жизнь, а не играет*. Существует мнение: *На сцене надо жить, а не играть*. Данное утверждение имплицитно содержит установку на естественность, спонтанность, инстинктивность актерской игры и противопоставлено театрализованности и декламационности [Пави 1991: 112]. Ср.:

— Поменьше читки, — говорил он веско, спокойно и так властно, точно Катя была его полной собственностью. — **Не играй, а переживай**, — говорил он отдельно (И. Бунин. «Митина любовь»).

Противопоставление *игра* vs *подлинность* можно обнаружить также в строках Б. Пастернака: *Но старость — это Рим, который // Взамен турусов и колес // Не читки требует с актера, // А полной гибели всерьез // Когда строку диктует чувство, // Оно на сцену шлет раба, // И тут кончается искусство, // И дышат почва и судьба* (Б. Пастернак. «О, знал бы я, что так бывает...»).

Таким образом, внутри собственно игрового поля — театрализованного действия с его системой символов, условностей, с его бутафорией формируется противопоставление, которое, на первый взгляд, кажется парадоксальным: *игра (мнимость) — неигра (подлинность)*. Искусство перевоплощения, состоит в том, что об игре необходимо забывать.

Сказанное позволяет предположить, что неотъемлемой чертой данного концепта является сложившееся представление об *игре* как об искусственно созданном, вторичном для мира взрослых виде деятельности.

Игра-притворство многообразна как по характеру действий, так и по обилию мотивировок.

В словаре З. Е. Александровой глагол *притворяться* имеет 17 эквивалентов, в словаре Н. Абрамова — 32. Перечислим некоторые из них: *выдавать себя за кого-л., изображать (из себя) кого-л., разыгрывать (из себя) кого-л., лукавить, хитрить, маскироваться, симулировать что-л.; представляться, прикидываться, перекрашиваться в кого-л., корчить (из себя) кого-л., актерствовать, лицедействовать, строить из себя кого-л., надевать (на себя) маску (или личину) кого-чего-л., делать вид, разыгрывать (или играть) комедию, ломать комедию, рядиться в тогу кого-чего-л., пускать пыль в глаза, задать пыли (форсу); Строит из себя шута. Напустил на себя дурь. Казанским сиротой прикидываться. Принимать вид (облик) угнетенной невинности. Бездельничать под личиной смирения* [Абрамов 1994: 359–360; Александрова 1968: 421]. Интересно также замечание Н. Абрамова, отметившего семантику притворства не только в корневых морфемах, но и в суффиксальных: «Понятие „притворяться“ слышится в глагольном суффиксе „-ничать“: важничать, великодушничать, либеральничать, серьезничать, равнодушничать, усердничать и др.» [Там же].

Контекстные употребления метафор *игры* могут быть представлены следующим образом.

Игра часто противопоставлена реальному действию, отношению, чувству: *не любил, а играл* (ил. 1), *не играл, а действительно злился...* (ил. 6), *ей-богу не играю!* (ил. 2) *но вот сейчас, понимаешь ли, не шучу и не играю* (В. Аксенов. «Остров Крым»). Она также может быть представлена как карнавал с переодеванием: *играет бонвивана, распутника (по пятницам), а в действительности...* (ил. 8).

Игра-притворство может выступать как:

— жертва: *ради любимого человека и согласилась на эту дурацкую и опасную игру, только чтобы быть с ним рядом, чтобы*

*разделить с ним опасность, чтобы отвести от него (В. Аксенов. «Остров Крым»)*⁴.

— средство поддержания внутреннего порядка: *этика присущи офицеру, пока он «играет» офицера; утрата роли могла привести к полной деморализации...* (В. Шубинский. «Неразлучные понятия. Русская интеллигенция и тайные службы»);

— более престижная, высокая, интересная альтернатива реальности: *провинциальная игра в светскость* (А. Куприн. «Поединок»).

Игра может трансформироваться в реальность: *он уже не играет высокородного хама, а в значительной степени стал им* (А. и Б. Стругацкие. «Трудно быть богом»); может быть игра в игру: *И даже никакой не актер, а посторонний человек, изображающий актера, который сам играет совсем уже постороннего человека... Неужели Диана не чувствует? Это же фальшивка, манекен.* (А. и Б. Стругацкие. «Гадкие лебеди»); может быть непрекращающаяся игра как смена ролей/масок: *Дошел до лестничной площадки и превратился в пижона. Сначала играл светского льва, потом стал играть разболтанного хлыща...* (А. и Б. Стругацкие. «Гадкие лебеди») и др.

Метафорическое выражение *играть какую-л. роль* также проявляет связь игры с театром. Однако оно не имеет отрицательных коннотаций и, как правило, употребляется нейтрально.

5. Игра на публику

Игра определяется как: *нехорошая, пошлая, лицемерная, показная, дурацкая...* О ней говорят: *игра/играть на публику, игра напоказ, для/ради чьих-л. глаз; играть, чтобы...* (смотрели, все видели, рассмешишь кого-л., угодить кому-л., продемонстрировать что-л., показать что-л.). Она входит в квазисинонимические отношения со словами, выражениями: *ломать/играть комедию, ваньку валять, дурака строить, себя показать, распустить хвост, устроить цирк* и т. д. Игра на публику концептуализируется как театр, цирк. Ср.:

- (1) Да, да, непременно, чтобы смотрели. Иначе вся эта игра для вас не имеет смысла. Вам не любви от меня нужно было, а того, чтобы все видели вас лишний раз скомпрометированной (А. Куприн. «Поединок»).
- (2) Но старичок решил все же развеселить молодежь. И пустился он на очень и очень постыдный выверт — решил сделать Ивана пошлостью: так охота ему стало угодить своей «царевне», так нестерпимо сделалось старому греховоднику. К тому же и досада его

⁴ Здесь и далее примеры даны в сокращении.

взяла, что никак не может рассмешить этих скучающих баранов. — Справку? — спросил он с дурашливым недоумением. — Какую справку? — Здравсте! — воскликнул Иван. — Я же говорил... — Я забыл, повтори. — Что я умный. — А! — «вспомнил» старичок, все стараясь вовлечь в нехорошую игру молодежь тоже. — Тебе нужна справка, что ты умный, Я вспомнил. Но как же я могу дать такую справку? (А. Шукшин. «До третьих петухов»).

Игру на публику можно охарактеризовать как свободную деятельность для *X-а* или для *X-а* и *Y-а*. Во втором случае *Y* исполняет *второстепенную роль* или роль *статиста*, «*живого реквизита*», *X* — главную роль. *X* концептуализируется как *актер*, *играющий на публику*, *циркач*, *трюкач*, а также как *режиссер-постановщик*, стремящийся создать нужное впечатление с помощью разнообразных мизансцен. Игра на публику концептуализируется как провокация и как зрелище (увеселительное, назидательное и т. п.). Она является разновидностью игры-притворства, но отличается тем, что ее обязательное условие — присутствие зрителя/зрителей, а обязательная цель — произвести впечатление, добиться эффекта, продемонстрировать что-л. или показать/пропрекламировать себя, заставить о себе говорить.

6. Игра по чужим правилам

Игра может определяться как: *чужая, не своя, чья-л. ...* О ней говорят: *подстроиться под чью-л. игру, настроиться на чью-л. игру, включиться в чью-л. игру, связаться в чью-л. (в какую-л.) игру, играть в чужие игры; в эти (в такие) игры я не играю; это не моя игра, играть по чужим правилам...* Она вступает в синонимические и квазисинонимические отношения со словами и с выражениями: *подыграть кому-л., подражать кому-л. (чьей-л. игре), подстроиться под чей-л. тон...* Игра по чужим правилам концептуализируется как театр, карты. Ср.:

- (1) ...мы с Катей танцуем в наш первый и последний вечер <...>. Катя была весела, как будто действительно поверила в эту условность. <...> Сергей изолировался от нас, ушел в себя, и я, подстраиваясь под Катину игру, перестал его замечать, придвинулся к ней, взял ее за руку (В. Аксенов. «Апельсины из Марокко»).
- (2) — Ну, а вы-то как? Что в вашей среде? Чем, как говорится, дышите? Спорт, секс? Тут фон Витте осекся, кажется, понял, что зарпортовался, переиграл. Говоря весь этот вздор, в том числе и передавая приветы Лучникову-старшему, он на Андрея поче-

му-то не смотрел, а обращался к своему знакомому Сабашникову, а тот, как всегда, тоже уловив фальшивину, отлично подстроился под игру старика и изображал „молодежь“, эдакого гимназиста-переростка, прыщавого дровичу, смущался, хихикал и даже покусывал, подлец, ногти (В. Аксенов. «Остров Крым»).

- (3) 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. и Б. Стругацкие. «Пикник на обочине»).

Игра по чужим правилам осуществляется как свободная для *X*-а деятельность. *X* делает самостоятельный выбор, однако автором/хозяином игры он не является. *X* концептуализируется как актер, играющий неглавную роль (актер вторых ролей, актер эпизода). *Игра* — как действие, начатое другим до того, как в него вступил *X*. Не имея своей стратегии, собственных целей и желаний, *X* действует несамостоятельно, следуя правилам другого, более сильного игрока. Помимо этого, его деятельность также может быть вызвана стремлением угодить: сфокусировать внимание зрителей на главном игроке, продемонстрировать покорность и подчинение.

7. Игры с собой (как с «другим»)

Игра может определяться как: *с самим собой, для себя...* О ней говорят: *играть в одиночку, / для себя... вести игру с самим собой...* Игра с собой концептуализируется как театр. Ср.:

- (1) Мне нравится Скачков. Я понимал, что он над собой издевается. Есть такие люди, что постоянно играют сами с собой. Казалось, что для Скачкова его собственная персона — только объект для наблюдений. Казалось, что все его улыбочки и ухмылки относятся к нему самому: «спошил», «ну и тип», «разнюнился», «вот да-ет» и т. д. Скачков был спокоен и ироничен. Я чувствовал, что это философ (В. Аксенов. «Апельсины из Марокко»).
- (2) Ну да, впрочем, пусть. Если кто и видел — пусть. Может, я там что репетировал? Да... В самом деле. Может, я играл бессмертную драму «Отелло, мавр венецианский»? Играл в одиночку и сразу во всех ролях? Я, например, изменил себе, своим убеждениям; вернее, я стал подозревать себя в измене самому себе и своим убеждениям; я себе нашептал про себя — о, такое нашептал! — и вот я, возлюбивший себя за муки, как самого себя, — я принялся себя душить. Схватил себя за горло и душу. Да мало ли что я там делал? (В. Ерофеев. «Москва — Петушки»).

Игра с собой описывает не межличностные (как в предыдущих примерах), но внутриличностные отношения. Она осуществляется как свободная деятельность, в которой *X* конструирует себя попеременно: то как главного игрока, то как *Y-a*, т. е. того, с кем / против кого играют, то как *Z*, т. е. наблюдателя, зрителя. *X*, оставаясь *самим собой*, конструирует себя как «другого», как бы *сам* ставя и *с собой* разыгрывая спектакль для *самого себя*. Игра с самим собой может возникать также в ситуации иронического самонаблюдения: *смеха над самим собой*.

Заключение. В статье мне хотелось сфокусировать внимание на нескольких вещах.

Первое. Обратить внимание на расхождение в оценочных коннотациях между толкованиями концепта *игры*, которые предлагают философы и антропологи, и теми метафорическими употреблениями *игры*, которые описывают межличностные отношения.

Второе. Показать, что данное противоречие закономерно и является одним из признаков культурных концептов, к которым относится *игра*. (Культурные концепты часто амбивалентны.) Это противоречие, соответственно, предпочтительно рассматривать как явление концептуальной энантиосемии, а не идиоматизации.

Третье. На основе анализа корпуса примеров (преимущественно из художественной литературы XIX–XX вв.) выделить и описать набор межличностных игровых стратегий, определив при этом, каким образом каждая из них трансформирует толкование *игры*, предложенное Й. Хейзингой и рассматриваемое в работе как исходное.

ПРИЛОЖЕНИЕ

В *Приложении* показаны характер и степень модификации исходного толкования (далее — ИТ) в отношении каждой из выделенных стратегий. За ИТ принято данное Й. Хейзингой определение *игры*. Оно приведено в начале статьи.

Условные обозначения

- — совпадение с ИТ
- — элиминированные значимых компоненты ИТ
- ▣ — неполное совпадение с ИТ
- (нижнее подчеркивание) новый элемент толкования, уточняющий, специфицирующий компонент ИТ
- — новый компонент толкования

1. Игра-интрига, обман, тайный умысел (игра с кем-л. и/или против кого-л.)

■ Свободная деятельность (для игрока) и вынужденная для того, с кем / против кого играют

□ которая выполняется в повседневной жизни

[которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие]

□ *игрок имеет* разнообразные корыстные, часто неблагоприятные цели (свой расчет), стремление к тайной, замаскированной под реальную (неигровую) деятельности и к сокрытию своих правил от других

[не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы]

■ деятельность может целиком овладевать играющим

■ совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени

□ протекает упорядоченно, по правилам, которые понятны / известны самому игроку (выдуманы им), но не тому, с кем / против кого он играет

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой].

2. Игра на демонстрацию власти над тем, с кем она ведется, и/или на подавление его воли

■ Свободная деятельность (для игрока) и вынужденная для того, с кем / против кого играют

□ которая выполняется в повседневной жизни

[которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие]

□ *игрок имеет* свои цели (свой расчет), которые он не скрывает и может намеренно демонстрировать

[не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы]

■ деятельность может целиком овладевать играющим

■ совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени

□ протекает упорядоченно, по правилам, которые игрок устанавливает для другого обычно с целью лишить его воли, подчинить своей власти, заставить сделать что-либо

- ☐ тот, с кем играют, обычно не оказывает сопротивления/противодействия игроку

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой].

3. Игра на выигрыш, на интерес

- Свободная деятельность
- ☐ которая выполняется в повседневной жизни

[которая осознается как «невзавраду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие]

- ☐ игрок может иметь свои цели (свой расчет): выиграть «приз», который одновременно является главным результатом игры

[не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы]

- деятельность может целиком овладевать играющим
- совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени
- протекает упорядоченно, по каким-то правилам

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой].

4. Игра-притворство, -подражание, -спектакль.

- Свободная деятельность (для игрока, для игроков)
- ☐ которая осознается как «невзавраду» [и вне повседневной жизни] выполняемое занятие и часто оценивается негативно (самими игроками, одним из игроков, окружающими) как: фальшь, неискренность, неистинность, подделка
- ☐ выполняется в повседневной жизни, замещая мир реальности миром кажимости; может иметь прагматические цели

[не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы]

- деятельность может целиком овладевать играющим
- совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени
- протекает упорядоченно, по определенным правилам, которые обычно опознаются другими
- может подчеркивать свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной].

5. Игра на публику (часто демонстрация власти, силы)

- Свободная деятельность (для игрока, для игроков)
- которая осознается как «невзаправду» [и вне повседневной жизни] выполняемое занятие
- выполняется в повседневной жизни
- *игрок имеет* свои цели (свой расчет): произвести впечатление на кого-л. привлечь чье-л. внимание, добиться какого-л. эффекта

[не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы]

- деятельность может целиком овладевать играющим
- совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени
- протекает упорядоченно, по определенным правилам, которые игрок может устанавливать для другого
- может подчеркивать свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной].

6. Игра по чужим правилам

- Свободная деятельность (игрок делает самостоятельный выбор, но не является хозяином игры)
- которая выполняется в повседневной жизни
- которая осознается как «невзаправду» [и вне повседневной жизни] выполняемое занятие
- не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы
- игрок следует правилам другого (более сильного) игрока, поскольку он не готов действовать самостоятельно, не имеет собственной стратегии, целей, желаний, хочет угодить кому-л. и т. д.
- деятельность может целиком овладевать играющим
- совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени
- протекает упорядоченно, по каким-то правилам

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой].

7. Игры с собой (как с «другим»)

- Свободная деятельность
- в которой происходит раздвоение личности: игрок одновременно является зрителем, а также тем, с кем и против кого играют
- которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие
- не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы
- деятельность может целиком овладевать играющим
- совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени
- протекает упорядоченно, по каким-то правилам

[вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой].

ЛИТЕРАТУРА

- Абрамов 1994 — *Абрамов Н.* Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений. М., 1994.
- Александрова 1968 — *Александрова З. Е.* Словарь синонимов русского языка. М., 1968.
- Арутюнова 2002 — *Арутюнова Н. Д.* Мужчины и женщины: конкурс красоты // *Weiner Slawistischer Almanach*. 2002. Sonderband 55. S. 483–489.
- Арутюнова 2003 — *Арутюнова Н. Д.* Алогичность метафорических полей. Между мифом и метафорой // *Русский язык сегодня*. Вып. 2. Активные языковые процессы конца XX века. Сб. статей / Отв. ред. Л. П. Крысин. М., 2003. С. 20–37.
- Брагина 2003 — *Брагина Н. Г.* «Мифологический» Хаос. (Культурный след в языке) // *Космос и хаос: Концептуальные поля порядка и беспорядка* / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова, М., 2003. С. 18–31.
- Горбачевич, Хабло 1979 — *Горбачевич К. С., Хабло Е. П.* Словарь эпитетов русского литературного языка. Л., 1979.
- Даль 1955 — *Даль В. И.* Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 т. М., 1955.
- Зализняк, Шмелёв 2004 — *Зализняк Анна А., Шмелёв А. Д.* Эстетическое измерение в русской языковой картине мира: *быт, пошлость, враньё* // *Логический анализ языка. Языки эстетики: Концептуальные поля прекрасного и безобразного* / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М., 2004. С. 209–230.

- Кузнецов 2001 — Современный толковый словарь русского языка / Гл. ред. С. А. Кузнецов. М., 2001.
- Левонтина 2004 — *Левонтина И.Б.* Лень, неохота // Новый объяснительный словарь синонимов русского языка. Второе изд. испр. и доп. / Под общ. рук. Ю. Д. Апресяна. М.; Вена, 2004. С. 510–513.
- Лосев 1991 — *Лосев А.Ф.* Хаос // Мифы народов мира. Энциклопедия. М., 1991. Т. 2.
- МАС 1981–1984 — Словарь русского языка. В 4 т. / Гл. ред. А. П. Евгеньева. М., 1981–1984.
- МНМ 1991 — Мифы народов мира. Энциклопедия. В 2 т. М., 1991.
- Ожегов, Шведова 1995 — *Ожегов С.И., Шведова Н.Ю.* Толковый словарь русского языка. М., 1995.
- Пави 1991 — *Пави П.* Словарь театра. М., 1991.
- Розанов 1989 — *Розанов В.В.* Наш «Антоша Чехонте» // Мысли о литературе. М., 1989. С. 299–304.
- СЗФ 1991 — Современная западная философия. Словарь. М., 1991.
- Степанов 1997 — *Степанов Ю.С.* Константы: словарь русской культуры. Опыт исследования. М., 1997.
- СУ — Толковый словарь русского языка / Гл. ред. Д. Н. Ушаков. М., 1935–1940. Т. 1–4.
- СД 1995; 1999 — Славянские древности: этнолингвистический словарь. М., 1995; 1999. Т. 1–2.
- Топоров 2004 — *Топоров В.Н.* Из наблюдений над загадкой // Исследования по этимологии и семантике. Т. 1: Теория и некоторые частные ее приложения. М., 2004. С. 579–707.
- ФЭС 1989 — Философский энциклопедический словарь. М., 1989.
- Хёйзинга 1992 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
- Caillois 1958 — *Caillois R.* Les jeux et les hommes. Paris, 1958.
- Sandomirskaya, Oparina 1996 — *Sandomirskaya I., Oparina E.* Russian Restricted Collocations: An Attempt of Frame Approach // EURALEX'96 Proceedings. Part I. Goteborg, 1996. P. 273–282.

В. И. ГАВРИЛОВА

ВОЗВРАТНЫЕ ГЛАГОЛЫ И СТРАДАТЕЛЬНЫЕ ПРИЧАСТИЯ КАК РЕСУРС ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Языковая игра в художественном тексте направлена на создание неоднозначной и привлекающей внимание адресата ситуации, ибо именно многозначность, т. е. потенциальная возможность раскрытия целого набора смыслов в одном и том же фрагменте текста и создают истинную глубину как поэтического, так и прозаического текста.

Русские глаголы с частицей *-ся* отличает многозначность, а также многообертонность и неуловимость переходов от одного значения к другому, поэтому русские возвратные глаголы представляют собой неиссякаемый источник возникновения ситуации «игры слов». Игровой аспект значения речевого высказывания нередко обеспечивается путем создания контекстных условий, обеспечивающих проявление диффузности значения глагола-предиката. Общеизвестно, что частица является одним из основных средств оформления залоговых значений русского глагола. Между тем В. З. Санников, в монографии которого языковая игра в русской устной и письменной речи стала предметом всестороннего и тщательного изучения, указывает на то, что «обыгрывание категории залога — явление не слишком частое» [Санников 1999: 87].

Нам представляется, что многие случаи языковой игры с залоговыми значениями не идентифицируются как языковая игра, опирающаяся на морфологические категории, в силу недостаточной разработанности теории грамматического залога в русистике. Ведь если предъявлять к грамматическому описанию категории залога в русистике требования точности и полноты описания, уже достигнутые в описаниях других грамматических категорий, то придется констатировать наличие большого количества открытых и недостаточно проработанных вопросов. Так, серьезная доработка требуется как в области обоснования общего списка категориальных залоговых значений, так и в плане детального описания отдельных категориальных залоговых значений.

Недостатки общепринятого определения страдательного залога указаны в работе [Гаврилова 2004б]. В работах [Гаврилова 2003; 2004а] нам удалось продемонстрировать то, что оформление с помощью постфикса *-ся* глагола-сказуемого при подлежащем, однореферентном прямому дополнению парного переходного глагола, является регулярным не только в случае диатезы «пассив», но и в случае диатезы «объектный квазипассив» [Холодович 1970]. Именно в случае соответствия конструкции, включающей возвратный глагол в качестве сказуемого, диатезе «объектный квазипассив» и возникает квазипассивное значение, которое некоторые исследователи называют также декаузативным значением [Долинина 1991; Падучева 2000].

Представление процесса как инициированного саморазвивающегося процесса (возвратные декаузативные конструкции) или как процесса, протекающего за счет непосредственного участия в нем человека-производителя (переходные каузативные конструкции), представляет собой наложение внешней модально-энергетической рамки. Эта рамка указывает на источник энергии происходящего изменения.

То, что наложение вышеописанной модально-энергетической рамки не затрагивает собственно лексического значения глагола, подтверждается тем, что в сознании говорящих по-русски людей, сказуемые квазипассивных конструкций и сказуемые соотносимых с ними активных конструкций объединяются как совпадающие с точки зрения основного значения и противопоставленные с точки зрения локализации энергетики, обеспечивающей изменение в семантическом объекте. О наличии такой связи свидетельствуют примеры (1), (2) и (3).

Пример (1) мы будем интерпретировать с точки зрения предложенной нами в указанных выше работах гипотезы о наличии у форм страдательного залога русского глагола двух контекстных вариантов значения — пассивного и квазипассивного.

Сопоставление целенаправленного действия переходного каузативного глагола *открыть*, с одной стороны, и значения стихийного процесса у возвратного глагола *отвориться*, с другой стороны, образует нерв следующих строк, принадлежащих М. И. Цветаевой.

- (1) *Одна половинка окна отворилась,
Одна половинка души отворилась.
Давайте откроем и ту половинку
И ту половинку окна.*

В примере (1) активная конструкция с переходным глаголом-сказуемым *откроет* служит для обозначения действия активного участника человека, направленное на изменение некоторых характеристик неодушевленного участника «окно». В двух первых строках примера присутствуют две параллельные квазипассивные конструкции с глаголом-сказуемым *отворилась*, в первой из которых описываются события реального видимого мира, а во второй — одноименное событие, происходящее в невидимом метафизическом пространстве. За счет наличия такого параллелизма в первых и второй строках создается иллюзия возможности описания этого события с помощью активной конструкции, т. е. как волевого воздействия для устранения преграды не только в ситуации открывания окна в физическом мире, но и в ситуации «отрывания» души в метафизическом невидимом пространстве.

Обычно о появлении звезд на небосклоне говорят как о проявлении космической закономерности, т. е. в форме квазипассивной конструкции:

(2) *На небе зажигаются звезды.*

Но В. В. Маяковский описывает этот же процесс как установление порядка в результате взаимодействия, т. е. в активной конструкции. При этом активная конструкция имеет неопределенно-личный характер, т. е. сила, якобы входящая во взаимодействие со звездами, представляет собой неопределенный коллектив:

(3) *Послушайте!*

*Ведь, если звезды зажигают —
значит — это кому-нибудь нужно?*

В случае примера (1) мы имеем дело с описанием микрокосма личности, так и в случае примера (2) — с описанием явлений космического масштаба. Описание процессов, происходящих в обоих этих пространствах, не может быть осуществлено с помощью активных конструкций с существительным, обозначающих человека в качестве подлежащего, т. е. в случае описания таких пространств залоговая парадигма глагола оказывается дефектной. За счет достраивания в примере (3) запрещенной активной конструкции (а в примере (1) лишь дается намек на возможное достраивание) достигается эффект необычности, привлечения внимания читателя к невозможности осуществления контроля-управления, в случае конструкции (1) над процессами, протекающими в микрокосме личности, и в случае конструкции (3) процессами космического масштаба.

В данном случае «языковая игра построена на расширении парадигм... Употребляя подобные формы, лишь потенциально возможные или вообще недопустимые в нейтральной речи, автор добивается предельной новизны выражения, и шокируя слушателя, акцентирует его внимание на том смысле, который он хочет передать. Для лингвиста — это ценный иллюстративный материал при описании парадигм того или иного слова или группы слов» [Санников 1999: 71].

В русском языке одна и та же форма глагола возвратного глагола несовершенного вида способна (в зависимости от контекста) передавать либо пассивное, либо квазипассивное (декаузативное) значение. Например, глагол-сказуемое *заваривался* в (6) имеет пассивное значение, а в (7) — квазипассивное значение¹:

(4) *Чай всегда заваривал отец.*

(5) *Чай заваривался отцом по особому правилу.*

(6) *Чай заваривался у отца прекрасно.*

Возвратное сказуемое в двучленной нераспространенной страдательной конструкции проявляет свое пассивное прототипическое значение (*Чай разливается*; **Чай разлился*) или квазипассивное прототипическое значение (*Чай заваривается*; *Чай заварился*) [Гаврилова 2003].

При этом необходимо отметить, что двучленные нераспространенные объектные конверсивные конструкции, по существу, являются грамматической абстракцией, а в реальном языковом употреблении мы практически всегда имеем дело с распространенными конструкциями. Поэтому, если выражаться точнее, то следует сказать, что отсутствию контекста в двучленной конверсивной конструкции (т. е. в конструкции, в которой значение возвратного глагола не зависит от контекста) функционально равны распространенные конструкции, включающие такие распространяющие контексты, которые не входят в противоречие с прототипическим значением и являются избыточными для его проявления.

В то же время существуют контексты другого рода, значение которых входит в противоречие с прототипическим значением возвратного глагола. Попадая в такой контекст, словоформа глагола с прототипическим пассивным значением приобретает периферийное квазипассивное значение. И наоборот, глагол с прототипическим квазипассивным значением под влиянием специальных контекстов приобретает периферийное пассивное значение.

¹ Примеры (4)–(6) взяты из работы [Долинина 1991].

Так, в примере (7) предикаты *начинается* и *образуется* имеют прототипическое квазипассивное значение, для которого избыточным является контекст *снизу*, в то время как контекст *сверху* обеспечивает периферийное пассивное значение этих предикатов.

(7) *Единый фронт начинается и образуется не сверху, а снизу.*

Если соответствующее расширения контекста заставляет переосмыслить в качестве периферийного значения, первоначально воспринятое как прототипическое значение возвратного глагола, то это воспринимается как языковая игра. Так, например, в газетном заголовке из примера (8) у глагола *разрушаться* с прототипическим квазипассивным значением под влиянием контекста, а именно вопросительного местоимения *где*, развивается игровое периферическое пассивное значение:

(8) *Если браки заключаются на небесах, то где они разрушаются?*

А в примере (9) имеет место словесная игра, причем игра, которая построена на разнице пассивного и квазипассивного прочтения глагола *разлагается*:

(9) *Армия у нас разлагается, и весьма искусно.*

Пока произнесено только начало фразы *Армия у нас разлагается*, конструкция понимается как квазипассивная и описанный в ней процесс осознается как развивающийся вне волевых усилий человека. Но после добавления обстоятельственной группы *и весьма искусно* предложение переосмысливается как пассивное, и описываемый в этом предложении процесс начинает интерпретироваться как обусловленный волей человека и развертывающийся благодаря его сознательному постоянному участию.

Создание эффекта «игры слов» нередко обеспечивается за счет включения глагола в контекст дающий возможность двудиазетного прочтения (пассивного и квазипассивного) этой глагольной формы, в частности контекст может быть устроен так, что он дает возможность соотносить глагол одновременно и с диатезой «пассив» и с диатезой «объектный квазипассив». В следующих ниже примерах из романа В. Набокова «Приглашение на казнь» контекст устроен так, что нарочито подчеркивается диффузность залоговых значений возвратных глаголов:

(10) *Вдруг разлился золотой, крепко настоящий электрический свет.*

(11) *На дворе разыгралась — просто, но со вкусом поставленная — летняя гроза.*

Примеры (10) и (11) приводятся в работе Н. А. Николиной, где они комментируются следующим образом: «К проявлениям языковой игры следует, наконец, отнести такое построение контекста, при котором производное слово получает двоякую интерпретацию: оно выступает в одном из своих значений, одновременно распространители в предложении предлагают читателю другое возможное направление его мотивации. Такой прием характерен для прозы В. Набокова, в которой игра разными значениями подчеркивает условность изображаемого мира» [Николина 1991: 344].

Другим приемом языковой игры, подчеркивающим условность мира, изображаемого в романе В. Набокова «Приглашение на казнь», является смешение правил употребления одушевленных и неодушевленных актантов. Так, нарочитое употребление неодушевленных подлежащих при сказуемых, обычно сочетающихся с одушевленными подлежащими, или же употребление адвербиальных распространителей, свойственных действиям одушевленных подлежащих в предложениях с неодушевленными подлежащими. С помощью таких приемов языковой игры против правил лексико-синтаксической сочетаемости достигается эффект зыбкости и призрачности описываемых событий в примерах (12)–(22):

- (12) *Тогда Цинциннат брал себя в руки и, прижав к груди, относил в безопасное место.*
- (13) *Люстра выронила одну из своих свечей.*
- (14) *И вот начались блуждания в очень, очень просторных (так что даже случалось — холмы в отдалении бывали дымчаты от блаженства своего отдаления) Тамариных Садах, где в три ручья плачут без причины ивы, и тремя каскадами, с небольшой радугой над каждым, ручьи свергаются в озеро, по которому плывет лебедь рука об руку со своим отражением.*
- (15) *Он встал, снял халат, ермолку, туфли. Снял полотняные штаны и рубашку. Снял как парик, голову, снял ключицы как ремни, снял грудную клетку как кольчугу. Снял бедра, снял ноги, снял и бросил руки, как рукавицы, в угол. То, что оставалось от него, постепенно рассеялось, едва окрасив воздух.*
- (16) *И пока Цинциннат глядел, там, там, вдали, венецианской ярью вспыхнул поросший дубом холм и медленно затмился.*
- (17) *Еще один поворот дороги, — и она потянулась к мосту, распутавшись окончательно с медленно вращающейся крепостью (уже стоявшей вовсе нехорошо, перспектива расстроилась, что-то болталось...)*

- (18) *На севере разлеглась равнина, по ней бежали тени облаков.*
- (19) *То были годы всеобщей плавности; маслом смазанный металл занимался бесшумной акробатикой; ладные линии пиджачных одежд диктовались неслыханной гибкостью мускулистых тел...*
- (20) *За изгибом Стропи виднелись наполовину заросшие очертания аэродрома и строение, где содержался почтенный, дряхлый, с рыжими, в пестрых заплатах, крыльями, самолет, который еще иногда пускался по праздникам, — главным образом для развлечения калек.*
- (21) *Он понимал, что этот страх вытягивает его как раз в ту ложную логику вещей, которая постепенно выработалась вокруг него и из которой [логики вещей] ему еще в то утро удалось как будто выйти.*
- (22) *Упиваясь соблазнами круга жизнь довертелась до такого головокружения, что земля ушла из под ног, и, поскользнувшись, упав, ослабев от тошноты и томности... сказать ли?... очутилась как бы в другом измерении. — Да вещество постарело, устало, мало что уцелело от легендарных времен...*

Как известно, именам существительным, обозначающим людей, типа *человек, мужчина, женщина*, могут приписываться как «физические», так и «ментальные» предикаты. Когда мы говорим: *Джон лежал на полу и Джон много весит*, мы имеем в виду тело Джона; если Джону приписываются не физические, а «ментальные» предикаты (*Джон не верит этой истории, Джон добр*), мы имеем в виду не тело Джона, а его самого, его *его*, его личность; наконец, в случае типа *Джон двигался* реализуются... оба указанные значения: *Джон двигался*, значит, грубо говоря, 'Тело Джона двигалось потому, что Джон (= личность Джона) хотел, чтобы оно двигалось'. Создание неких гибридных физическо-ментальных или же метально-физических предикатов при именах лиц является еще одним приемом языковой игры. А именно, мы имеем в виду создание таких контекстов, в которых при физических предикатах стоят распространители метальных предикатов, например:

- (23) *Там на койке, уже ждал адвокат, — сидел, погруженный по плечи в раздумье, без фрака.*
- (24) *В снах моих мир был облагорожен, одухотворен. Люди, которых я наяву боялся, появлялись там в трепетном преломлении,*

словно пропитанные и окруженные той игрой воздуха, которая в зной дает жизнь самим очертаниям предмета.

К этой группе примеров примыкают примеры (25) и (26). В примере (25) переходный глагол распространен деепричастием возвратного глагола. В примере (26) в качестве агенса к глаголу *украситься* выступает словосочетание *живой инвентарь*, которое вместе с местоимением *самому* навязывают глаголу *украситься* не свойственное ему собственно-возвратное значение.

(25) *Она плюхнула свой профессиональный саквояжик, проворно стянула черные нитяные перчатки с маленьких подвижных рук — и, низко наклонившись над койкой, принялась стелить, стелясь как бы сама, постель наново.*

(26) *Родриг Иванович... поставил массивную пепельницу и все осмотрел (за исключением одного только Цинцината, поступая как поглощенный своим делом мажордом, внимание направляя лишь на убранство мертвого инвентаря, живому же предоставляя самому украситься).*

В примере (27) представлено смешение результативной и стативной интерпретации страдательных причастий:

(27) *Он повернул по Матюхинской мимо развалин древней фабрики, гордости города, мимо шепчущих лип, мимо празднично настроенных белых дач телеграфных служащих, вечно справляющих чьи-то именины.*

На возможность реализации такого приема языковой игры указывал Ю. П. Князев: «Различие между результатами и стативами не всегда одинаково отчетливо, однако оно ощущается говорящим и проявляется и в возможности „языковой“ игры» [Князев 1986: 1].

Заключение. Рассмотренный нами материал показывает, что залогово-диатезная многозначность личных возвратных форм глагола и страдательных причастий осознается носителями и широко обыгрывается в художественных текстах, газетных заметках и в разговорном русском языке.

Необходимо отметить, что рассмотрение явлений языковой игры имеет большое значение для построения адекватного грамматического описания языка, так как «языковая игра позволяет четче определить норму и отметить многие особенности русского языка, которые могли бы остаться незамеченными» [Санников 1999: 13].

ЛИТЕРАТУРА

- Гаврилова 2003 — *Гаврилова В.И.* Квазипассивное значение русских возвратных глаголов как отражение закономерного, извечно данного порядка вещей // Логический анализ языка. Космос и хаос. М., 2003. С. 256–285.
- Гаврилова 2004а — *Гаврилова В.И.* Возвратные глаголы совершенного вида с квазипассивным значением и их место в залоговой системе русского глагола // Труды аспектологического семинара филологического факультета МГУ. М., 2004. Т. 4.
- Гаврилова 2004б — *Гаврилова В.И.* Особенности оппозиции «действительный залог / страдательный залог» в русском языке // Семантический анализ единиц языка и речи: процессы концептуализации и структура значений. М., 2004.
- Долинина 1991 — *Долинина И.Б.* Рефлексивность и каузативность (категориальная семантика рефлексивных конструкций, соотносительных с каузативными конструкциями) // Теория функциональной грамматики. Персональность. Залоговость. СПб., 1991. С. 327–345.
- Князев 1986 — *Князев Ю.П.* Акциональные и статальные значения конструкций с причастиями на -н/-т. Автореф. канд. дисс. Л., 1986.
- Николина 1991 — *Николина Н.А.* Словообразовательная игра в художественном тексте // Язык, культура, гуманитарное знание. Научное наследие Г. О. Винокура и современность. М., 1991. С. 337–346.
- Падучева 2001 — *Падучева Е.В.* Каузативный глагол и декаузатив в русском языке // Русский язык в научном освещении. 2001. № 1. С. 52–79.
- Санников 1999 — *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
- Холодович 1970 — *Холодович А.А.* Залог. 1. Определение. Исчисление // Категория залога. Мат. конф. Л., 1970. С. 2–26.

А. А. ДАСЬКО

СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЛЕКСИКОНА ПРОСТЫХ ПАСЬЯНСОВ

Пасьянс (фр. *patience* букв. терпение) — раскладывание карт по определенным правилам, часто с целью гадания [БИСИС: 2002]. Пасьянсы — род логической карточной игры, которая является приятным успокаивающим медитативным занятием, требующим сосредоточенности, концентрации мыслительных усилий, временного отграничения от внешнего мира, погружения в стихию логических манипуляций, производимых с картами. Раскладывание пасьянса способствует развитию внимательности, комбинаторного мышления, улучшению памяти, вычислительных и прогностических способностей, дисциплины мышления.

В зависимости от способа и цели раскладки карт, пасьянсы делятся на два вида: простые и сложные. Раскладка сложных пасьянсов является традиционным гаданием «на судьбу». Цель сложного пасьянса — получить сведения о прошлом, настоящем и будущем гадающего, либо того, на чью персону раскладываются карты.

Простые пасьянсы представляют собой различные способы раскладки некоторого количества карт — 32, 36, 52, 104, 208 — с целью собрать карты в определенном порядке способом, оговоренным условиями данного пасьянса. Раскладывающий пасьянс может попутно задать простой вопрос, требующий ответа «да» или «нет», «сбудется» или «не сбудется», и в зависимости от того, сошелся или не сошелся пасьянс, т. е. удалось ли играющему сложить карты по определенной системе, не нарушая правила, он может получить отрицательный либо утвердительный ответ на свой вопрос.

Особенность названий простых пасьянсов состоит в том, что эти названия являются мотивированными производными структуры или особенностей исполнения данного пасьянса. Очевидно, что сначала формировался и закреплялся способ раскладки и исполнения пасьянса. С течением времени, став традиционным, отдельный способ получал название. Названия пасьянсов можно рассматривать как имена собственные, отражающие некоторые особенности своего носителя. «...по своему семантическому типу нарицательные названия конкретных предметов близки именам собственным. Те и другие, восходя нередко к метафоре, основанной на одном опознавательном признаке, вскоре предают забве-

нию первоначальный образ, заменяя его «портретом» референта... или класса референтов» [Арутюнова 2003: 343]. В совокупности наименования пасьянсов представляются номинативно-семантической системой. В этой номинативно-семантической системе по принципу обозначения можно выделить несколько наиболее наполненных групп:

- название пасьянса отражает пространственную форму раскладки: «Лесенка», «Солнечные часы», «Мельница», «Елочка», «Дом в лесу», «Дом на холме», «Мальтийский крест», «Стенные часы», «Кадриль», «Звезда», «Часы», «Зодиак», «Переplet», «Плетень» и др.;
- название пасьянса отражает структуру раскладки и перекладки карт: «Красные — черные», «Печаль и радость», «Брюнетка и блондинка» «Чет и нечет», «Чет и нечет через карту», «На лицо и на изнанку», «Путешественники» и др.;
- название пасьянса связано с числом групп карт в данном пасьянсе: «Пятнадцать», «Тринадцать кучек», «Четыре угла», «Сосчитанные восемь», «Тридцать две карты», «Восемь сфинксов», «Двенадцать спящих дев», «Четыре пакета», «Четыре желания», «Четырнадцать» и др.;
- название пасьянса связано и именами исторических личностей: «Наполеон», «Бонапартовский», «Александр и Наполеон», «Александр и Николай», «Екатерина Великая», «Вальтер Скотт», «Новый Пифагор», «Пасьянс Анны Алексеевны» и др.;
- название пасьянса связано с именем гадалки, наиболее часто пользовавшейся данным видом пасьянса, или указывает на некую особу, тем или иным способом связанную с названием пасьянса: «Герцогиня де-Люинь», «Добрая Луиза», «Пеппи младшая», «Дедушка», «Пеппи-капризница», «Деды», «Дамский», «Дворянство», «Бабушка», «Узник» и др.;
- название пасьянса связано с необычной вещью: «Шедевр», «Солитер»;
- название пасьянса связано с подобием производимых в нем действий действиям, имеющим место в жизни человека: «Путешественники», «Судебная волокита», «С квартиры на квартиру», «Прыжки»;
- названия пасьянса связано с местом его наибольшего распространения и популярности или указывает на источник проникновения в Россию: «Венский», «Краковский», «Турецкий», «Швейцарка», «Пасьянс с о. Святой Елены», «Польский», «Дрезденский», «Шведский пакет», «Английская конституция»;
- название пасьянса связано с чувством или свойством, которое характерно для раскладывающего: «Волнение», «Терпение», «Желание», «Сомнение», «Четыре желания»;

- название пасьянса обозначает неблагоприятный и благоприятный вариант итога карточной раскладки: «Сбудется — не сбудется», «Любит — не любит», «Судьба — не судьба»;
- название пасьянса связано с символическими представлениями человека о каких-либо взаимосвязях действительности: «Лев и Солнце», «Султан», «Шах», «Петух в своей деревне», «Индийская императрица»;
- название пасьянса связано с супружеством или взаиморасположением друг к другу мужчин и женщин: «Король и дама», «Супружеский», «Сердце сердцу весть подает», «Суженый», «Свадьба червонного короля с дамой сердца», «Обрученные» и т. д.

Чаще других встречаются названия пасьянсов, которые семантически отражают *пространственное подобие формы* предметов и явлений действительности графической форме раскладки пасьянса. Не трудно догадаться, как выглядит раскладка пасьянсов «Радуга», «Павлиний хвост», «Дом», «Трилистник», «Готический замок», «Партер», «Рыцари круглого стола», «Ветряная мельница» и других пасьянсов с подобным принципом наименования. Форма раскладки этих пасьянсов подобна форме примитивного отражения сознанием общих очертаний предметов, чей признак внешний формы лег в основу названия.

Некоторые пасьянсы при неизменности правил исполнения имеют несколько названий. Один и тот же пасьянс может именоваться «Колодец», «Подвал» и «Крепость» или «Кошачий хвост», «Шлейф короля», «Королевская свита» и «Картинная галерея». Такие названия в контексте пасьянса выступают как полные синонимы, реализуя в значении только один из множества потенциально выделяемых признаков. Например, *колодец, подвал и крепость* объединяются по признаку ограничения пространства с границами, значительно выше человеческого роста. *Кошачий хвост, шлейф короля, королевская свита и картинная галерея* по принадлежности, функции и «портретному» сходству не имеют ничего общего, но подобны по признаку протяженности в пространстве, благодаря чему выступают как синонимичные понятия в названии пасьянсов. «Египетская пирамида», «Косыночка» и «Македонская фаланга» приобретают синонимическое значение благодаря типу наивного отражения их плоскостной треугольной формы, которая положена в основу организации размещения карт при раскладке пасьянсов с такими названиями. В названиях пасьянсов синонимами становятся «Баррикада», «Каре Наполеона», «Квадрат», и «Пещера Соломона» — карты в них выкладываются по форме каре и внутреннее пространство между картами

подобно пространству пещеры, ограниченному с трех сторон. Подобный принцип положен в основу наименования пасьянса с вариантами названий «Ветряная мельница», «Звездочка», «Конгресс», «Мельница», «Рыцари круглого стола». В основу синонимии этих названий пасьянсов положен признак формы и абстрагирование от содержания номинатива.

Такое отражение реальности свойственно для работы правого полушария мозга. Для правополушарной обработки действительности характерно образное, невербальное, интуитивное, пространственное, одновременное и комплексное восприятие. Известно, что вербальное мышление находится в ведомстве левого полушария. Следовательно, названия пасьянсов указывают на задействованность визуально-образного правополушарного мышления в процессе возникновения и произведения пасьянсов. Синонимический ряд названий «Елочка», «Кипарис», «Коса», «Рыбий хвост», «Хвост селетки» представляется таковым только при условии абстрагирования от логико-эмпирического аналитического мышления и обращения к обобщенно-образному невербальному типу восприятия.

Чем более распространен пасьянс, тем больше у него вариантов названий. Очевидно, что не все люди, дававшие наименование пасьянсу, могли перенять его друг от друга. Названия возникали стихийно и отражают особенности невербального мышления человека. Названия пасьянсов «Переплет» и «Плетень», на первый взгляд, объединяет значение, заключенное в корне *плет-*, от которого образуются слова *плести*, *плетень*, *заплетать* и т. д. *Плести* — изготовлять что-либо путем свивания, скручивания, увязывания в одно целое первоначально разрозненных прядей, нитей, прутьев, ременных или иных полос [Черных 1999: 41]. Однако, зная тип раскладки пасьянса, можно утверждать, что в основу его названия положено именно пространственное подобие, протяженность *переплета* и *плетня*. В этом пасьянсе один из игровых рядов раскладывается в длинный вертикальный ряд, а два других ряда в горизонтальные. В вариантах названия пасьянсов, реализуется семантический архетип отдельного предмета или явления, существующий в подсознательном человека. Семантический архетип является основой метафоры, которая реализует в языке принцип семантического подобия.

Относительно немногочисленная группа пасьянсов имеет название в соответствии со *структурой раскладки и перекладки карт* в процессе исполнения пасьянса. В этих пасьянсах карты перекладываются либо через цвет масти — «Красные — черные», «Печаль и радость», «Брюнетка и блондинка», либо собираются карты

в масть в восходящем порядке через одну: на тузов — тройки, пятерки, семерки и т. д., на двойки — четверки, шестерки, и т. д. Такие пасьянсы называются «Чет и нечет», «Чет и нечет через карту». Как видим, в части подобных названий метафора отсутствует и название соответствует реальному содержанию, порядку исполнения пасьянса. Часть названий образованы метафорическим переносом названия аналогичного по некоторому признаку явления действительности. Как известно, «при „проецировании“ реальной действительности в язык человек сравнивает и отождествляет разные конкретные объекты, опираясь, в частности, на представления об их топологических типах» [Рахилина 2000: 359]. Реальность *красной* и *черной* масти или *четного* и *нечетного* знака карты становится тождественной обозначению цвета *блондинка* и *брюнет* как *белого* и *черного* и двух противоположных эмоциональных состояний человека — *печаль* и *радость*. Наивная картина мира отражает в первую очередь наиболее значимые обобщенные реалии внешнего и внутреннего, эмоционально-духовного мира человека. В названиях пасьянсов — это цвет как источник психоэмоциональной информации и собственно эмоция, формирующая состояние, и как следствие особенности мировосприятия человека.

Названия пасьянсов, состоящие из числительного или включающие числительное, встречаются довольно часто. Числительное в названии пасьянса чаще всего связано с *числом групп карт при раскладе*. Иногда название ограничивается номинацией числа групп карт: «Пятнадцать», «Тринадцать кучек», «Тридцать две карты», «Четырнадцать». В части названий пасьянсов с числительными есть метафора, образное обозначение групп карт: «Четыре пакета», «Четыре желания» «Восемь сфинксов», «Четыре угла», «Восемь мудрецов», «Семь спящих», «Десять пекарен».

Пасьянс «Двенадцать спящих дев» получил свое название по названию баллады В. Жуковского, вероятно, что этот пасьянс был сформирован в первой половине XIX в., когда было написано и получило популярность это произведение.

Довольно большое количество пасьянсов имеет название, *связанное с какой-либо исторической личностью*: «Наполеон», «Бонапартовский», «Александр и Наполеон», «Александр и Николай», «Екатерина Великая», «Вальтер Скотт», «Новый Пифагор», «Пасьянс Анны Алексеевны», «Мария Стюарт» и т. д. Часть из этих пасьянсов получили названия, вероятно, потому, что их любили раскладывать те, чьи имена потом получили пасьянсы — Наполеон, Анна Алексеевна, Екатерина Великая. Некоторые пасьянсы сопровождают легенды. Так, считается, что пасьянс, который

впоследствии получил название «Мария Стюарт», раскладывала перед казнью королева и будто бы пасьянс не сошелся. Пасьянсы «Александр и Наполеон» и «Александр и Николай» названы так потому, что игровые карты или табло выкладывается в виде буквы А, а базовые карты, на которые и перекладывают в определенном порядке игровые — в виде буквы Н. В основу наименования этих пасьянсов положен внешний признак формы начальных букв имен знаменитых в истории людей.

Аналогичны предыдущей группе по названию пасьянсы, которые именуются *по имени гадалки*, наиболее часто использовавшей их, или указывают на некую особу тем или иным образом, связанную с названием пасьянса. Эти пасьянсы могут включать в название имя собственное — «Герцогиня де-Люинь», «Добрая Луиза», «Прекрасная Люция», «Пеппи младшая», «Пеппи-капризница», а могут называть группу людей, выделенную по некоторому признаку, представители которой наиболее часто пользовались такой формой раскладки карт: «Дамский», «Аристократический», «Деревенский».

С пасьянсом «Узник» связано предание, что «один узник много лет раскладывал этот пасьянс день за днем, и ни разу он у него не сошелся» [Искусство гадания 1995: 351]. Некоторые названия из этой группы пасьянсов указывают на распространенность пасьянсов в семейном быту — «Деды», «Бабушка», «Дедушка» — вероятно, получили свое название потому, что пожилые люди, не обремененные заботами, свойственными молодым, могли часто и подолгу раскладывать пасьянсы, таким образом занимая себя и не надоедая молодым членам семьи.

Существует небольшая группа пасьянсов, название которых связано с *необычной вещью*. Заимствованное из французского языка слово *солитер* — отдельно вправленный крупный бриллиант — дало название целой группе пасьянсов: «Солитер классический», «Солитер при разном количестве карт», «Солитер с джокером», «Солитер многоэтапный». Это сложные головоломные (не механические) пасьянсы, требующие умения логически мыслить, прогнозировать ситуацию и видеть возможную последовательность взаимосвязи ходов в раскладке в целом. Сложен и требует достаточного количества времени пасьянс «Шедевр», который, как и «Солитер», имеет множество вариантов и относится к головоломным пасьянсам. Чтобы собрать эти пасьянсы, необходимо приложить ощутимые умственные усилия, отличные от тех, которые прилагаются при раскладке более простых и механических пасьянсов. Вероятно, поэтому пасьянсы и получили название, которое выделяет их неординарность и сложность исполнения.

Группа пасьянсов, которые получили название по *подобию производимых в них действий действиям, имеющим место в жизни человека*, относительно немногочисленна. Название этих пасьянсов основано на метафоре, выделении в качестве отличительного признака движения карт в раскладке реальному возможному движению. Название пасьянса «Путешественники» связано с тем, что группа карт «путешествует». Откладывается в сторону и потом снова используется в игре. В основу названия положено подобие перемещения человека в пространстве перемещению карт в процессе раскладки. Длительность раскладки пасьянса «Судебная волокита» дало основание его названию. В этом названии совмещены два знака, указывающие на длительность и однообразие выполняемых в пасьянсе действий: *волоки́та* — медлительность в действиях, и *судебная* — указывающая на наиболее медленную социальную гражданскую процедуру.

Названия некоторых пасьянсов связаны с *местом его наибольшего распространения и популярности или указывают на источник проникновения в Россию*. По версии Т. В. Соколовой, один из возможных вариантов проникновения карт и карточных игр в Россию связан «...с польско-шведской интервенцией в период Смутного времени начала XVIII в.» [Соколова 1990: 3]. О вероятности такого предположения свидетельствуют названия «Краковский», «Польский». Аналогично происхождение названий «Дрезденский», «Венский», «Швейцарка». Пасьянс с названием «Турецкий», возможно, получил распространение в России во время русско-турецких войн. Существует версия, что этот пасьянс называется так потому, что «всё непонятное сродни туркам... Это самый трудный пасьянс, требующий от игрока большого внимания» [Искусство гадания 1995: 176]. Этот же пасьянс имеет вариант названия «Полумесяц», хотя формой раскладки не напоминает полумесяц, но известно, что полумесяц один из мусульманских символов, поэтому наиболее вероятной представляется версия названия с указанием на заимствование, а не на сложность и непонятность. По форме раскладки «Турецкий» пасьянс имеет вариант названия «Батарея», а по числу групп карт в раскладке — «Дендровский зодиак». Такие варианты названия одного и того же пасьянса демонстрируют способы наименования, в основу которых положены различные принципы выделения определяющего знака данной карточной комбинации. «Пасьянс с о. Святой Елены» косвенно связан с именем Наполеона, но его название указывает именно на географический источник его проникновения в Россию. Пасьянс «Английская конституция», очевидно, попал в Россию из Великобритании. Название пасьянса, однако, от-

ражает не только его происхождение, но структуру раскладки и тип перемещения карт. Ряды карт в раскладке символизируют народ, палату общин, палату лордов, тайный совет. В процессе исполнения пасьянса нижние карты занимают место карт верхних рядов, двигаясь по линии «социального роста». Этот пасьянс символически отражает устройство английского общества и возможные перемещения его членов по социальной лестнице.

Относительно редко название пасьянса связано с *чувством или свойством, которое характерно для раскладывающего*. «Волнение», «Терпение», «Желание», «Сомнение», «Четыре желания». Эти названия указывают на чувственные переживания, которые нередко являются побуждением к раскладке пасьянса. Узнать сбудется или не сбудется *желание*, рассеять *сомнение*, успокоить *волнение* помогает карточная раскладка с символическим смыслом. Раскладывающий сам придает значение и значимость результату пасьянса. Такие пасьянсы приближаются по значению к сложным гадательным пасьянсам. Только перед игроком разворачивается не многосложная мистерия его судьбы, заключенная в символическую карточную систему, а предоставляется простой ответ на простой вопрос — да или нет.

К вышеобозначенной группе пасьянсов примыкают пасьянсы с названиями, в которых обозначен благоприятный и неблагоприятный вариант итога карточной раскладки: «Любит — не любит», «Судьба — не судьба», «Сбудется — не сбудется».

Довольно часто название пасьянса связано с *символическими представлениями человека о каких-либо взаимосвязях действительности*. «Шах» и «Индийская императрица» отличаются наличием центрального декоративного элемента, украшения — *шах* и *императрица* в центре раскладки. Эти карты в игре не участвуют, а подобно образным представлениям людей о центральной фигуре власти лишь украшают собой ее периферическую конструкцию. Вокруг *императрицы* располагаются игровые «адмиралы императорского флота» — короли и «генералы» — тузы. Вокруг *шаха* в форме восьмиконечной звезды выкладываются ряды игровых, перемещаемых карт. В начальной позиции «Султан» напоминает восточный диван или ковер, символизирующий султана и его советников. Центральная карта среднего ряда, король черв — «султан», является декоративной и в игре не участвует. Остальные короли — «совет» являются игровыми. На них в определенном порядке собираются карты колоды до дамы. Таким образом, конечная позиция пасьянса, когда «султан» окружен дамами — «гаремом». Подобен, по сути, предыдущему пасьянсу пасьянс «Петух

в своей деревне». Только в конечном варианте декоративный «петух» оказывается окружен дамами — «курами». Пасьянс «Лев и Солнце» по форме раскладки подобен геральдическому льву над которым полукругом восходит солнце. Карты из «солнечного» ряда — «лучи» — перемещаются вниз на льва — ряд собираемых карт.

В названиях и системе сбора карт названных пасьянсов отразились представления людей о пространственных и ролевых взаимосвязях центральной фигуры власти и ее окружения. *Шах, султан, императрица* и *петух* символизируют одно явление и тип взаимосвязей с членами окружения. При толковании сновидений используется подобный метод выделения сути — значимой семы предмета, явившегося во сне, и толкование дается как возможная взаимосвязь совокупности символических знаков с реальными явлениями в жизни человека.

Зачастую название пасьянса связано с *супружеством или с взаиморасположением друг к другу мужчин и женщин*. Большинство из этих пасьянсов гадательные, технически основанные на парном изъятии или парной перекладке карт. «Обрученные» «Супружеский», «Сердце сердцу весть подает», «Суженый», «Свадьба червонного короля с дамой сердца». Интересно, что в названиях этих пасьянсов нашли отражение все стадии благополучных взаимоотношений между мужчиной и женщиной. Исходные *король и дама* («Король и дама») испытывают друг к другу *симпатию* («Симпатия»), об этом *сердце сердцу весть подает* («Сердце сердцу весть подает»), наступает стадия переживаний о *суженом* («Суженый»), благополучно происходит *обручение* («Обручение»), за ним следует *свадьба червонного короля с дамой сердца* («Свадьба червонного короля с дамой сердца») и завершается процесс *супружеством* («Супружество»). Перечень названий этой группы пасьянсов — основа множества классических сюжетов произведений творческой мысли человека, которые лишь производное от самой жизни и порядка вещей в ней.

При описании порядка исполнения пасьянса особая роль принадлежит глаголам, которые обозначают действия, производимые с картами.

По определению: «Глагол — центральная единица языка и речи. Взаимодействуя в структуре предложения с именем или выступая самостоятельно, глагол формирует его предикативный центр, устанавливает время и характер протекания действия, отношения действия к действительности, которое может мыслиться как реальное, возможное, предположительное или побудительное, указывает на различные отношения к субъекту, объекту действия» [Окуне-

ва 2000: IV]. Некоторыми особенностями характеристик отличаются глаголы, которые используются в описаниях пасьянсов и указывают на тип и характер действия производимого игроком при перемещении карт. Такие глаголы можно назвать *глаголами манипуляций*, поскольку они называют действие, производимое руками игрока.

В описании пасьянсов использовано большое количество возвратных глаголов, которые, как известно, указывают на направленность действия на субъект этого действия. Однако очевидно, что никто и ничто, кроме игрока, при раскладке пасьянса не может производить действие, а игрок не направляет производимое действие на себя. Таким образом, описание основных действий, производимых в пасьянсе, формально указывают на самопроизведение картами собственных перемещений. Карты в пасьянсах *выкладываются, раскладываются, перелистываются, тасуются, кладутся, укладываются, помещаются, собираются, изымаются, извлекаются, перемещаются, замещаются, распределяются, раздвигаются, сдвигаются, снимаются*, а сама перекладка *возобновляется, осуществляется*, раскладка *производится*, стопка *создается*, игра *ведется*, пасьянс *играется*. Такие глаголы, как правило, обозначают те действия, которые обязательны при раскладке, т. е. не имеют варианта неисполнения, а предписывают обязательное по условию игры исполнение действия. Эти действия производятся как бы сами собой, не зависят от действий и воли игрока и поэтому возвратные глаголы могут быть названы *глаголами обязательного действия* в узусе пасьянса. Пасьянс — замкнутая саморегулирующаяся структура, в которой игрок участвует либо как механизм, обеспечивающий перемещение карт (механические пасьянсы), либо как механизм, наделенный операционной системой выбора (полумеханические и головоломные пасьянсы).

Полным синонимическим значением с возвратными глаголами обладают формы этих же глаголов без возвратной частицы *-ся*, т. е. форма глагола, от которой произведена возвратная форма, — 3 л. мн. ч. наст. вр.: *выкладывают — выкладываются, раскладывают — раскладываются, перелистывают — перелистываются, тасуют — тасуются, кладут — кладутся, укладывают — укладываются* и т. д. В описаниях пасьянсов обе формы глаголов используют для того, чтобы избежать полного повторения способа выражения и формально разнообразить текст описания.

Семантика глаголов обязательного действия имеет некоторые особенности по сравнению с этими же глаголами, не содержащими предписание действия и использованными в ином узусе. Некоторые глаголы приобретают дополнительное значение, которое

реализуется только в данном контексте. Так, глагол *перелистывается* (от *перелистывать*) в пасьянсах имеет следующее толкование: «Игрок открывает верхнюю карту колоды (обычно при этом он держит ее в руках), если эта карта по правилам пасьянса подходит на базовые или игровые карты, то он ее перекладывает. Если нет — то кладет рубашкой вниз на предыдущую, никуда не переложенную карту. Затем игрок открывает следующую карту колоды и т. д.» [Искусство гадания 1995: 149]. Таким образом, глагол *перелистывать* обозначает последовательное произведение нескольких манипулятивных действий: *взять*, *повернуть*, *положить*. Такое значение глагола не совпадает ни с одним из приведенных в словаре А. П. Окуневой.

Значения некоторых глаголов из вышеобозначенной группы частично совпадают с каким-либо из основных словарных значений, однако непременно имеют дополнительное значение, которое реализуется в контексте описания и исполнения пасьянсов. Карты:

выкладываются — поочередно извлекаются из колоды и размещаются на игровом поле в качестве базовых, декоративных или игровых;

раскладываются — вся колода или ее часть размещается на игровом поле в особом порядке;

тасуются — перемешиваются в колоде различными способами;

собираются — складываются карта на карту в особом порядке;

изымаются — одновременно собираются как игровые карты из базового ряда;

извлекаются — отбираются по достоинству и вынимаются из колоды в качестве базовых карт;

замещаются — на освободившиеся места на игровом поле выкладываются карты из колоды;

кладутся — помещаются между собираемыми стопками в ожидании благоприятного варианта перекладки, т. е. временно откладываются на определенное место;

укладываются — помещаются в базовый ряд и не перемещаются в процессе игры, приобретают постоянное место в раскладке;

помещаются — изменяют свое место в базовой стопке.

Значение некоторых глаголов, таких как: *перемещаются*, *распределяются*, *раздвигаются*, *двигаются*, *снимаются* — совпадает с основным словарным значением.

Особое значение в описании пасьянсов приобретает глагол *перевернуть*. В узусе пасьянса он обозначает «...сделать игровую карту верхней, а верхнюю — игровой» [Искусство гадания 1995: 155]. Для того чтобы осуществить это действие, необходимо не только одно

движение руки, результатом которого верх чего-либо становится низом и наоборот, а последовательно поменять местами карты в рядах, для чего потребуется ряд однообразных однотипных действий. Результат этих действий соответствует результату *переворачивания*, само действие более соответствует действию, обозначаемому глаголом *перекладывать* в значении *поменять местами*.

Для лексикона пасьянсов характерно употребление отглагольных существительных: *перекладывать* — *перекладка*, *раскладывать* — *раскладка*, *выкладывать* — *выкладка*, *тасовать* — *тасовка*, *перелистывать* — *перелистывание*. Такие существительные обозначают либо само действие: «*при перекладке в горизонтальный ряд...*», «*начинается новая перекладка*», «*после раскладки всей колоды...*», «*при перекладке всей стопки...*»; либо результат произведенного действия: «*раскладка напоминает по форме полумесяца*», либо на длительность процесса действия, тогда при отглагольном существительном обязательно присутствует глагол, указывающий на процессуальную протяженность действия: *раскладка производится*, *перелистывание продолжается*, *выкладка продолжается*, *перекладка осуществляется*. Невозможность дальнейшего продуктивного перемещения карт в пасьянсе называется *остановкой пасьянса*.

При описании порядка раскладывания карт в пасьянсах для определения формы раскладки используются слова, указывающие на *пространственное расположение карт* на игровой поверхности. Основными, наиболее часто использующимися пространственными определениями карт в раскладках, являются дуальные пары прилагательных: *вертикальный* — *горизонтальный*, *верхний* — *нижний*, дуальные наречия *справа* — *слева*, *вверх* — *вниз*. Такие пространственные определения размещения карт обеспечивают последовательное системное расположение карт в раскладке и предупреждают хаотичность расположения карт. Раскладка почти всех пасьянсов внешне представляет собой некоторую плоскостную пространственную симметричную фигуру с возможным вертикальным, горизонтальным или диагональным зеркальным центром. Симметричное расположение карт в пасьянсах имеет декоративное значение и служит для удобства сбора карт. Любая симметричная фигура представляет собой гармоничную, уравновешенную, самодостаточную конструкцию. Внешний облик симметричной раскладки пасьянса призван располагать игрока к спокойствию и терпению, а в ходе исполнения пасьянса игроку необходимо уметь видеть и анализировать целостную изменяющуюся систему

значений и взаимодействия значений карт. Взгляд игрока перемещается в различных направлениях по горизонтальным и вертикальным рядам, с нижнего края раскладки к верхнему, справа налево, а также в обратном направлении, обеспечивая возможность анализа и контроля перемещений карт в пасьянсе. Использование дуальных пространственных определений и производного от них расположения карт в раскладке указывает, что пасьянс является символической моделью некоторой условной целостной структуры, значение которой для себя определяет сам игрок.

Пространственные определения использованы в пасьянсах и для того, чтобы сориентировать игрока, откуда следует брать следующую карту или куда следует ее переложить, т. е. указать на возможные перемещения карт. Например: «Игровыми являются нижние карты вертикальных рядов... После того, как вся колода разложена, на нижние карты вертикальных рядов можно перекладывать карты в масть в восходящем или нисходящем порядке.

Вертикальный ряд, разобранный полностью, восполняется верхней картой тринадцатого ряда» [Искусство гадания 1995: 187]. Таким образом, пространственные определения в пасьянсах выполняют две функции: указывают расположение карт на игровом поле и указывают на карты или группы карт, перемещаемые игроком в процессе игры.

Представляют интерес некоторые специфические *названия отдельных карт и групп карт в пасьянсах*.

В большинстве пасьянсов игрок собирает карты колоды на *базовые* карты. «В некоторых пасьянсах базовая карта определена заранее, в других игрок выбирает ее сам, в третьих ею является первая из вышедших карт или первая из вышедших после определенной выкладки» [Искусство гадания 1995: 147]. Базовая карта представляет собой неподвижный элемент пасьянса, его основание. Все перемещения карт в пасьянсах направлены на то, чтобы собрать на базовую карту другие карты соответствующей масти или достоинства. Название *базовая* (карта) совпадает по семантике с основным значением слова *база*, т. е. основа, опора чего-либо. В значении слов *основа*, *опора* есть знак постоянства, неподвижности и неизменности. Именно этот знак реализуется в значении и функции *базовой* карты или карт в пасьянсах.

Особый вид пасьянсов представляют собой пасьянсы с магазинами. *Магазином* в пасьянсах называется стопка или ряд карт с одной верхней или крайней открытой картой. Такую стопку (ряд) игрок выкладывает, как правило, до начала игры, иногда

в процессе игры. *Магазин* затрудняет сбор карт на базовые, так как игровой в нем является только верхняя карта. Последующие карты *магазина* сохраняются в неподвижности и могут перемещаться лишь после того, как верхняя карт оказывается переложённой. В устаревшем значении слово «магазин» как раз и обозначает склад или помещение для хранения каких-либо запасов. Содержимое склада временно остается вне активного употребления и, соответственно, перемещений. Таким образом, в узусе пасьянса в употреблении сохраняется вышедшее из активного употребления в современном русском языке значение слова «магазин».

Наиболее активным перемещениям в процессе раскладки пасьянса подвергаются *игровые* карты. Хотя все карты колоды или нескольких колод, участвующих в определенном пасьянсе, выполняют ту или иную функцию в игре, *игровыми* называются только те карты, с которыми игрок может производить необходимое действие в ходе игры. Особенностью семантики названия *игровая* (карта) в пасьянсе является заключенный в этом названии знак потенциальной подвижности и активного участия в пасьянсных действиях. *Игровая* здесь приравнивается к *подвижная, активно перемещаемая*.

В некоторых пасьянсах употребляется такой термин как *табло*. В словарном значении *табло* обозначает: «доска или экран с условными различными изображениями, световыми и другими сигнальными устройствами, служащими средствами отображения информации» [БСИС 1998]. Очевидно, что в пасьянсах не используется подобные доска или экран, однако термин *табло* прочно укрепился в лексиконе пасьянсов, реализуя значение, восходящее к семантике французского *tableau* — (картина, изображение), и представляющего знак открытости, демонстрации, беспрепятственного обозрения. В карточных пасьянсах *табло* обозначает одну карту или группу открытых карт, которые выкладываются лицевым знаком кверху, т. е. в открытой позиции до начала игры, и по мере их перемещения на базовые замещаются из колоды. *Табло* облегчает игроку сбор карт, поскольку включает в игру большее количество карт, возможных к перемещению. Таким образом, *табло* и *магазин* имеют в пасьянсах противоположное значение и назначение, поскольку включены в семантические и функциональные антонимические отношения.

Талон в пасьянсах обозначает стопку карт, в которую при перелистывании колоды откладываются не подошедшие к перекладке карты. По сути, *талон* — это остаток, окончательный или временный. Если правилами пасьянса разрешено перелистывать

колоду несколько раз, то перелистывается каждый последующий раз именно *талон*. В словарном значении «талон» — это «1) вид контрольного документа...; 2) дубликат документа...; 3) основная часть ценной бумаги...» [БСИС 1998]. В каждом из этих значений «талон» имеет знак вторичности, следовой остаточности, т. е. последующего подтверждения связи с тем, что есть в реальности или зафиксировано в документах. Как видим, в узусе пасьянса *талон* реализует значение, метафорически перенесенное с этого вторичного видофункционального значения. В пасьянском термине *талон* реализуется значение *остаток* — то, что лежит за пределами изначального действия или является частью результата этого действия.

Пасьянс представляет собой особый тип интуитивного, рационального, манипулятивного действия. В языке пасьянса отражены особенности внутрисистемной игровой реальности, действий, необходимых для исполнения игры, некоторые особенности восприятия и отражения картины мира различными народами в различные исторические эпохи. Семантические особенности лексикона пасьянсов представляют интерес для дальнейших исследований в различных лингвистических аспектах.

ЛИТЕРАТУРА

- Арутюнова 2003 — Арутюнова Н. Д. Предложение и его смысл (логико-семантические проблемы). М., 2003.
- БИСИС 2002 — Большой иллюстрированный словарь иностранных слов: 17 000 сл. М., 2002.
- БСИС 1998 — Большой словарь иностранных слов. М., 1998.
- Окунева 2000 — Окунева А. П. Русский глагол. Словарь-справочник. М., 2000.
- Рахилина 2000 — Рахилина Е. В. Когнитивный анализ предметных имен: семантика и сочетаемость. М., 2000.
- Черных 1999 — Черных П. Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка: В 2 т. М., 1999.

ИСТОЧНИКИ

- Вчерашний 2001 — Вчерашний Р. Пасьянсы. Гадания, М., 2001.
- Искусство гадания 1995 — Искусство гадания. Екатеринбург, 1995.
- Соколова 1990 — Соколова Т. В. Карты: фокусы, пасьянсы. М., 1990.

Т. В. КРЫЛОВА

Кокетничать, заигрывать, флиртовать: ИГРОВЫЕ АСПЕКТЫ В ОБЩЕНИИ МЕЖДУ МУЖЧИНАМИ И ЖЕНЩИНАМИ

Общую часть значения рассматриваемых глаголов можно толковать следующим образом: *Х кокетничает <заигрывает, флиртует> с У-ом* = 'Х-у нравится представитель противоположного пола У; в ходе общения с У-ом Х не говорит напрямую о своем отношении к У-у, но ведет себя так, чтобы привлечь к себе внимание У-а и/или понравиться ему, что проявляется прежде всего в его мимике и жестах; такое поведение оценивается слабо отрицательно'. (На это указывает, в частности, неестественность употребления рассматриваемых слов в 1 лице: фразы типа *Я кокетничаю* возможны только в игровых контекстах, с оттенком иронии; это связано с тем, что *кокетничать* и др. предполагают элемент разоблачения.)

Однако такое толкование не дает полного представления о семантике рассматриваемых слов. Оно не объясняет, во-первых, отрицательной оценки, которая в норме присуща всем этим глаголам, и, во-вторых, их связи с семантическим полем игры, которую мы интуитивно ощущаем (особенно явно указывает на эту связь внутренняя форма слова *заигрывать*, а также прилагательного *игривый*, которое обнаруживает близость к рассматриваемому ряду (ср. *игривые взгляды, игривое поведение*)).

Как нам кажется, оба этих явления связаны: указание на игровой характер поведения субъекта, неявным образом входящее в значение всех перечисленных слов, предопределяет отрицательную оценку во всех этих случаях. При этом обнаруживается, что, хотя указание на игровое начало присутствует в значении всех рассматриваемых слов, для них актуальны разные аспекты игры. В этом смысле глагол *кокетничать* противопоставлен глаголам *заигрывать, флиртовать*, вместе взятым.

Работа выполнена при финансовой поддержке Программы фундаментальных исследований ОИФН РАН «История, языки и литературы славянских народов в мировом социокультурном контексте», раздел 4.15, а также при финансовой поддержке Российского гуманитарного научного фонда, грант № 02-04-00306а, гранта Президента РФ на поддержку ведущих научных школ № НШ-1576.2003.6 и гранта для молодых ученых 7-го конкурса — экспертизы РАН № 119019.

Начнем с глагола *кокетничать*. В своем основном значении он описывает поведение женщин по отношению к мужчинам (ср. *кокетка* при отсутствии соответствующего существительного м. р.) и имеет два круга употреблений. В основном, дескриптивном, круге *кокетничать* (как и его дериват *кокетство*) описывает «внешний рисунок» поведения субъекта — его манеру держаться и, в первую очередь, его мимику. *Кокетничать* предполагает оживленное и даже возбужденное поведение, особую манеру смотреть на мужчину (ср. выражение *строить глазки*, синонимичное глаголу *кокетничать* в этом круге употреблений), а также преувеличенные проявления веселости — улыбки и смех (часто — чрезмерно громкий и не вполне уместный). Ср.: *Зорин видел, как она кокетничает и строит глазки молодому читателю* (В. Белов. «Воспитание по доктору Споку»); *Иногда с палубы кафе он кричал ей: «Галина Николаевна, я тут прекрасно вижу, как вы кокетничаете!»* (Ю. Визбор. «Завтрак с видом на Эльбрус»). Вообще *кокетничать* в описываемом круге часто вызывает представление о жеманном, неестественном поведении (ср.: *глупо кокетничать*; *Сонечка долго и глупо кокетничала, слушая традиционное <...> «Какая ты красивая»* (В. Сорокин. «Тридцатая любовь Марины»)).

Интерпретируя мотивы такого поведения, говорящий объясняет его не столько подлинными эмоциями субъекта (женщины), сколько его желанием привлечь к себе внимание представителя противоположного пола (мужчины) и произвести на него впечатление. (Указание на наличие подобной цели входит не только в значение слов *кокетничать*, *кокетство*, *кокетливый* 1, характеризующих поведение субъекта, но и в значение лексемы *кокетливый* 2, которое используется применительно к женской одежде: *кокетливая шляпка* ≈ ‘сшитая так, чтобы своим внешним видом и оформлением привлечь внимание мужчины и произвести на него впечатление’.) Элемент неискренности, актерства, который говорящий усматривает в поведении субъекта, объясняет его отрицательную оценку со стороны последнего.

Во втором, интерпретативном круге употреблений *кокетничать* не несет информации о конкретных действиях субъекта, обозначая исключительно их интерпретацию говорящим. *Кокетничать* в данном режиме можно употребить в самых разных ситуациях: когда кто-л. (обычно это женщина) критикует или вышучивает кого-л., ведет с кем-л. глубокомысленные беседы и пр. (при этом, как правило, обязательно присутствует речевое действие). Используя во всех этих ситуациях глагол *кокетничать*, говорящий подчеркивает, что истинные мотивы, которые

движут субъектом, далеки от тех, которых естественно ожидать, принимая во внимание характер его действий, и состоят в том, что субъект (женщина) хочет привлечь к себе внимание представителя противоположного пола (мужчины), заинтересовать его; в этом круге для *кокетничать* типичны сочетания с наречием *просто*: *Она просто кокетничает*. Ср.: — *Ты со всеми кокетничаешь, ты даже с Колей Калчановым на собрании кокетничала*. — *Я не кокетничала, а критиковала его за внешний вид* (В. Аксенов. «Апельсины из Марокко»); [Певица спрашивает у героя, не иностранец ли он. Герой встревожен тем, что его разоблачат. Певица говорит:] *Вы хотите <...> совершить со мной коммерцию? Я угадала? Ахимас успокоился — певичка просто кокетничала* (Б. Акунин. «Смерть Ахиллеса»).

Таким образом, в обоих рассмотренных кругах употреблений *кокетничать* присутствует идея несоответствия между внешней формой поведения и истинными мотивами субъекта, которые сводятся к желанию привлечь к себе внимание мужчины или понравиться ему. На наличие в поведении субъекта *кокетничать* «двойного дна» указывают сочетания типа *явно кокетничала*; ср. *Варвара явно кокетничала с ним* (М. Горький. «Жизнь Клима Самгина»), а также примеры, подобные следующему: *Раз я тебя полюбила, чего я тебе буду глазки строить, кокетничать, говорить загадками? Ваять дурака?* (Ю. Визбор. «Завтрак с видом на Эльбрус»).

Указанное несоответствие внешней формы поведения его истинному смыслу, а также ориентация на аудиторию роднит *кокетство* с игрой в одной из ее ипостасей (прежде всего, с игрой, как актерством). Эти же особенности обуславливают отрицательную оценку *кокетничать* в языке, поскольку подобная двойственность поведения, наличие в нем скрытых мотивов всегда оценивается в языке отрицательно (пускай даже у субъекта отсутствует желание своей неискренностью ввести партнера в заблуждение), что является отличительной особенностью этики поведения. (Следует отметить, что вне сферы поведения неискренность не обязательно оценивается отрицательно: так, слова *притворяться*, *скрывать*, описывающие не поведение, а конкретные действия, оцениваются нейтрально, между тем близкий к *скрывать* глагол *скрытничать*, описывающий поведение, выражает отрицательную оценку.)

«Разоблачение» говорящим истинных мотивов поведения субъекта содержится также в значении лексемы *кокетничать* 2, которая чаще всего обозначает речевое действие. Эта лексема

является производной от *кокетничать 1* и в основном круге употреблений указывает на то, что субъект, говоря о своих отрицательно оцениваемых свойствах, преувеличивает их (или преуменьшает положительно оцениваемые свойства), желая таким образом понравиться адресату своей скромностью или искренностью; ср. *кокетничать своим возрастом*; ср. также: *Не фотографируйте меня, я сегодня плохо выгляжу. — Не кокетничай, пожалуйста; Могут подумать, что я кокетничаю тупостью* (Ф. Искандер. «Школьный вальс, или Энергия стыда»); *Сам он <...> немного кокетничал этим званием [деда], чувствуя себя мужчиной в соку* (Л. Зорин. «Крапивница»). В указанном круге употреблений *кокетничать 2* сближается со *скромничать*, *прибедняться*. (Во втором круге употреблений *кокетничать 2* прежняя мотивировка сохраняется, однако в этом случае субъект стремится понравиться адресату не за счет преувеличения своих отрицательных свойств, а за счет демонстрации своих положительных свойств; в этом случае *кокетничать* сближается с *рисоваться*, ср.: *кокетничать либерализмом <эрудицией>*; *Профессор Азбукин презирает студентов, <...> но не может не кокетничать с ними либерализмом* (М. Горький. «Жизнь Климата Самгина»); *Он постоянно рисуется, кокетничает* (А. П. Чехов. «Именины»); ср. также совмещение обоих кругов употреблений *кокетничать 2* в рамках одной фразы: *Молодой ученый <...> слегка кокетничает эрудицией. <...> Позже ученые стали кокетничать безграмотностью* (Ф. Искандер. «Сандро из Чегема».)

Заканчивая рассмотрение лексем *кокетничать 1* и *кокетничать 2*, следует отметить, что в обоих случаях отрицательная оценка обусловлена не только неискренностью субъекта, но и самим характером мотивов последнего, которые сводятся к желанию понравиться партнеру по общению. В этикете поведения подобное стремление (как и стремление вызвать к себе интерес), коль скоро оно становится основным мотивом действия, оценивается неизменно отрицательно¹, даже в тех случаях, когда поведение субъекта не продиктовано корыстным расчетом. На это указывают слова *интересничать*, *рисоваться*, *кокетничать 2*, *заигрывать 3* (с народом). (*Заигрывать 3* сближается с *кокетничать 2*:

¹ Между тем вне сферы этики такое намерение не обязательно получает отрицательную оценку: так, прилагательное *кокетливый 2* (*кокетливая шляпка*) либо лишено какой бы то ни было оценки, либо выражает положительную оценку, в отличие от прилагательного *кокетливый 1* (*кокетливая девушка*), которое оценивается слабо отрицательно.

в обоих случаях цель субъекта — понравиться партнеру, однако, если в случае *кокетничать 2* субъект старается достичь указанной цели, демонстрируя последнему какие-либо свои ценные свойства, которые могут быть оценены тем положительно, то в случае *заигрывать 2* субъект действует иначе: он говорит и делает то, что может быть приятно партнеру (при этом статус последнего чаще всего ниже статуса субъекта), ср.: *Когда он заговорил насчет творчества трудящихся и воспитания талантов, мне пришла в голову формула относительно заигрывания с массами* (Ф. Искандер. «Созвездие козлотура»); *Смагин заигрывает с зеками, либеральничает, оркестр тут организовал* (Ф. Незнанский. «Э. Тополь. Журналист для Брежнева»); *Он увидел над гребнем ямы <...> характерное лицо Ивана Дронова, расширенное неприятной, заигрывающей улыбкой* (М. Горький. «Жизнь Климата Самгина».)

Однако вернемся к *кокетничать 1*. Отрицательная оценка, выражаемая глаголом *кокетничать 1*, может смягчаться рядом факторов. Во-первых, *кокетничать 1* (в отличие от *кокетничать 2*, *рисоваться*) допускает, что субъект не отдает себе ясного отчета в истинных мотивах своего поведения (ср. *неосознанное кокетство*). Во-вторых, *кокетничать*, в отличие от *заигрывать*, *флиртывать* не предполагает перехода к каким-либо активным действиям и вообще обозначает самую начальную фазу любовных отношений (ср. стандартное *невинное кокетство*, при менее естественном *невинный флирт*, *невинные заигрывания*). В связи с этим *кокетничать*, хотя чаще всего оценивается отрицательно, допускает некий оттенок снисходительности к поведению субъекта как проявлению простительных и естественных слабостей, собственных женщинам, причем к этой снисходительности может даже примешиваться известная симпатия; ср. допустимое *мило кокетничать*: *Женщины кокетничали и дурно французили с очаровательным южно-русским акцентом* (В. Кунин. «Мой дед, мой отец и я сам»). (Оттенок симпатии особенно характерен для прилагательного *кокетливый* и существительного *кокетство*; ср. *очаровательное кокетство* при странном *очаровательные заигрывания*, *очаровательный флирт*.)

Совсем иную модель поведения описывает глагол *заигрывать 1.2*². Во-первых, в отличие от *кокетничать*, в случае *заигрывать* в качестве субъекта чаще всего выступает мужчина, хотя

² К ней близка лексема *заигрывать 1.1*, которая указывает на то, что субъект делает попытки вступить в игру с кем-либо, не имеющую отношения к любовной сфере. Мы по понятным причинам не будем ее рассматривать.

это и не строго обязательно. Ср.: *В основном среди новобранцев были молодые парни, они заигрывали с девочками, подковыривали молодух* (В. Солоухин. «Не жди у моря погоды»); *Заходили двое каких-то <...> молодых людей, спрашивали Вузи и заигрывали с тетей Вайной* (А. и Б. Стругацкие. «Хищные вещи века»); *Мы договорились, что Николай с тобой будет заигрывать, а я ему подыграю, чтобы вызвать ревность Максима* (М. Львова. «Саня, или Двойная свадьба»); ср. также *Бабы и девки из отцовского гарема <...> с ним заигрывали* (В. Ходасевич. «Жизнь Василия Травникова»).

Во-вторых, в отличие от *кокетничать*, глагол *заигрывать* (как и его дериват *заигрывания*) чаще всего предполагает, что субъект не просто пытается привлечь внимание представителя противоположного пола, но намекает на возможность близости и приглашает к любовным отношениям. Это может проявляться в мимике (в частности, в подмигивании) и жестикуляции, ср.: *Дядя Сандро, встречаясь с ними глазами, подкручивал ус, намекая на веселые помыслы. <...> Некоторые женщины посмеивались над его заигрываниями с балкона* (Ф. Искандер. «Сандро из Чегема»). Кроме того, *заигрывания* часто предполагают совершение различных действий, которые носят шуточный характер (такие игровые действия часто имеют эротический подтекст, хотя это и не обязательно); с их помощью субъект пытается привлечь к себе внимание партнера по общению или дать ему понять, каковы его намерения, ср.: *По вечерам, укладываясь спать, будет он, Кузьма, как и раньше, заигрывать с Марией, шлепать ее по мягкому месту, а она будет ругаться, только не зло, а понарошку, потому что она и сама любит, когда он дурачится* (В. Распутин. «Деньги для Марии»); *Он всячески заигрывал с девочками — дергал их за косички, гонялся за ними.*

Хотя *заигрывать*, подобно *кокетничать*, допускает несоответствие между формой поведения и мотивами субъекта (так, в ситуации, когда мальчик дернул девочку за косу, можно сказать: *Не обижайся, он просто с тобой заигрывает*), рассматриваемый глагол чаще используется, когда субъект достаточно прозрачно намекает на свои намерения, хотя и не говорит о них прямо.

Из-за большей откровенности субъекта, а также в связи с тем, что *заигрывать* предполагает намеки (порой достаточно прозрачные) на физическую близость, *заигрывать* часто ассоциируется с примитивным и грубым поведением, что для *кокетничать* нетипично; ср. нормальное *грубые заигрывания* при менее стандартном *грубом кокетстве*.

Как и *кокетничать*, *заигрывать* обнаруживает близость к понятию игры, что отражается в его внутренней форме. Однако в данном случае на первый план выступают иные аспекты игры, чем в случае *кокетничать*: не столько отсутствие соответствия формы поведения и его содержания, сколько отсутствие осмысленной цели, ориентация субъекта на развлечение. При этом интересно, что идея развлечения в слове *заигрывать* присутствует дважды: во-первых, шуточные действия субъекта (например, дерганье за косички), взятые сами по себе, уже преследуют игровую, развлекательную цель, кроме того, любовные намерения субъекта, о которых он оповещает партнера с помощью указанных действий, тоже связаны с идеей развлечения: не случайно в примере из Искандера употребляется выражение *веселые помыслы*. Подобное восприятие плотского влечения в языке не является чем-то исключительным: последнее, в отличие от любви как чувства, неизменно воспринимается как лишенное какой бы то ни было (практической или иной) значимости; одно из проявлений этого — использование метафоры игры при описании соответствующей сферы в языке (ср. *брачные игры*, *любовная игра*).

В принципе концепт игры и развлечения оценивается в языке нейтрально или даже положительно — на это указывает нейтральная оценка слов *играть*, *развлекаться*, *забава*, *резвиться*, *потеха*, а также положительная оценка, выражаемая словами *забавный*, *потешный* и уходящими лексемами *потешить*, *утеха*. При этом в основе положительной оценки игры и развлечений лежит их способность выступать в качестве источника положительных эмоций (главным образом, связанных со смехом), а также их способность нейтрализовать отрицательные эмоции. (Указание на «терапевтическое» воздействие игры на психику человека входит в семантику уходящей лексики *утеха* ³.)

Однако в сфере этики поведения существует установка на осмысленность цели, вследствие чего лексема *заигрывать*, подобно другим словам, обозначающим поведение, не имеющее позитивной цели, оцениваются отрицательно (ср. *дурачиться*, *валять дурака*, *баловаться*). Кроме того, в случае *заигрывать* отрицательная оценка может объясняться еще и тем, что истинные мотивы субъекта связаны с эротической сферой, которая воспринимается как «низкая».

Перейдем к рассмотрению глагола *флиртовать* и существительного *флирт*. Хотя А. Д. Шмелев в своем докладе использовал

³ Ср. также этимологию слова *утешить*, которое восходит к тому же корню, обозначающему развлечение.

флирт как именное производное к *заигрывать*, при ближайшем рассмотрении оказывается, что значения *флиртовать* и *заигрывать* не вполне идентичны.

Безусловно, в значении рассматриваемых слов много общего: оба этих глагола, в отличие от *кокетничать*, всегда обозначают сознательные действия субъекта (ср. неправильное или невозможное ^{??}неосознанные *заигрывания*, *неосознанный *флирт*). Кроме того, в случае *флиртовать*, как и в случае *заигрывать*, на первый план выступает идея игры как развлечения. При этом сам характер игры в случае *флиртовать* несколько иной, чем в случае *заигрывать*.

Прежде всего, в случае *флиртовать* отсутствует указание на шуточные действия субъекта, направленные на то, чтобы вызвать эффект веселья. *Флиртовать* описывает совершенно иной тип игры.

В семантике *флиртовать* присутствует представление об отношениях между мужчиной и женщиной как об азартной игре, целью которой является выигрыш; эту игру обозначает слово *флирт*. (Наличие в семантике *флирта* указания на риск и азарт подтверждается сочетаниями: *захватывающий флирт*, *волнующий флирт*, *рискованный флирт*; ср. также: *Анна была несколько взбодоражена, но это казалось Мише вполне естественным, поскольку флирт всегда будоражит и волнует* (А. Маринина. «Мужские игры»); *Она охотно предавалась самому рискованному флирту, но никогда не изменяла мужу* (А. Куприн. «Гранатовый браслет»)).

Флирт представляет собой игру-противоборство, игру-соствязание, которая метафорически сближается с *войной*. (Вообще метафора любви как войны весьма распространена в языке; отсюда *победы* в значении любовных успехов.) *Флирт* предполагает двух равноправных участников, каждый из которых стремится победить противника и с этой целью совершает действия, направленные против последнего. Представление о победе в случае *флиртовать* несколько расплывчато: оно может связываться с тем, что одной из сторон удалось вызвать у партнера любовное чувство и получить доказательства этого.

Как и любая игра на выигрыш, *флирт* ведется по более или менее четким правилам и допускает представление об искусстве любовной игры, сопоставимом с военным искусством, о своеобразной любовной стратегии и тактике, которая может быть достаточно изощренной. Ср. следующий пример: *Ей нравилось флиртовать сразу с несколькими, заставляя их ревновать, писать ей красивые письма, каждый вечер приглашать ее то на танцы, то в театр* (Д. Гранин. «Искатели»). Можно упомянуть пример из

Евгения Онегина: *Как он умел казаться новым, / Шутя невинность изумлять, / Пугать отчаяньем готовым, / Приятной лестью забавлять, / Ловить минуту умиления, / Невинных лет предубежденья / Умом и страстью побеждать.* <...> *Молить и требовать признанья, / Подслушать сердца первый звук, / Преследовать любовь и вдруг / Добиться тайного свиданья... / И после ей наедине / Давать уроки в тишине!* Подобное поведение нельзя назвать иначе, как словом *флирт*; между тем назвать его *заигрываниями* было бы неправильно, поскольку последние предполагают относительную остроту, отсутствие изощренности.

Еще одна особенность *флирта* состоит в том, что он характеризуется достаточной длительностью (ср. нормальное *затеять флирт* при странном **затеять заигрывания*) и предполагает использование широкого арсенала средств: чаще всего это не только мимика и жесты, но и речевые средства, ср.: *Пили французский коньяк крохотными глоточками и цейлонский чай: говорили легко, с изгибостью, на подтексте не существующего, но как бы не исключаемого флирта* (М. Веллер. «Приключения майора Звягина»); *Звягин <...> ухитрился затеять флирт с экскурсоводом, милой очкастой девицей. Жена, демонстрируя полное равнодушие, <...> с преувеличенным интересом разглядывала дагерротипы, <...> пока Звягин, негромко урча своим металлическим баритоном, болтал с девушкой. <...> В заключение он записал ей телефончик* (Там же).

Для *заигрывать* все сказанное нехарактерно. Во-первых, в данном случае целью игрового поведения субъекта является не победа, а главным образом удовольствие, которое он получает от процесса *заигрывания* с партнером по общению (или надеется получить в будущем от близости с ним). Во-вторых, в случае *заигрывать* отсутствует представление о длительности процесса: если *флиртовать* и особенно слово *флирт*, как уже говорилось, нередко обозначают длительные отношения между партнерами по общению, то *заигрывать* и его дериват *заигрывания* всегда характеризуют поведение субъекта в конкретной ситуации, фиксируемое в ходе одного акта наблюдения. Далее, *заигрывать*, в отличие от *флиртовать*, предполагает меньшую симметричность ситуации: если *флиртовать* в норме предполагает активность обоих участников ситуации, то *заигрывать* описывает односторонние действия субъекта и не несет информации о действиях партнера. (Ср. нормальное *Он с ней всячески заигрывал, но она не обращала на него ни малейшего внимания* при не вполне удачном *Он с ней флиртовал, но она не обращала на него ни малейшего внимания*.)

Помимо этого, *заигрывать* отличается от *флиртовать* еще и необязательностью речевой составляющей в поведении субъекта: для *заигрывать* достаточно мимики или жестов.

Наконец, последнее отличие *флиртовать* от *заигрывать* состоит в том, что если *заигрывать* обозначает начальную стадию развития отношений, то для *флиртовать* это не обязательно: он может обозначать любую стадию отношений, в том числе достаточно продвинутую.

ВЫВОДЫ

1. *Кокетничать* сближается с одной из разновидностей игр — а именно театральной игрой за счет указания на несоответствие внешней формы поведения его подлинному содержанию (в частности, истинным чувствам и намерениям субъекта), а также за счет указания на то, что субъект стремится произвести впечатление на аудиторию (прежде всего — на партнера по общению).

2. *Заигрывать, флиртовать* сближаются с игрой по своим целям: в обоих случаях действия субъекта ориентированы на удовольствие и развлечение, а не на достижение осмысленной цели.

3. *Флиртовать* сближается с азартными играми, целью которых является выигрыш.

В отличие от игры как вида деятельности, игровые моменты в поведении оцениваются отрицательно, поскольку в сфере этики поведения существует установка на наличие позитивной цели и на соответствие формы поведения его содержанию (откровенность, недвусмысленность поведения).

МЕТАФОРИЧЕСКИЕ ЗНАЧЕНИЯ ТЕАТРАЛЬНО-ИГРОВОЙ ЛЕКСИКИ

Для обиходной речи и, особенно, для языка СМИ характерно использование лексики из различных сфер жизни и профессиональной деятельности (спортивной, медицинской, военной, театрально-кинематографической) в метафорических значениях. Эта лексика является одним из важных источников пополнения и обновления метафорических ресурсов языка, т. е. средств выразительности, изобразительности и риторического воздействия на адресата.

В данной статье будут рассмотрены переносные (в первую очередь метафорические) употребления слов, связанных с разного рода зрелищами (*спектакль, комедия, шоу, балаган, цирк, кино, артист, клоун, паяц, сцена, фокус* и т. п.). Подобную лексику можно условно назвать театрально-игровой, — или, шире, зрелищно-игровой, так как она относится не только к сфере театральной игры, театрального, в широком смысле, представления для публики (драматического, музыкального, кукольного), но и к сфере кинематографа, цирка, эстрадных шоу.

Прежде чем перейти к анализу метафорических значений театрально-игровой лексики, рассмотрим те общие тенденции, которые имеются в сфере образования переносных значений и затрагивают самые разные тематические группы слов.

Хорошо известно, например, что политический дискурс изобилует военной и спортивной терминологией (*политические баталии, очередная атака, предвыборная гонка, снять с дистанции, терять/набирать очки* и т. п.; большой материал, относящийся к политической метафоре, представлен в словаре [Баранов, Караулов 1994]). Согласно концепции когнитивной метафоры Лакоффа и Джонсона [Lakoff, Johnson 1980], такого рода метафоры являются средством концептуализации одной предметной области через другую. Такая лексика действительно может использоваться как средство когнитивного, концептуального освоения сферы-мишени через сферу-источник. Однако навязываемая подобными метафорами аналогия (в нашем случае — между политической борьбой

и военным противостоянием или спортивным состязанием) может иметь (и, как правило, имеет) и другую цель — суггестивное воздействие на адресата, формирование у него определенного образа описываемого предмета, определенного взгляда на него, определенного способа интерпретации (ср. [Желтухина 2003]). В разговорной речи использование метафорической и оценочной лексики имеет, в конечном счете, ту же функцию, что и в языке СМИ: выразить (или навязать) определенную точку зрения, оценку, способ понимания чего-либо.

Метафорическое использование лексики, при котором она акцентирует аналогию со сферой-источником (например, когда слова *баталии*, *битвы*, *сражения*, *бои* и под. при описании политических событий используются ради аналогии с военными действиями), можно назвать специфичным.

С другой стороны, есть масса примеров неспецифичного использования той же военной или спортивной лексики, когда аналогия со сферой-источником утрачивает актуальность. Конечно, любая метафора — это интерпретация, попытка понять и описать одно через другое. Однако при неспецифичном использовании слова признак, извлекаемый из исходного денотата, важен для говорящих не как часть некоторой общей картины (например, «политика — это война»), а как отдельная, автономная, самодостаточная семантическая единица.

Так, переносные употребления слов *стратегия* и *стратегический*, исходно относящихся к военной сфере, эксплуатируют прямо не связанные с войной признаки. И эти признаки используются не только в политическом дискурсе, но и в самых обычных бытовых ситуациях. Когда человек говорит *Давайте разработаем стратегию*, он имеет в виду просто 'план действий', 'линию поведения'. При этом слово *стратегия*, конечно, не утратило способности выражать аналогию с военной сферой и в других случаях может употребляться ради этой аналогии.

Слово *рекорд*, заимствованное из спортивной терминологии, в переносном употреблении (*рекорд выносливости*, *рекорд глупости*) базируется на семантическом компоненте 'высшая точка, высший результат, максимальное значение какого-либо признака, параметра'. Этот компонент сам по себе не связан со спортом, а метафорический *рекорд* встраивается в большую группу слов (*вершина*; *кульминация*; *точка кипения*; *потолок*), выражающих сходные идеи, но с других точек зрения.

Таким образом, в самих признаках, которые обнаруживаются говорящими в исходном денотате-источнике, нет ничего специ-

ального. Например, в семантическом признаке (компоненте) 'план действий, линия поведения', извлекаемом из слова *стратегия*, нет ничего специально военного, а в признаках 'начало' и 'конец', извлекаемых из слов *старт* и *финиш*, нет ничего специально спортивного (специальными, т. е. исходно принадлежащими к специальной лексике, являются только сами слова *старт* и *финиш*). Переносные употребления таких слов могут эксплуатировать как сами эти признаки, так и эти признаки плюс аналогию с соответствующими сферами (военной и спортивной). Скажем, если слова *старт* и *финиш* употребляются в выражении *старт и финиш предвыборной гонки*, то говорящий, скорее всего, хочет провести аналогию между политической и спортивной борьбой (почему он и выбирает именно эти, а не другие слова со значением 'начало' и 'конец'). Однако *старт* и *финиш* могут служить всего лишь удобными синонимическими заменами для слов *начало* и *конец*. В последнем случае их употребление просто помогает избежать однообразия в речи.

Таким образом, очень многие метафоры — это метафоры, так сказать, двойного назначения, способные как к специфичному, так и к неспецифичному употреблению.

Те же два типа использования (специфичное и неспецифичное) обнаруживаются и в сфере театрально-игровой лексики.

При неспецифичном использовании говорящие извлекают из театральной лексики интересующие их признаки, но при этом не имеют цели установить прямую связь или аналогию с театром. Например, для выражений *жизненная драма* ('неприятное или тяжелое событие') или *произошла трагедия* ('событие или происшествие с жертвами') не существенно, что исходно *драма* и *трагедия* — названия театральных жанров, что они предполагают автора, исполнителей-актеров, зрителей, — важно лишь то, что у них есть определенное содержание с определенными типичными признаками. С другой стороны, неприятные события с неблагоприятным для человека исходом могут называться и не театральной лексикой, ср.: *катастрофа* (*жизненная катастрофа*), *банкротство* (*идейное банкротство*), *смерть*, *гибель* (*гибель империи*). Слово *гастролер* ('человек, совершающий кражи или другие преступления в чужом городе, который он затем покидает') используется не ради аналогии с театром, а ради признака 'временное пребывание в чужом городе', который есть также, например, в словах *командированный* или *турист*.

Таким образом, неспецифичные метафоры являются средством выделения из одного предмета (источника) и «обнаружения»

в другом предмете (мишени) какого-то важного для говорящих признака (например, 'наличие жертв' для *трагедии*), но без проведения аналогии между теми сферами жизни, к которым относятся предмет-источник и предмет-мишень. Очень часто такие метафоры являются средством пополнения синонимических рядов и тематических групп. Например, производное значение существительного *марионетка* (или соответствующего прилагательного *марионеточный*) эксплуатирует импликацию несамостоятельности, зависимости, подчиненности чужой воле и готовности ее выполнять. Эта импликация вовсе не является специфичной характеристикой театра марионеток. Зато метафорическая *марионетка* дает дополнительную краску и своеобразный ракурс для обозначения понятия подчиненности, несамостоятельности (как характеристики человека), встраиваясь в ряд других метафорических обозначений этого понятия: *слуга, лакей, раб, подручный, кукла, игрушка, робот*.

Образы, стоящие за метафорическими употреблением, могут быть более живыми (и тогда метафорическая лексика используется для риторического украшения речи, придания ей большей выразительности), ср. *заокеанские режиссеры, закулисные интриги, кукловоды и марионетки, первая партия, первая скрипка, остаться за кадром*, а могут быть полностью стертыми. Так, оборот *играть (какую) роль / не играть роли*, в отличие от других устойчивых сочетаний со словом *роль* (*на вторых ролях, заучить свою роль, войти в роль*), совершенно утратил образный характер, о чем свидетельствует, в частности, его применимость не только к людям, но и к предметам и событиям, а слово *роль* здесь понимается как 'функция, значение, предназначение'. Применительно к подобным случаям уже нет смысла говорить ни о специализированном, ни даже о неспециализированном употреблении, так как такие полностью стертые («мертвые») метафоры не являются средством выразительности, а являются просто средством номинации.

Специфичные переносные употребления театрально-игровой лексики, напротив, сохраняют прозрачную связь с исходной сферой, т. е. театром и другими зрелищами, и используются именно ради проведения аналогии с этой сферой. Однако сама эта сфера-источник имеет много различных аспектов и признаков, и далеко не все они оказываются вовлеченными в процесс метафоризации.

Что же выделяют говорящие в концепте игры-исполнения, игры-представления, игры-зрелища? На каких представлениях

о театре и других зрелищах основаны специфичные употребления театральнo-игровой лексики?

Специфичные употребления показывают, что для говорящих важно не то, что театральные произведения имеют автора, сюжет, жанр, что они обычно играютcя в специальных помещениях, что вход в эти помещения осуществляется обычно по билетам, и т. п., а прежде всего то, что зрелище (*спектакль, представление, шоу, кино, фарс, фокус, номер*) имеет, с одной стороны, исполнителей (*артист, клоун, паяц, скоморох*), а с другой стороны, зрителей; оно рассчитано на публику и производит впечатление, оказывает эмоциональное воздействие на зрителей.

Разные единицы и группы театральнo-игровой лексики акцентируют разные аспекты театральности и зрелищности.

Одна группа лексики обозначает ситуации и поступки, которые говорящий оценивает как необычные, неожиданные, выделяющиеся на нейтральном, «нулевом» фоне, производящие сильное впечатление, привлекающие внимание: *Что сейчас было! Ну просто цирк / кино!; выкинуть / отмочить / отколоть номер; сюда же относятся оценки человека, совершающего необычные, неожиданные поступки: Вот артист! Смотри, что делает!*

Другая, наиболее многочисленная, группа метафорических употреблений театральнo-зрелищной лексики служит для интерпретации поведения человека: *Не устраивай сцен; Это просто оперетка / водевиль; оперные страсти; Хватит ломать комедию!; Что вы цирк устроили! Здесь государственное учреждение!; Не паясничай!; Как всегда, устроил спектакль; Не может он обойтись без представления; Не верь ей, она всегда играет; дешевый трюк; Долго будет продолжаться этот балаган под кроватью? <...> Оставь эти дешевые фокусы для Варьете (М. А. Булгаков); Для кого ты устраиваешь это шоу?; Не актерствуй, ты не на сцене!; Не фиглярничай!; Хватит фокусничать; Он всегда работает на публику; И тут она начала театральным голосом и с театральными жестами жаловаться на свою жизнь; драматически заламывала руки; фальшивые нотки в голосе; наигранные интонации; Ну, ты артист; актер; фокусник; клоун; шут; скоморох; комик; паяц; фигляр; циркач; трюкач.*

В эту группу входят не только собственно глаголы поведения (*фиглярничать, актерствовать*), но и обозначения ситуаций и лиц: такие ситуации, которые оцениваются интерпретатором как *цирк, водевиль, балаган* и т. п., выделяются прежде всего поведением их участников; такие характеристики человека, как *артист, шут, клоун, комик*, также являются либо непосредст-

венной реакцией на поведение, либо обобщением поведения. Слова этой группы могут обозначать эмоциональную преувеличенность, аффектированность, «завышенность» градуса (*устроить сцену*); неестественное поведение человека, стремящегося произвести впечатление (*театральные жесты; представление* и т. д.); неискреннее поведение человека, стремящегося ввести в заблуждение, создать ложное впечатление (*Разве ты не видишь, что это спектакль?; Неужели ты веришь этой актрисе?*); и т. д.

Поведенческие значения являются, в широком смысле, оценочными, причем эта оценка очень часто бывает отрицательной (о глаголах интерпретации поведения см.: [Апресян 2004; Падучева 2005]). Так что театрально-игровая лексика данной группы широко используется для выражения отрицательной, неодобрительной оценки поступков или поведения слишком эксцентричного, слишком эмоционального (и вообще в том или ином отношении чрезмерного, преувеличенного), слишком отклоняющегося от социального стандарта и приличий и т. д. (*фокусы, сцена, номер, представление, спектакль, комедия, оперетка, клоун, паясничать* и т. д.)¹.

«Поведенческая» группа театрально-игровой лексики входит, в свою очередь, в более широкую группу лексики неискренного и вообще неестественного поведения, которая включает такие исходно не театральные, но тоже отрицательно-интерпретационные выражения, как *любитель дешевых эффектов; показуха; поза; позер; позерство; любит произвести впечатление / пустить пыль в глаза; изображать начальника/несчастливого/обиженного; строить из себя недотрогу* и под.

Анализ метафорических употреблений театральной лексики интересен и важен тем, что он показывает, какие именно признаки говорящие считают характерными для театральной игры, для

¹ Подобная лексика является, например, характерной приметой языка М. А. Булгакова, в частности пьесы «Дни Турбиных», ср.: *Идти в бой, — я вас не поведу, потому что в балагане я не участвую; [Шервинский й.] Что означает этот балаганный тон? [Мышлаевский й.] Балаган получился, оттого и тон балаганный; Гетманщина оказалась глупой опереткой.*

Кроме того, надо заметить, что интерпретационно-оценочное значение связано с определенными лексическими контекстами (например, с контекстом дейктического *этот*, с контекстом глагола *устроить*: *Опять этот артист устраивает спектакль; Этот артист/клоун/циркач у меня дождется!; Не устраивай тут цирк!; Что вы устраиваете балаган!; Вечно она устраивает сцены!*) и с определенными синтаксическими условиями (прежде всего — с предикативной позицией: *Ну ты артист!; Вот клоун!*).

театрального поведения, какие представления о театре и театральной игре существуют в наивной картине мира. При этом оказывается, что та модель театра, которая существует в современной культуре, и тот образ театральной игры, который стоит за метафорическими употреблением театрально-игровой лексики, далеко не совпадают.

Вообще, культурные представления о театре неоднородны: они различаются в разные эпохи, у разных социальных групп и т. д.

В истории культуры можно обнаружить разные культурные модели театра и театральной игры. Более старая модель восходит к эпохе скоморохов, балаганов, крепостных театров, когда актерская игра оказывалась сродни шутовскому кривлянию, а актерство считалось занятием низким, не аристократическим, еще раньше — безбожным, антицерковным (как и вообще низкие развлечения толпы на площадях в противоположность высоким сакральным действиям в храмах). И хотя эта модель почти утратила актуальность в современной культуре, слова *шут*, *скоморох* и *паяц* по-прежнему используются как ругательства. Более поздняя модель утвердила положительный образ и почетное место театра и артиста в культурной иерархии. В романтизме (а также в его культурных рефлексах) *артист*, как и *художник*, является синонимом *творца*, творческого человека вообще.

В современной культуре также соседствуют и сосуществуют разные представления о театре. Это различие обусловлено тем, что театр входит в две разные культурные оппозиции. Причем в обеих оппозициях театр противопоставлен жизни, однако говорящие извлекают из этого противопоставления совершенно разные, по существу противоположные, идеи и ассоциации (коннотации).

В одной оппозиции театр (и вообще искусство) как творчество, возвышающее человека над прозой жизни, и артист как творец противопоставлены нетворческому, приземленному существованию обывателя. Впрочем, немногочисленные позитивные метафорические значения театральной лексики, соответствующие этой идее (например, *артист* в смысле 'художник, мастер'), скорее унаследованы от прошлых эпох. В современной культуре такое прямое возвышенно-романтическое понимание театра почти не обнаруживается. Сейчас ему на смену пришло представление (особенно свойственное массовой культуре) о том, что театр (а также цирк, кино, шоу) — это яркое зрелище, развлечение, а артист — человек, которого сопровождает слава, поклонники, слухи, а иногда также сплетни и скандалы.

Однако и это современное представление о театре сохраняет идею о том, что театр лучше и выше (или, во всяком случае, интереснее) жизни; что театр (и другие зрелища) — это что-то интересное, занимательное, яркое, впечатляющее, выделяющееся на фоне серой, однообразной жизни. Эта идея отражается в метафорических употреблении таких слов, как *цирк* и *кино* ('нечто необычное, привлекающее внимание').

В другой оппозиции театра и жизни жизнь выступает как настоящее, подлинное, правдивое, а театр — как ненастоящее, фальшивое, мнимое (ср. характерное высказывание: *Поездка эта врезалась в память настоящими, жизненными, а не театральными эмоциями* (С. Спивакова)). В рамках этой оппозиции настоящее (правда жизни) имеет большую ценность, чем искусственное, а театральность является синонимом ненастоящего, показного и расценивается как попытка приукрасить реальность (и тем самым ввести в заблуждение, создать ложное впечатление).

Парадокс, однако, в том, что те характеристики театральной игры, которые извлекаются из этой оппозиции театра и жизни, — неестественность, неискренность, притворство, — относятся в конечном счете не к игре и не к театру как таковым.

Любую игру можно охарактеризовать как «ненастоящее», «условное», «производимое по заранее придуманным правилам» (мы не можем здесь разбирать все значения и модусы игры, эта тема огромна и разнопланова, упомянем хотя бы классические работы Витгенштейна [Витгенштейн 1953/1985] и Хёйзинги [Хёйзинга 1938/1992]), и для игры такая характеристика не является отрицательной. Точно так же те семантические признаки театральной игры, которые эксплуатируются переносными употреблением театрально-игровой лексики (игра на сцене — это не настоящая жизнь; актер стремится произвести впечатление на зрителей, вызвать их сочувствие, внушить им какие-то мысли и оценки), не являются отрицательными применительно к театру. Отрицательную оценку театральное поведение и использование актерских приемов получают тогда, когда они переносятся в жизнь, распространяются на отношения людей. Отрицательно оценивается театральная игра (или ее отдельные признаки) в неподобающей (не-театральной) обстановке и с неподобающими (не-театральными) целями, т.е. театральность как характеристика не театра, а жизни. Именно такое понимание театральности иллюстрируют приведенные выше примеры выражений со значением интерпретации поведения.

Вхождение театра в две разные оппозиции приводит к знатиосемии в производных значениях:

(а) **артист**

Он настоящий артист своего дела vs. Ну ты артист; Вот артист-то!;

(б) **представление, спектакль**

Нынешний матч будет настоящим представлением для любителей футбола (из спортивного репортажа); Перед нашими глазами развернулся целый спектакль ('интересное, захватывающее зрелище') vs. Опять устроил представление, смотреть противно; Сколько можно устраивать спектакли!

Подведем итоги. Хорошо известно, что метафорические значения слов определенной тематической группы представляют интерес и ценность для лингвистического анализа, в частности, потому, что они позволяют выявить те импликации и ассоциации, которые связаны с источником этих значений и которые в этих значениях реализованы. Однако далеко не любые метафорические значения могут служить подходящим материалом для такого анализа.

Анализ метафорических употреблений специальной лексики показывает, что неспецифичные значения и употребления являются более или менее случайным собранием разнородных и разноплановых признаков, очень мало характеризуют сферу-источник и используются главным образом в риторических целях (для оживления речи и большего воздействия на аудиторию), а также служат для пополнения синонимических рядов за счет включения в них лексики из различных сфер жизни.

Наиболее ценный и интересный материал для лингвокультурологического анализа представляют специфичные употребления, поскольку именно они образуют своего рода систему и именно эти (а не любые) метафоры выявляют важные для говорящих культурные ассоциации, связанные со сферой-источником. При этом надо иметь в виду, что в результате такого анализа проясняется не только, а иногда и не столько, образ сферы-источника, сколько цели и установки говорящих, часто отнюдь не направленные на то, чтобы этот образ был полным и адекватным.

При специфичном использовании лексики, относящейся к какой-либо специальной сфере, исходная установка говорящих задает своего рода режим интерпретации, определенный ракурс, угол зрения, под который подводятся (и даже «подгоняются») разные лексические единицы.

Например, установка говорящих интерпретировать неестественное поведение в терминах театральности выстраивает театрально-игровую лексику, привлекаемую для выражения этой установки, в единую линию и индуцирует у нее значения, основанные на отрицательных коннотациях театральности, на представлениях о театре как о ненастоящей жизни и о театральной игре как о неправде.

С одной стороны, благодаря этой установке возникает впечатление системности и последовательности в использовании метафорических значений. Однако у этой последовательности и однонаправленности есть и другая сторона — неполнота и даже искажение образа сферы-источника.

Тот образ, который говорящие создают с помощью специфических метафорических употреблений, оказывается весьма и весьма односторонним и тенденциозным. Например, война — это сложная ситуация, в которой есть множество разных участников с разными функциями и множество разных аспектов и характеристик. Но говорящий, описывающий политическую жизнь в терминах военных действий (т. е. реализующий метафору «политика — это война»), имеет в виду не весь этот комплекс признаков, а несколько простых идей, а именно, что участники политической борьбы считают друг друга врагами и каждый из них хочет победить противника.

То же и с театром.

Совершенно ниоткуда не следует, что слово *театральный* в качестве поведенческой характеристики человека должно означать именно 'неестественный', 'неискренний', 'преувеличенный', 'аффектированный', 'показной' и т. п. В собственной семантике слова *театральный* ('относящийся к театру') нет решительно никакого семантического материала для развития подобного значения. Тем не менее и слово *театральный*, и множество других лексических единиц приспособлены говорящими для выражения именно таких характеристик. Эта установка — своего рода магнит, который привлекает, притягивает лексический материал, а иногда даже помогает преодолевать, перекрывать имеющееся у слова другое производное значение, базирующееся на других (часто противоположных) коннотациях (как это происходит со словом *артист*, которое, будучи синонимом *художника*, является в то же время синонимом *циркача*).

Таким образом, из всего множества разнообразных и разноплановых признаков театра и театральной игры эксплуатируются несколько отрицательных коннотаций, совершенно не адекватных тому положительному образу театру, который доминирует в современной светской (не-церковной) культуре.

ЛИТЕРАТУРА

- Апресян 2004 — *Апресян Ю.Д.* Интерпретационные глаголы: семантическая структура и свойства // Русский язык в научном освещении. 2004. № 1 (7).
- Баранов, Караулов 1994 — *Баранов А.Н., Караулов Ю.Н.* Словарь русских политических метафор. М., 1994.
- Витгенштейн 1953/1985 — *Витгенштейн Л.* Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. М., 1985.
- Желтухина 2003 — *Желтухина М.Р.* Тропологическая суггестивность масс-медиального дискурса: о проблеме речевого воздействия тропов в языке СМИ. М.; Волгоград, 2003.
- Падучева 2005 — *Падучева Е.В.* Глаголы интерпретации: таксономия и акциональные классы // НТИ. Сер. 2: Информ. процессы и системы. 2005. № 6.
- Хёйзинга 1938/1992 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens. М., 1992.
- Lakoff, Johnson 1980 — *Lakoff G., Johnson M.* Metaphors we live by. Chicago, 1980.

СЕМАНТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ СЛОВ С КОРНЕМ *игр-* В ДРЕВНЕ- И СТАРОРУССКОМ ЯЗЫКЕ

Древнерусская лексема *игра* (остальные слова этой корневой группы являются производными от нее) восходит к праславянскому лексическому фонду и продолжает праславянскую семантику: *jьgra имело синкретичное, трудно расчленяемое на части («развлечение, забава», «шутка», «пение», «танец») комплексное значение «пение с пляской» [ЭССЯ 1981: 208]¹. Оно было связано с миром сакральных представлений, действий и выражений.

Для Древней Руси это была отрицательная сакральность, поскольку понятия, обозначаемые словами корневой группы *игр-*, относились к языческой сакральной сфере и осуждались православной церковью.

Древнейшее значение слов с корнем *игр-*, унаследованное из праславянского языка, — «языческое ритуальное пение с пляской» — с наибольшей степенью вероятности должно быть отнесено к контекстам, повествующим о времени до крещения Руси. См., например: И радимичи, и вятичи, и сѣверъ одинъ обычай имяху: живяху в лѣсѣ... ядуще все нечисто, и срамословье в нихъ предъ отци и предъ снохами, и браци не бываху въ нихъ, но игрища межю селы, схожахуся на игрища, на плясанье и на вся бѣсовская пѣсни, и тѣ ѹмыкаху жены собѣ (ПВЛ 11).

Не исключено употребление слов в этом же значении и в других контекстах, однако в большинстве случаев семантика корня в древне- и старорусском языке оказывается более широкой по сравнению с праславянским. Уточнить основное значение слов с корнем *игр-* позволяют дополняющие друг друга данные памятников русской письменности и народной культуры в совокупности. Те и другие рассматривают игру как важную составляющую культурной жизни народа, но оценивают ее с разных позиций².

¹ Согласно иной точке зрения, древнейшим значением глагола *играть* было «совершать интенсивные действия»; значение «игра» вторично [Рецензия 1975: 830].

² О непростом соотношении этих двух источников писал еще А. И. Соболевский: «...Олимп русских язычников был населен двумя рядами божеств. Один ряд известен древнерусским писателям и почти совсем неизвестен современному русскому народу; он состоит из Перуна, Хорса, Дажьбога...; другой, наоборот,

Народный праздник в честь Ярилы (иначе *игрище Ярило*) в Воронеже до 1763 г. праздновался перед заговеньем Петрова поста до вторника самого поста: «В сии дни на бывшую площадь в городе... стекались горожане и окрестные сельские жители и составляли род ярмарки; к этим дням в домах по городу делалось приготовление как бы к великому празднеству. На месте позорища избирался миром человек, которого обвязывали всякими цветами, лентами и обвешивали колокольчиками. На голову надевали ему высокий колпак, сделанный из бумаги, раскрашенной и развязанной лентами; лице ему румянили, а в руки давали позвонки. В таком наряде под именем Ярилы ходил он, пляшучи, по площади, в соупутствовании народа обоего пола» [Соболевский 1910: 267].

В Белоруссии, под вечер 27 апреля, «в сумерки толпа девушек собиралась в какой-нибудь дом, выбирала из своей среды девушку, которую называли Ярилом, одевали ее так, как воображали себе Ярила, и сажали на белого коня, нарочно привязанного к столбу. Девушки составляли хоровод, извивались длинною вереницею вокруг Ярила и плясали» [Соболевский 1910: 267–268].

совершенно неизвестен в древнерусской письменности, но будто бы хорошо знаком современному народу; это — Купало, Ярило, Овсень, Коляда...» [Соболевский 1910: 258].

В отношении *игры* народная культура и русские письменные источники одинаково информативны, но в письменности *игра* всегда подается через призму осуждения православной церковью как языческий элемент в народной культуре. Примером несовпадения сведений об *игре* в этих двух источниках может быть отсутствие упоминания об игре солнца в письменных памятниках, в то время как игрой солнца отмечены многие народные праздники. По русскому поверью это Рождество, Богоявление, Благовещение, Светлое Воскресение, Рождество Иоанна Предтечи. На Иванов день «солнце, проезжая по небу в колеснице, пляшет и рассыпает по небу искры, что, впрочем, можно заметить только при его восходе» [Потебня 1914: 164]. «В Тульск. г. накануне Петрова дня поселяне всех возрастов собираются на пригорки, раскладывают огонь и в ожидании солнца проводят ночь в играх и песнях. При восходе солнца все начинают испускать радостные крики. Старики наблюдают, как солнце играет по небу: оно то покажется, то спрячется, то взойдет вверх, то опустится вниз, то заблещет разными цветами, голубым, розовым и белым, то засияет ясно» [Там же].

Солнце играет и на Благовещение, «т. е. вертится, катается по небу, раскидывает лучи и собирает их вновь... Во всех этих описаниях значит: 1) плясать, кружиться, 2) ярко светить...» [Там же, 165]. По мнению А. А. Потебни, значение «блистать» возникло только благодаря тому, что слово *играть* было применено к пляске солнца. Пляшет же оно вертяться подобно жернову или колесу.

Помимо хоровода, пения и плясок народный Ярилин праздник включал и ролевую игру с переодеванием — прообраз театрального действия. Об этой стороне языческой обрядности как части *игры* или собственно *игре* упоминалось и в памятниках русской письменности: *неразумніи людїе обыкоша собиратися на бѣсовская игральница паче прочїихъ дней, налагающе на лица своя личины различныя страшныя по подобію демонскихъ зраковъ* (Суб. Мат., 246–247, XVII в.).

Иванов день (Иван Купала, Рождество Предотечево — 24 июня) в разных областях восточнославянской территории праздновался с теми или иными особенностями, но во многих местах его празднование было связано с огнем (прыжки через огонь) и с водой. «Хлопцы и девчата в праздничных нарядах, а девчата, сверх того, с венками на головах, берут деревце — вишню, сосну, а чаще всего вербу, украшают его цветами и зеленью и вкапывают на лужайке, за селом, в землю. Это деревце называется Купайло. Около него раскладывается огонь. Хлопцы, а за ними девчата, прыгают через огонь; сверх того, девчата около огня пляшут и поют песни. В исходе ночи все окружают Купайло, разом бросаются на него и разламывают. В деревне Глушках деревце Купайло бросается в воду и за ним лезут в воду девки, голые, но в венках. Выскочив из воды, они перепрыгивают трижды через разложенный огонь» [Соболевский 1910: 262].

В ритуале этого праздника есть элемент состязания, соревнования, борьбы (одновременное разламывание деревца, прыжки). В других дохристианских обрядах состязание составляло их суть. К их числу принадлежит *тризна* (*тризна*); слово обозначало погребальный обряд у древних славян, включавший борьбу, военные игры, состязания. В церковнославянских текстах оно передавало греч. *στάδιον*, *παλαίστρα*, *ἄθλος* [Срезневский 1989: 995–996]. В древнерусском епитимейнике говорится о наложении епитимьи на того, кто «по мертвеци дрался» [Соболевский 1910: 273–274].

Игумен Елеазрова монастыря Памфил в Послании о Купальской ночи описывал как сатанинское народное празднование Рождества Предотечева, включавшее игру на народных музыкальных инструментах, пляски, скакание и прочее, а также особо — поиски волшебных трав и корней: *егда бо приходитъ великїи празѣникъ днь рѣства прѣотчева. но и еще преже того великаго праздника исхѣдатъ шавницы мѣжїе и жены чарѣвницы по лѣгомъ и по болотомъ и в пѣстыни и в дѣбравѣ. нищѣе смертныа травы... чревоутрава(о) зелїа на пагѣбѣ чѣкомъ. и скотом. тоу ж(е) и дивїа коренїа копаютъ на потворенїе мѣжемъ своимъ... егда бо прїидетъ самый той празѣникъ рѣство прѣотчево. тогда во стѣю тѣ ночь мало не весь градъ възматѣтѣся и в селѣхъ възѣсатѣся. вѣбѣны и в сопѣли и гѣденїемъ стрѣнным. и всакими*

неподобными играми [по вар. играньми] сотониньскими. плесканіємъ и плесаніємъ. женамъ же и дѣвамъ и главамъ наживаніе и оустнаи ихъ непріязнен кличъ всескверныа пѣсни бѣсовъскыа и хрепѣгомъ ихъ вихланіа и ногамъ ихъ скаканіа и топтаніа. тѣ же ес(ть) мѣжемъ и штрокомъ великое падение. на женское и дѣвичіе шатаніе и блѣдное имъ возрѣніе. тако ж(е) есть и женамъ мѣжатымъ беззаконное wskверненіе тѣ же и дѣвамъ растлѣніе, что бысть во градехъ и в селехъ вѣ годинѣ тѣ. сатана красѣтса... (Посл. Филоф., 2–4, нач. XVII в.).

Из приведенного материала видно, что в древне- и старорусском языке слова с корнем *игр-* обозначали языческую обрядность в ее различных проявлениях, включая песни, пляски, игру на народных музыкальных инструментах, лицедейство, ролевую игру, борьбу, состязания и жертвоприношения: того ради не подобае [так!] крестьяномъ игръ бѣсовскихъ играти. еже есть плясанье. гуденье. пѣсни мирскыя. і жертвы идольскыя (Пам. др. церк. учит. лит. 3, 225, XIV в.); въ нынѣ дни на игрища ишедѣ шбращеши и пражда... нынѣ гѣдѣща нынѣ плещѣща. нынѣ поюща пѣстошныа. и плашѣща. швы борющеса. и помызающа дрѣгѣ дрѣга на зло (Сл. и поуч. против языч., 206, XVI в.). Основное значение слов/имен существительных с корнем *игр-* в древне- и старорусском языке оказывается более широким, чем древнейшее, унаследованное из праславянского языка, и может быть сформулировано как «славянская языческая обрядность, включающая песни, пляски, игру на народных музыкальных инструментах, лицедейство, состязания и др.». Оно стало основой для дальнейшего семантического развития слов, которое было реализовано в нескольких направлениях в соответствии с частными составляющими главного значения. Эти направления могут быть обозначены как семантика развлечения, семантика состязания, семантика звукового ряда, семантика зрелищного ряда³.

Особое место в семантической структуре корня *игр-* занимает значение «народный праздник вообще» и производное от него «место проведения народного праздника», представленное у слова *игрище* не только в памятниках русской письменности, но и в народной культуре (см. выше *игрище Ярило*): а брѣ его ко^тма иван^о

³ Иной подход к семантическому анализу этой группы слов — путем выделения сем и ЛСВ — и, следовательно, иное семантическое развитие представлено в статье Л. Ю. Астахиной. В частности, первый ЛСВ «игра с объектом» на основе семы «зрелищность» обусловил появление ЛСВ «зрелище, театральное действо, представление»; эта же сема «позволяла называть *игрой* сражение, схватку...» [Астахина 1991: 88]. Второй ЛСВ — «игра, связанная с языческой обрядностью, пение с пляской при исполнении ритуального обряда».

на молочное заговей ѿля на игрыщи при народе что де я ахипка... (А. Свир. м. № 179, сст. 3, 1656 г.); Видим во игрища ѿголочена, и людей много множество на них (ПВЛ, 74, 1068 г.). Значение 'народный праздник' развивается непосредственно как продолжение основного значения в его широком понимании и целостности.

Основные направления семантического развития слов с корнем *игр-* представлены различным количеством значений у разных имен существительных этой группы (*игра, игранье, игралище, игрище, игрушка*).

Семантика звукового ряда. Соответствующие значения отмечены у слов *игра, игралище, игранье*. В основе этого направления семантического развития слова — пение и игра на музыкальных инструментах как часть языческого ритуала. Это направление представлено следующими значениями:

— *игра на музыкальном инструменте*: обученіе играній на органѣхъ (Мусик. грам. Дил., 133, 1681); всякая гудебная игра, и в гусли, и в домры, и смыки, и в цымбалы (Алф., 145–145 об., XVII в.);

— *музыкальный инструмент*: а въ тѣ поры учали въ той въ столовой полате играти игрецы въ сѹрны и въ трѹбы и в-ыные во многне игры (Англ. д., 43, 1582 г.);

— *музыка; звуки, издаваемые музыкальным инструментом; музыкальное произведение*: Да послѣ князя Дмитрея жъ осталось... часы боевые съ игрой (АИ 2, 406, 1612 г.); И начаша в политаवры бити и в трѹбы трѹбити во всех полках. И от того их игранія земля стоняше (Сказ. пов. об Аз. в., 93, XVII в.); слышаху... надъ окояннымъ его тѣломъ веліе плясаніе и бѹбны и свирѣли и протчая бѣсовская игралища (Сказ. о ц. Фед. Ив. 831, XVII в.);

— *пение, песня (?)*: си сѹтъ игранна дщерей нѹденскы (ВМЧ, Дек. 6–17, 792, XVI в.).

Семантика развлечения. Это направление семантического развития отмечено у всех существительных: *игра, игранье, игралище, игрище, игрушка*. Основой для его развития стало восприятие языческих песен, плясок и прочего как средства ухода от повседневности, как перемены жизни, доставляющей радость, удовольствие и, следовательно, развлекающей человека⁴. Это направление представлено несколькими значениями:

⁴ Ср. отчасти схожую семантику у существительного потѣха: «развлечение, увеселение: игры, охота, театр и т. п.» и «игрушка, безделушка» [СлРЯ XI–XVII вв. 1991: 291]. См. также [Астахина 1991: 90–94].

— *забава, развлечение; шутка*: Иноческое житие не игръшка (Посл. Ив. Гр. в Кир.-Бел. мон., 191, 1573 г.); съде пнианство. а тамо велию жаждоу прикма... съде игры. а онѣде мольбы (Златостр., 71, XII в.); събысться пророчество Исая пророка, еже рече: преложю празднигы ва-ша въ плачь, і игрища ваша въ сѣтованне (Новг. 1 лет., 305, XIV в.);

— *проделка (дьявола)*: и егда в трапезу вошелъ, тутъ иная бѣсов-ская игра [игръшка — 227, список XIX в.]: мертвецъ... во гробу сто-ялъ... и саванъ шевелитца сталъ (Ав. Ж., 80, 1673 г.); диявольская иг-ра или призракъ (Травник Любч., 645, сп. XVII в.);

— *объект забавы, развлечения (обычно дьявола)*: молци лишене. да тѣ не възметь дхъ нечистъ и дѣмономъ будеши игралище; пѣреруон гевнѣш хаі паігуніон (ЖАЮ, 251, XIV в.); Кто бѣ храбрѣе Самсона силанаго? въ єдино время ослию челюстію 1000 иноплеменникъ үби... и потомъ многи повѣды сотвори, възгордѣся, и послѣжде и үпився и паде и ослепленъ бысть, и бысть иноплеменнымъ посмѣхъ и игралище (ЛЛ 2, 509, XVI в.); іако во плотьскыя похоти впадох, плоти и кости бѣсом со-твори игралище (ВМЧ, Ноябрь 13–15, 1166, XVI в.);

— *игра (детская)*: къ обычномѣ дѣтемъ игранію (Ж. ц. Дм., 10, XVII в.); [Антоний] пяти же лѣтъ сын. сѣльскаа покушашесѣ твори-ти. не іако оуни на игрище течашу (Пролог, 129, XIV в.); Варлаамъ... еще во юнѣ сый тѣломъ, игры или смехотворныхъ словесъ, якоже естъ обычай дѣтемъ, ненавидаше (ЛЛ 1, 224, XVI в.); А помниш ли ты, бжярин... коли мы с твоею ребячью игръшкѣ игравали: ү тебя была сва-ечка серебряная, а ү меня было колечко золотое (Был., 58, XVIII в.);

— *игрушка; объект игры; то, во что играют (обычно дети)*: а то даеѣ государю нашемү замки государя жѣ нашего, и вы насѣ тѣшнѣ кабы малыхъ дѣтей игръшками (Польск. д. 3, 389, 1566 г.); Юнѣ с ыгрұшками а ста с подұшками (Сим. Послов. 160, XVII в.); учина извертѣнома кмоу игрище дѣтемъ иноплеменичемъ бы(с) (ГА XIII–XIV, 75г) [СДЯ 1990: 444];

— *любовная игра, заигрывание*: ни игрантѣ игрою любимѣи шѣтливою с чюжими женами. и ни с кѣмами (Изм., 48 об.—49, XIV в., сп. XVI в.).

Семантика состязания. Это направление семантического разви-тия корня *игр-* засвидетельствовано у слов *игра, игралище, игри-ще, игрушка*. В его основе борьба, состязание как часть языческо-го ритуала. Оно представлено следующими значениями:

— *состязание, турнир, поединок, битва*: И на том игралици в поле пред Колугою үстрели того врага до [смерти] (Сказ. Авр. Пал., 211, 1620 г.); Тое же зимы по Рожествѣ Христовѣ на 3 день Осѣи, корми-личнчѣ князя веланкаго, поколотъ бысть на Коломнѣ в ыгрұшкѣ (Сим. лет.,

140, 1390 г.); хвалащю же сѧ емоу предѣ вон своими. и рекоущоу аще бы. извѣдалъ кдѣ Данила и Василаго бѣхалъ бы на на. аще бы ми с десяти воинъ. ехалъ быхъ на на. гордащю [по вар.] же сѧ емоу и сътвори [по вар.] игроу предѣ градомъ. и сразивъшоуся емоу со Воршемъ (Ипат. лет., 801, 1249 г.). Поскольку потенциально любой поединок мог завершиться смертью (т.е. происходила игра со смертью), иногда употреблялось словосочетание *смертная игра* / *играти смертною игрою*: велможн рускаго царя... цветно и конно и людно выезжают на службу его, а крепко за веру християнскую не стоят и люто против недруга смертною игрою не играют, тем богѹ лгѹт и госѹдаря (Ив. Пересветов, 174–175, XVI в., сп. XVII в.);

— *место, где проходят состязания*: видѣхомъ тамо зданіе царское, тѹ есть игрище царское, еже глаголется иподроміо (Ник. лет. 11, 99, 1389 г.);

— *игра по определенным правилам*: еще начинѧ... зерню и шахматы, и всакими играми бѣсѣвскими тѣшитисѧ (Дм., 43, XVI в.); иными какими закладными играми играть, и виномъ и табакомъ торговать (АИ 5, 287, 1687 г.). Видимо, значение является производным от предыдущего на основе идеи проводимого по определенным правилам состязания, предполагающего наличие победителя и побежденного. Однако в русской письменности оно засвидетельствовано слабо и хорошо представлено уже только в XVIII в. Обычно в этом случае речь шла об азартных играх (карточных, зерни, т.е. игре в кости).

— *комплект предметов для игры*: дваца пять иго шамоны (А. Холм. там. избы № 1205, 1683 г.); а товарѹ явил... 5 игор костей зерновых (Там. кн., 196, 1635–1636 гг.).

Семантика зрелищного ряда. Это направление семантического развития корня отмечено у слов *игра*, *игралище*, а в XVIII в. — у слова *играние*. В его основе — ролевые игры в языческих обрядах, с одной стороны, скоморошество — с другой. Оно представлено одним значением:

— *театральное представление*: А когда изволитъ царское величество бытъ имъ въ комедіи, и имъ давать отъ игры по 5 рублевъ (Док. моск. театра, 7, 1672); отдать къ намъ на игралище комедій полатѹ во дворцѣ (Там же, 108, 1702 г.).

Имена существительные с корнем *игр-*, обозначающие действие («игра на музыкальном инструменте», «пение», «игра (детская)», «любовная игра, заигрывание», «состязание, турнир, поединок, битва», «игра по определенным правилам», «театральное представление»), отражают позицию исполнителя, деятеля, уча-

стника данного действия. В памятниках русской письменности засвидетельствованы следующие сочетания имен существительных с глаголами: *игры/игрища чинити*, *игры/игрища играти*, *играми играти*, *игры творити*, *игроу съдѣлати*, *игроу въздвигоути*.

Позиция наблюдателя, зрителя, слушателя, т. е. воспринимающего любое из перечисленных действий, возможна, но фиксируется редко: *священники... учнѣтъ... въ корчмы ходити и игры слѣшати* (Стоглав, 69, 1551 г., сп. XVII в.); *не побѣе комоу въ чтлѣстѣ причитаемы чинѣ или минѣхъ... пировныа игры послоушати* (Корм. Балаш., 135 об., XVI в.); *о еппѣхъ и ѡ причетницѣхъ иже... на позорища приходѣи и игры гладыть* (Корм. Ряз., 27в, 1284 г.).

Поэтому складывается оппозиция: существительные с корнем *игр-* (позиция участника, активная сторона) — существительные *позорѣ*, *позорище* (позиция воспринимающего, пассивная сторона)⁵. При этом театральное представление обычно обозначено существительными с корнем *игр-*, т. е. оно воспринимается прежде всего с позиции участника, а разного рода борьба и состязание (в переводных источниках, где выбор лексики отчасти обусловлен греческим оригиналом) получают номинацию с точки зрения воспринимающего, т. е. обозначаются лексемами *позорѣ*, *позорище*⁶. Ср. в совр. русском языке *театр* от греч. *θεάομαι* 'смотреть, видеть' и *спектакль* (с XVI в.), заимствованное через нем. *Spektakul* из фр. *spectacle* от лат. *spectaculum* 'зрелище', т. е. номинация с позиции зрителя [Фасмер 1987: 733].

В памятниках русской письменности возможно соединение слов *игра* — *позорище*, *позорѣ* в пределах одного контекста по отношению к одному и тому же событию: *вшедѣшу же Максиміанѣ в Селѣнь и сътворяющѣ игрище, имѣаше бо нѣкоего мѣжа страшна, именемъ Люя, самоворѣца превелика и крѣпка, иже многы противящася ему на позорищехъ убиваше* (ВМЧ, Окт. 19–31, 161, XVI в.); ср.: *повелѣ въ другіи позорищѣ быти вселюдьскѣ, приготоовити же и звѣри на убіеніе святыхъ... Наполнившѣся игрищю народа, слѣзе непреподобный Максимъ скончати и позоры дѣлати с ними... многомъ челоуѣкомъ падѣшимъ отъ*

⁵ Как кажется, в лексикографических трудах и в исследованиях по исторической лексикологии при определении значений слов с корнем *игр-* смешиваются две позиции: активная («театральное представление») и пассивная («зрелище»), что происходит, возможно, не без влияния приведенных выше конструкций *игры (по)слоушати*, *игры гладыти*.

⁶ Однако эта оппозиция проведена весьма непоследовательно и является лишь тенденцией; ср.: *не побѣе... на оуристаніе конное възводити. ѿ ѿ игрище* (Корм. Балаш., 135 об., XVI в.).

лѹдова игрища мечемъ... Святымъ же мѹченикомъ введеномъ выѣшемъ въ средѣ позорнаго игрища... (ВМЧ, Окт. 4–18, 946, XVI в.). Закрепленность слов с корнем *игр-* в сознании древнерусского человека за языческой стороной культуры и их очевидная связь с позицией деятеля обусловили в более позднее время (XVIII в.) появление глоссы *игралища* как более соответствующего характеру описываемых действий, чем *позорища* в тексте: тако чрезъ нѣколіко дней раздавшє свѣщи, на прєдѹставленныи день, въ ѹреченное мѣсто, вервоходцовѣ, чародѣиныхъ дѣвотворцовѣ, плясалщиковѣ, и сімъ подобныхъ, по своему разѹмѹ позорища творящїхъ [на поле: игралища] нанімаютъ (Систима, 262, 1722 г.).

Не исключено обозначение одного и того же события — Олимпийских игр — в разных переводных источниках через оба слова — *игры*, *позорище*, причем во втором примере исходя из контекста ожидалось бы *игры*, тем более что греческий оригинал позволяет сделать выбор: на 5-е лѣто свирашася отъ всѣхъ странъ множество и творяхѹ сія игры, и еже побѣждаашє, вѣнецъ побѣды примашє (ВМЧ, Окт. 1–3, 750, XV в., сп. XVI в.); такоже кто побѣдивъ на позорищи [νικήσας τὰ Ὀλύμπια] и... главѹ възвысивши. и рѹцѣ въздѣвши. и бл҃годарствити бѣ и законъ (ГВ к. XIV, 138а) [СДЯ 2000: 577].

С другой стороны, в переводных памятниках возможна передача одного и того же греческого слова — ἡ θέα 'зрелище, особ. театральное зрелище' — не только через ожидаемое *позоръ*, *позорище*, но и через существительное *игра*: или ннѣ людскимъ позорѣ [θέα] да не сѣтваракѣтсѣ (Ефр. Корм., 186, XII в.); и въ таковыи дѣи ни позорище [θέα] не створаетсѣ ни соѹ соудитсѣ (Корм. Ряз., 251г, 1284 г.); вѣста въ Римѣ расколъ великъ, ѿнележе възвиже Роѹмъ игроѹ [τὴν τοῦ ἱπποχοῦ θέαν] тоѹ (ХИМ 7, 22, XIII в., сп. XVI в.).

В основном же в древне- и старорусском языке имена существительные с корнем *игр-* являлись эквивалентами греч. ἡ παιγνία или παιγνία «игра, шутка», иногда τό ἄθλημα «игрушка, забава». Вопреки ожиданию греч. ἀγών «игра, состязание» и «борьба, противоборство», семантически близкое рассматриваемым существительным, оказываются эквивалентами других древнерусских слов: в Хронике Георгия Амартола ἀγών передано как *подвигъ*, *поприще*, *трудъ*, ἀγωνία — как *подвигъ*, *подвижение*, *трудъ* [Истрин 1930: 5].

Существительные *игра* и *позорище* объединялись в сознании древнерусского человека (и оказывались в одних контекстах) как обозначающие действия, несовместимые с православной моралью и осуждаемые церковью или же суетные, недостойные: мнози бо сѹтъ козни лѹкаваго дѣавола. имѣи оуловлѣ чѣки. ового бо гнѣво нады-

маѣ... а ины на позо^хры и на иг^хры и на пласаніе потычю̑ (Изм., 14, XIV в., сп. XVI в.). В свою очередь иг^хры как атрибут языческой культуры включались в широкий перечень действий, чувств, качеств человека, имеющих отрицательные коннотации: съгрѣши^х въ волѣх^хвованіи, и въ ковеніи, и въ пласаніи. и въ всѣх^х иг^хра^х бесовъскы^х (Требник, 54 об., XVI в.); х^хсть заповѣда на стѣми ѿцы і аплы вѣрны^х ѿлю сю всю [пасхальную] прѣновати дх^хоно. а не тѣлено ни пыаствомъ ни ѿаденіе. ни играніемъ ни пѣньми бѣсѣскими ни пласаніе̑ (Правила, 223, XVII в.); И отвѣща Іисусъ [дьяволу]: «То сѣтъ дѣла твоя — разбой и татба, завѣсть, блудъ, ревность, огонь... плесканіе, гордость; горѣ всего играніе неподобное, смѣхъ и резонманіе, помізаніе очима, гнѣвъ, любадѣйство» (П. Отр. 2, 282–283, 1602 г.). В процессе языковой эволюции были утрачены не только негативные коннотации *иг^хры*, но и значительная часть семантического объема слов с корнем *игр-*.

ЛИТЕРАТУРА

- Астахина 1991 — Астахина Л. Ю. История группы слов со значением «игра, развлечение» в русском языке // Историко-культурный аспект лексикологического описания русского языка. М., 1991. Ч. 1. С. 85–97.
- Истрин 1930 — Истрин В. М. Хроника Георгия Амартола в древнем славяно-русском переводе. Л., 1930. Т. 3.
- Потебня 1914 — Потебня А. А. О купальских огнях и сродных с ними представлениях. Харьков, 1924.
- Рецензия 1975 — Schuster-Šewc H. Рецензия на 1 выпуск ЭССЯ // Zeitschrift für Slawistik. Berlin, 1975. Т. 20.
- СДЯ 1990 — Словарь древнерусского языка. XI–XIV вв. М., 1990. Т. 3.
- СДЯ 2000 — Словарь древнерусского языка. XI–XIV вв. М., 2000. Т. 6.
- СлРЯ XI–XVII вв. 1991 — Словарь русского языка XI–XVII вв. М., 1991. Вып. 17.
- Соболевский 1910 — Соболевский А. И. Из области верований и обрядов // Сб. ОРЯС. СПб., 1910. Вып. 88. № 3.
- Срезневский 1989 — Срезневский И. И. Материалы для словаря древнерусского языка. М., 1989. Т. 3.
- Фасмер 1987 — Фасмер М. Этимологический словарь русского языка. М., 1987. Т. 3.
- ЭССЯ 1981 — Этимологический словарь славянских языков / Под ред. О. Н. Трубачева. М., 1981. Вып. 8.

ИСТОЧНИКИ

- Ав. Ж. — Житие протопопа Аввакума // Памятники истории старообрядчества XVII в. Л., 1927. Кн. 1. Вып. 1 (Русская историческая библиотека, т. 39).
- АИ — Акты исторические, собранные и изданные Археографическою комиссиею. СПб., 1841–1842. Т. 1–5.
- Алф. — Книга глаголемая гречески алфавит. Ркп. БАН. Арх. д. № 446.
- Англ. д. — Памятники дипломатических сношений Московского государства с Англиею. Т. 2 // Сб. РИО. СПб., 1883. Т. 38.
- А. Свир. м. — Акты Александра Свирского монастыря XVII в. Ркп. ЛОИИ. Ф. 3. Оп. 1.
- А. Холм. там. избы — Акты Холмогорской таможенной избы XVII в. Ркп. ЛОИИ. Ф. 149.
- Был. — Русские былины старой и новой записи. М., 1894.
- ВМЧ — Великие Минеи Чети, собранные мт. Макарием. М.; СПб., 1868–1917.
- Дм. — Домострой по списку ОИДР // Чтения ОИДР. 1881. Кн. 2. С. 1–166.
- Док. моск. театра — Московский театр при царях Алексее и Петре. Материалы, собранные С. К. Богоявленским // Чтения ОИДР. 1914. Кн. 2. Отд. 1. С. 1–192.
- Ефр. Корм. — Древнеславянская кормчая XIV титулов без толкований. Труд В. Н. Бенешевича. СПб., 1906. Т. 1.
- ЖАЮ — Молдован А. М. Житие Андрея Юродивого в славянской письменности. М., 2000.
- Ж. ц. Дм. — Житие святого царевича Дмитрия. СПб., 1879.
- Златостр. — *Малинин В. Н.* Десять слов Златоструя XII в. СПб., 1910.
- Ив. Пересветов — Сочинения И. Пересветова / Подгот. текста Д. С. Лихачева. М.; Л., 1956.
- Изм. — Измарагд. Ркп. БАН. 13. 2. 7.
- Ипат. лет. — Ипатьевская летопись // ПСРЛ. Т. 2. СПб., 1908.
- Корм. Балаш. — Кормчая Балашева. Ркп. БАН. 21. 5. 4.
- Корм. Ряз. — Кормчая Рязанская. Ркп. РНБ. Ф. п. I, 1.
- ЛЛ — Львовская летопись. Ч. 1–2 // ПСРЛ. СПб., 1910–1914. Т. 20. Ч. 1–2.
- Мусик. грам. Дил. — Мусикийская грамматика Николая Дилецкого. Посм. труд С. В. Смоленского. СПб., 1910.
- Ник. лет. — Летописный сборник, именуемый Патриаршею, или Никонской летописью // ПСРЛ. СПб., 1862–1906. Т. 9–14.
- Новг. 1 лет. — Новгородская летопись по Синодальному харатейному списку. СПб., 1888.

- Пам. др. церк. учит. лит. — Памятники древнерусской церковно-учительной литературы. СПб., 1894–1897. Вып. 1, 3.
- ПВЛ — Повесть временных лет / Подгот. текста, перевод, статьи и комментарии Д. С. Лихачева. СПб., 1996.
- Польск. д. — Памятники дипломатических сношений Московского государства с Польско-Литовским. Т. 3 // Сб. РИО. СПб., 1892. Т. 71.
- П. Отр. — Памятники отреченной русской литературы / Собр. и изд. Н. Тихоновым. СПб.; М., 1863. Т. 1–2.
- Посл. Ив. Гр. в Кир.-Бел. мон. — Послания Ивана Грозного / Подгот. текста Д. С. Лихачева и Я. С. Лурье. М.; Л., 1951.
- Посл. Филоф. — *Малинин В.* Старец Елеазарова монастыря Филофей и его послания. Киев, 1901.
- Правила — Смирнов В. И. Материалы для истории древнерусской покаянной дисциплины // Чтения ОИДР. 1912. Кн. 3. Отд. 2.
- Пролог — Пролог. Ркп. БАН. 31. 6. 5.
- Сим. лет. — Симеоновская летопись // ПСРЛ. Т. 18. СПб., 1913.
- Сим. Послов. — Старинные сборники русских пословиц, поговорок, загадок и проч. // Сб. ОРЯС. СПб., 1899. Т. 66. № 7.
- Систима — Книга Систима, или состояние мухаммеданския религии. СПб., 1722.
- Сказ. Авр. Пал. — Сказание Авраамия Палицына / Подгот. текста и коммент. О. А. Державиной и Е. В. Колосовой. М.; Л., 1955.
- Сказ. о ц. Фед. Ив. — Сказание о царстве царя Феодора Иоанновича // РИБ. СПб., 1909. Т. 13.
- Сказ. пов. об Аз. вз. — «Сказочная» повесть об азовском взятии и осадном сидении в 1637 и 1642 гг. // Воинские повести древней Руси. М.; Л., 1949.
- Сл. и поуч. против языч. — *Гальковский Н.* Борьба христианства с остатками язычества в древней Руси. Т. 2 // Записки Моск. Археолог. ин-та. М., 1913. Т. 19.
- Стоглав — Стоглав. Казань, 1887.
- Суб. Мат. — Материалы для истории раскола за первое время его существования / Под ред. Н. Субботина. М., 1874. Т. 1.
- Там. кн. — Таможенные книги Московского государства XVII в. М.; Л., 1950. Т. 1.
- Травник Любч. — Травник (Лечебник). Ркп. ГИМ. Увар. № 387.
- Требник — Требник. Ркп. БАН. Арх. д. № 72.
- ХИМ — *Истрин В. М.* Хроника Иоанна Малалы в славянском переводе. Кн. 7 // Сб. ОРЯС. СПб., 1911. Т. 89. № 3.

Н. М. АБАКАРОВА

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СЕМАНТИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ТЕКСТА

Согласно «Философскому энциклопедическому словарю», «игра» — термин, обозначающий широкий круг деятельности, противопоставляемой обычной утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности [ФЭС 1983: 195]. Именно антропологическим стремлением к игре объясняют когнитивные теории бескорыстный характер юмора. Сама теория игры рассматривается как один из интерпретирующих подходов к феномену комического, а комический текст как один из видов языковой игры [Панина 1996: 3]. В своей книге «Русский язык в зеркале языковой игры» В. Санников определяет языковую игру как некоторую неправильность и (или) необычность, осознанно и намеренно допускаемую говорящим [Санников 1999: 454]. Следует уточнить, что когда мы имеем дело с художественным текстом, любые проявления языковой игры являются намеренными (со стороны автора), даже если они не осознаются персонажами, т. е. участниками фиктивной коммуникации. Можно согласиться с мнением ученых (в частности, Н. Уваровой [Уварова 1986: 3]), полагающих, что понятие «языковая игра» шире понятия «игра слов» и включает его в себя как разновидность. Заметим только, что в своем исследовании мы придерживаемся расширительного понимания игры слов, отраженного в Оксфордском справочнике английского языка: «Игра слов — любое изменение или использование слов для достижения юмористического, иронического, драматического, критического или другого эффекта» [The Oxford Comp. 1992: 787]. Лексико-семантический уровень текста предоставляет наибольшие возможности для языковой игры, которая реализуется при помощи целого ряда приемов (механизмов). Традиция языковой игры прослеживается в английской художественной литературе на протяжении

нескольких веков — от елизаветинского периода до художественных текстов эпохи модернизма. В рамках нашего сообщения мы рассмотрим некоторые примеры языкового обыгрывания в ранненоанглийской драме, а также в классических произведениях детской литературы — дилогии А. Милна о Винни-Пухе и 2-х книгах о Питере Пэне Дж. Барри.

Неограниченные возможности для разного рода переосмыслений лексических единиц в драме Возрождения обуславливаются такой типологической особенностью ранненоанглийского слова, как нестабильность словесного знака в плане выражения и в плане содержания. В отличие от языка средневековой литературы (включая язык Чосера и авторов XV в.), где семантические средства играли весьма незначительную роль в системе художественного произведения, язык ранненоанглийской драмы дает нам многочисленные примеры экспериментирования со словом и его каламбурного обыгрывания, что вполне соответствует «игровой» природе Ренессанса, пришедшего на смену «готической серьезности» Средневековья. По определению М. Бахтина, «ренессанс — это прямая карнавализация сознания, мировоззрения и литературы» [Бахтин 1990: 300]. Массовое увлечение каламбурами в XVI в. объясняется особыми художественными функциями, которые на них возлагали. Как заметил М. Мэхуд, «в игру слов елизаветинцы играли серьезно» [Mahood 1957: 9]. Анализ текстов показывает, что обыгрыванию подвергаются и антропонимы, и аппеллятивы. Личное имя в языке Шекспира (а также Б. Джонсона, Флетчера, Бомонта) — это единица, обладающая сложной семантической структурой. Результатом семантического взаимодействия имени с омонимичным ему аппеллятивом является смена денотата, референтной отнесенности, актуализации коннотативного элемента и, в некоторых случаях, видоизменении морфологической структуры. Например, во II части Генриха IV (после того, как Фальстафа вывалили в Темзу вместе с грязным бельем) происходит диалог между ним и миссис Куикли, где каламбурно обыгрывается имя (Mistress Ford) и омонимичное ему слово ford (река, вода). Одновременно происходит оживление этимологии антропонима. Коннотативный элемент может контрастировать с внешним и внутренним обликом его носителя. В «Мере за меру» имя комического персонажа обыгрывается Эскалом, который использует облигаторное имя Помпей (Великий), чтобы подчеркнуть несоответствие высокой оценочной коннотации этого имени его носителю. Реализация трансформаций во всех случаях каламбурного обыгрывания может носить как эксплицитный, так и имплицитный

характер. С подобным явлением мы встречаемся и в текстах эпохи модернизма. В «Доме на Пуховом перекрестке» Милна мы находим сочетание слов «The Beetle family» с возможным двойным прочтением: (1) семья Битлов и (2) семейство жесткокрылых. В повести «Питер Пэн и Венди» Барри есть эпизод, где называются по именам мальчишки из отряда Питера: Tootles (звук трубы или флейты, либо речь, где больше звона, чем смысла), Nibs (his nibs — его милость), Slightly (слегка, легко) и Curly (кудрявый). Вспоминается сцена вербовки войска Фальстафом, где говорящие имена шутовского характера (Mouldy, Shadow, Wart, Feeble) обыгрываются в каламбурах, построенных на омонимии и многозначности с привлечением лексики, способной раскрыть их значение. Таким образом, мы имеем дело с семантической перекличкой, пусть и неявной.

В основе языковой игры лежит явление семантической неоднозначности в лексике, главные типы которой — полисемия и омонимия. В «Ричарде III» есть диалог, где королева Елизавета намеренно понимает слово «quick» в значении 'живые', а не 'поспешные':

K. R.: Your reasons are too shallow and too quick.

Q. E.: O no, my reasons are too deep and dead — Too deep and dead, poor infants, in their graves.

В данном случае языковая игра носит прагматический характер, ее цель — обличить противника. Только контекст дает возможность понять психологические мотивы, социальные установки и ролевые отношения участников коммуникации, в результате которой меняется значение или рождается новый смысл слов. В повестях Милна игра, как правило, носит характер безобидной насмешки или доброй улыбки. Так, песенка Пуха характеризуется как «fluffy song» — реализуются сразу два значения прилагательного «fluffy» — 1) пушистый, ворсистый (поет, вытирая пасть лапой); 2) сбивающийся, оговаривающийся (что видно из текста самой песенки). К широко распространенным видам языковой игры следует отнести переосмысление образности лексических единиц (метафоризацию, деметафоризацию и реметафоризацию). Особенностью подобных трансформаций можно считать то, что меняется только синтагматическое содержание слова (смысл), в то время как парадигматическое (значение) остается прежним. У Шекспира Беатриче просит Бенедикта: Kill Claudio.

Ben.: Ha! not for the wide world.

Beat.: You kill me deny it.

Исходная структура и трансформ имеют одно значение «убить», однако в реплике-стимуле смысл слова является буквальным, а в реплике-реакции смысл можно квалифицировать как образный. Оживление стершегося метафорического смысла устойчивых выражений — один из излюбленных видов языковой игры в разные эпохи. Когда Барри пишет о Венди: «Now Wendy was every inch a woman, though there were not very many inches...», то обыгрывание устойчивого выражения «every inch a woman» с учетом роста девочки (в дюймах) создает юмористический эффект. В ранненовоанглийской драме впервые появилась игра слов, основанная на преднамеренной ложной этимологии. К примеру, в «Двенадцатой ночи» на призыв: You must confine yourself within the modest limits of order; сэр Тоби отвечает: Confine! I'll confine myself no finer than I am. Очевидно, что слова confine и finer не являются базовым и производным словами, однако сближаются на основе ложной этимологии. Еще несколько видов обыгрывания осуществляются путем небольших видоизменений одного и того же словесного материала: сгущения, разложения, сокращения составных слов, а также перестановки составляющих их единиц. В детской литературе при помощи таких манипуляций над словом обыгрываются типичные детские ошибки в произношении. Но есть и другие примеры: All I did was I coughed — said Tigger. / He bounced — said Eeyore / Well, I sort of boffed — said Tigger. «Boffed» — слово, образованное сложением начального и конечного компонентов глаголов «bounce» и «cough», представляет собой результат все более популярного способа словообразования — слияния.

Основная функция языковой игры — создание иронии и всех оттенков комического. Неожиданный переход от одного значения к другому, внезапная смена контекстуальных рамок, фреймов, ассоциативных полей в речи персонажей вызывает смех независимо от того, имеют ли они осознанный или неумышленный характер. Языковая игра служит одним из средств создания речевой характеристики персонажей. Количественное и качественное соотношение различных видов языковой игры отражает индивидуальные особенности речи персонажа, свидетельствует о его интеллектуальном уровне, определенных чертах характера и т. д. Социолингвистический аспект словесного обыгрывания состоит в том, что разного рода семантические трансформации могут свидетельствовать как о намеренном, так и помимовольном выражении социального статуса. Так, о низком социальном статусе персонажа, его культурном, образовательном уровне свидетельству-

ют случаи паронимических смешений, которые представляют собой речевую ошибку (ими пестрят высказывания комических персонажей Шекспира — констебля Тупицы, стражника Кизила, миссис Куикли, а также малограмотных бакалейщика и его жены из пьесы Ф. Бомонта «Рыцарь пламенеющего пестика». Повышенное количество импликатур в речи, напротив, повышает статус говорящего в глазах адресата и статус адресата в собственных глазах; свидетельствует о гибком уме персонажа. Игра слов может носить завуалированный враждебный характер в тех случаях, когда один из коммуникантов в силу разных причин не может открыто выразить свое отношение к другому. К примеру, Гамлет, пока лишь интуитивно чувствуя вину Клавдия, провоцирует его тем, что говорит загадками. Позволяя себе иронизировать над лицом, облаченным высшей властью, Гамлет ставит под сомнение статусный вектор короля. Вообще, иерархические отношения в драме Возрождения постоянно нарушаются. Что касается рассматриваемой нами детской литературы, то фактор возраста является определяющим в целом ряде случаев языковой игры.

Большим полем для аналитической работы является исследование концептуальных основ английской художественной картины мира на основании данных языковой игры. Особый интерес представляет лингвокультурологический концепт «wit», который репрезентируется в процессах семантического переосмысления лексических единиц, каламбурах, сдвигах в значениях слов. Замечено, что английский юмор связан с феноменом слова. Отсюда любовь к игре слов и игре вообще. Традиция языковой игры в английской литературе глубоко укоренена в английском характере. Для лингвистов же изучение проблемы языковой игры неотделимо от разработки вопроса о слове как творческой форме динамического становления смысла.

ЛИТЕРАТУРА

- Бахтин 1990 — *Бахтин М.М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990.
- Панина 1996 — *Панина М.А.* Комическое и языковые средства его выражения: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 1996.
- Санников 1999 — *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.

- Уварова 1986 — *Уварова Н. Л.* О соотношении понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур». Деп. в ИНИОН РАН. Горький., 1986.
- ФЭС 1983 — *Философский энциклопедический словарь.* М., 1983.
- Mahood 1957 — *Mahood M. M.* Shakespeare's Wordplay. Methuen., 1957.
- The Oxford Comp. 1992 — *The Oxford Companion to the English Language.* Oxford., 1992.

Н. А. АБИЕВА, О. В. ГАЙШИНА

ИГРОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПОСТРОЕНИЯ НАРРАТИВА В ЭЛЕКТРОННОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Современные средства массовой информации вносят свои изменения в традиционные жанровые формы, диктуя свои правила построения дискурса, в том числе и художественного. В последнее десятилетие благодаря бурному развитию сети Интернет произошло, с одной стороны, резкое увеличение информационного поля, а с другой — изменились формы подачи самой информации. Традиционные бумажные носители уступают место электронным, основанным на интерактивности — тесном взаимодействии пользователя с компьютером в диалоговом режиме. Новые мультимедийные возможности способствуют модификации традиционных жанров и типов текста. Происходит не просто смена носителя, а активно разрабатываются новые литературные формы, средой обитания которых может быть только виртуальная реальность (ВР) — гиперпоэзия, гиперроман, гиперрассказ.

Уже сейчас в европейской, американской, латиноамериканской и отчасти русской литературах насчитываются сотни произведений так называемой сетературы, или киберлитературы, среди которых есть имена, получившие широкое признание (M. Joyce, S. Molthropе, J. Willson, S. Strichland, J. Malloy, E. Кас etc.). Не менее обширна и критическая литература, посвященная изучению этих литературных артефактов.

Первое, что обращает на себя внимание, — это сходство, по крайней мере внешнее, подобных произведений с компьютерными играми, на которые «подсело» последнее поколение тинейджеров. Повальное увлечение «стрелялками», стратегиями и симуляторами стало знаковым явлением для современной эпохи. Погружаясь в виртуальные миры, «человек играющий» уподобляется демиургу, воле которого подвластно все в этой фантазийной вселенной — он может победить мировое зло (а может и утвердить его господство), может создавать цивилизации (а может их стирать с лица своей планеты), может симулировать жизнь своего соседа (а может издеваться над ним, удовлетворив свое тщеславие). У игрока имеется довольно большой набор стратегий поведения в зависимости от типа игры, но в каждой игровой сес-

сии — он главный, всегда повелитель и чаще всего победитель (если, конечно, стал ассом). Основанные на видеоряде, компьютерные игры превосходят по смелости фантазии воображение среднего человека, а возможность управлять этим захватывающим дух миром необычайно манит игрока. Виртуальный характер компьютерных игр, их сходство с ментальным пространством человеческого сознания, которое получает реализованное воплощение на экране монитора, — это то, что делает их уникальными в сравнении с традиционными видами игр, которыми до этого пользовалось человечество, и это то, что роднит эти игры с различными формами литературного творчества. При разработке всех этих игрушек не столько заняты вопросами технического усовершенствования систем и программного обеспечения (как можно было бы ожидать), сколько проблемами поиска оригинального сюжета игры, детальной проработкой ролей игроков и места действия. Все это очень похоже на проблемы, которые мы традиционно считаем истинно литературными. Но и возникающие электронные художественные тексты по форме все больше напоминают игры, и решение вопроса о соотношении игрового и собственно литературного начал в этих произведениях следует искать на стыке нарратологии и лудологии. Однако прежде чем обратиться непосредственно к теме игровой стратегии построения нарратива в электронном художественном гипертексте, необходимо остановиться на некоторых сущностных характеристиках игры.

Онтологическая и гносеологическая составляющие игровой деятельности. Понятие игры, ставшее столь актуальным в связи с бурным развитием информационных технологий, которые привели к порождению целого «играющего» поколения, на самом деле имеет гораздо более давнюю историю и неотъемлемо от понятия человеческой жизни. С одной стороны, игра может рассматриваться как природное явление, присущее всем высокоразвитым живым системам. С другой — игра имеет прямое отношение к социальной стороне бытия, а значит — к языковой и речевой деятельности человека. Для филологов особенно знаковыми стали работы Й. Хейзинга и Л. Витгенштейна: первый придал игре статус всеобъемлющей категории, а второй ввел понятие языковой игры как основы функционирования естественных языков. Но несмотря на то, что понятие игры осознается всеми членами любого этноса как объективно существующее социальное явление, определение самого термина сталкивается со многими не-

разрешимыми проблемами, главная из которых состоит в невозможности определения, где кончается жизнь и начинается игра.

В своей попытке описать понятие игры Хёйзинга пробует учесть все аспекты, составляющие суть явления, но трудно согласиться с тем, что все они однозначно применимы только к игре, поскольку все они могут одновременно ассоциироваться с разными видами человеческой деятельности. Главное, на что не дает ответа Хёйзинга, это — где проходит граница между игрой и жизнью (да и возможно ли установить пределы игры?): «...игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением „инобытия“ в сравнении с „обыденной“ жизнью» [Хёйзинга 1997: 45]. В этом описании учитываются основные параметры: 1) процесс игры («добровольное поведение или занятие»; 2) правила этого поведения (заданная модель, в соответствии с которой осуществляется *порядок* действий или поведение); 3) цель занятия (по Хёйзинга заключающаяся в самом процессе игры, с чем трудно согласиться, поскольку игра интенциональна и зачастую нацелена по получение результата); 4) эмоциональная составляющая (чувства напряжения и радости); и, наконец, 5) ощущение «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью» («ощущения» хотя и принадлежат области психофизиологического состояния, в данном случае скорее находятся в области предрационального, инстинктивного восприятия игрового «инобытия», мгновенное реагирование на игровую действительность как «нереальность»).

Понятие игры в высшей степени абстрактно и вместе с тем чаще всего игровое действо разворачивается в реальности. В таком случае, что собой представляет это ощущение «инобытия» в обыденной жизни? У Хёйзинга ответом на этот вопрос служит вся его книга, в которой он приходит к парадоксальному выводу о вездесущности игры и в конечном счете опровергает собственный тезис об «инаковости» игры.

Хёйзинга прослеживает социальные и культуросозидающие формы игры в разных областях общественной жизни и вынужден признать, что игра — это едва ли не всеобъемлющая категория: «В обсуждении темы мы старались так долго, как только возможно, придерживаться понятия игры, которое исходит прежде всего из позитивных и вполне очевидных ее признаков. Другими словами, мы брали игру в ее наглядном повседневном значении и

хотели удержаться от короткого замыкания ума, все объясняющего с позиций игры. Тем не менее к концу нашего изложения именно это подстерегает нас и понуждает к отчету» [Хёйзинга 1997: 201]. Не помогает даже попытка проведения границы между игрой и неигрой в плане противопоставления серьезного не-серьезному: основанный на серьезности игровой механизм ритуала или же процесс судопроизводства (о чем пишет Хёйзинга) никак не может ассоциироваться с чем-то комедийным, веселым.

Хотя этот явно особый статус игры в отношениях с реальностью несомненно присутствует. В этом-то и состоит главный парадокс игры — при интуитивном ощущении ее отчетливо проявляющегося особого статуса в культуре грань между нею и социальной реальностью провести очень сложно. Не удастся это и С. Л. Новоселовой: «Семантика понятия „игра“ всегда фиксирует некоторый отлет от реальности и шаблонной нормативности. Игра — это не настоящее, а нечто условное; модель, некоторая замысловатость. Для игры характерна вероятность результата и его необязательность, эфемерность» [Новоселова 2003: 7]. Но и Новоселова тут же делает допущение и пишет, что игра не всегда является игрой, а может утратить свою игровую сущность «в случае смещения мотива на получение нормативного результата» [Там же]. В сублимированном же виде понятие игры существует лишь в детской культуре и реализуется в полной мере в детских играх.

Продолжающиеся попытки дать адекватное всеобъемлющее определение игры могут быть названы успешными лишь с изрядной долей допущения и практически всегда остаются открытыми для критики, как, например, следующая дефиниция из «Большого энциклопедического словаря»: «Игра — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и др.; тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно с его исполнительскими формами). Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Свойственна также высшим животным» [БЭС 1997: 434]. Здесь, несомненно, ключевым является словосочетание «непродуктивной деятельности». Иными словами, высказывается мнение, что грань между игрой и жизнью следует проводить в соответствии со следующей оценкой осуществляемых действий: если они непосредственно ведут к обеспечению жизнедеятельности, то это не игра.

Если же эти же действия выполняются «понарошку», так сказать «вхолостую», то это игра. Это несомненно важное свойство, которое помогает разграничить виды деятельности на основе наличия/отсутствия угрозы самому существованию человека, что особенно заметно на примере войны и военных тренировок — игровой характер последних очевиден. Тем не менее, и в этом определении можно оспорить очень многое, начиная с того, что в нем полностью нивелируется такая важная составляющая игры, как установка на достижение определенного результата. Эта формулировка вступает в противоречие с последующим упоминанием спортивных и военных игр, в основе которых лежит состязательный характер, имеющий своей непосредственной целью именно победу, положительный результат, который носит ярко выраженный доминантный характер, отводя на второй план сам процесс такого рода игры.

Не менее спорен тезис и о непродуктивности магии и прочих ритуалов — в ранних человеческих сообществах эта сфера деятельности имела прямое отношение к обеспечению жизнеспособности коллектива, поскольку воспринималась как наисерьезнейшая охранная система, сводившая в систему и цементирувавшая фрагменты картины мира древнего человека. Ни о какой игре ради игры здесь не могло быть и речи. Данные обстоятельства заставляют задуматься над тем, что представление об игре нельзя рассматривать вне контекста времени, эпохи и этнопсихологии. Отношение к игре, как и отношение к другим базовым и небазовым понятиям человеческой культуры, со временем претерпевает изменения. И то, что первоначально имело глубокий практический смысл, постепенно утрачивало содержание, но сохраняло механизм действия и в результате приобретало иной статус, в том числе и игры. Таким образом, диахронический взгляд как на суть игры, так и форму игры непременно следует учитывать¹.

Вероятно, дать генерализованное определение единому понятию игры невозможно в принципе. Слишком велико разнообразие игровых форм, от конкретных, разворачивающихся в реаль-

¹ В уже цитировавшейся выше работе С. Л. Новоселовой сообщается о некоторых проведенных исследованиях культурно-исторического пути развития детской игры и приводится схема, в которой учитываются три взаимосвязанные вертикали развития: реальная жизнь этноса в его истории; рефлексия этносом событий своей жизни и отражение жизни этноса в игре детей. Но схема носит очень обобщенный характер, в ней не отражены специфические особенности игровой культуры разных этносов.

ном времени и пространстве, до умозрительных, фантазийных, протекающих вне временных и пространственных координат. Поэтому поневоле приходится иметь дело с теми представлениями об игре, которые адекватны отдельной ее форме в отдельно взятом этносе и отвечают утилитарным потребностям. И все же представляется, что в коллективной памяти этноса должны храниться опорные представления об этом понятии, послужившие основанием для всех последующих представлений об игре. Хёйзинга совершенно справедливо обратился к изучению семантических полей слов, обозначающих игру в различных языках.

Любопытно в связи с этим замечание Хёйзинги относительно довольно позднего происхождения игры. Он обратил внимание на то, что ни в одной из дошедших до нас мифологий нет божества игры, но есть изображения играющего бога. Кроме того, «на позднее происхождение общего понятия игры указывает также тот факт, что в индоевропейских языках мы не находим общего для них слова с таким значением» » [Хёйзинга 1997: 46]. Не встречается это понятие и в текстах Ветхого завета². Данная ситуация представляется весьма интригующей, поскольку, по крайней мере на первый взгляд, она нелогична. Мы прекрасно знаем о врожденной способности к игре у животных. Каждый из нас имеет возможность наблюдать, с какой самоотдачей и увлеченностью играют наши домашние любимцы, а зоологи подтверждают, что и в дикой природе игра не редкость: играют не только детеныши, но и взрослые особи. И от своей игры, по всей видимости, получают огромное удовольствие. Эта положительная эмоциональность игрового действия и у животных, и у людей, свидетельствует о нашей природной общности и о естественности игры, возникшей и развившейся из потребности на чисто эмоциональном уровне. В этом смысле игры животных и игры детей во многом схожи — в них доминирует именно эмоциональная стихия, удовольствие доставляет сам процесс игры, несущий в себе исключительно положительный заряд (а иначе ребенок и не будет играть!). В раннем возрасте все, что является источником отрицательных эмоций, инстинктивно воспринимается как угроза, уж если не физическому существованию, то эмоциональному равновесию. А поэтому эта естественность игры и ее неопасность для жизни (в отличие от других видов жизнедеятельности), возможно, была причиной того, что игра не требовала к себе пристального внимания: у человеческого существа было достаточно насущных проблем, которые

² Об этом факте сообщалось в докладе Е. М. Верещагина на конференции «Семантические поля игры».

взывали к осмыслению и безотлагательному разрешению. Игра могла и подождать.

Появление этого понятия у разных народов происходит в разное время, и представления о нем сильно расходятся. Еще Хейзинга обратил внимание на то, что некоторые народы, «у которых игра, так сказать, глубоко в крови» [Там же], имеют множество слов для ее наименования, а у других это одно единственное слово. По его мнению, особым богатством языковой лексики отличаются греческий, санскрит, китайский и английский языки.

Время возникновения понятия игры конечно же условно. Судить о его появлении мы можем лишь основываясь на присутствии в лексиконе языка слова, за которым закрепляется определенная семантика, отражающая это понятие. С момента введения в обиход слова «игра» и до закрепления за ним суммы значений, отражающих в совокупности данное понятие, проходит не одно столетие. Понимание синхронной картины концептуальных полей игры будет полнее, если дополнить ее диахроническим срезом. Поскольку языковое выражение понятия — это всегда оценка некоего явления, попытка его описания и фиксации сложившегося о нем впечатления (положительного или отрицательного) в менталитете нации, то анализ различных наименований этого понятия в одном и том же языке может в сумме дать интересные результаты. Но наряду с выявлением оценочных компонентов в семантике этих слов, особый интерес может представить ядерное значение каждого из них, вокруг обобщенной семантики которого и образуются те или иные концептуальные поля.

В главе «Концепция и выражение понятия игры в языке» Хейзинга дает интереснейший сравнительный анализ ключевых слов игры в самых разных языках, но вместе с тем многое в его исследовании остается невыявленным.

Имеет смысл проанализировать семантику ключевых слов в одном языке, чтобы выявить характеристики, онтологически присущие этому явлению.

Обратимся к английскому языку как одному из наиболее богатых наименованиями игры. Как отмечает Хейзинга, в прагерманский период не прослеживается единого слова, на основе которого могло происходить словообразование в родственных языках. Если в большей части германских языков наблюдается «пышное разрастание корня *spel*», то в английском языке это слово *play* (*n*) и *to play* (*v*), происходящие от англосаксонских *plega* (*n*) и *plegian* (*v*). Именно слово *play* оказывается в центре внимания Хейзинга, и, что удивительно, он даже не упоминает второго слова, одного

с *play* уровня обобщения значения — *game*. А между тем данное существительное³ употребляется не менее часто. Особенно любопытным представляется то, что в английском абсолютно нормативным является употребление обоих слов в одном словосочетании — *to play a game* как в прямом значении «сыграть в игру», так и в переносном «принять участие в каком-л. деле». Но каждое из них в отдельности выступает в качестве ядра большого количества языковых выражений, обозначающих разные аспекты игры.

«Оксфордский словарь этимологии английского языка» под редакцией К. Т. Ониенза среди первичных значений глагола *play* в древнеанглийский период приводит — «упражняться, развлекаться; играть на музыкальном инструменте; совершать резкие, быстрые движения». С XIV в. употребляется в значении «исполнять роль». Древнеанглийское *plegian, plægian* совпадает по значению со среднеголландским словом *pleien* — «танцевать, прыгать от радости, веселиться». Судя по приведенным значениям, первоначально англосаксонское *play* не отражало собственно понятие игры, но уже выражало некие действия и движения, доставлявшие положительные эмоции и совершавшиеся не всерьез. Действия эти как бы противопоставлены жизненно важным занятиям и являются отвлечением от них.

Вместе с тем можно говорить о том, что данный глагол изначально обладает многими оттенками игровой семантики с явно выраженной спецификой процессуальности — акцентируется действие, совершаемое в момент упражнения, тренировки, праздника.

Это же игровое действие лежит в основе значения и существительного *play*, которое, согласно все тому же словарю Ониенза, с древнеанглийского периода употребляется в значениях «быстрое движение, упражнение, спорт; с XVII в. — прекращение работы, период праздности; с XIV в. — театрализованное представление; с XVI в. — поступок, поведение, как в выражениях *fair play* (честный поступок, честная игра), *foul play* (бесчестный поступок)» [The Oxford Dictionary 1985: 687].

Эти же основные значения слова, обозначившиеся в раннеанглийский период, дают и современные толковые словари английского языка, например, «Словарь английского языка XXI в.» издательства «Чеймберс» под редакцией М. Робинсон (Chambers 21st Century Dictionary):

³ Малоупотребительная глагольная форма *to game* употребляется в одном единственном значении «играть в азартные игры» и является синонимом более частотного в этом значении слова *to gamble*.

play

- v** 1. применяется преимущественно в отношении детей: проводить время в забавах <...> 2. изображать (в шутку); вести себя несерьезно. 3. принимать участие в чем-л. (в веселой забаве, игре, спортивной игре, матче, раунде и т. д.). 4. (*также play against someone*) состязаться с кем-л. (в игре или спорте).
- n** 1. игра как форма отдыха; забава, увеселение. 2. процесс игры, выступление в спорте и т. п. 3. *разг.* поведение; стиль поведения. 4. пьеса (театральная).

И этимология слова, и закрепленные за ним значения в современном языке свидетельствуют, что на уровне глубинной семантики характерна экспликация длительности игрового действия. Здесь наблюдается явная ориентация на фактор времени, процесс игры, сопряженный с получением удовольствия от совершения «ребяческих» действий, быстрых движений и т. д. Следует добавить, что данные четыре основных значения *play* реализуются и в большом количестве устойчивых выражений с этим словом. Все они основаны на семантике игрового действия, но с переоценкой значения. Перенос значения, как свидетельствуют данные этимологических исследований, отраженные в «Оксфордском словаре», начинается очень рано, и интенсивность этого процесса не идет на убыль. Вот лишь некоторые примеры из «Фразеологического словаря» А. В. Кунина:

- отдых, развлечение, забава (особенно о детских занятиях): *child's play* (пустяковое дело), *to play a joke on smb* (подшутить над кем-л.),
- участие в спортивных и прочих состязаниях: *to hold smb in play* (доказывать много хлопот; изматывать соперника),
- представление (по типу театрального действия): *a gallery play* (игра на публику), *to make a play for* (пускать в ход чары), *play a part* (играть роль),
- поведение: *to allow free (full) play to smth* (дать возможность развернуться), *fair (foul) play* (порядочное/подлое поведение), *to play double/fast* (вести двойную игру, лицемерить), *to play alone game* (действовать в одиночку).

Представляется, что формирование на основе *play* процессуального аспекта семантики игрового действия было онтологически обусловлено: в язык естественным образом проникает наименование одной из форм человеческой деятельности, сопутствующей всей жизни, пусть и не жизненно важной. О том, что игра не вхо-

дила в круг примарных понятий и явлений, как раз и свидетельствует тот факт, что для обозначения игровой семантики этого понятия изначально используется слово, ранее применявшееся для обозначения других действий. Можно, пожалуй, говорить о наличии метафорического сдвига: оживленная игра, ритмическое игровое действие, по сути, были все теми же резкими и быстрыми движениями, что и вошло в качестве основного элемента значения англосаксонского глагола *plegian* и существительного *plega*. Нам представляется, что ядром значения *play* становится онтологическая характеристика игры, вокруг которой и формируются соответствующие поля значений.

Если *play* реализует свое значение в двух частях речи — как глагол и как существительное, то *game*, как уже указывалось выше, в современном английском языке преимущественно употребляется в форме существительного. Слово также имеет англосаксонское происхождение (от *gamein*, *gamen*, *gomen*) и, как отмечается в этимологическом словаре Ониенза, обозначало «развлечение, увеселение, времяпрепровождение», совпадая в этом значении с *plege*. В англосаксонском существовал и глагол *gamenian*, *gamnian*, *gæmnian*, *gamian* со значением, также во многом близком глаголу *plegen*, — «играть, веселиться, принимать участие в состязаниях». Однако уже начиная с XIII в. за *game* закрепляется — «организованное развлечение, спортивная/ое игра/состязание, спортивная охота»⁴. С этого периода с *game* начинает ассоциироваться игровое действие, обязательно организованное, спланированное, смоделированное по каким-либо правилам. То есть акцент делается не на эмоциональность проживаемой игры в ее неопределенной длительности, а на разработанную на основе логики систему действий в заданных координатах — как чисто пространственных (строго оговаривается место проведения, количество участников, инструментарий, последовательность этапов и т. д.), так и с учетом временных параметров (такие игровые термины, как *тайм*, *гейм*, *сет*, *период*⁵ — это все свидетельства логического упорядочения отрезков времени для проведения игры). Эмоциональная составляющая значения уступает место продуманному моделированию. Теперь игра — это не просто спонтанно возникающие действия, доставляющие радость и веселье, а это целый ритуал, требующий

⁴ Именно в этот период *game* приобретает еще одно значение «дичь; мясо добытой на охоте дичи».

⁵ Все эти термины (теперь уже интернациональные) имеют английское происхождение и красноречиво свидетельствуют о богатом игровом наследии англичан.

тщательной подготовки, приобретения и оттачивания навыков, т. е. игре надо учиться. Чтобы получать удовольствие от сложной, но увлекательной игры, надо посвятить годы овладению мастерством игры. Иными словами, игра приобретает осознаваемый социальный статус и становится продуктом филогенеза.

Рано обозначившееся размежевание значений *play* и *game* с течением времени не только сохраняется, но и усиливается. «Словарь английского языка XXI в.» издательства «Чеймберс» фиксирует следующие аспекты значений *game*:

game

- n* 1. развлечение, времяпрепровождение. 2. снаряжение для игр <...>. 3. состязательное действие по правилам, требующее навыков. 4. отдельная игровая сессия, матч.

Еще более показательные дефиниции находим в словаре английского языка «Американское наследие»:

game

- n* 1. деятельность, сопряженная с развлечением; а *pastime: party games; word games*.
2. а. состязание, в том числе спортивное, во время которого игроки состязаются согласно установленным правилам: *the game of basketball; the game of gin rummy*.
- б. отдельная игровая сессия: *We lost the first game*.
- с. *games* игры (организованная атлетическая программа или состязание): *track-and-field games; took part in the winter games*.
- д. партия, гейм и т. п.: *It was too late in the game to change the schedule of the project*.
3. а. общее число баллов, необходимых для победы в игре: *One hundred points is game in bridge*.
- б. счет (во время игры): *The game is now 14 to 12*.
4. инструментарий, игровое оборудование, снаряжение: *packed the children's games in the car*.
5. стиль игры: *improved my tennis game with practice*.
6. Разг.
- а. набор действий, ведущих к выполнению занятия, особенно с оттенком состязательности и соблюдения правил: «the way the system operates, the access game, the turf game, the image game» («способ функционирования системы, правила доступа, пределы системы, репрезентательность» (Hedrick Smith)).
- б. бизнес, предприятие, проект: *the insurance game*.
- с. нелегальная деятельность, рэкёт.

7. Разг.

а. уловка, хитрость: *wanted a straight answer, not more of their tiresome games.*

б. расчет, замысел, план: *I saw through their game from the very beginning.*

8. В математике. Модель состязательной ситуации с учетом интересов участников и правил, охватывающих все аспекты состязания; используется в теории игр для выработки оптимальной стратегии действия каждой из заинтересованных сторон [The American Heritage 2000].

В каждой из перечисленных дефиниций содержится указание на сложно устроенный механизм игры и стратегию ведения игры, что должно способствовать достижению наилучшего результата. Устойчивые сочетания с *game* также сохраняют это первичное денотативное значение на уровне глубинной семантики: *to see through smb's game* — «видеть кого-л. насквозь» (букв. «хорошо разбираться в правилах чьей-л. игры»); *the game is up* — «план раскрыт» (букв. «механизм игры стал всем известен»); то же самое и в следующем выражении *to give the game away* — «открыть всю правду».

Особый интерес представляют словосочетания глагола *play* с существительным *game*, в которых специфическая семантика обоих слов становится очень заметной: *to play one's own game* — соблюдать собственные интересы; *to play the game for what it is worth* — использовать наилучшим образом; *to play a waiting game* — занять выжидательную позицию; *to play a winning game* — заниматься выигрышным делом и т. д. Но пожалуй лучше всего эти два аспекта семантики игры проявляются в выражении *to play the game* — поступать/действовать честно (букв. «играть/действовать строго по правилам игры»).

Следует также отметить то обстоятельство, что ни за словом *play*, ни за словом *game* в английском языке не закреплена ярко выраженной оценочной семантики, что, как известно, часто наблюдается в христианских культурах, в том числе и русской. В английском же следует скорее говорить об общем нейтральном, или даже близком к положительному, оценочном фоне. В концентрированном виде отношение англичан к игре выражено в очень популярной поговорке *All work and no play makes Jack a dull boy* (букв. «Бесконечная работа и никакого веселья превращают Джека в унылого парня»), которая явно противостоит русской — *Делу время, а потехе час*.

Это конечно не означает, что англичане пребывают в неведении относительно порочных, нечестных и прочих сторон игры.

Еще в XVIII в. все из того же англосаксонского корня *gamen* возникает глагол *gamble*, в составе значения которого и формируется этот сильный оценочный компонент — «играть в азартные игры, играть на деньги; спекулировать, играть на бирже; рисковать, делать ставку». Производные от этого глагола индуцируют те же значения: *gambler* — «азартный, записной игрок, картежник; профессиональный игрок; мошенник»; *gambling* — «азартная игра, игра на деньги»; *gamblesome* — «увлекающийся азартными играми, идущий на риск».

Таким образом, семантический анализ основных слов игры английского языка свидетельствует о том, что понятие игры реализуется через два представления об игре:

- как некоего действия, реализуемого на протяжении некоего отрезка времени и сопряженного с эмоциональными переживаниями;
- как некой модели, рационально разработанной и структурированной.

Следует отметить, что на подобный двойственный статус игры косвенно указывал и Хёйзинга, обращая внимание на то, что представление об игре у древних греков сильно отличается от представлений древних римлян: латинское *ludus*, являясь единственным наименованием игры, в составе своего значения имеет сильный компонент, обозначающий «школу, обучение», тогда как греческое *paidea* больше всего ассоциируется с детскими играми и весельем. Но в рамках разных языков и культур подобные отличия могут объясняться особенностями менталитета и психологии этносов и не могут признаваться убедительными. Совсем иное дело, когда раздвоение наблюдается в пределах лексикона одного языка.

В поисках дополнительного подтверждения мы обратились к словарям финского языка. Обнаружилось, что в финском языке всеобъемлющему русскому слову «игра» соответствует целый набор слов с разными оттенками значений:

игра — 1. *leikki, leikittely, leikinta, kisa(ilu), peli, peluu*. 2. (движение пузырьков газа) *helmeily*. 3. (быстрая смена света, красок) *leikki, leikittely, kisailu*; (изменчивость лица, глаз) *elehdinta, elehtiminen*. 4. (блеск драгоценных камней) *varikeikki, kimaltelu*. 5. (на музыкальном инструменте) *soitto*. 6. (исполнение сценической роли) *esitys, näyttö*. 7. (интриги) *peli* [Русско-финский словарь 1997].

Подробный лексико-семантический анализ всех приведенных значений может привести к интересным результатам, однако в контексте данного сообщения главный интерес представляют два слова, чаще всего употребляемые в финском языке и обладающие генерализованным значением. Это — *leikki* и *pelii*, которые в финско-русском словаре [Финско-русский словарь 1996] представлены через следующие дефиниции:

leikki s — 1. игра; забава; *lasten -it* детские игры. 2. шутка.

leikkia v — 1. (по)играть; ~ *nukella* играть с куклой; ~ *sotamihia* играть в солдаты; ~ *tutella* играть с огнем; ~ *jkn tunteilla* играть на чьих-то чувствах. 2. (по)шутить; шалить; баловаться; проказничать. 3. изображать; ~ *lasta* изображать из себя ребенка.

pelii s — 1. игра; встреча; партия; *lasten -it* детские игры; *ottaa osaa -in* принимать участие в игре; <...>. 2. игра, музыка. 3. инструмент (игры).

pelata v — 1. играть/сыграть (во что-л.); ~ *sakkia* сыграть в шахматы; ~ *jalkapalloa* играть в футбол. 2. играть (с кем-л.); возиться (с кем-л. или чем-л.); ~ *koiranpennun kanssa* играть со щенком. 3. играть/сыграть; *orkesteri -a* оркестр играет.

Как видим, на уровне обобщенной семантики и здесь наблюдается оформление ядра значения вокруг все тех же смысловых компонентов — *leikki* больше соотносится с процессом игры (проказничания, баловства), а *pelii* и глагол *pelata* отражают форму игры, причем, также как и в английском, присутствует «детская» коннотация в первом случае и «взрослая» во втором.

Таким образом, и данные финского языка подтверждают, что лексическая семантика ключевых слов наименования игры отражает онтологическую и гносеологическую двойственность самой природы игры. И если рассмотреть проявление этих особенностей на более обширном материале, включив фразеологические образования, то и в тех языках, которые эксплицитно не сохранили разделение этих функций игры в своем лексическом составе, все же удастся обнаружить и там аналогичную реализацию смыслов⁶.

⁶ Нами был проведен опрос среди аспирантов РГПУ им. А. И. Герцена. В нем приняли участие 28 человек в возрасте от 21 до 25 лет, которые должны были ответить на вопрос: «Какие ассоциации возникают у вас при произнесении слова „игра“?» Среди полученных ответов слова «дети, радость, веселье» и «правила» встречаются наиболее часто, что также подтверждает универсальный двухаспектный характер игры. Полностью ответы приведены в приложении к статье.

Наиболее ранним онтологически, по-видимому, следует считать аспект, заключенный в *play* и *leikki*, который ассоциируется с веселой ребячьей возней, тогда как *game* и *pele* являются продуктом сознательной рефлексии. На то, что в человеческих играх воссоздаются социальные отношения между людьми, неоднократно указывали психологи, в частности Д. Б. Эльконин [Эльконин 1999]. Это же отмечает нарратолог Фраска, обращая внимание на то, что *play activities* ассоциируются прежде всего с детьми, тогда как *games* больше соотносятся с контекстом взрослой жизни. Она считает, что объясняется это тем, что «*games* содержат в своем значении сильный социальный компонент, тогда как маленькие дети должны сначала социализироваться, чтобы оказаться способными осуществлять подобные действия. После этого периода начинают активно играть в игры (*games*) и это продолжается на протяжении всей взрослой жизни. Тем не менее понятия *play* и *game* одновременно сосуществуют и во взрослой жизни (но явно в разных пропорциях)» [Frasca 1999: 4].

Таким образом, анализ сумм значений, закрепленных за этими словами, позволяет прийти к выводу, что ядро каждого из них в отдельности соотносится с выше обозначенными двумя аспектами игры: *game* — это форма игры с набором правил, некое структурное образование, а *play* — процесс игры, от которого получают удовольствие.

Учитывая полученные результаты, попытаемся дать собственное обобщенное определение игры:

Игра — в самом общем смысле — это моделирование определенной ситуации с определенной целью. Интерес представляет как процесс моделирования (участие в игре), так и полученный результат.

В этом определении нашли отражение две сущностные характеристики игры — ориентированность на конечный результат-модель и процессуальность игры. Первая, пространственно-статичная, позволяет анализировать игры как структурные, семиотизированные явления, а вторая рассматривать их с позиций теории динамических систем, реализуемых во времени.

Эта двойственная природа игры уже обратила внимание специалистов по компьютерным играм. Для дифференциации этих двух аспектов игры Фраска предлагает (вслед за французским исследователем Caillois [1967]) ввести термины *paidea* (греч.) и *ludus* (лат.) для обозначения соответственно *play* и *game* и дает следующие определения:

***Paidea** — вся сумма физических и умственных действий, которые не имеют четко сформулированной цели и реализация которых сводится единственно к получению игроком удовольствия.*

***Ludus** — это особый вид **paidea**, определяемый как действия, организуемые в соответствии с установленными правилами, которые приводят к победе или поражению, выигрышу или проигрышу [Frasca 1999].*

В целом данные определения представляются удачными, за исключением того, что, на наш взгляд, употребление понятий победы и поражения, выигрыша и проигрыша излишне сужают цели, которые могут стоять перед *ludus*. Достаточно будет сказать, что конечной целью ее должна стать некая завершенная модель, которая может принимать самые разные формы — от футбольного счета, основанного на соотношении двух цифр, до создания некой конфигурации или чего угодно, в том числе и... текста.

Сравнение *paidea* и *ludus* со всей очевидностью показывает, что *paidea* носит несколько аморфный характер, ее границы четко не оформлены, тогда как *ludus* в своей основе имеет четкую структуру. Насколько высказанные соображения применимы к области литературной деятельности человека? Полагаем, что не только вполне применимы, но и могут в значительной степени внести ясность в наше понимание того, что собой представляют современные художественные тексты, в особенности электронные.

Игровой характер литературного творчества. В своей книге *Homo ludens* Й. Хёйзинга считает, что игра и состязание обладают культуросозидающей функцией. Вместе с тем, рассматривая проявление игрового начала в разных сферах культуры, Хёйзинга достаточно осторожен в отношении литературного творчества, усматривая непосредственную связь только между игрой и поэзией, которая реализуется с самых ранних времен в намеренной искусственности поэтического текста, его маркированности на всех уровнях композиции. Хёйзинга главным образом привлекает изысканная языковая игра в поэтических текстах. А между тем игровой характер литературы в целом достаточно очевиден, что отмечалось неоднократно, начиная с Платона. В последней редакции «Литературной энциклопедии терминов и понятий» (2001) в статье, посвященной игре, утверждается, что между игрой и литературой имеется много точек соприкосновения. Прежде всего, делается акцент на «присущей игре аномально высокой (в сравнении с реальностью) степени внутренней непредсказуемости», которая в значительной степени разделяется литературой. А. Е. Ма-

хов сравнивает читателя с игроком, который «помещен в ситуацию неопределенности, провоцирующую на ожидание продолжения». Игровые же ситуации, по мнению автора, напоминают иллюзорную реальность литературы. Нетрудно, однако, заметить, что все указанные совпадения сделаны на уровне аналогий и не вскрывают игровой сути литературы. На самом же деле между игрой и литературным текстом изначально существовали тесные взаимоотношения. Главным действующим лицом и игры, и литературы всегда является человек, поэтому социальный аспект этих форм творчества можно признать определяющим. Наиболее показательным сходство между так называемыми ролевыми играми и художественной литературой. Как отмечал Д. Б. Эльконин, неразложимыми единицами ролевых игр являются роль, сюжет, содержание и игровое действие. И, как известно, эти же термины и понятия всегда были ключевыми для понимания литературного нарратива. Не следует ли из этого, что вскрыв нарративную специфику обоих можно будет прийти к истинному пониманию игровой сути литературного творчества?

Действительно, все типы литературных (и не только) текстов могут быть описаны в тех же терминах, что и игра. Но все виды этой игры носят принципиально иной характер. Дело в том, что классические примеры игры — спортивные, детские, ролевые — разворачиваются в реальном пространстве и времени, они перцептуально воспринимаемы — наблюдаемы, осязаемы — т. е. проживаемы изнутри каждым участником игры. Каждая игра-*ludus* имеет свой набор правил, знание которых обязательно для всех игроков. Осведомленность о правилах формирует у игрока только инвариантное представление об общем ходе игры, ее цели и функции, но каждая игровая сессия реализуется «здесь и сейчас».

Сфера же умственной деятельности человека принадлежит ирреальному, условному пространству и времени. И если же рассматривать процесс создания литературных текстов как игру, то следует говорить о том, что эти произведения изначально были результатом воображаемой игры, протекающей в ментальном пространстве человеческого сознания, игры творимой воображением. Создавая фантазийный мир, автор обустроивает его, населяет вымышленными персонажами, придумывает их жизни и т. д. Он вовлечен в процесс творчества, или, другими словами, в процесс игры — *paidia*. Одновременно можно говорить о том, что он выступает в функции создателя игры, хотя при этом он не вполне свободен в своих действиях, поскольку должен придерживаться определенных правил игры.

Воплощение литературного замысла в конкретный текст есть плод творческих исканий, закономерный результат игры, являющий собой конечную цель (для автора). Литературная игра демонстрирует все характеристики *ludus*: набор правил, которыми, согласно принятому нами определению, должна обладать игра-*ludus*, находит отражение в литературной форме. В этом смысле понятие жанра вполне соотносимо с этим понятием, поскольку в его основе лежат определенные универсалии, составляющие канон жанра. В ходе развития культуры сложились устойчивые правила построения различных типов текста, представляющих собой ту или иную форму ментальной и языковой игры. Это позволяет говорить о том, что функционально-стилистические классификации отражают разные типы литературной игры-*ludus*. Особое место в текстовой типологии принадлежит нарративной форме.

Нарратив в игре и литературе. Современное понимание нарратива выходит за рамки лингвистики текста. Представление о нарративе как текстовой форме повествования, материализующей связный сюжет, уступает место более широкому его толкованию как явления дискурсии. С нарративной формой в философии, социологии и культурологии связывают формирование традиционного знания [Лютар 1998]. Признается, что трансляция знания осуществляется не исключительно в вербальной форме, но посредством самых разных кодов — языком жестов, при помощи различных визуальных изображений, языком танца и т. д. Один и тот же сюжет может быть рассказан языком кинематографа (даже при полном отсутствии речи, только языком визуальных образов), или в форме балетного спектакля, или в виде компьютерной игры. Нарратив отделяется от акта вербального повествования. М.-Л. Риап определяет его как ментальный образ или когнитивный конструкт, который активируется разными типами знаков [Ryan 2003: 2]. Однако следует добавить, что это сложно оформленный конструкт, структура которого образуется в соответствии с различными фреймами и сценариями.

Традиционно составными элементами нарратива считаются время и место действия, персонажи и события. Если мы обратимся к классической форме повествовательной стратегии, сложившейся до появления экспериментальной прозы XX в., то отметим в качестве ее основного дифференцирующего признака линейность, основанную на изложении логической последовательности описываемых событий. Композиционную схему произведения образует фабульный событийный ряд, организованный по логическим законам жизни — от естественного начала события к его логическо-

му завершению. Такая единая повествовательная стратегия образовывала главный проход в лабиринте текста и создавала основу для адекватной интерпретации разными адресатами. Последовательное развертывание фабулы нашло отражение в канонической композиции прозаического произведения: зачин/завязка — развитие действия — кульминация — развязка. Из всех типов художественного дискурса нарратив всегда признавался наиболее связным, поскольку строится именно на каузальной последовательности изложения.

Но эта же последовательность лежит и в основе любой игры: игра начинается, игроки действуют в соответствии с правилами, доводя игру до какого-либо логического завершения. При описании хода игры также часто говорят и о ее кульминации, обычно имея в виду наиболее напряженный момент противостояния, который оказывается переломным. Таким образом, и в этом обнаруживается единый игровой принцип построения как самой игры, так и развития сюжета.

Однако игра имеет ряд отличительных особенностей, которые до недавнего времени не могли использоваться в литературе. Дело в том, что игра-*ludus*, несмотря на то, что она регламентирует ход будущей игры целой системой правил, тем не менее предоставляет игроку возможность самостоятельного принятия решения на каждом отдельном этапе игры. В игре-*ludus* содержит целый набор возможных вариантов, а не конкретные последовательности действий, которые приведут к тому или иному результату. То есть во время отдельно взятой игровой сессии каждый игрок волен сам выбирать ту стратегию поведения, которая, по его мнению, должна привести его к успеху, и ход всей игры напрямую зависит от того, какой выбор он сделает из имеющегося у него набора опций. Игрок не является сторонним наблюдателем, он находится внутри игры, разворачивающейся в реальном времени и пространстве, он сам творит «нарратив» игры в процессе ее протекания, и в этом акте сотворения игровой модели он получает удовольствие от самого процесса — игры-*paidea*. Таким образом, если *ludus* — это общее понятие, то состоявшаяся отдельная игровая сессия вполне может быть описана в терминах нарратива.

Убедительная модель нарративного конституирования разработана В. Шмидом, который выделяет четыре нарративных уровня:

1. «Событие — это совершенно аморфная совокупность ситуаций, персонажей и действий <...>.
2. История — это результат смыслопорождающего отбора ситуаций, лиц, действий и их свойств из неисчерпаемого множества элементов

и качественных событий. <...> Отбор не только элементов, но и их свойств значит, что история содержит отобранные элементы событий в более или менее конкретизированном виде. Эти конкретизированные элементы даются в естественном порядке.

3. *Наррация* — является результатом *композиции*, организующей элементы событий в *искусственном* порядке.
4. *Презентация наррации* — это нарративный текст, который, в противоположность трем гено-уровням, проявляется как фено-уровень, т. е. является доступным эмпирическому наблюдению» [Шмид 2003: 158–159].

На этой модели хорошо видна роль автора-игрока: из имеющегося набора ситуаций он волен выбирать по собственному произволу только те, что представляются ему релевантными, и, в ходе намеренной рефлексии, творить историю, т. е. так интерпретировать отобранные им события, чтобы возник некий смысл, некое знание, которое затем обретает свое выражение, в случае с литературным произведением — вербальное.

При сравнении этого процесса образования нарратива классического художественного произведения с процессом формирования нарратива игры обнаруживается, что в литературной игровой сессии участвует только автор-нарратор. Именно он на этапе формирования ментальной модели нарратива рассматривает множественные варианты возможного развития сюжета и единолично принимает решение в пользу единственно правильного, с его точки зрения, решения. Читатель же выступает в роли пассивного наблюдателя, оторванного во времени и пространстве от самого акта сотворения литературной игровой сессии. Он получает готовый результат, продукт игры автора и находится в непростой ситуации: существует по крайней мере три времени, которые он должен учитывать — время сотворения нарратива, время нарративное и время прочтения нарратива. И хотя, как пишет В. З. Демьянков, процесс анализа дискурса всегда интерактивен [Демьянков 1995: 284], эта интерактивность не есть взаимодействие в режиме «здесь и сейчас».

Тем не менее адресата произведения вполне можно сравнить с игроком, хотя он и «вступает в игру» на позднем этапе. Любой текст представляет собой завершенное семиотическое образование, предназначенное для дальнейшего использования и оценивания. Вступая посредником между адресантом и адресатом, он способствует созданию дискурса. Воспользовавшись терминами классической семиотики и теории информации, процесс диалога можно представить в виде последовательности операций:

1. *Автор*: восприятие реальности — интерпретация — сотворение ментальной модели (в виде семантических форм мысли) — выражение (суть кодирование языковыми знаками).

2. *Читатель*: чтение (суть декодирование) — интерпретация — сотворение ментальной модели (в виде семантических форм мысли) — оценка.

Как видим, читатель осуществляет своего рода обратный перевод и, следуя по пути, проложенному автором, вступает в созданный тем фантазийный мир. Для возникновения диалога важно, чтобы адресат, также как и отправитель, играл по общим правилам, т. е. был бы знаком с правилами игры-*ludus*. Преемственность культуры обеспечивает это общее знание через системы канонов, отраженных в поэтиках, сводах правил написания различных текстов, критических работах и т. д. Диалогичность взаимоотношений автора и читателя не заканчивается только лишь прочтением. Интерпретация и прагматическая оценка, сформировавшиеся в сознании интерпретатора текста, выносятся во вне в форме обсуждения, речевой оценки, пересказа, т. е. в виде нового семиотического образования, адресованного, в свою очередь, другим индивидуальным сознаниям. Таким образом, игровое поле расширяется и дискурсия приобретает порой невиданные размеры.

Посмотрим на этот процесс с точки зрения когнитивной науки. В творческом процессе автора совмещаются оба аспекта игры — *paidea* и *ludus*: на этапе интерпретации и создания ментальной модели доминирует процесс игры, на этапе языкового кодирования — главным становится достижение результата. Читатель идет в обратном направлении: имея готовый результат — текст, он входит в дискурс, или игровое пространство автора, он наслаждается процессом игры. Но только в том случае, если эта модель отвечает его ожиданиям, что, как известно, бывает далеко не всегда.

Между игрой-*paidea* автора и читателя заведомо существует большая разница. В первом случае текст является результатом игры автора, во втором — это стартовая точка для начала игры, в которую вступает читатель. Но и в том и в другом случае игра протекает в индивидуальном сознании каждого из них, и сознания эти буквально нигде не пересекаются. В какой степени ментальная модель, возникшая у читателя после прочтения произведения, соответствует изначальной авторской модели, установить весьма сложно. Ментальные пространства одного и другого существуют независимо друг от друга, связующим звеном для обоих служит проекция виртуального мира одного из них в виде текста.

Все сказанное выше справедливо для книжной или бумажной формы творчества. Экспериментальная проза XX в. (импрессионизм, поток сознания, поэтика постмодернизма) — это все попытки преодолеть дистанцию между текстом и читателем, включить адресата в процесс проживания действия. В эпоху компьютерных технологий ситуация начинает меняться. Виртуальное пространство компьютерной памяти можно интерпретировать как модель некоего обобщенного ментального пространства, в котором уже в буквальном смысле происходит встреча сознаний автора и читателя.

В основе веб-коммуникации лежит реализованная с помощью информационных технологий концепция гипертекста, оперирование которым осуществляется по тому же игровому принципу, который используется в компьютерных играх: пользователь сети Интернет в интерактивном режиме осуществляет поиск и компоновку нужных ему информационных массивов.

Сам по себе *гипертекст* — это и есть огромный информационный массив, на котором заданы и автоматически поддерживаются ассоциативные и смысловые связи между выделенными фрагментами, понятиями, терминами или разделами. Гипертекст можно определить как нелинейную документацию, документацию, которая ветвится и взаимосвязывается, позволяя читателю исследовать содержащуюся в ней информацию, в последовательности, которую он сам выбирает.

На принципе гипертекстовой структуры строится большинство современных электронных художественных текстов. Прочтение гиперромана, например «Twelve Blue» Майкла Джойса, подразумевает блуждание в лабиринте текста по заранее никак не очерченному маршруту: адресат кликает мышкой по маркированным в каждом текстовом фрагменте словам или фразам и оказывается перенесенным в следующий отрезок текста, не имеющий прямой линейно-логической связи с предыдущим. Работает элемент случайности, а не заранее выстроенная автором композиция, предполагающая последовательное прочтение. Более того, само вхождение в текст не подразумевает единой завязки действия — на первой странице-заставке адресат опять же волен кликнуть мышкой на любой из отмеченных на схеме маркеров и оказаться в «саду расходящихся тропок».

Дальнейшее блуждание по этому «саду-лабиринту» осуществляется исключительно методом «случайного тыка» и никоим образом не обусловлено логикой самого повествования. Элемент логического упорядочения в таких случаях возможен лишь на уровне чисто механистического упорядочения последовательно-

сти «кликов»: сначала я буду активировать фрагменты/текстоны по первым маркированным в каждом из них элементам, затем по вторым и т. д. Подобный подход дает лишь иллюзорность некоей систематизации массива информации, никак не мотивированной содержанием собственно произведения.

Гипертекст, как известно, не является новейшим изобретением, и при желании его можно трансформировать в привычную печатную форму. А вот средой обитания *кибертекста* может быть только среда Интернет, поскольку он представляет собой синтез вербального фрагмента в привычной графической репрезентации с исключительно мультимедийными средствами — мультипликацией, звуковым оформлением и изображением в 3D-графике. Но принцип вхождения в кибертекст аналогичен приемам обращения с электронными гипертекстами и основан на интерактивности.

Такая механика обращения с текстом обусловлена прежде всего возможностями компьютерной технологии, которая едина и для компьютерных игр, и для кибертекстов. В первую очередь именно данное обстоятельство позволяет говорить о несомненном сходстве этих форм компьютерного творчества, а некоторые полагают, что между ними и не существует никакой разницы.

Процесс создания текста автором (если опустить чисто техническую часть, тем более что современные авторы используют специально разработанные компьютерные программы) сводится к написанию (собственно говоря, заготовке достаточного количества) фрагментов текста, или текстонов, в терминологии Э. Аарсета [Aarseth 1997]. В модели В. Шмида это соответствует первому уровню: автор задает аморфную совокупность ситуаций, материал, из которого может быть в дальнейшем создан нарратив. Если проанализировать текстоны уже упомянутого нами гиперромана М. Джойса «Twelve Blue», то можно увидеть, что в них содержится некоторая проработка персонажей, их характеров (данных в некотором развитии) и место действия. Что же касается собственно повествовательной линии, или фабулы, то она отсутствует. Именно ее и предлагается создать, оперируя имеющимися текстонами. Этот процесс во многом напоминает игру-puzzle: в распоряжении игрока-читателя имеется набор блоков, из которых он должен сложить некий смысл, произвести некое когнитивное вычисление. Если в puzzle цель заведомо определена — сложить конкретную картинку, то у читателя гипертекста задача намного сложнее — надо сложить неизвестно что. Или вернее, надо сложить нечто, что можно было бы назвать нарративом. Таким образом, участие адресата в действе по творению нарратива сводится к функ-

ции вмешательства в фабулу: из запрограммированных автором наборов опций в рамках единого гиперромана-*ludus* за время протекания одной игровой сессии игрок-читатель может реализовать одну из возможных стратегий прочтения, которая превратится для него в ретроспективный нарративный опыт. Смысл любого текста состоит из суммы всех возможных прочтений. У читателя гиперпроизведения имеет n -количество попыток создания новых смыслов путем создания все новых вариантов нарратива.

Киберлитература пробует решить проблему совмещения образа и слова принципиально иными для литературы средствами — вместо двухмерной плоскостной графики появляются анимационные 3D-изображения со звуковым оформлением. В этом случае текст абсолютно нематериален, поскольку не существует в фиксированной форме. Принципиальная новизна состоит в том, что благодаря мультимедийным технологиям усиливается значение невербальной формы коммуникации. Автор как бы выносит наружу все, что происходит в его сознании во время творческого процесса — со всеми его сомнениями, ассоциациями и вариантами, и предлагает читателю самому разобраться и из этих блоков «соорудить» некий смысл.

Выше, говоря об игре-*ludus*, мы отмечали ее интенциональность — стремление к достижению некой цели как одной из основ этой ипостаси игры. Насколько стратегия прочтения гиперромана отвечает этим требованиям? С одной стороны, цель вроде бы есть — из намеренно нарушенной логической последовательности событий требуется воссоздать (или создать?) связный текст, наполненный смыслом. В этом едином для автора и читателя виртуальном пространстве акцент делается как бы на индивидуальное прочтение-игру, читателю предлагается ощутить себя автором в подлинном смысле слова.

Однако на самом деле читателю отводится довольно незавидная роль — пусть из значительного, но все-таки ограниченного набора заготовок, попробовать слепить нечто, что будет напоминать художественное произведение. Множественность перестановок дает возможность создавать многочисленные нарративы, и в этой ситуации конечная цель утрачивает смысл. На первый план выходит механистический процесс игры-*paidea*, который в равной степени может доставлять и может не доставлять удовольствие. Интенциональность игры отходит на второй план, а на первый план выходит случайность. Моделирование случайных процессов не противоречит сущности игры, допускающей вероятность процессов. Текст-игра представляет собой соединение закономерных

и случайных процессов при явном доминировании случая. В игровой стратегии гипертекстового нарратива доминирует принцип неопределенности, что вступает в прямое противоречие с самим определением нарратива как линейно выстроенного повествования. В такого рода текстах нарратив уже строится не на каузальной последовательности событий, а на концептуальной сетке.

Вызывает сомнения и тезис о раскрытии у читателя креативных возможностей. На данный момент предельные возможности компьютерных программ накладывают ограничения на индивидуальную фантазию любой творческой личности — фиксированным набором рисованных трафаретов, единым набором цветовых решений, предельным набором схем моделирования. Все это заведомо обрекает электронную литературу (во всяком случае на современном уровне развития технологий — а в этой области все развивается весьма динамично) на невозможность передачи подлинно индивидуализированных чувств и впечатлений. На первое место выходит концепт и логика, познание отдельно взятого явления через набор заданных матриц. Эмоционально-эстетический компонент оказывается маловостребованным.

Рассмотренные нами взаимоотношения игры и нарратива позволяют говорить о том, что в разные периоды развития литературы используется различная игровая стратегия. Если до двадцатого столетия в основе литературы лежала классическая форма нарратива, ориентированная на создание конечного продукта, от которого можно было получить эстетическое удовольствие (преобладание игры-*ludus*), то в основе гипертекстовой стратегии построения нарратива лежит сам процесс создания, который может тянуться сколь угодно долго, но так и не привести к созданию конечного продукта (акцент на игру-*paidea*). В непрерывной череде получаемых конфигураций текста как бы осуществляется поиск гештальта текста. Во всяком случае, как нам представляется, пока гипертекст развивается в этом направлении.

ЛИТЕРАТУРА

- БЭС 1997 — Большой энциклопедический словарь. М.; СПб., 1997.
- Демьянков 1995 — Демьянков В.З. Доминирующие лингвистические теории в конце XX века // Язык и наука конца 20-го века. М., 1995.
- Демьянков 2001 — Демьянков В.З. Лингвистическая интерпретация текста: Универсальные и национальные (идеоэтнические) стратегии / Язык и культура: Факты и ценности: К 70-летию Ю. С. Степанова. М., 2001.

- Кунин 1984 — *Кунин А. В.* Англо-русский фразеологический словарь. М., 1984.
- Лиотар 1998 — *Лиотар Ж.-Ф.* Состояние постмодерна. М.; СПб., 1998.
- Новоселова 2003 — *Новоселова С. Л.* Игра: определение, происхождение, история, современность // Детский сад от А до Я. 2003. № 6.
- Русско-финский словарь 1997 — Русско-финский словарь / Под ред. М. Э. Куусинена и В. М. Оллыкайнен. СПб., 1997.
- Финско-русский словарь 1996 — Финско-русский словарь / Сост. И. Вахрос, А. Щербаков / Под. ред. В. Оллыкайнен, И. Сало. Таллинн, 1996.
- Хёйзинга 1997 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens: Статьи по истории культуры. М., 1997.
- Шмид 2003 — *Шмид В.* Нарратология. М., 2003.
- Эльконин 1999 — *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М., 1999.
- Aarseth 1997 — *Aarseth E.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.
- The American Heritage 2000 — The American Heritage Dictionary of the English Language. Houghton Mifflin Company, 2000.
- Chambers 21st Century Dictionary 2000 — Chambers 21st Century Dictionary / Ed. M. Robinson. Edinburgh, 2000.
- Eskellinen 2001 — *Eskellinen M.* The Gaming situation // Game Studies. V. 1 issue 1. 2001 // <http://www.gamestudies.org/0101/eskellinen>.
- Frasca 1999 — *Frasca G.* Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative // <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology>.
- Herman 2000 — *Herman D.* Narratology as a Cognitive Science // <http://www.imageandnarrative.be/narratology/davidherman>.
- Klevjer 1999 — *Klevjer R.* In Defense of Cutscenes // <http://www.uib.no/people/smkrrk/docs/klevjerpaper>.
- Kucklich 2003 — *Kucklich J.* Perspectives of Computer Game Philology // <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich>.
- The Oxford Dictionary 1985 — The Oxford Dictionary of English Etymology / Ed. C.T.Onions. Oxford, 1985.
- Ryan 2001 — *Ryan M.-L.* Beyond Myth and Metaphor — the Case of Narrative in Digital Media // Game Studies. V. 1 issue 1. 2001 // <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>.
- Ryan 2003 — *Ryan M.-L.* On Defining Narrative Media // <http://www.imageandnarrative.be/mediumtheory/marielauryan>.

ПРИЛОЖЕНИЕ

**Результаты опроса,
проведенного среди аспирантов РГПУ им. А. И. Герцена**

Цель опроса: Выявление ассоциативных рядов, формирующихся вокруг понятия «игры» в человеческом сознании.

Возраст участников: 21–25 лет.

Вопрос: Какие ассоциации возникают в вашем сознании при произнесении слова «игра»?

Полученные ответы:

- двор, дети, казино, деньги, риск, ложь, подыгрывание;
- «Что? Где? Когда?» (телепередача), победитель — проигравший, интеллектуальная игра, веселая игра, много людей, люди бегают и смеются;
- выигрыш, деньги, рулетка, авантюра, дети, песочница, ласки в постели, флирт;
- обман, развлечение, учеба, художественный прием, дети;
- дети, веселье, соревнование, ловкость, смех;
- развлечение, эмоции, спорт, соперничество, команды, жизнь; футбол, волейбол, баскетбол, шахматы, бадминтон и т. д. (игр много);
- дети, песочница, воздушный шарик; фильм «Игра»; ария «Что наша жизнь? Игра!»; веселость, несерьезность, нереальность;
- веселье, яркие игрушки, дети, смех, зеленая поляна, бег;
- казино, жизнь, весело, конкуренция, выигрыш, удовольствие, футбол, обман, маска;
- радость, «Поле чудес»;
- смех, дети, творчество, весело, шутки, головоломки, здоровье, отличное настроение;
- дети, котят, игровые концепции культуры (Й. Хёйзинга. «Homo ludens»);
- «Что? Где? Когда?» (телепередача); фильм «Игра»; мяч;
- компьютерный азарт, бесполезное время;
- научная (игра), игра в бисер, шахматная игра, любовная игра, игра на грани жизни и смерти, сюрреалистическая игра (автоматическое письмо), актерская игра;
- выигрыш;
- вся наша жизнь, маска, притворство;
- правила, организация, логика, дети, телеигра, футбол;
- жизнь; «Что? Где? Когда?»; спорт; олимпиада;
- вид деятельности, эмоции (положительные и отрицательные), адреналин, спор, соперничество, интеллектуал, нужно думать;

- правила, участники, условность (необъективная реальность), результат, намеренность;
- правила, мяч, судья, гол, болельщики, победа;
- карты, деньги, выигрыш, азарт, радость (разочарование);
- малыш, правила, логика;
- мячики, дети, смех, команда;
- любая игровая игра, спортивная игра;
- честная, детская, на телевидении, игральные кости, соревновательная, правила;
- веселье, общение, игрушки, дети, друзья, смех, лето, правила, хитрость, общество.

Г. Н. БОЛЬШАКОВА

ИГРА В ТЕКСТОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ РОМАНА В. НАБОКОВА «ЗАЩИТА ЛУЖИНА»

Серьезная словесная игра, как я ее понимаю, не имеет ничего общего ни с игрой случая, ни с заурядным стилистическим украшательством.

В. В. Набоков

1. Поэзия и поэтика игры. Великолепный спортсмен, шахматист и профессиональный составитель шахматных задач, Набоков как никто чувствовал поэзию игры. Начинаящий поэт и прозаик Набоков-Сирин в одном из очерков о боксерском поединке писал: «**Все в мире играет:** и кровь в жилах у возлюбленного, и солнце на воде, и музыкант на скрипке. **Все хорошее в жизни:** любовь, природа, искусства и домашние каламбуры — **игра**» [Сирин 1993: 166]. В сиринских очерках 1920-х гг. игра — это прежде всего спорт, который «**всегда веселил и увлекал человечество**» [Набоков 1999а: 14]. Ядро концептосферы *Игра* — ‘спорт’, ‘забава’, ‘развлечение’ — у Набокова, зрелого мастера, перемещается в центр; ядерными же компонентами становятся ‘творчество’, ‘фантазия’, ‘труд’. Так, уже в докладе, написанном к 75-летию со дня смерти Гоголя, читаем: «Я особенно подчеркиваю то, что Гоголь в этой первой части своей поэмы **наслаждается, играет, то отдается великолепному полету фантазии** (при этом, разумеется, **раз тридцать перечеркивая каждую строчку, но ведь в этом и есть игра**), то искусным, незаметным движением направляет ее туда, куда требует стройность целого, — **наслаждается, играет, лепит...**» [Набоков 1999б: 18]. Ближайшую периферию концептосферы стабильно занимают представления об игре всего сущего в мире как проявлении жизненных сил, жизненной энергии, субъектом игры выступает и человек, и природный объект: *играет кровь... и солнце на воде* (см. выше). Стабильными остаются и положительные коннотации *Игры* (см. выделенные лексемы с оценочной семантикой), причем всякая игра — а значит, и все узлы концептосферы — связаны с наслаждением (см. дважды повторенную синтагму — выделено в тексте о Гоголе). Как известно, величайшим из наслаждений Набоков считал литературу [Набоков 1998: 26–27], а свою задачу преподавателя литературы видел в попытках раскрыть «механизм чудесных игрушек — литературных шедевров»

[Там же: 477]. Итак, в индивидуально-авторском представлении концептосферы *Игры* актуализированы следующие смысловые связи: *Игра — Природа, Игра — Жизнь, Игра — Процесс творчества / Труд / Фантазия, Игра — Результат творчества*.

В наследии Набокова-публициста и Набокова-критика немало высказываний, которые органично входят в сегодняшний дискурс об как конститутивном признаке постмодернистской литературы вообще и творчества самого Набокова в частности. Игровое начало как константа собственного художественного творчества не раз декларировалось Набоковым. Л. Н. Рязгузова пишет по этому поводу: «Эстетическая аксиома Набокова: „Искусство — обман, игра, особая оптика“, — основана на представлении о литературе как „мерцающем посреднике“ между вымыслом и реальностью, как особой „призме“, отличной от прямого изображения или подобию жизни» [Рязгузова 2001: 5–6]. По меткому замечанию Ю. Д. Апресяна, «Набоков внедрил в набоковедение тезис, что он строит свои тексты как шахматные задачи» [Апресян 1995: 676]. Действительно, аналогия *текст — шахматная задача / шахматная партия* активно используется Набоковым и для объяснения принципов конструирования собственных текстов, и для интерпретации текстов чужих; эту аналогию находим и в «Других берегах» («Дело в том, что соревнование в шахматных задачах происходит не между белыми и черными, а между составителем и воображаемым разгадчиком (подобно тому, как в произведениях писательского искусства настоящая борьба ведется не между героями романа, а между романистом и читателем» [Набоков 1990б: 290]), и в предисловии к английскому переводу романа «Защита Лужина» («The Defense») («Вся последовательность ходов в этих трех главах напоминает или должна напоминать — один тип шахматной задачи, смысл которых не просто в том, чтобы найти мат в столько-то ходов, а в том, чтобы путем так называемого „ретроградного анализа“ доказать, что последним ходом черных не могла быть рокировка или что они должны были взять белую пешку en passant» [Набоков 1999в: 54]), и в литературоведческих работах (например, в характеристике Дон Кихота: «...как его ум представляет собой шахматную доску затмений и озарений, так и телесное его состояние есть сумасшедшее питье из лоскутьев силы, усталости, стойкости и приступов отчаянной боли» [Набоков 1998: 493]).

Сегодня подходить к изучению набоковских текстов с игровым инструментарием в качестве методологической базы стало общим местом: поэтика Набокова определяется исследователями

как *игровая*, набоковская техника последовательно описывается в терминах *Игры* (см. показательные в этом отношении работы последних лет: [Люксембург, Рахимкулова 1996; Люксембург 1998, 2001; Млечко 2000; Рахимкулова 2003]). В интереснейшей монографии Г. Ф. Рахимкуловой делается вывод о тотальности *принципа игры* в творчестве Набокова: «Набоковская проза — это мир игровых трансформаций и царство игры» [Рахимкулова 2003: 257]. Однако в понимании *игровой поэтики* и *игрового текста* существуют некоторые разногласия. Ю. Д. Апресян пишет, что «хорошая шахматная задача всегда имеет одно правильное решение» [Апресян 1995: 677], и поэтому, не отвергая в принципе возможность и необходимость многомерной интерпретации набоковских текстов [Там же: 673], рассматривает «Дар» как «роман-ребус», т. е. текст, имеющий один ключ, одну правильную интерпретацию. Другой исследователь набоковских текстов, А. М. Люксембург, конститутивным признаком *игрового текста* считает его амбивалентность: «Под амбивалентностью игрового текста понимается заключенная в нем установка на двух- или поливариантное прочтение, при котором автор таким образом манипулирует восприятием читателя, что тот нацелен на однозначное видение альтернативных возможностей прочтения (и интерпретации) как всего текста, так и его элементов» [Люксембург 1998: 18].

По-видимому, реализация принципов игровой поэтики не исключает возможности множественности интерпретаций, отсутствие которых повлекло бы за собой смерть текста: у каждого текста, отмечает Е. С. Кубрякова, как сверхсложного знака, «должна быть своя интерпретанта — свой, разъясняющий данный текст **новый текст**» [Кубрякова 2004: 517]. Текст вне множества интерпретант перестает накапливать и порождать информацию, т. е. превращается в вещь, подверженную энтропии, тогда как «любой текст есть сигнал, передающий информацию и тем самым уменьшающий, исчерпывающий количество энтропии в мире» [Руднев 2000: 14].

Сам Набоков, по-видимому, так настойчиво обращался к игровой терминологии, чтобы подчеркнуть отличие текста от жизни, искусства от реальности: «Литература — это выдумка. Вымысел есть вымысел. Назвать рассказ правдивым — значит оскорбить и искусство, и правду. Всякий большой писатель — большой обманщик, но такова же и эта архимошеница — Природа. <...> Природа использует изумительную систему фокусов и соблазнов. Писатель только следует ее примеру» [Набоков 1998: 28]. Следовать примеру природы и значит свободно предаваться play-игре, не забывая о законах искусства, налагаемых game-игрой.

Так понимавший игру и так писавший об игре художник просто не мог не создать романа об игре. В «Защите Лужина» счастливо совпали тема игры, сюжет игры и поэтика игры. Попытаемся в рамках небольшой статьи очертить обозначенные здесь проблемы в трех взаимосвязанных, перетекающих один в другой аспектах: языковая игра > игровая техника структурирования концептуального пространства¹ > языковое (лексико-семантическое и ассоциативно-образное) воплощение темы игры.

2. Собственно языковая игра. В тексте «Защиты» обнаруживается множество примеров собственно языковой игры, т.е. игры в узком понимании этого термина — как языковой шутки и лингвистического эксперимента [Санников 2002: 14, 32–35]. Рассмотрим в качестве примеров несколько набоковских экспериментов с фразеологическими единицами, в результате которых возникают индивидуально-авторские трансформации — семантические и формально-семантические. На основе расширения грамматической и семантической сочетаемости фразеологизма или его компонента, часто сопровождаемой повтором фразеологической единицы в целом или ее компонента, образуются семантические трансформации, порождающие:

- **семантическую двуплановость:** *Тучная француженка... предлажала его родителям, что сама возьмет быка за рога* <‘энергично возьмется за дело’>, здесь — возьмется объявить маленькому Лужину, что *с понедельника он будет Лужиным*, т.е. пойдет учиться в школу>, *хотя быка этого* <этого дела?, Лужина?, его возможной истерики?> *смертельно боялась* [Набоков 1990а: 5]²;
- **конверсию значения** (в нашем примере расширение сочетаемости — здесь игра идет не только на семантическом, но и на грамматическом уровне (окказиональное использование формы множественного числа) — приводит к «вычеркиванию» узуальных компонентов значения и реализации функции

¹ Пространство — термин многозначный: пространство понимается как созданное автором референтное пространство, как мир текста в целом и как текст в его пространственном измерении. Текст еще и пространство реализации идиостиля, и в этом смысле «Защита Лужина» может быть интерпретирована как пространство реализации игровой техники и игровой поэтики автора.

² Далее при цитировании текста «Защиты Лужина» будем указывать только страницу в круглых скобках.

иронического отношения к обозначаемому): ...каждый его фельетон в эмигрантской газете казался ему самому его лебединой песней <‘последним проявлением таланта’>, и Бог знает, сколько было этих <вычеркиваются компоненты ‘последний’, ‘единственный’> лебединых песен, полных лирики и опечаток <вычеркивается компонент ‘талант’> (41).

Формально-семантические трансформации (оказиональные варианты), основываются на замене одного из компонентов фразеологизма

- близким по звучанию словом (например, в персонажном дискурсе): *Не так страшен черт, как его малютки* (91);
- словом из другой денотативной области, но имеющим общие потенциальные или коннотативные семы со своим субститутом (ср. гораздо более тонкую игру в дискурсе авторском, где взаимозаменяемыми оказываются слова, связанные только коннотативными семами ‘общедоступность’, ‘пошлость’, причем одушевленное существительное заменяется неодушевленным, что характерно для поэтики Набокова вообще³; вторая «линия игры» здесь связана с указанием на тему книг и намеком на предсвадебные волнения Лужина, т. е. с обыгрыванием уже не словесных, языковых, а текстовых смыслов): *Кроме так называемых классиков, невеста ему приносила и всякие случайные книжонки легкого поведения, труды галльских новеллистов* (97).

Нередки в художественном идиолекте В. Набокова амальгамы⁴ — контаминации фразеологизмов, каламбурное значение в которых может возникать

в результате формальной или семантической близости компонентов фразеологизмов (в нашем примере объединение происходит на основе тематической близости компонентов (соматизмы *нога и рука*) и общей оценочно-характеризую-

³ Одушевление неживого и овеществления живого — характернейшая черта идиостиля писателя.

⁴ Термин принадлежит одному из персонажей «Дара» — поэту Кончееву: «...поговорим лучше „о Шиллере, о подвигах, о славе“, — если позволите маленькую амальгаму», — говорит он Годунову-Чердынцеву, имея в виду соединение строк А. Пушкина (*Поговорим о бурных днях Кавказа, / О Шиллере, о славе, о любви*) и А. Блока (*О доблестях, о подвигах, о славе*).

щей семантики фразеологизмов, в результате контаминации которых актуализируются противоположные потенциальные и коннотативные семы): *осматривая и подправляя эту «квартиру на барскую ногу <'богато', 'широко'>, снятую на скорую руку <'быстро', 'наспех'>», — как шутил отец, — она не могла отделаться от мысли, что все это только временное... (102).*

3. От языковой игры к игровой технике.

3.1. «Игра в мнения». Контактное употребление фразеологизмов или расширение границ лексической и семантической сочетаемости не обязательно связано с эффектом шутки, иронии или каламбура. В тексте «Защиты» гораздо больше примеров игры серьезной⁵. Иллюстрацией реализации такой игры может служить употребление частотного в «Защите Лужина» фразеологизма *сойти с ума*:

- 1) *он [маленький Лужин. — Г.Б.] подолгу замирал на этих небесах, где сходят с ума земные линии (17);*
- 2) *Лужин брезгливо подумал, что нынче все в доме сошли с ума... (24);*
- 3) *В его гениальность она [невеста Лужина. — Г.Б.] верила безусловно, а кроме того была убеждена, что эта гениальность не может исчерпываться только шахматной игрой <...>. Ее отец называл Лужина узким фанатиком, но добавлял, что это несомненно очень наивный и очень порядочный человек. Мать же утверждала, что Лужин не по дням, а по часам сходит с ума (74).*

И узуальное (второй пример), и окказиональное (образно-метафорическое значение в результате расширения сочетаемостных возможностей и актуализации внутренней формы в первом примере и небольшой сдвиг в значении в результате смыслового взаимодействия контактно употребленных фразеологизмов в последнем примере) использование фразеологизма в контексте развития темы игры (в первом примере в плане ретроспекции изображено одно из детских увлечений Лужина — прообразов большой игры, во втором дана оценка (с точки зрения героя) поведения взрослых, прервавших первый в жизни маленького Лужина сеанс

⁵ В обстоятельном исследовании функций игры слов у Набокова, предпринятом Г. Ф. Рахимкуловой, справедливо отмечено, что «в своей традиционной функции — комической — игра слов встречается у В. Набокова исключительно редко» [Рахимкулова 2003: 124].

шахматной игры, и, наконец, в третьем — представлено столкновение мнений по поводу психического и интеллектуального состояния взрослого Лужина) позволяет реализовать их сюжетообразующую функцию через акцентуацию мотива сумасшествия. В третьем фрагменте как бы в миниатюре, на микроуровне, представлен принцип структурирования всего текстового пространства как столкновения точек зрения, как своеобразной игры в мнения, прообразом которой служит одна из описанных в романе детских игр: *...она [невеста Лужина. — Г.Б.] чувствовала себя, как в детстве, во время той игры, когда уходишь из комнаты, а другие выдумывают про тебя разнообразные мнения* (60). В намеченной здесь игре в мнения важно отметить и текстовый смысл, выводимый из столкновения точек зрения — ‘гениальность Лужина исчерпывается только шахматной игрой’; и метатекстовый смысл — ‘изображение «работы» игровых моделей, применительно к разным персонажным сферам, — тоже своеобразная игра’, которую можно интерпретировать как игру с читателем, а, может быть, — и как структурирование будущего исследовательского дискурса как *игры в мнения*.

3.2. «Пузель». Более значимой для понимания способа структурирования смыслового пространства текста, чем модель игры в мнения, оказывается модель «пузеля». Так, Г. Барабтарло справедливо замечает, что «благодаря отчасти намеренно длинному описанию одного из дошахматных увлечений Лужина, „Защиту“ можно рассматривать как гигантскую складную картину, „пузель“ из разных кусочков» [Барабтарло 2003: 102], однако картина при этом получается «неимоверной сложности» [Там же].

Итак, «пузель» — складная картина для взрослых, вырезанная крайне прихотливо: кусочки всех очертаний, от простого кружка до самых затейливых форм, богатых углами, мысками, перешейками, хитрыми выступами, по которым никак нельзя было разобрать, куда они прилажаются (18). Текстовые фрагменты, как части складной картины для взрослых (набоковское для взрослых — и деталь в описании артефакта, функционирующего в референтном пространстве текста, и метатекстовый знак, который должен быть интерпретирован образцовым читателем в качестве рекомендации — обращаться с книгой, как с картиной), причудливо соединяясь, высвечивают не замеченные при первом чтении смысловые связи.

Проиллюстрируем работу принципа «пузеля» несколькими примерами, для наглядности представленными в виде таблицы.

Таблица 1.

(1) <i>Больше всего его поразило то, что с понедельника он будет Лужиным (5).</i>	<i>Но никакого Александра Ивановича не было (152).</i>
(2) <i>Защита Лужина</i>	<i>Больше всего его поразило то, что с понедельника он будет Лужиным (5).</i>
(3) <i>Сначала он бежал прямо лесом, шурша в папоротнике, скользя на красноватых ландышевых листьях <...>, он плакал на бегу, по-детски картаво чертыхаясь, когда ветка хлестала по лбу, — и наконец остановился, присел, запыхавшись, на корточки... (8).</i>	<i>И точно: деревья неожиданно обступили его, шуршал папоротник под ногами, было сыро и тихо. Он тяжело опустился, присел, очень уж запыхался, и слезы лились по лицу (82).</i>
(4) <i>Только сегодня, в день переезда из деревни в город, в день, сам по себе не сладкий, когда дом полон сквозняков, и так завидуешь садовнику, который никуда не едет, только сегодня он понял ужас перемены, о которой ему говорил отец. Прежние осенние возвращения в город показались счастьем (8).</i>	<i>Только в апреле, на пасхальных каникулах, наступил для Лужина тот неизбежный день, когда весь мир вдруг потух, как будто повернули выключатель, и только одно, посреди мрака, было ярко освещено, новорожденное чудо, блестящий островок, на котором обречена была сосредоточиться вся его жизнь. Счастье, за которое он уцепился, остановилось... (19).</i>

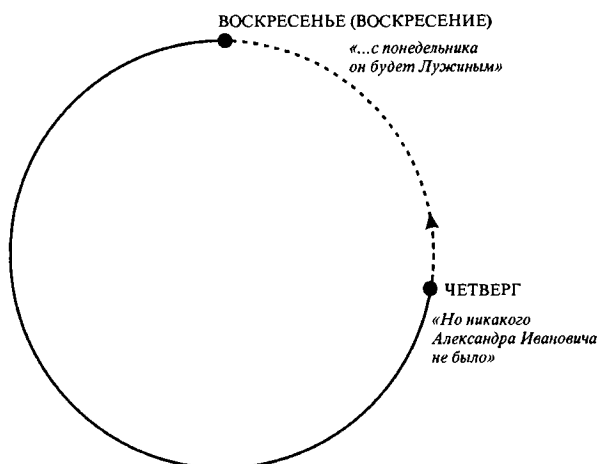
В таблице представлены крупные и мелкие детали текста-пузеля. К крупным, несомненно, относятся сопоставляемые фрагменты (1) и (2). О четком наложении сильных текстовых позиций романа — его начала и конца — писалось неоднократно⁶. Текстовые фрагменты (1) складываются таким образом, что происходит своеобразное замыкание круга: замыкается круг жизни, круг судьбы главного героя и замыкается круг времени (см. схему 1).

Первая фраза задает отсчет текстового времени — герою сообщили, что с понедельника он будет Лужиным, в воскресенье; уходит же Лужин из жизни (из мира текста) — выпадает из игры в четверг, следовательно, чрез три дня⁷ Александр Иванович (единственный раз имя героя называется автором в последней

⁶ См., например, в [Барабтарло 2003].

⁷ Видимо, не случайно именно третья глава посвящена описанию самого важного дня в жизни героя — того неизбежного дня, когда весь мир вдруг потух (см. фрагмент (4) в Таблице 1).

Схема 1. Круг жизни



фразе романа) снова будет Лукиным. Таким образом, *воскресение* превращается в *воскрешение* ('воскрешение') (эксплицитно не выраженные, обнаруживаемые только в результате сопоставления частей текста-картины, но несущие чрезвычайно важную подтекстовую информацию члены паронимической парадигмы), а время линейное, хронологическое трансформируется в метафизическое, мистическое. Образ круга воспринимается как символ преодоления линейности и одномерности времени, т.е. его конститутивных признаков: «Пространство трехмерно, время обладает лишь одним измерением — долготой. <...> Оно одномерно. Линия — это пространственная (геометрическая) метафора времени. Линейность — свойство времени, а также того, что в нем разворачивается» [Арутюнова 1997: 6].

Кажется, не было еще отмечено в набоковедении, как соединяются другие сильные текстовые позиции — я имею в виду заглавие и абсолютное начало текста (в таблице фрагменты (2)). Защита «рифмуется» с нападением и предполагает результат — исход: поражение или победу. Не случайно из синонимической парадигмы *удивить* — *поразить* — *ошеломить* Набоков выбирает именно *поразить*, что связано не только с наличием интенсемы в значении *поразить*, но и с просвечиванием второго значения — 'уничтожить', 'убить'. Знаменательно также, что страсть сына к шахматам также именно *поразил* старшего Лукина: *Страсть сына к шахматам так поразил его, показалась такой*

неожиданной и вместе с тем роковой, неизбежной <...> так это все было странно и страшно... (34). Сопоставление фрагментов (2) позволяет выявить и обозначить важный в текстовом концептуальном пространстве смысл 'защита обречена на поражение'.

Составление/наложение следующих фрагментов в нашей таблице не предполагает каких-то глобальных заключений о структуре мира текста; если продолжить использование набоковской терминологии, эти фрагменты можно назвать *мелкими кусочками* и *кружками* в общей картине, однако и их наложение позволяет выявить важные подтекстовые смыслы. В (3) дан один из многочисленных примеров реализации мотива *déjà vu* в тексте. Левый фрагмент изображает диктумную ситуацию возвращения домой маленького Лужина, правый — блуждания возвращающегося в дом невесты после игры с Турати измученного и уже больного Лужина. Наложение этих фрагментов интересно в плане обнаружения одновременной реализации двух биспациальных структур. Ю. И. Левин писал, что двумирность, двупространственность, биспациальность стала инвариантом поэтического мира Набокова [Левин 1998: 325]. Инвариант реализуется в двух вариантах — двух типах биспациальности: биспациальная структура типа Е/Р (Европа/Россия) воплощена в первом набоковском романе — «Машенька», структура второго типа Re/Im (мир реальный / мир воображаемый) реализована в «Защите Лужина» [Там же: 325, 352–354]. Мир Im в «Защите Лужина» — это мир шахматных представлений, мир, который заменяет Лужину реальность; биспациальность проявляется в смещении, соединении в сознании набоковского героя мира реального и мира воображаемого. В анализируемых фрагментах мир Im вмещает в себя мир Р: немецкий парк оборачивается русским лесом, поиски пути полубезумным Лужиным — поисками дороги домой, в Россию.

Фрагменты (4) не столь очевидно соединены в тексте-картине. На первый взгляд, их объединяет лишь репрезентация мотива счастья, но в левом контексте денотатом *счастья* является эмоциональное восприятие неприятного, ежегодно повторяющегося события — осеннего возвращения в город из загородной усадьбы, т. е. события, которое в качестве фелицитарного добра субъектом оценки не рассматривалось: употребление лексемы в позиции предиката эксплицирует смысл 'плохое событие X представляется счастьем по сравнению с более плохим событием Y'; в правом же контексте дано художественное воплощение *аналога горнего счастья на земле* [Шмелев 2000: 175] — счастья обретения смысла жизни в игре. И все-таки, если исходить из целого — из мира

текста, речь в обоих контекстах идет именно о *счастье*: синтаксический рисунок (смотри выделенные начальные синтагмы в (4)) и образная аранжировка изображения эмоциональных потрясений героя позволяют прочесть второй контекст реализации лексемы *счастье* как внутренне связанный с первым. Кроме того, в картине *неимоверной сложности* (Г. Барабтарло) целое (текстура) складывается из соположения не двух, а сразу множества фрагментов: смысловая корреляция между фрагментами (1) и (4) позволяет соотнести анализируемые контексты как изображение этапов процесса инициации. В первом контексте изображен начальный этап — только после обряда инициации в некоторых культурах «человеку дается имя» [Мамардашвили 2000: 264], — переживаемый маленьким Лужиным *ужас перемены* связан с обретением имени: *Больше всего его поразило, что с понедельника он будет Лужиным* (5). Переход во взрослое состояние, обретение имени — *названия, лица, отличия*, по Мамардашвили [Там же], — изображено Набоковым как встреча героя со счастьем. Если начальному этапу перехода границы маленький Лужин отчаянно сопротивляется, то завершение его оценивается им уже как фелицитарное добро. Но семантическая и образная аранжировка изображения обретения счастья в шахматной игре имплицитно мыслит о несчастье, т. е. происходит излюбленное Набоковым замыкание круга, хотя и на другом витке спирали. *Счастье* в правом контексте реализует амбивалентные смыслы: счастье — это и фелицитарное 'благо' (с точки зрения героя, жаждущего своего мира, своего *острова*), и 'неожиданная удача' (за которую можно ухватиться — *уцепиться* — чтобы ее не упустить, не выпустить из рук), и 'рок' (*избегнуть* воли которого никому не удастся), и 'судьба' (которая одна только и способна *обрекать* человека на что-либо). Вещно-пространственная метафора *счастья* (Лужин *уцепился за счастье*, как за движущийся, может быть — ускользающий, удаляющийся предмет) включена в развернутую пространственную метафору времени — потока, движущегося в разных плоскостях. Конечно же, не случайно *неизбежный день* пришелся на пасхальные каникулы — намек на второе рождение/перерождение героя: отныне Лужин будет пребывать в параллельном пространстве-времени, где земные законы не действуют.

Итак, использование принципа пузеля позволяет эксплицировать концептуально значимую подтекстовую информацию, высветить смысловые связи и проследить логику их развития в текстуальной ткани «Защиты Лужина». Описание детских увлечений, детских игр персонажей выполняет метатекстовые функции: Набоков

предусмотрел возможность разных стратегий интерпретации текста через наложение на модель текстового мира разных моделей игры.

4. Трагедия игры (лексико-семантическое и ассоциативно-образное воплощение темы). В литературе не раз отмечалась несвобода автора⁸ и в способах развертывания и — главное — в лексико-семантическом наполнении определенной темы: определенная тема задает и определенную языковую репрезентацию в тексте, т.е. художественное воплощение темы одновременно предполагает свободу и несвободу, креативность и автоматизм. Одной из констант поэтического мира В. Набокова является тотальная семиотизация действительности. Инвариантная формула *Жизнь — Семиотическая система* реализуется в вариантах: *Жизнь — Текст*, *Жизнь — Сон*, *Жизнь — Театр*. В «Защите Лужина» реализован вариант *Жизнь — Шахматная партия*. Готовым предметом⁹ для реализации обозначенной формулы служат шахматы, готовой ситуацией — шахматная партия. Имена готовых предметов и ситуаций отличаются повышенной активностью употребления, функционируют как текстовые знаки и источники образов.

Лексическую основу текста составляют слова с компонентами *игр-* (192 единицы) и *шахмат-* (всего 189, из них *шахматн-* — 103). О «семантическом поведении» основной лексики игры свидетельствуют фрагменты текстовых парадигм:

Словообразовательная деривация

ИГРАТЬ	→	игра
	→	игрок
	→	игрушка
	→	выиграть → выигрыш
	→	заиграть
	→	переиграть
	→	проиграть → проигрыш

Семантическая деривация

ИГРАТЬ	→	в шахматы, шашки
	→	на рояле, на скрипке
	→	тростью, шляпой
	→	роль, хозяйку, довольную мать с ребенком

⁸ По-видимому, автор несвободен и в выборе темы, если понимать тему как инвариант творчества, как метатему.

⁹ Готовыми предметами А. К. Жолковский называл имена «вещей и ситуаций, понимаемых как слова языка искусства» [Жолковский 1998: 210].

ИГРА

→	в шахматы, шашки
→	в мнения
→	вслепую
→	воображения
→	геометрических линий

Паронимическая аттракция в поле Игры

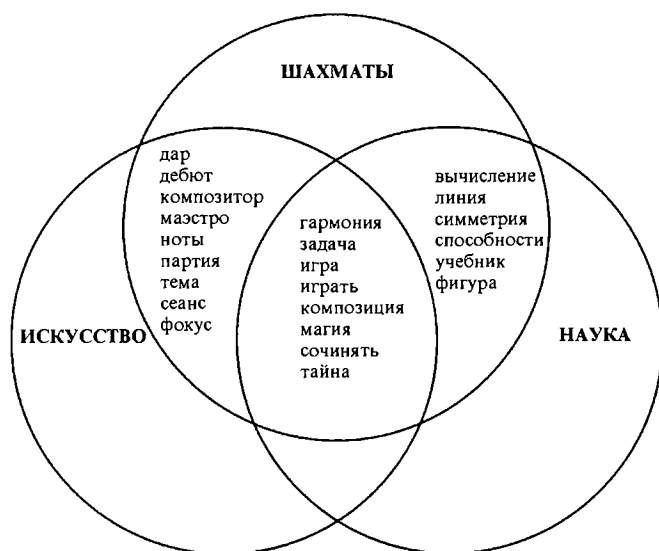
турнир	островок
партия	страсть
Турати	страх
фортуна	страшно
	странно

Начинающему шахматисту Лужину однажды показалось, что он играет совсем в другую игру, чем та, которой его научила тетя (20). Читателю быстро становится ясно, что речь в романе не о той игре, о которой писал Набоков-эссеист (см. начало статьи), — предметом изображения служит совсем *другая игра* (об изменении оценочных коннотаций свидетельствует парадигма паронимических аттрактантов: согласно теории А. П. Журавлева «р», «с», «т» эксплицируют смыслы 'плохой', 'темный', 'грубый', в «р», кроме того, заключена идея разрушения [Журавлев 1974: 80–88]). В тексте нет (или почти нет) ни по-набоковски ярких, неожиданных метафор *игры* (кроме *игры геометрических линий*), ни лексических неологизмов, — отсутствие весьма значимое: в «Защите» изображена оборотная сторона игры — трагическая ее сторона.

По-другому ведет себя прилагательное *шахматный*: наблюдения за его функционированием позволяют проследить, как пространство шахматной игры трансформируется в пространство жизни (в таблице 2 выделены лексемы, обозначающие переход из пространства игры в ментальное и экзистенциальное пространства).

В мире шахмат Лужин ищет гармонии, гармонической простоты: *Тайна, к которой он стремился, была простота, гармоническая простота, поражающая пуще самой сложной магии* (17). В романе шахматы категоризируются как интеллектуальное занятие, доставляющее эстетическое удовольствие, — нечто промежуточное между наукой (математикой) и искусством (музыкой). Лексико-семантические поля *науки, искусства и шахматной игры* имеют значительные зоны пересечения (схема 2).

Схема 2. Зоны пересечения семантических полей

Таблица 2. Фрагмент из конкорданса
к прилагательному *шахматный*

Лексемы с частотностью от 5 и выше	Лексемы с частотностью от 2 до 4		Лексемы с частотностью 1	
вспоминания	вундеркинд	обормот	бездна	разговор
доска	гений	порядок	бессонница	раздумья
задача	диаграмма	представление	боги	перспективы
игра	жизнь	путешествие	болезнь	повторение
кафе	журнал	сеанс	величина	положение
отдел	игрок	столик	вселенная	порядок
	клуб	учебник	вычисления	соблазн
	мысли	фигура	дар	турнир
	образы	ход	дело	усталость
	Опекун		деятельность	учебник
			зал	фигуры
			заросли	фокус
			конь	фортуна
			ноты	часовой
			оттенки	

Схема 3. Структура образного поля



В тексте есть интересный фрагмент, своеобразно соединяющий три искусства — три семиотические системы — шахматную игру, музыку и литературу; истолковывая одну систему через другую, Набоков устанавливает аналогию между способностью разыгрывать шахматные партии в уме и способностью слышать музыку, читая партитуру, а чтение партитуры сравнивается с чтением романа: *Лу- жин, разыгрывая партии, приведенные в журнале, вскоре открыл в себе свойство, которому однажды позавидовал, когда отец за столом говорил кому-то, что он-де не может понять, как тесть его часами читал партитуру, слышал все движения музыки, пробега- я глазами по нотам, иногда улыбаясь, иногда хмурясь, иногда на ми- нуту возвращаясь назад, как делает читатель, проверяющий под- робности романа — имя, время года* (29). Этот фрагмент чрезвычай- но любопытен: Набоков здесь играет с читателем (дает подсказку партнеру по игре — читателю: проверь подробности, найди точку от- счета повествуемой истории, обрати внимание на авторскую игру с именем героя), концептуализирует шахматную игру как искусст- во (а искусство, как мы помним, по Набокову, не следует путать с жизнью), что позволяет развести когнитивные уровни героя и повествователя и, наконец, задает принцип перекодирования, который структурирует все образное поле текста (схема 3).

Ядро поля — метонимия-метафора *шахматная жизнь*. Метонимия *шахматная жизнь* ('жизнь игрока в шахматы') задает темы образов, метафора ('жизнь есть шахматная игра') — шахматный код. Наложение метонимического и метафорического значений прочитывается как формула обратимости элементов, составляющих когнитивные и образные метафоры, расположенные в центре поля.

Образы, расположенные в **центре поля**, сложно взаимодействуют между собой, это взаимодействие можно представить как композиционное движение смыслов: шахматы есть борьба, схватка, *ets* → шахматы есть жизнь → шахматы есть подлинная жизнь → жизнь есть шахматы. Образы, левые компоненты которых представлены лексемами текстового поля *шахматы*, построены по формуле 'Шахматы есть X' и реализуют как узувальные, так и окказиональные представления о шахматной игре и ее составляющих: шахматы — 'механизм': *двинул несколько раз туда и сюда ферзя, как двигаешь рычагом испортившейся машины (29), сделав смертельный для противника ход, сразу брал его назад и, словно вскрывая механизм дорогого инструмента, показывал, как противник должен был сыграть (29); шахматная партия — 'сражение', 'охота': Конь <...> погибал, но эта потеря вознаграждалась замысловатой атакой черных (67); построил противнику сложную ловушку (77); игра вслепую — 'гроза': движение фигуры представлялось ему как разряд, как удар, как молния, — и все шахматное поле трепетало от напряжения (51); игрок — 'Бог, повелитель': над этим напряжением он властвовал, тут собирая, там освобождая электрическую силу (51); турнир — 'путь, восхождение': Лужин шел, не отставая от Турати... Так они двигались, словно взбираясь по сторонам равнобедренного треугольника, в решительную минуту должны были сойтись на вершине (72); шахматная доска — 'человеческое тело', шахматная фигура — 'нарыв': ...она [пешка] приобрела совершенно чудовищную силу и все росла, вздувалась, тлетворная для противника, как злокачественный нарыв в самом нежном месте доски (77). Наиболее часто используются музыкальный и природный коды; так, сражение с Турати дано в музыкальных терминах, но в самой музыке шахматных сражений соединены мотивы схватки и грозы: *Сперва все шло тихо, тихо, словно скрипки под сурдинку. Игроки осторожно занимали позиции, но вежливо, без всякого признака угрозы... Затем, ни с того ни с сего, нежно запела струна. Это одна из сил Турати заняла диагональную линию. Но сразу и у Лужина наметилась какая-то мелодия. <...> и вдруг**

опять неожиданная вспышка, быстрое сочетание звуков <...>. Но этим звукам не удалось войти в желанное сочетание <...>. Трубными голосами перекликнулись несколько раз крупнейшие на доске силы <...>. Лужин <...> вдруг нащупал очаровательную, хрустально-хрупкую комбинацию, — и с легким звоном она рассыпалась <...> и сразу какая-то музыкальная буря охватила доску... (79–80).

Включение шахматного кода проходит несколько этапов: шахматная жизнь ('жизнь игрока в шахматы') задает способ видеть мир: этой липой, стоящей на озаренном скате, можно ходом коня, взять вон тот телеграфный столб (56) и способ действовать в этом мире: Лужин начал тихими ходами, смысл которых он чувствовал очень смутно, своеобразное объяснение в любви (56). Постепенно мир приобретает шахматные очертания; через формулы кажимости, метаморфозы и образы-комплексы¹⁰ изображено перетекание, совмещение объектов пространств реального и ирреального миров: пол в зале невестинного дома превращается в шахматную доску, тени — в фигуры, движение теней — в замысловатые комбинации.

Все компоненты фрейма 'шахматная игра' подвергаются метафоризации, причем субъект игры превращается в объект манипуляций, Лужин из повелителя — в раба: Некоторое еще время оставались в тени жестокие громады, боги его бытия (93); восхождение трансформируется в падение: глубоко уходил в шахматные бездны (70). Теперь все события последовательно описываются в шахматных терминах: Пишущую машинку, географию, рисование он забросил, зная теперь, что все это входило в комбинацию, было замысловатым повторением зафиксированных в детстве ходов (127). Жизнь становится защитой, но противник неизвестен, просчитать его следующий ход невозможно, остается только выпасть из игры (149).

Ближайшую периферию покрывают образы, ассоциативно связанные с правыми или левыми элементами образов центра поля. Так, например, образ грозы связывает описание шахматных баталий и разговор невесты Лужина с родителями: произошел давно назревший, давно рокошавший и наконец тяжело грянувший... разговор (82). В этой же зоне поля расположены символизирующиеся атрибуты шахмат, прежде всего цвет и форма: белая матроска... люди в черном (42), белая лодка на черном... озе-

¹⁰ Термин «комплекс», применительно к образному строю текстов В. Набокова, использовал Ю. Левин [Левин 1998: 310].

ре (50), черная, ветреная ночь... череда ярких огней, и каждый выгонял из-под белого галстука теневую бабочку (105); квадратный пакет (75), Лужин выбрал квадрат темно-серый (98), в верхней части чернела квадратная ночь (150). Именно образы ближайшей периферии создают сквозную символику текста.

Дальнейшая периферия, на наш взгляд, представлена «осью метонимии» (выражение Р. Якобсона [Якобсон 1990]). Образы оси метонимии связаны с шахматным мировосприятием Лужина, ограниченностью поля его зрения. Вещь последовательно замещается деталью: *розовое платье мгновенно заполнило пустоту* (93); а человек — голосом (в этом набоковском тексте люди почти не говорят, звучат голоса): *продолжал быстрый, звучный голос* (73), *извивался шепот жены* (151), *буханье и голоса подталкивали его* (151).

Н. Д. Арутюнова писала: «Развертывание метафоры, то есть осуществление семантического согласования сквозь все предложение (или даже сквозь весь стихотворный текст) превращает метафору в образ (как особый художественный прием)» [Арутюнова 1990: 32]. Последовательное перенесение смысловых узлов концептосферы *Игры* — выключенности из реальности, по Вежбицкой [Вежбицкая 1997: 213], или ощущения инобытия, по Хёйзинге [Хёйзинга 1997: 45], — по принципу *семантического согласования* на изображенные в тексте миры (реальные и возможные/виртуальные) позволяет интерпретировать «Защиту Лужина» как роман-метафору или роман-метаморфозу.

Логика развития темы и сюжета игры неумолимо свидетельствуют: *Все хорошее в жизни игра, пока жизнь не превращается в подобие чудовищной игры на призрачной, валкой, бесконечно расползающейся доске* (38). Тривиальность утверждения одного из рекламных слоганов: «Жизнь больше!..», — не отменяет его истинности: так же, как мир текста «Защиты Лужина» больше мира персонажа, чьим именем назван текст, так, по-видимому, и поэтика В. Набокова не «вмещается» в игровую поэтику, но «вмещает» ее в себя.

ЛИТЕРАТУРА

- Апресян 1995 — *Апресян Ю. Д.* «Дар» в космосе Владимира Набокова // *Апресян Ю. Д.* Избранные труды. Т. 2: Интегральное описание языка и системная лексикография. М., 1995.
- Арутюнова 1990 — *Арутюнова Н. Д.* Метафора и дискурс // *Теория метафоры*. М., 1990.

- Арутюнова 1997 — *Арутюнова Н.Д.* От редактора // Логический анализ языка. Язык и время. М., 1997.
- Барабтарло 2003 — *Барабтарло Г.* Сверкающий обруч. О движущей силе у Набокова. СПб., 2003.
- Вежбицкая 1997 — *Вежбицкая А.* Язык. Культура. Познание. М., 1997.
- Виноградов 1959 — *Виноградов В.В.* О языке художественной литературы. М., 1959.
- Жолковский 1998 — *Жолковский А.К., Щеглов Ю.К.* Работы по поэтике выразительности. М., 1998.
- Кожевникова 1991 — *Кожевникова Н.А.* О соотношении тропа и реалии в художественном тексте // Поэтика и стилистика. 1988–1990. М., 1991.
- Кубрякова 2004 — *Кубрякова Е.С.* Язык и знание: На пути получения знаний о человеке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М., 2004.
- Левин 1998 — *Левин Ю.И.* Избранные труды. Поэтика. Семиотика. М., 1998.
- Люксембург 1996 — *Люксембург А.М., Рахманкулова Г.Ф.* Магистр игры Вивиян Ван Бок: Игра слов в прозе Владимира Набокова в свете теории каламбура. Ростов-на-Дону, 1996.
- Люксембург 1998 — *Люксембург А.М.* Амбивалентность как свойство набоковской игровой поэтики // Набоковский вестник. Вып. 1. СПб., 1998.
- Люксембург 2001 — *Люксембург А.М.* Структурная организация набоковского метатекста в свете теории игровой поэтики // Текст. Интертекст. Культура. М., 2001.
- Мамардашвили 2000 — *Мамардашвили М.К.* Эстетика мышления. М., 2000.
- Млечко 2000 — *Млечко А.В.* Игра, метатекст, трикстер: пародия в русских романах В. В. Набокова. Волгоград, 2000.
- Набоков 1990а — *Набоков В.* Защита Лужина // Собр. соч. В 4 т. М., 1990. Т. 2.
- Набоков 1990б — *Набоков В.* Другие берега // Собр. соч. В 4 т. М., 1990. Т. 4.
- Набоков 1998 — *Набоков В.В.* Лекции по зарубежной литературе. М., 1998.
- Набоков 1999а — *Набоков В.* ON GENERALITIES // Звезда. 1999. № 4. С. 12–14.
- Набоков 1999б — *Набоков В.* Гоголь // Звезда. 1999. № 4. С. 14–19.
- Набоков 1999в — *Набоков В.* Предисловие к английскому переводу романа «Защита Лужина» («The Defense») // В. В. Набоков: pro et contra. СПб., 1999.

- Николина 2003 — *Николина Н.А.* Филологический анализ текста. М., 2003.
- Рахманкулова 2003 — *Рахманкулова Г.Ф.* Олакрез Нарцисса: Проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. Ростов-на-Дону, 2003.
- Руднев 2000 — *Руднев В.П.* Прочь от реальности: Исследования по философии текста. М., 2000.
- Рягузова 2001 — *Рягузова Л.Н.* Стил ь как «полная смысла текстура» // Набоковский вестник. Вып. 6 . СПб., 1998. С. 5–13.
- Хёйзинга 1997 — *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.
- Шмелев 2002 — *Шмелев А.Д.* Русская языковая модель мира. М., 2002.
- Якобсон 1990 — *Якобсон Р.* Два аспекта и два типа афатических нарушений // Теория метафоры. М., 1990.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПОДЛИННОГО И ИГРОВОГО НАЧАЛА В ЯЗЫКЕ И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ МИРАХ

I. В публикации рассматривается, как игровое начало выражается в языке. Анализируются высказывания, маркированные показателями *как будто, как бы, будто бы, будто*. В этих высказываниях отражены игры, вовлеченные в человеческую деятельность.

В ходе исследования, предметом которых были высказывания кажимости с модальными показателями, был выявлен особый тип высказываний, отражающих игровую ситуацию.

В таких игровых ситуациях, создаваемых преднамеренно, важен участник (или участники) ситуации: N — тот или те, на кого рассчитана эта игра, кто должен принимать ее за чистую монету, за реальность. В отличие от самой игровой ситуации, высказывание в котором она описывается, сообщает адресату, читателю о настоящем положении дел, о том, что N был введен в заблуждение с какой-то целью.

Игровую ситуацию можно интерпретировать как такую, которая расслаивается на две ипостаси, два лика: «снаружи» то, что показывают как фасад, а «внутри» — то, что маскируется, подразаывается, в том числе и как причина этой игры или ее цель.

Игровых высказываний в выборке немного, и они представляют собой в целом пеструю, мозаичную картину. Это игры детей, игры взрослых как детей или актеров; игры в которых важны соображения этикета; игровые ситуации, в которых на первый план выходит цель.

Чисто игровая ситуация, без *уловки* и *умысла* встречается редко, например:

- (1) В коридоре первое лицо, встретившее его, был шестилетний мальчик, во весь дух, догонявший младшую девочку. — Это она *будто бы* ворона, папаша! — прокричал мальчик, указывая на сестру (Л. Толстой. «Три смерти»).

Близко к играм детей, актерским играм будут «безобидные» игры взрослых для удовольствия, для времяпрепровождения. Одну из таких описывает старший современник Пушкина Ф. Вигель, подчеркивая безмятежность обывателей Пензы в самый канун войны 1812 года:

- (2) Я попросил бы читателя припомнить себе некую Катерину Васильевну Кожину, урожденную княжну Долгорукую, уже вдову, которая, имея более 40 лет, любила еще невинным образом пококетничать. Она избрала себе в обожатели равного себе князя Василия Голицына: он *будто бы* был влюблен в нее, а я *будто бы* ревновал. 30 июля мы уговорились между собою, чтобы играть у ней роли: ему торжествующего, а мне отчаянного любовника. В приятном ожидании этой комедии, не зная, что на другой день меня ожидает (Ф. Вигель. Записки).

В отличие от чисто игровых ситуаций, которые представлены в детских играх, взрослые в жизни часто разыгрывают игру, чтобы скрыть действительный ход событий. Они используют ее, чтобы за ней, как за плотной завесой, скрыть происходящее. Игра удалась, если наблюдатели воспринимают все всерьез, не подозревая, что это подстроено, чтобы пустить их мысль по ложному следу, заставить их действовать в нужном направлении. Так, в пьесе Л. Толстого «Плоды просвещения» слуги с помощью спиритизма как уловки добиваются, что легковверный хозяин продает землю крестьянам своей деревни для них очень выгодно.

- (3) Т а н я. Ты помни: как бумага на стол падет — я еще в колокольчик позвоню, — так ты сейчас же руками вот так... Разведи шире и захватывай. Кто возле сидит, того и захватывай. А какхватишь, так жми (Хочочет.) Барин ли, барыня ли, знай — жми, все жми, да не выпускай, *как будто* во сне, а зубами скрыпи али рычи вот так... А как я на гитаре заиграю, так *как будто* просыпайся, потянись, знаешь, так и проснись... <...> Одно только, взаправду не засни, как они свет-то потушат. Се м е н. Небось, я себя за уши щипать буду (Л. Толстой. «Плоды просвещения»).

В примере 3 игровая ситуация еще только планируется, потом в пьесе она успешно разыграна на спиритическом сеансе для господ.

В следующем примере рассказано о состоявшейся игровой ситуации:

- (4) Сам не зная как, втянулся он [Кольцов] в дела мелкого торгашества. Тут случились с ним обстоятельства не только неприятные, даже страшные. Раз в степи, один из работников за что-то так озлобился на него, что решил его зарезать. Намекнули ли об этом Кольцову со стороны, или он сам догадался; но медлить было нельзя, а обыкновенными средствами защищаться невозможно. Надо было решиться на *трагикомедию*, и Кольцова достало на нее. *Будто* ничего не подозревая и не замечая, он стал с мужиком необыкновенно любезен, достал вина, пил с ним и братался. Этим опасность была отстранена,

потому что русского мужика сивухой так же можно и отвести от убийства, как и навести (В. Белинский. «О жизни и сочинениях Кольцова»).

В тексте есть как лексическое указание на игровую ситуацию (слово *трагикомедия*), так и сигнализирующая об игре частица *будто*, прикрепленная к предикативной форме.

В высказываниях, отражающих игру в рамках этикета, нет явной преднамеренности, игровые моменты возникают спонтанно.

Заводя разговор с Левином о болезни Кити, Долли хочет как-то поправить их отношения:

(5) — Вы страдаете только от гордости <...> Но ее бедняжку мне ужасно и ужасно жалко. Теперь я все понимаю. <...>

— Пожалуйста, не будем говорить об этом...

— Если бы я вас не любила, если бы я вас не знала, как я вас знаю. <...>

Вы этого не можете понять, вам, мужчинам, свободным и выбирающим, всегда ясно, кого вы любите.

— <...> Дарья Александровна, так выбирают платье, а не любовь. Выбор сделан, и тем лучше...

— Ах, гордость и гордость! — сказала Дарья Александровна, *как будто* презирая его за низость этого чувства в сравнении с тем, другим чувством, которое знают одни женщины (Л. Толстой. «Анна Каренина»).

Показатель *как будто* сопровождает авторское деепричастие *презирая*. «Презирать» Левина Долли не могла, она относилась к нему с симпатией. Разговор Дарье Александровне не удался: она не смогла ничего объяснить Левину, возмущение ее было притворным. Толстой смоделировал в тексте элементы игрового поведения, уместные в затруднительной беседе на деликатную тему.

II. Высказывания, описывающие игровую ситуацию, отличаются от высказываний кажимости.

Высказывания кажимости воспроизводят референтную ситуацию как событие, не имеющее места в реальной действительности (как воображаемое, ирреальное, мнимое). Таким образом, есть само высказывание кажимости и есть его «тень». Например:

(6) Небо засияло... Затем белая тучка выглянула краем из-за зубцов частокола. Она *будто* заглянула во двор и понеслась все выше и выше (В. Короленко. «Федор Бесприютный»).

Говорящий (автор) представляет ситуацию, реальное событие: тучка появилась над двором — как воображаемое событие; тучка, как живая, заглянула во двор и отправилась дальше. Показатель *будто* маркирует здесь кажимость и имеет статус модального оператора.

В случае же с обозначением игровых ситуаций все обстоит иначе. Высказывания, в которых отражена игровая ситуация, хоть и маркируется теми же показателями, но имеют другое устройство.

Рассмотрим два примера:

- (7) Мне не нужен этот автобус. Просто шел, увидел: женщина с красивым печальным лицом. Остановился. *Будто бы* тоже жду автобуса (А. Слаповский. «Пыльная зима», Знамя, 1993, № 10).
- (8) [Библиограф] написал письмо Сталину. И письмо дошло. И Сталин спас. Через некоторое время нашему библиографу позвонил директор библиотеки, где он раньше работал, и срочно вызвал его к себе. *Как бы* потрясенный всей этой несправедливой историей, которая *как бы* незаметно мелькнула мимо него, директор предложил ему с завтрашнего дня занять место старшего библиографа (Ф. Искандер. «Сумрачной юности свет»).

Перифразируем эти высказывания:

— Я сделал вид, что тоже жду автобуса. — Он разыграл перед ним роль человека, не причастного к этим событиям. — Он притворился, что в этих событиях не участвовал.

Эти перифразы показывает более простое, а не двумерное, как в высказываниях кажимости, устройство высказываний об игре. Это только рассказ говорящего об игровой ситуации как о некоем фиктивном действии. Поэтому и показатели в них не могут рассматриваться как модальные операторы. Здесь они ведут себя как частицы. Не вполне ясно только, каков статус этих частиц. Они явно не имеют статуса семантических операторов, маркирующих номинацию типа: «Комета была красная и *будто* дышала». Может быть, в высказываниях об игре их следует считать квазимодальными частицами или даже псевдомодальными.

Таким образом, можно выделить особый тип высказываний, которые не были вначале вычленены из массива типов кажимости. Эти высказывания отражают игровую ситуацию. В них используются частицы *как будто*, *будто бы*, *как бы*, *будто* при предикатах или при других предикативных формах: деепричастиях и причастиях или при рематичных компонентах высказывания. Перифразировать такие высказывания можно, используя глаголы *притворяться*, *прикинуться* или выражения *делать вид*, *разыгрывать роль* и т. п.

III. А теперь рассмотрим взаимодействие игрового и подлинного начал в прозе Льва Толстого.

Игру, притворство в текстах Л. Толстого обозначают частицы *как будто*, *будто бы*, *как бы*. Важнейшей в системе ценностей

Толстой считает естественность, искренность; притворство для него — страшный грех, поэтому в его художественном мире притворяются чаще всего персонажи, ему несимпатичные, неспособные к духовной работе и живущие «внешней» жизнью.

В повести «Смерть Ивана Ильича» сгущена атмосфера непонимания и притворства, которая создается вокруг смертельно больного его близкими.

Вот больной ощутил в себе разрушительную работу болезни:

- (9) Боль в боку все томила, все как будто усиливалась, становилась постоянной, вкус во рту становился все страннее. Нельзя было себя обманывать: что-то страшное новое и такое значительное совершалось в нем (Л. Толстой. «Смерть Ивана Ильича»).

А в это время его близкие, жена испытывают мелкие чувства и притворяются:

- (10) Прасковья Федоровна вошла [к больному] довольная собой, но *как будто* виноватая (Л. Толстой. «Смерть Ивана Ильича»).

— ...внутри довольная собой, но делая вид, что виновата.

Виноватость героиня демонстрирует потому, что уходит от больного в театр на Сару Бернар. Этот же персонаж уличен Толстым в притворстве в те моменты, когда обычно близкие умершего человека чувствуют неподдельное горе. Например:

- (11) — Я все сама делаю, — сказала она Петру Ивановичу, отодвигая к одной стороне альбомы. Она опять достала платок, *как бы* собираясь плакать, и вдруг, *как бы* пересиливая себя, встряхнулась и стала говорить спокойно: — Однако у меня есть дело к вам (Л. Толстой. «Смерть Ивана Ильича»).

Собираясь решить с собеседником вопрос о пенсии, вдова в день похорон пытается разжалобить его.

Томимый дурными предчувствиями Иван Ильич робко спрашивает у врача:

- (12) — Мы больные, вероятно, часто делаем вам неуместные вопросы, — сказал он, — Вообще, это опасная болезнь или нет?

Доктор строго взглянул на него одним глазом через очки, *как будто* говоря: подсудимый, если вы не будете оставаться в пределах ставимых вам вопросов, я буду принужден сделать распоряжение об удалении вас из зала заседания (Л. Толстой. «Смерть Ивана Ильича»).

Высказывание кажимости — воображаемый ответ врача строится как реплика председательствующего в суде. Иван Ильич отделен от живущих барьером болезни и врачом уже *приговорен*.

В повести все резко противопоставлено. Черствы и неискренни родные, особенно жена, глубоко одинок больной, которого жалеет только слуга, все остальные жестокосердны, врач суров и неумолим, как судья. Трудно поверить, что Толстой так прямолинеен.

Поляризованность, резкий, черно-белый колорит повести и доминирующая тема притворства — всё это, по-видимому, не случайно. Можно предположить, что игра, притворство персонажей вокруг Ивана Ильича — это защита от ужаса перед смертью. Это желание закрыться от нее хоть чем-нибудь, хоть маской притворства. Например, высказывание кажимости — воображаемый монолог сослуживца на похоронах:

(13) Товарищ Петра Ивановича, Шварц, сходил сверху и, с верхней ступени, увидав входившего, подмигнул ему, *как бы* говоря: «Глупо распорядился Иван Ильич; то ли дело мы с вами» (Л. Толстой. «Смерть Ивана Ильича»).

Так, игра позволяет спрятаться за личиной веселости и довольства, не показать своего ужаса.

Страх всех парализует, все другие чувства отступают. Поэтому так отделен от всех меняющийся на глазах, умирающий Иван Ильич.

В конце повести уходит тема притворства близких и озлобленности больного, с обеих сторон остается только сострадание.

За три дня до смерти врач говорит жене, что физические страдания больного ужасны, и это правда. Но нравственные страдания Ивана Ильича были ужасней, и в этом, пишет Толстой, — было главное его мучение: «...ему вдруг пришло в голову: а что, как и в самом деле вся *моя* жизнь, сознательная жизнь, была „не то“».

Этот кусочек повествования, взятый автором в кавычки, строится не как косвенная, а как прямая речь. Тем самым автор (говорящий) апеллирует и к себе и ставит этот вопрос перед (адресатом) читателем.

«Он понял, что он пропал, что возврата нет, что пришел конец, а сомнение так и не разрешено». Сомнение: так ли он жил, как следовало? И больной стал кричать.

Но перед самым концом он перестает бояться боли и уже не боится смерти.

Таким страшным путем Л. Толстой приводит своего героя, обычного человека, к духовному прозрению и обретению подлинного смысла жизни.

Выше обсуждался особый тип речевых единиц — игровые высказывания, которые используются в художественном тексте и создают в нем особую атмосферу.

А. Г. ГРЕК

СЛОВЕСНАЯ ИГРА КАК ТВОРЧЕСТВО (ПО МАТЕРИАЛАМ ПИСЕМ ВЯЧ. ИВАНОВА К О. ШОР)

Жизнь и творчество у поэта-символиста не противопоставлены. Отношение к жизни как онтологической реальности предопределяет онтологические корни игрового начала в ней, которое не противопоставлено деловому общению, серьезности «больших тем». О словесной игре, хитроумной и причудливой игре ума, сочетающей серьезность и «веселое ремесло», о «соразмерном равновесии» обоих начал в некоторых стихотворениях Иванова, поэме «Младенчество», в «Повести о Светомире Царевиче» писал С. С. Аверинцев, особенно выделяя «Повесть» с ее словесной игрой *par excellence* [Аверинцев 2002: 31, 35, 37]. В последний, римский период жизни и творчества Иванова для его языковой игры и мифотворчества особенно характерно тяготение к юмору. Словесной игрой и шуткой проникнуто бытие поэта, жизнь в семье, отношения с друзьями, его мировосприятие в целом. Будучи важной составляющей эктропического пространства автора (в понимании В. Н. Топорова), словесная игра, шутка отражаются и в его текстах. Текстам эпистолярного жанра в этом отношении принадлежит особая роль: они более непосредственно отражают бытие поэта, чем сочинения другого жанра, и одновременно включают многое из того, что принадлежит собственно творчеству.

В данной работе будут рассмотрены некоторые формы словесной игры как творчества в письмах Вяч. Иванова к О. А. Шор — его сотруднице, близкому другу, биографу, издателю его сочинений. Из обширной переписки Иванова к Шор, опубликованной несколько лет назад в «Русско-итальянском архиве III» [РИА], здесь будут привлечены лишь письма за 1928–1932 гг., в которых ярко отразилась языковая игра и мифотворчество автора¹. Автор предисловия к переписке А. А. Кондюрина подчеркивает, что письма Вяч. Иванова позволяют наблюдать за живым процессом ми-

¹ Переписка охватывает целое десятилетие: 1924–1934 гг. Ее публикация была подготовлена при непосредственном участии сына поэта Д. В. Иванова. Авторы примечаний к письмам: за 1924–1927 гг. А. Б. Шишкин, 1928–1931 гг. А. А. Кондюрина, 1932–1934 гг. Д. Рицци.

фотворчества и что они суть словесное творчество. По письмам Иванова — в переписке именно ему принадлежит творчески-инициативная роль — можно судить также о его юморе, важной составляющей мировосприятия поэта-символиста и блестящего ученого-классика [РИА: 159–161].

Игровое начало, мифологизм в римский период жизни семьи Ивановых — и это следует подчеркнуть особо — наиболее полно выражалось дочерью поэта, Лидией [Иванов 1987/4: 711; РИА: 155]². В игру были вовлечены все члены семьи, ближайшие друзья и даже квартирная хозяйка синьора Плачидо, ласково дававшая прозвища Диме, сыну поэта [Иванова 1992: 136]. Принимая прозвища, изобретенные Лидией, включаясь в создаваемый ею мифический мир, Вячеслав Иванов создает свою мифологию и генеалогию имен.

Переписка Иванова с Шор, начиная с 1927 г., когда Шор, покинув Россию, поселилась в Риме, а Вяч. Иванов был приглашен в павийский Колледжио Барромео, таким образом, отражает атмосферу жизни в семье: словесную игру с прозвищами и другими характерными словами-неологизмами, яркой образностью и мифотворчеством, за которыми всегда стоит острота восприятия «внутренней формы» не только русского слова, но также древнегреческого и латинского, итальянского, французского, немецкого, английского. Словесная игра в переписке Иванова — Шор обусловлена также глубокой духовной и душевной связанностью корреспондентов, их «апантетизмом», т. е. желанием постигнуть творчество собеседника и совместным творчеством³, деловым сотрудничеством и кругом дружеских связей. Инициатива в сло-

² «Лидии было дано окружающий мир переносить в свой, мифический, где все оживало и веселело: самые смиренные предметы домашнего обихода — чайник, кастрюля, чашка — получили дар слова, являли перед изумленным и радостно позабавленным собеседником свою энтелехию, свою внутреннюю природу. Особые взаимоотношения были у Лидии с животными. Коты — постоянный семейный тотем — играли важную роль...» — так пишут издатели брюссельского собрания сочинений Вяч. Иванова о Л. Ивановой [Иванов 1987/4: 711–712]. Официальным органом пародийного и фантастического мира Л. Ивановой была домашняя газета «Пуля времен».

³ Д. В. Иванов соотносил «апантетизм» с соборностью, радикальное начало которой — «ты еси», «я есмь», «мы связаны, так как вместе укоренены в абсолютном существе, которое есть Бог» [РИА: 266, примеч. 7]. А. А. Кондюрина подчеркивает, что *апантетизм* подразумевает не только духовное, но и душевное родство [Там же: 159].

весной творческой игре принадлежит в этой переписке все же Вячеславу, или *Айлурсу*, как он себя сам называл по-гречески — в соответствии с данным ему семейным прозвищем *Кот*.

Языковое творчество и мифологизм в письмах Иванова прежде всего связаны с именами собственными. Это большей частью прозвища, выступающие то как имя собственное, то как апеллятив. Особый интерес представляют контексты, где прозвища употребляются на границе имени собственного и апеллятива — черта, отличающая архаичный класс текстов [Топоров 2005а: 374]. Адресат писем Иванова — О. А. Шор — именуется по-разному, как и сам автор, их близкие, друзья. Выбор имени-прозвища обусловлен актуальными для именующего и именуемого темами и смыслами, многоязычием и укорененностью в Культуре как совокупности и органическому единству различных культурных традиций. Разнообразие и тождество имен, относящихся к одному лицу, служат языковой игре, в которой определяющая роль принадлежит контексту, минимальному или более обширному.

Изобретая имя, создавая вокруг имени новый контекст, «наращивающий» его смыслы, Иванов ведет своеобразную этимологическую игру, «раскрепощающую» смысловые потенции «до тех пор „связанного“ слова» [Топоров 2005а: 45].

В письмах Иванова, начиная с 1927 г.⁴, О. Шор именуется то как *Фламинго*, то как *Родоптерос*/*Рόδοπτερος* — ‘розовокрылатый’. Прозвище *Фламинго* (исп. [flamenco]; ‘водяная птица с нежно-розовым оперением и с очень длинной шеей и ногами’ [СУ IV: 1089]) было придумано Лидией Ивановой и синтезировало физический (сходство с птицей) и духовный («розовость» и окрыленность) облик Шор [РИА: 268]. Прозвище *Родоптерос* придумано Ивановым. Оно создано как бы на границе разных языков. *Рόδοπτερος* — грецизм, хотя в словарях греческого языка оно не отмечено [Др-гр-РС: 1455]. Это доказывается продуктивностью данной словообразовательной модели в греческом, корнесловным составом, графическим обликом слова. Слов с *родо-*, в том числе составных, в греческом много: *родо-σάχτυλος* ‘розоперстая, эп. зари’, ‘с розовыми пальцами’, *родо-δάφνη* ‘розовый лавр’, *родо-ειδής* ‘розовоподобный’, *родо-πῆχης* ‘с розовыми руками’, *родо-μᾶλον* ‘розовая, как яблоко,

⁴ Первое письмо этой обширной переписки датировано 16 августа 1924 г. С 1927 г. начинается «итальянский» период и в жизни О. Шор, и в ее переписке с Ивановым. В письме Иванова от 07.12.27 получил отражение факт «именаречения» Шор, см.: «Очень рад, что Ваша метаморфоза во Фламинго признана державами».

щека', Ροδῶπις 'Румянолицая' (фракийская гетера, отождествляемая с египетской царицей Нитокрисой) и т. д. Второй корень -πτερος употребляется в греческом то как свободный — πτερόεις 'крылатый, оперенный' (πτερόν 'перо'), то в составе сложных слов типа: πτερο-ποῖχίλος 'с пестрым оперением', φοινῖχό-πτερος 'багрянокрыл' [Др-гр-РС: 1455, 1436–1437, 1740].

Одно из писем Иванова содержит мифопоэтическую этимологию имени Фламинго, включающую ссылки на ῥόδοπτερος и φοινῖχόπτερος, но в их латинском варианте. «Дорогой Фламинго, Вы не rhodopteros только, а еще и phoenicopteros. И это есть Ваше официальное [так у В. И. — А. Г.], так сказать — служебное обозначение в орнитологии. Что значит: „пурпурно-крылый“. И напоминает птицу Феникса („пурпурного“), коего моя интуиция давным-давно признала Вашим родным братом» (11.01.29) (курсив мой. — А. Г.). Для этой этимологии характерны две логические операции: тождества и дифференциации — см. конструкцию: *не только... а еще и...* Апеллятивы: rhodópteros и phoenicopterus определяют и проясняют здесь круг смыслов основного и периферийного прозвищ Шор (Фламинго и Феникс). В конце употреблена русская калька первого: «До свидания, Розовокрылый!..»

Общими для *Родоптерос* и *Фламинго*, как это следует из приведенного выше авторского контекста, являются два признака: 1) 'розовый' и 2) 'относящийся к птицам'. Признак 'розовости' в *Родоптерос* представлен его первым корнем. Семантическая связь ῥόδο- и phoenico- из phoenicopterus определяется их общим цветовым признаком, в каждом из имен выраженным с разной степенью интенсивности. Второй корень, за исключением незначительных фонетических различий, совпадает буквально: ῥόδο-πτερος — phoenicopterus ('крылатый', '-крылый'). Связь Ρόδοπτερος и латинского обозначения Фламинго поддерживается итал. *fenicóttro*, соответствующего лат. *phoenicopterus*, греч. φοινῖχόπτερος [GDI, V: 814]).

Латинское и итальянское обозначения Фламинго актуализируют его внутреннюю смысловую связь с Фениксом, так как включают обозначающее его имя в свой состав. Итог этимологическим разысканиям прозвищ в шутильной форме автор подводит в одном из следующих писем: «„Нет ничего тайного“», как говорит Писание, о Rhodopteros, „что не сделалось бы явным“, а затем добавляет: «Может быть, мифологическому Фениксу и соответствовал конкретный — фламинго» (13.01.29).

В игру именами и их смыслами, которая ведется на границе различных языков индоевропейской семьи, вовлекаются египетские иероглифы. К этому располагал интерес Шор к Египту и египет-

ское происхождение фламинго. Правда, *фламинго*, как сообщает Иванов в письме от 11.01.29, в иероглифических словарях, как и в Библии, нет. Но уже в следующем письме он пишет, что «есть в иероглифах водяная птица с обозначением «красный»: подозреваю пурпурнокрылого» (12.01.29). В письме от 13.01.29 Иванов сообщает о разысканиях в этом направлении Don Nascimbene⁵, установившего, что «иероглиф фламинго следующий <иероглиф>, значит он 'красный, пурпурный'», а птица в конце указывает, «что дело идет о *phoenicopteros*, или самом Фениксе». На полях напротив иероглифа автор письма дает транскрипцию [дшр] — именно эти три консонанта входят в состав взятого впоследствии Шор псевдонима *Дешарт*. В таком и подобном ему обращении автора к фактам языка другой семьи, позволяющим сделать, или уточнить, или расширить семантическую реконструкцию имени, проявляется характерная черта мифопоэтической этимологии: ее ориентация на суть [Топоров 2005б: 52].

Игра этимологическими смыслами, акцентирующими происхождение фламинго и интерес Шор-Фламинго к Египту, продолжается на уровне контекстов, ср.: «священного *Египта* розокрылая божественная птица», «*египетская* птица», «*египетское* побережье».

Именованная Шор как *Фламинго* и *Родоптерос* (латинский вариант второго из имен в письмах преобладает) — и соперничают друг с другом, и заменяют друг друга, и могут употребляться подряд, выступая то как имя собственное, то как апеллятив. См.: «Дорогой *Фламинго*, Вы не *rhodópteros* только...»; «*Фламинго*, *Rhodópteros*, как я смею становиться „между Вами и Памятью“?» В первом апеллятив воспринимается как слово, комментирующее имя, его смысл; во втором более прозрачное в этимологическом плане *Rhodópteros* проясняет смыслы *Фламинго*.

Приведенные контексты иллюстрируют ход развития имени в языке, который, по В. Н. Топорову, можно было бы понимать как процесс своего рода бифуркации: «...с одной стороны, нечто оплотняется в слово, в апеллятив, с другой, из общей массы выкристаллизовывается имя собственное. В первом случае смысл на виду, во втором он как бы уходит во тьму, в тайну, которые как раз и хранят презумпцию осмысленности и надежду на ее реализацию — на открытие скрытого смысла» [Топоров 2005а: 373–374].

Оба имени: *Фламинго* и *Rhodópteros* — располагают к словесной игре-творчеству не только на уровне ближайших, но и более

⁵ Ринальдо Нашимбене — епископ, ректор Collegio с 1928 по 1939 г., известный гебраист [Иванова 1992: 418; РИА: 331].

обширных контекстов. Торжественно-патетический номинативно-характеризующий ряд: «священного Египта розокрывающая божественная птица» — относится к *Фламинго*. *Родоптерос* определяется в одном из писем как «крылатое существо сверхприродного происхождения» и «очень совершенное существо». *Фламинго* автор называет «божественной птицей», «чудесным существом», «чудесным созданием», «волшебным» и «фантастическим». «Божественным», а не только «совершенным» именуется и *Родоптерос*. Особый статус *Фламинго* проявляется в сравнении с *Фениксом*: «Высокий, или — по совмещению в своем таинственном существе начала пророческого и художественного начала — „возвышенный“ родич Феникса, Фламинго» (16.03.28).

Птичье происхождение *Фламинго* и *Rhodópteros* (как и *Феникса*) позволяет автору использовать замещающее их или же имя Ольга родовое название «птица» в форме апеллятива или имени собственного. Ср.: «формула отношения к *птице* максимальная», «я устремлюсь к египетской *птице* в теплые края», «на предмет ожердения *птицы*», «Высокопочтенная Птица», «Пушите, Птица Александровна». Встречается в письмах уменьшительная форма от апеллятива: «Вас, бедненькую *птичку*, так расстроили...» В латинском варианте этого родового имени — *Alma Avis* ('Благородная Птица') оказывается значимым компонент 'предвещать', 'знаменовать' [Дворецкий 1986: 96], акцентирующий в именуемой свойственный ей дар предсказания.

Как у птицы, у Фламинго есть крылья или крылышки (розовые), птичий гребешок, перо, ср.: «Фламинго, крылатый...», «Не трепыхайтесь *крылышками* розовыми попусту». Ей свойственна пушистость, она летает, но может и сидеть на жердочке, стоять, поднимая ножку, издавать звуки, в том числе курлыкать. Контексты, развивающие птичью образность и символику, отличаются высокой степенью неопределенности: в рассказе о птице просвечивает «человеческое», в образе адресата-человека проявляются свойства птицы. Например: «Пушите, любезная птица. <...> Пушите же, Птица Александровна Дешарт, *пушите*», «И при этом Вы еще способны писать, без малейшего ропота, веселые розовые *пушистые* строки».

Элемент игры вносят в употребление имени его грамматические варианты. Господствует в переписке форма мужского рода: *Дорогой Фламинго*, — но встречается и форма женского: *Дорогая Фламинга, дорогая Фламинго*. Несклоняемое в языке литературном, это имя склоняется Ивановым, см.: «внутренне же терзаемый упреками совести за слишком нетерпеливо поспешную вы-

писку *Фламинги* в Рим...», — что должен был принять даже назидательно-строгий в этом отношении Ф. Зелинский (ср.: «Если Вячеслав Иванов склоняет слово „фламинго“, значит оно должно склоняться» [Иванова 1992: 191]). Один раз Иванов употребляет разговорно-упрощенный вариант имени Фламинго — *Флом*, как часто себя именовала сама Шор в письмах (см. ее письмо от 29.08.30: «И *Флом* попал к самому началу кардинальской службы»).

Созданное автором имя *Родоптерос* и стоящий за ним образ розового и крылатого существа птичьего происхождения⁶, кажется, больше связано с микрокосмом поэта, его внутренним миром, см.: «*Rhodopteros* моего сердца, т. е. крылатое существо сверхприродного происхождения, озаряющее розовым сиянием мое сердце!», «о *Родоптерос* души моей». Вместе с тем у *Родоптерос* также обнаруживаются свойства, связанные с его конкретно-бытовым образным планом: как птицы и как человека. Например: «Итак, Вы (*Rhodopteros*. — А. Г.) существо, правда, полное совершенств, но Ваша роковая привычка умолчания...», «*Rhodopteros* еще и *сердится*! Сам два раза *крякнул*», «*Rhodopteros*! Нельзя быть такой *неотзывчивой* птицей и так *упрямо прятать* голову под крылышко...»

Rhodopteros в письме Иванова от 13.05.28 входит в состав поэтических и этикетных формул на греческом и латыни, см.: *Hírēs Aiguptíoio rhodópteros ámbrotos órnis* // *Ἡρὴς Αἰγυπτίοιο ῥόδοπτερος ἄμβροτος ὄρνις* снйт. В русском варианте, следующим далее за первыми двумя, использована его калька, см.: Священного Египта *розокрылая* божественная птица.

Участие имен-прозвищ в словесной и мифопоэтической игре не исключает их употребления в сфере официально-деловой. Произношение иероглифа «фламинго» дало главный псевдоним О. Шор — *Дешарт*⁷. Предложенное Шор на эту роль *Rhodopteros*⁸

⁶ *Родоптерос* — ‘розовокрылый’ переписки, по мнению А. А. Кондюриной, «есть некая мифологическая птица вообще, и отсюда возможность для нее в каждом конкретном случае выступать в новом обличье» [РИА: 161]. Представляется, однако, более важным то, что прозвище *Родоптерос* с заключенной в нем «внутренней формой» указывает на: а) птичье происхождение, б) розовость, в) крылатость, г) волшебность — и в этих смыслах оно близко к «фламинго» и стоящему за ним мифопоэтическому образу. Ср. контексты, где *Фламинго* определяется как «оное волшебное» (12.03.28) и как «крылатый друг» (30.04.28).

⁷ Все 4 тома брюссельского собрания сочинений Вяч. Иванова выходят под ред. Д. В. Иванова и О. Дешарт, с Введением и примечаниями О. Дешарт.

⁸ Шор привлекает в *Rhodopteros* то, что оно «эзотерически очень ласкательно и никому не понятно».

Иванов в одном из сентябрьских писем 1930 г. отвергает, воспринимая его в этой роли «кокетливым» и «фантастичным», и отдает предпочтение *Фламинго* в варианте *О. Ф.* или *Olga Flamingo*.

Часто замещают *Фламинго* и *Rhodopteros*: русская калька последнего — *Розокрылый* или *Розовокрылый*, один из корнесловов этого составного имени — *Розовый* или *крылатый* (друг), калька *phoenicopterus* — *Пурпуровокрылый*, общее родовое название — *Птица*. Ср.: «Приветствую *Розокрылого*» и «любимец *розовый*», «казначей египетского *розокрылого*», «*Фламинго* воздушно-розовый», «*Птица* Вы поднебесная», «любезная *птица*».

Корнеслов *роз-* в составе русской кальки *Rhodopteros* — *Розовокрылый* или *Розовый* или в функции определяющего слова употребляется в письмах регулярно и довольно часто. Он всегда оказывается символически нагруженным⁹ и эстетически отмеченным. См.: священного Египта *розокрылая* божественная птица, *розово* светлейший *Фламинго*, любимец *розовый*, *розовое* облачко Ваших крыльев, сделала *розовым* оперенье.

Все три прозвища *Шор: Фламинго, Птица, Rhodopteros*, — в контекстах может сопровождать корнеслов *зар-*, связанный с *розовый* семантически и поэтической традицией (ср. в русском «розовая заря», в греч. ῥόδο-δάχτυλος ‘розоперстая’, гомер. эпитет зари и прозвище Ганимеда). Ср.: «Душка, *Фламинго*, Вы самая *озаренная* из всех мифологических птиц! Ваша синастеза с Солнцем сделала *розовым* оперение Ваших божественных крыльев!» Как семантически связанные эти корнесловы выступают в контексте, отражающем христианский гнозис: «Христос воскрес, *Alma Avis!* Мне кажется, Вы помните *зарю* Третьего дня, когда пролетали мимо гробницы с отваленным камнем, и тогда у Вас прибавилось три *розовых* перушка на грудке, у сердца». Совместное употребление *роз-* и *зар-* в контекстах с *Фламинго* актуализируется в одном мифопоэтическом авторском фрагменте, написанном по-немецки: *Schöner Liebling der Morgenröthe, rosig schimmerndes Wunder des blauen Himmels...* («Чудесный любимец утренней *зари*, *розовым* отличающее чудо голубого неба») (01.06.28), где нем. *rosig* означает ‘розовый, свежий, алый, как роза’, перен. ‘розовый’, а *röte/Röte* — ‘краснота’, ‘румянец’, ‘заревое’, ‘радость’ [Н-РС: 693].

⁹ См. в комментариях к переписке: «Розовый — это градация красного, но смягченная, можно думать, что это женская ипостась красного цвета. Розово-красный *Фламинго* связывается с зарей, солнцем и огнем, что делает возможным переход к новому представлению о божественной солнечной Птице и к пурпурному фениксу. Для гностиков розовый — цвет воскресения...» [РИА: 269].

Символика розового цвета и фонетика имени *Rhodopteros* обусловливают появление при Фламинго устойчивого эпитета или предиката *радостный* (ср.: лат. *R-dopt-ros* и русское: *р-дост'*): «Фламинго *радостный*, получил я вчера два изящнейших томика...» (10.02.23); «Милый, *радостный* Фламинго!» (23.01.28), «Будьте *радостной*» (23.01.29).

Начиная с 1928 г. Иванов часто подписывает письма взятым из греческого языка прозвищем *Айлурос*, или *Αἰλουρος*¹⁰, ион. αἰλουρος — кот, кошка [Др-гр-РС: 50]. Это имя регулярно выступает в составе формулы, которой заканчиваются письма: «Апантетически Ваш *Αἰλουρος*» / «Ваш апантетически *Αἰλουρος*». Игровой и шуточный характер формулы с прозвищем проявляется на фоне «Апантетически Ваш В. И.». Этикетная формула с этим именем может включать латинское *idem* ('всегда') — в этом случае она звучит более книжно и подчеркнуто-ритуально, ср.: «Апантетически Ваш *idem Αἰλουρος*». В варианте: «Апантетически Фламингов *Αἰλουρος*» она приобретает интимно-разговорную окрашенность. В немецкоязычном фрагменте одного из писем, обращенного к «<einen Flamingo>», встречается сочетание «ein prometheischer Ailuros», т. е. «Прометеев *Айлурос*» (01.06.28). Адъектив от собственного имени мифологического происхождения, связанного с философской традицией, усиливает в этом сочетании мифологическую перспективу и философское звучание прозвища.

Прозвище *Айлурос* снимает ограничения на проявления пишущим чувств, эмоциональных реакций по типу «айлурических», т. е. «кошачьих». Так, короткое послание Иванова Шор от 25.06.29 начинается с фр. «Grande alarme!» 'Большая тревога!', включает и другие знаки взволнованности автора: «Ради Бога, что должен я делать <...>? Не забывайте, что я проделываю эту музыку в первый раз <...>. И вы меня оставляете без директив и обучения!..» Подписывает это письмо: «*Всклокоченный* Айлурос», где разг. *всклокоченный* ('о волосах, шерсти: привести в беспорядок, спутать, взлохматить' [Ожегов, Шведова 1992: 104]) выражает эмоциональность высшей степени, общую для человека и животных и проявляющуюся внешне.

Письмо от 24 мая 1929 г. подписано автором лаконично и просто: *Айлурос*. Простая подпись заключает сложный в смысловом,

¹⁰ Позднегреческое, употреблялось в Египте — еще одна линия связи с Фламинго. В церковнославянских и русских контекстах встречается в варианте «елур», в том числе и в «Повести о Светомире» Вяч. Иванова — «великого елуорофила», по выражению С. С. Аверинцева [Аверинцев 2002: 42].

логическом и стилистическом отношении контекст. Именно он оказывается полем творческой словесной игры, в центре которой стоит имя. Предшествует имени в составе упомянутой подписи рассуждение автора о *черепашистости* (здесь — медлительности) Ликота в сочинении концертов, после которого Ликот сравнивается с черепахой в плане музыкальном: «...ибо черепаха, из щита коей Гермес построил первую лиру, для древних была символом мелоса и музыкальных искусств». После подписи *Айлурос* следует на итальянском титул Иванова, как он приводится в «Университетском ежегоднике»: *Professore incaricato nella R<egia> Università di Pavia...* («ординарный профессор Королевского Павийского университета»). Как можно видеть, основной принцип построения контекста — логический, смысловой и стилистический контраст.

Прозвищем *Айлурос* Иванов начинает письмо от 18.03.29: «*Айлурос* растроганно благодарит son confère égyptien за телеграфный розовый пух...», сразу включаясь в семейную мифологическую игру. Такое употребление объективирует «я» автора¹¹ и позволяет далее более свободно вести игру. Заканчивается письмо в том же ключе, а подписывает его автор *Chief-cat*¹², придуманном другом семьи и соредактором журнала «Corona» Г. Штейнером.

В одном из писем 1929 г. Иванов пишет о том, что «египетский паспорт *Айлуроса* в полном порядке», имея в виду наличие иероглифа, обозначающего 'кот'. Там же предлагается его произношение mjw (т. е. мяу), а затем производится анализ составляющих его знаков: «Первый знак <иероглиф> есть звук m. Второй (перо) <иероглиф> есть звук j. Птица — w. Четвертый знак <иероглиф> означает животное млекопитающее или carnivore (фр. 'питающееся мясом' [РИА: 345], 'плотоядный' [Ф-РС: 133])». Этимологическое разыскание приводит автора к заключению, что в состав *айлурического иероглифа* интегрально входит птица, и этот факт сначала осмысливается философски: иероглиф есть «прообраз нашего апантетизма», а затем в шутливо-бытовом ключе: «кот съел ученую птицу и стал ученым котом». Это письмо и ряд других писем

¹¹ Или показывает мифологическую родословную именуемого.

¹² В пер. с англ. 'главный кот'. Существовал и итальянский вариант этого прозвища — Gatto. Шор иногда называет Иванова *айлурический проф. fon-Puffy* [РИА: 339], а также *Пуфенька* — от нем. puffen '1. давать тумака, 2. произвести звук, 3. взбивать (волосы)' или — от лат. Pūthia 'Пифия, жрица Аполлона, изрекавшая предсказания в дельфийском храме'. В письмах Шор встречаются сочетания: *айлурические лапки, айлурическая буря*.

Иванов подписывает: <Иероглиф «кот»>. Обычно это письма, содержащие и другие знаки «кошачести».

Встречаются в переписке немногочисленные производные от *Айлурос*: адъектив *айлурический* и наречная форма *айлурически*. Творческий потенциал этих новообразований ярко проявляется в их сочетаемости со словами, относящимися к сфере человеческого бытия, ср.: «Каково египетской птице, в холоду да в хаосе, сидеть на единственной свободной жердочке среди *айлурического* потопа вещей, нахлынувших в его комнату!», «самый *айлурический* и нежно-дидаскалический привет»¹³, «персональная *айлурическая* пенсия». Этот адъектив Иванов употребляет и в немецкоязычном варианте в составе мифопоэтического текста на немецком, см.: *meine seligen ailurischen Urahn* (01.06.28), т. е. «мои блаженные *айлурические* предки».

С *Айлуром* связано свойство пушистости. Ср.: «Все же есть, и на случай отказа в пенсии, Вами явно предвидимого, некоторая *point de repère* — я чувствую себя в самом деле „распушистившимся“»; «*пушистым* же при получении Вашего письма я, как Вы угадали, не был» (22.11.28). Он, вместе с другими «котами», *наурчивает* адресату «всяких любезностей» (06.09.33).

Кот/коты и *Птица* семьи Иванова часто жили в разных городах Италии. Это было связано с невозможностью получить работу в одном городе и быть вместе. По этому поводу в одном из писем Иванов пишет так: «ловить каждому — будь он *птица* или *кот* — рыбу, где рыба клюет», а затем добавляет: «Для объединения же *котоптичьего* семейства ограничиться съездами и временными гостинами» (14.12.34)¹⁴.

Прозвище *Тиран*, итал. «*tiranno*», было дано пригласившему Вяч. Иванова в Колледжио Борромео Дон Леопольдо Рибольди Лидией. О мотивах этого именования она пишет следующее: «Его (о. Рибольди. — А. Г.) благородный облик и властолюбивый нрав, соединенный с окружающей аристократической красотой Колледжио, навел меня на образ утонченного древнего тирана. Позже, когда мы с ним ближе сдружились, я его иногда в шутку называла: Тиран» [Там же: 166]. Прозвище *Тиран* встречается в письме Вяч. Иванова от

¹³ Он адресован Е. А. Ковалевой-Пельш, двоюродной сестре Шор. В семье Ивановых ее называли *Сеттер/Сетер*, *Собакой* или *Псом*. Один из ярких персонажей воображаемого мира «Пули».

¹⁴ Нельзя не отметить, что в словах «съезд» и «гостини» в этом контексте также ярко проступает их «внутренняя форма». См. другой пример: «Когда я *пригвоздил* к стене над своим письменным столом портрет Лидии...» (23.01.29).

13.05.28, написанном по его возвращении из Милана. В нем автор рассказывает о «милых путешественниках»: о Дон Л. Рибольди, Лидии и Диме, а также о том, что Рибольди «было поручено за пасти какой-то недостававший билет до *Tirano*». Топоним, обозначающий один из городов на итало-швейцарской границе, где бывал Иванов, — центральный в провинции Сандрино, сразу же вызывает в его памяти созвучное прозвище «*tiranno*». Как апеллатив это слово в итальянском словаре толкуется как «тиран, деспот» [И-РС: 879], в русском — как «жестокий правитель, действующий произволом, насилием, деспот», перен. «тот, кто мучит, лишает спокойствия» [СУ IV: 709]. Никакого общего смысла у топонима *Tirano* и апеллатива *tiranno* нет. Наоборот, можно говорить о смысловом контрасте этих слов: упоминаемый итальянский город известен явлением *Madonna di Tirano* [LUI XXIII: 85]. В русской транскрипции прозвище *Тиран* употреблено в следующем абзаце, отнюдь не «тираническом» по содержанию: Тиран, как сообщает далее автор письма, «повлек всю компанию по тем же лестницам назад пить кофе, приговаривая, что он очень доволен видом (явно бодрящегося) Димы». Сообщая затем о том, что Рибольди ценит одного из докторов и директора Абетины выше, чем «коммерсанта» Морелли, Иванов тут же замечает, что это суждение, очевидно, нелицеприятно, так как «Морелли был в Совете отъявленным врагом нашего бывшего ректора, *Тирана*, коего и вытеснил». Последний контекст как бы удерживает «скрытые» смыслы прозвища: причастность Рибольди, бывшего до 1927 г. ректором Колледжио, к власти, его вовлеченность в борьбу за власть. Вместе с тем поражение Рибольди в этой борьбе и победа в ней «коммерсанта» Морелли «опрокидывают» главный смысл прозвища, «разоблачают» его онтологически, тем самым превращая его употребление в шутку.

«Именные» игры (выражение В. Н. Топорова) в письмах Вяч. Иванова, таким образом, тесно связаны как с его бытием, так и с отношением к нему: творческим, проникающим в суть и одновременно веселым. Смысловые и стилистические регистры «именаречения» оказываются при этом сложными и динамичными, связанными с традицией и свободными от нее, парадоксальными и неожиданными. Позиция Иванова по отношению к имени оказывается противоположной «деминации» имени в русском языке, проводившейся после революции и включавшей механизмы «антисмысла», которые разлагали, как пишет об этом В. Н. Топоров, «и явно, и тайно — прежние смыслы, самое веру в осмысленность языка, жизни, в тот высший Смысл, который и делает жизнь бесценным даром» [Топоров 2005в: 383].

Языковая игра в письмах Иванова связана не только с именами, их смыслами, мифологией, включенностью в ритуал¹⁵. Языковое творчество, игра, шутка проявляются в неожиданных паронимических сближениях: «Благодарю Вас, дорогая, за продление паспорта — не египетского, не хетского, а хатского» (о советском паспорте, от «хата»), в использовании омонимии и многозначности слов, различий в смысле между соотносительными русским и итальянским словом. Например: «У нас работы: устраиваются *души* (не *anime*, а *dosce*)», «Ликот... опять задерживаемый розысками военной „банды“ для проверочного исполнения своей партитуры»¹⁶.

ЛИТЕРАТУРА

- Аверинцев 2002 — Аверинцев С. С. «Я же каюсь, гуторя...»: О юморе Вячеслава Иванова // Иванов Вяч. Творчество и судьба. М., 2002.
- Др-гр-РС — Древнегреческо-русский словарь / Сост. И. Х. Дворецкий. Под ред. С. И. Соболевского. 1958. Т. 1–2.
- Дворецкий 1986 — Дворецкий И. Х. Латинско-русский словарь. М., 1986.
- И-РС — Итальянско-русский словарь / Сост. Н. А. Скворцова, Б. Н. Майзель. М., 1963.
- Ожегов, Шведова 1992 — Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. М., 1992.
- Иванов 1971, 1987 — Иванов Вяч. Собрание сочинений. Брюссель, 1971. Т. 1; 1987. Т. 4.
- Иванова 1992 — Иванова Л. Воспоминания. Книга об отце. М., 1992.
- Н-РС — Немецко-русский словарь / Под ред. А. А. Лепинга и Н. П. Страховой. М., 1964.
- РИА — Русско-итальянский архив. III. Салерно, 2001.

¹⁵ См. элементы ритуала в переписке: «О Фламинго, Фламинго! <...> Апантетически пожимаю протянутую <изображение птичьей ножки>» (Иванов, от 26.02.28), «В апантетической тоске благоговейно и нежно подымает ножку Фламинго» (Шор, от 10.02.28).

¹⁶ Игра связана с омонимией русских форм от *душа* и *душ*, различающихся в итальянском: *anime* 'душа' и *dosce* 'душ', и с различием в значениях: многозначного итал. *banda* 'шайка' и 'духовный оркестр' [И-РС: 102] и русского *банда* 'группа людей, объединенных для какой-нибудь преступной деятельности' [Ожегов, Шведова 1992: 923]. Оба случая языковой игры отмечаются комментаторами переписки в [РИА].

- СУ — Толковый словарь русского языка / Под ред. Д. Н. Ушакова. М., 1940. Т. 4.
- Топоров 2005а — *Топоров В. Н.* Еще раз о некоторых теоретических аспектах этимологии // *Топоров В. Н.* Исследования по этимологии и семантике. М., 2005. Т. 1.
- Топоров 2005б — *Топоров В. Н.* Из теоретической ономотологии // *Топоров В. Н.* Исследования по этимологии и семантике. М., 2005. Т. 1.
- Топоров 2005в — *Топоров В. Н.* Имя как фактор культуры // *Топоров В. Н.* Исследования по этимологии и семантике. М., 2005. Т. 1.
- Ф-РС — Французско-русский словарь / Сост. проф. К. А. Ганшина. М., 1971.
- LUI — *Lessico Universale Italiano*. Roma, 1980. Т. XXIII.
- GDI — *Battaglia S.* Grande Dizionario della lingua Italiana. Torno, 1972. Т. V.

И. Б. ИТКИН

ТЕМА ИГРЫ В РОМАНЕ И. С. ТУРГЕНЕВА «ОТЦЫ И ДЕТИ»

Начиная с непосредственных критических откликов 1862 года — М. А. Антоновича, Д. И. Писарева, Н. Н. Страхова и других публицистов — и вплоть до обстоятельных монографических исследований последнего полувека — см., например [Аюпов 1999; Батюто 1972; Бялый 1963; Лебедев 1982; Маркович 1975; Пустовойт 1991; Цейтлин 1958], — знаменитый роман И. С. Тургенева «Отцы и дети» изучен, кажется, вдоль и поперек. Тем не менее некоторые аспекты его содержания, на наш взгляд, пока не привлекали должного внимания. К этой категории относится, в частности, тема игры, своеобразное преломление которой в сюжете «Отцов и детей» может быть вполне понято лишь при ее соотношении с системой персонажей романа.

Важнейшую роль в романе играет разделение центральных персонажей на (по определению Кати Локтевой) «хищных» (Базаров, Павел Петрович, Одинцова) и «ручных» (Аркадий, Николай Петрович, Арина Власьева, Фенечка, сама Катя). Среди множества черт, отличающих «хищных» персонажей от «ручных», одной из наиболее ярких является любовь к игре — карточной, с одной стороны, и игре на музыкальных инструментах — с другой. Особенно показательно, что в этом отношении Павел Петрович Кирсанов оказывается чрезвычайно близок своему непримиримому оппоненту и одновременно двойнику Базарову (о некоторых других чертах сходства между этими героями см. в важной статье [Недзвецкий 1998]), но решительно противостоит собственному родному брату и, казалось бы, единомышленнику Николаю Петровичу. Рассмотрим основные проявления указанной оппозиции:

1) Павел Петрович — Николай Петрович: Павел Петрович «мастерски *играл* в вист и всегда *проигрывал*» (гл. VII; это первое упоминание о картах и карточных играх в тексте романа) — Николай Петрович *играет* на виолончели «Ожидание» Шуберта (гл. IX). Эта любовь к музыке вызывает у Базарова приступ иронического веселья, что становится причиной одной из первых размолвок между ним и Аркадием. В то же время Павла Петровича, по справедливому замечанию С. М. Аюпова, «трудно представить играющим на виолончели» [Аюпов 1999: 83].

2) Одинцова — Катя: Одинцова «мастерски *играла* в карты» (гл. XVI); Катя *играет* «це-мольную сонату-фантазию Моцарта» (Там же).

3) Базаров — Аркадий: Базаров *играет* с Одинцовой и ее соседом в карты и обидно *проигрывает* — одновременно Аркадий слушает Катину *игру* на фортепиано и признается, что «любит классическую музыку» (Там же).

В имении родителей Базаров садится *играть* с отцом и местным священником (которого обещает *обыграть*) и снова *проигрывает* — Аркадий вновь не принимает участия в игре (гл. XXI).

4) Василий Иванович Базаров (в молодости) — Арина Власьева: будучи молодым полковым врачом, Базаров-старший, очевидно, *проиграл* крупную сумму денег («да и поплатился же я!») (Там же) — Арина Власьева «в молодости... *играла* на клавикордах» (гл. XX); «в карты она *не играла*» (гл. XXI).

В старости Василий Иванович, от былой «хищности» которого почти ничего не осталось, играет в карты только «по маленькой», сочетая это занятие с пением оперных арий из «Роберта-Дьявола» (Там же).

Как видно, касаясь темы карт, Тургенев говорит о Павле Петровиче и Одинцовой буквально одними и теми же словами. Правда, Одинцова не проигрывает — во-первых, потому, что, играя с ней, проигрывает Базаров, а во-вторых, потому, что это было бы просто неправдоподобно: как-никак, Анна Сергеевна — дочь знаменитого карточного шулера. Интересно также, что участие в игре кого-либо из присутствующих «ручных» — ни Кати (которая, казалось бы, должна была бы унаследовать отцовские гены в той же мере, что и ее родная сестра), ни Аркадия, ни тем более Арины Власьевны, — не предполагается в принципе: и в гостях у Одинцовой, и в имении собственных родителей Базаров вынужден играть с посторонними.

На наш взгляд, перечисленные факты образуют вполне четкую систему и никак не могут считаться случайными. «Отцы и дети» — наиболее тщательно выстроенный, «сделанный» из всех романов Тургенева (ср. характерную фразу из его письма П. В. Анненкову: «...Я вижу, как и что надо сделать, чтобы привести всю штуку в надлежащее равновесие» (цит. по: [Аюпов 1999: 59])), в нем практически нет произвольных, незначимых деталей, поэтому не исключено даже, что и само противопоставление двух значений глагола «играть» было использовано писателем сознательно. Так или иначе, обращение к теме карточной игры и игры на музыкальных инструментах позволило ему лишний раз выра-

зительно подчеркнуть, насколько различны между собой «хищные», неизменно руководствующиеся рациональным началом, и «ручные», в жизни которых доминируют эмоции.

ЛИТЕРАТУРА

Аюпов 1999 — *Аюпов С. М.* Поэтика и стиль романа И. С. Тургенева «Отцы и дети». Уфа, 1999.

Батюто 1972 — *Батюто А. И.* Тургенев-романист. Л., 1972.

Бялый 1963 — *Бялый Г. А.* Роман Тургенева «Отцы и дети». М.; Л., 1963.

Лебедев 1982 — *Лебедев Ю. В.* Роман И. С. Тургенева «Отцы и дети». Учебное пособие. М., 1982.

Маркович 1975 — *Маркович В. М.* Человек в романах И. С. Тургенева. Л., 1975.

Недзвецкий 1998 — *Недзвецкий В. А.* Противники и собратья по судьбе. Базаров и Павел Кирсанов // Литература в школе. 1998. № 7.

Пустовойт 1991 — *Пустовойт П. Г.* Роман И. С. Тургенева «Отцы и дети»: Комментарий. М., 1991.

Цейтлин 1958 — *Цейтлин А. Г.* Мастерство Тургенева-романиста. М., 1958.

Ю. М. МАЛИНОВИЧ

ТЕМА ИГРЫ НА ДЕНЬГИ
ВЗАПРАВДУ И ПОНАРОШКУ
В РАССКАЗЕ В. РАСПУТИНА
«УРОКИ ФРАНЦУЗСКОГО»

Одной из сущностных характеристик бытия человека — *homo sapiens* — является его деятельностный характер. Эта деятельность многообразна и сопровождает человека на всем протяжении его жизни. Значительное место в его деятельности занимает игра как один из элементов культуры, что позволило с полным на то основанием определить человека как *homo ludens* — человек играющий [Хёйзинга 1997]. Игра не наследуется биологически при рождении ребенка, она усваивается в процессе его социализации, социальный характер которой никем не оспаривается. Она, как и язык, — один из неотъемлемых атрибутов человека — есть множество вербальных и невербальных действий, что дает все основания определить ее как феномен сходящейся и расходящейся референции. Игра, так же как нравы и обычаи, является своего рода ритуалом, восходящим к периоду мифологического бытия человека в архаических социумах и имеет генетически сакральную природу. При этом следует отметить, что в отличие от ритуала игра не является символической формой поведения. Ее функциональное назначение совершенно иное. Со временем ее природа десакрализуется, но ее реликтовые формы сохраняются в генетической памяти определенного этноса и продолжают «мерцать» на бессознательном уровне до настоящего времени. Такие реликты сакральности имеют не только определенное психологическое воздействие, но и определенную объяснительную силу. Мифы, ритуалы, обычаи, игры и другие составляющие культуры бытия человека являются объектом и предметом антропологии. Какое место при этом принадлежит языку? Вопрос этот не простой, и однозначного ответа на него нет ни в лингвистике, ни в антропологии.

Первоначально проблема языка присутствовала при обсуждении мифа и обычая, начиная с В. Вундта, в формате «Язык, миф и обычай» (*Sprache, Mythos und Sitte*) [Wundt 1904], а в последние годы в исследованиях по этимологии и семантике «Язык ритуала как язык жизни» [Арутюнова 2003: 395], «Ритуал, тексты, язык» [Топоров 2004].

В контексте наших рассуждений относительно заявленной темы примем в качестве исходного тезис о том, что язык игры является языком жизни, ибо игра — это одна из форм манифестации бытия человека. Лингвисту и антропологу, не ангажированному какой-нибудь одной узко специфической идеей, нетрудно заметить, что все эти рассуждения напрямую корреспондируют с доктриной западноевропейской экзистенциональной философии антропоцентризма, как она представлена в работах Э. Гуссерля, Л. Витгенштейна, М. Хайдеггера, К. Ясперса и других менее известных авторов. Наиболее четко и однозначно она была сформулирована в работах М. Хайдеггера и К. Ясперса: «Сущность человека покоится в языке» [Хайдеггер 1993: 259]. «Язык служит выражением бытия. Он порожден бытием и отнюдь не является неким техническим средством. Язык принадлежит бытию» [Ясперс 1995: 197]. Эта доктрина восходит к идее В. фон Гумбольдта, суть которой состоит в антропоцентрическом понимании языка и в стремлении познания мира в его индивидуальности и тотальности как сущностно единого целого. Эта идея долгое время оставалась вне поля зрения лингвистов, потому что она не «вписывалась» в концепцию языка Ф. де Соссюра, на долгие годы определившую развитие лингвистики. Постулируя статус самодостаточной сущности языка, которую якобы нельзя изучать с разных позиций, ибо язык в этом случае предстал бы перед исследователем как конгломерат явлений, связанных с психологией, антропологией, нормативной грамматикой, филологией и т. д., которые Соссюр считал лингвистически нерелевантными. В результате такого очищения от всех прочих человековедческих наук язык у него представляет собой «целостность сам по себе» [Соссюр 1977: 48]. Вынося все перечисленные факторы за рамки языка-объекта, он повторил то, что в несколько иных формулировках было сказано Г. Паулем.

Признавая сложность содержания языка, которое объемлет все явления, так или иначе затрагивающие душу человека, строение организма, окружающую природу, всю культуру, весь опыт и переживания, т. е. все то, что влияет на язык, Пауль пишет: «Но рассматривать это материальное содержание отнюдь не составляет истинную задачу языкознания» [Пауль 1964: 201].

Этнологи же, изучая жизнь и быт, особенно жизнь и быт так называемых примитивных людей, также не считали обязательным обращаться к языку. Но их позиция в отличие от лингвистов не имела форму императива, о чем свидетельствует позиция виднейшего представителя британской социальной антропологии Б. Малинов-

ского. По его мнению, задача антрополога — наблюдать за примитивным человеком во время его основных занятий (как такой человек от работы переходит к магии и от магии к работе, вникая в его настроения и прислушиваясь к его высказываниям). Но при этом он не исключал обращение и к языку. «К решению этой проблемы, — писал он, — в целом можно было бы подступиться со стороны языка, но это завело бы нас слишком далеко в сферу логики, семасиологии, теории примитивных языков» [Малиновский 1998: 35]. Таким образом, задача антрополога сводилась к наблюдению над внешними проявлениями бытия человека.

Задача лингвиста заключается совершенно в другом, а именно: в постижении внутренней сути явлений, фактов, событий, фиксируемых языком, и того, что стоит за ними. «Только он (лингвист. — Ю. М.) знает языковые факты, а его наука заключается в умении их увидеть — увидеть не только те, которые видны через внешние проявления, но и те, которые скрываются, прячутся в некотором смысле за внешними проявлениями» [Гийом 1992: 144]. Сделать это чрезвычайно трудно, о чем в свое время предупреждал Г. Пауль. Рассуждая о сложности наблюдения над языковым организмом, представляющим собой явление, которое таится в душе, в сфере подсознательного, он пишет: «И только посредством длинной цепи умозаключений можно получить представление о совокупности идей, скрытых в сфере подсознательного» [Пауль 1964: 211].

Лингвисты, хотя с большим опозданием, но вполне однозначно выразили свое отношение к философскому тезису «язык — дом бытия человека». Об этом свидетельствуют введенные в лингвистику понятия «человек в языке», «язык и мир человека», «антропоцентрический принцип в языке». Лингвистика стала все чаще номинироваться антропологической, одной из составных частей которой является лингвокультурология [см.: Антропологическая лингвистика 2003; Малиновичи 2002]. Здесь язык человека и сам человек предстают как сущностно неделимое целое, а сам язык является надежным документом манифестации бытия человека от рождения до перехода его в инобытие. Тем самым замыкается сакральный круг, именуемый в древности развязыванием и завязыванием божественных узлов как непрерывность человеческого рода и бытия человека. Таким образом, фокус лингвистических интересов в последние годы сместился с понятия «язык в человеке» в сторону концепта «человек в языке».

Перестановка составляющих этой диады имеет принципиально важное значение для теории языка и для новых поисков ма-

нифестации в языке мира человека и окружающего его мира, выделения и обоснования новых семантических пространств в их тесной взаимосвязи с реальным и виртуальным бытием человека в определенном времени и пространстве. Одним из таких пространств является семантическое поле игры. Человек хронотопичен. Его присутствие имеет место не только в языке, но также в живописи, первоначально в наскальной, затем в архитектуре, музыке и в других артефактах бытовой и религиозной, первоначально мифологической и тотемной, культуры. Тем самым человек семиотизируется и становится, по определению М. М. Бахтина, «*homo significans*». В связи с этим понятие хронотопа требует определенной радикализации. Как известно, оно было введено в научный оборот немецким философом И. Кантом, совершенно обоснованно считавшим, что пространство и время являются необходимыми формами познания, начиная от элементарных восприятий и представлений как трансцендентальных сущностей. М. М. Бахтин, в отличие от Канта, соотнес это понятие с формами реальной действительности, определив его как формально-содержательную категорию литературы, которая в значительной мере определяет образ человека в литературе [Бахтин 1986: 122]. В той же самой мере его можно отнести и к живописи. Так, например, в бытовой картине известного русского художника В. И. Сурикова «Взятие снежного городка» (1891) изображена старинная праздничная игра, приуроченная к масленой недели. К последнему дню этой недели сооружалась снежная крепость с воротами, которую предстояло взять смельчакам. Понятием хронотопа оперирует и Ю. М. Лотман при обсуждении семиосферы культуры.

Исчерпывающее познание природы человека и его бытия возможно при условии «погружения» его в определенное историческое время, пространство и окружающий его не только мир природы, но и мир себе подобных, т. е. этнически, социально, конфессионально и культурно гомогенный социум, погружение его в семиосферу культуры такого социума.

Природа человека в ее тотальности универсальна, но в индивидуальности многолика, о чем свидетельствуют такие наименования человека, как *homo sapiens*, *homo faber*, *homo somaticus*, *homo piger*, *homo paganus*, *homo aestheticus*, *homo soveticus*, а также человек познающий и полагающий, человек волящий (волевой), человек неискренний, человек ироничный, человек суеверный и верующий и целый ряд других наименований, раскрывающих телесную и ментальную сущность человека, его деятельностный и общественный статус.

Как было отмечено выше, значительное место в бытии и жизнедеятельности человека занимают ритуалы и игры, являющие собой определенную часть семиосферы культуры. «Культура организует себя в форме определенного пространства — времени и вне такой организации существовать не может. Эта организация реализуется как семиосфера и, одновременно, с помощью семиосферы.

Внешний мир, в который погружен человек, чтобы стать фактором культуры, подвергается семиотизации — разделяется на области объектов, нечто означающих, символизирующих, указывающих, т. е. имеющих смысл, и объектов, представляющих лишь самих себя» (Лотман 1999: 178).

Игры как культурологические данности всегда системно упорядочены и четко структурированы, имеют свою архитектуру и определенное функциональное назначение, что нашло свое отражение в следующем определении игры Й. Хёйзингой:

«Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом, сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением „иногобытия“ в сравнении с „обыденной жизнью“» [Хёйзинга 1997: 45]. Хёйзинга, с полным на то основанием, ставит знак равенства между *homo ludens* и *homo faber* (человек играющий и человек делающий). Делание — это всегда действие, событие, имеющее место в определенных рамках хронотопса и определенной этносреды. Поэтому действие следует определить как метабазис игры и не только ее.

Какова при этом роль языка? Роль языка заключается не только в наименовании культурологических данностей, в настоящем случае игры, но также в означивании ее лингвистического поля, в сохранении и отражении ее в текстах (в определенном нарративном дискурсе), что позволяет «распредметить» семиосферу культуры вообще и семиосферу игры в частности. Типология игры многообразна. Независимо от разнообразия игр, все они обозначают действие, движение, о чем свидетельствует этимология слова играть.

Русск. *играть* < и.-е. *ek/*eg 'резать', 'рассекать' соотносится со значением 'двигаться'. Первостепенное место в древней сакральной игре имели фаллические действия.

В нем. *Spiel* (первонач. «сакральная игра») соотносится с и.-е. *s(pel) — «schneiden/biegen» — «sich rasch bewegen» [Маковский

2004: 484]. Как известно, участники языческих сакральных игр обычно наносили друг другу увечья (разрыв являлся символом творения). Игра как действие в самых разнообразных формах ее функционального назначения имплицитно подразумевает наличие деятелей: игроков, определенного места и времени их действия. Игра — действие публичное, привлекающее к себе зрителей — просто любопытствующих или в какой-то мере ангажированных — болельщиков, орудия игры (инструментальность), мотив игры — выигрыш (моральный или аморальный и одновременно овеществленный). Игра — это всегда искушение и испытание. <...> испытание от Бога, но искушение от греха <...> [Библейский словарь 1989: 188 со ссылкой на Иак 1: 13]. Таким образом, появляется «тень» морально-этической оценки, первоначально сакрального, а позднее социально-общественного плана. Азартные игры в традиционной русскоязычной культуре оценивались со знаком минус, что вынуждало участников азартных игр выбирать укромные места, скрытые от глаз непосвященных, ограничивать число участников, посвященных в такие игры, с целью не афишировать их и избежать наказания. Следовательно, концепт 'азартная игра' входит в соприкосновение с другими концептами, именуемыми 'мораль', 'ложь' ('искренность/неискренность'), 'преступление' и 'наказание', что свидетельствует о непрерывности семантических пространств.

Тема азартной игры на деньги имеет место как в русской классической (А. С. Пушкин, Н. В. Гоголь, Ф. М. Достоевский и др.), так и в современной отечественной литературе. В творчестве современного, широко известного в нашей стране и за рубежом русского писателя Валентина Григорьевича Распутина тема игры занимает определенное место в правдивом художественном изображении жизни «маленького человека» в российской глубинке. Это разные игры. Так, например, в повести «Последний срок» тема игры имеет виртуальный характер инобытия:

...Наконец-то к старухе пришла долгожданная МIRONИХА.

— Оти-моти! Ты, старуня, никак живая? <...>

— Дак видишь, живая. Вторые дни седни, как оклемалась. Тебе рази не сказывали?

МIRONИХА подержала старухину руку и выронила, но в руке нашлась сила, и она сама прилегла ко второй, к левой руке и приласкалась к ней.

— Тебя пошто смерть-то не берет? — МIRONИХА присела к старухе на кровать и, говоря, наклонялась к ней. — Я к ей на поминки иду, думаю, она, как добрая, уж укустыляла, а она все тутака. Как была ты вредительша, так и осталась. Ты мне все глаза измозолила.

— Ты рази, девка, не знаешь, что я тебя дожидаюсь, — с охотой включаясь в игру, отозвалась старуха. — Мне одной-то тоскливо будет лежать, я тебя и дожидаюсь. Чтoб вместе в одну домовину лягчи.

— Я тебя, старуня, ногами запиною. У меня ноги вострые, я их всю жизнь об землю точила.

— А ты и вправду запинаешь, с тебя чё взять...

В этой повести тема игры является лишь одним из вкраплений в общую ткань повествования.

В рассказе В. Г. Распутина «Уроки французского» тема игры на деньги является стержневой, но это только фон, на котором разворачивается драма ученика и его учительницы — классного руководителя, вынужденных лгать, испытывая угрызения совести, рисковать. Рассказ проникнут пафосом русского гуманизма, специфика которого заключается в сострадании к «маленьким людям» и их судьбам, что характерно для всего творчества В. Г. Распутина. Определенную ценность этот рассказ представляет также и для лингвистики. Попытаемся в первом приближении определить место этой игры в концептуальной системе игр вообще и азартных в частности, ее взаимосвязь с другими семантически сопряженными категориями, очертить ее лексико-семантическое поле, его семантическую стратификацию и лексикографически приложимую значимость. Прежде чем непосредственно перейти к решению поставленной задачи, обратимся к дефинициям азартной игры, имеющим место в словарных статьях:

«Азартные игры. Игры, в которых выигрыш зависит только от случайности, а не от умения игрока...» [БТС РЯ 1998: 30]. Эта дефиниция не совсем точна в ее последней части. Если в повести А. С. Пушкина «Пиковая дама» Германн до пяти часов утра только наблюдает за игрой в карты на деньги, то один из основных персонажей рассказа В. Распутина, начиная игру, имеет уже определенный опыт в меткости броска (в тексте рассказа: «кое-какая сноровка на меткость броска»), приобретенной в другой игре, игре в «бабки». При игре в «чику» он тайно приходит к месту игры тренироваться и добивается того, чтобы с первого броска шайбы накрывать кассу. И при таком положении дел тоже существует риск проигрыша.

Этимология «азартные игры» восходит к арабскому *az-zahr*», т. е. «игра в кости», «игральная кость»:

Hasard, n. — *Hasardspiel* (frz., «glückl. Zufall» (altfrz. *hasart* «Art Würfelspiel» — arab. *az-zahr*» Würfel zum Spielen) [Wahrig 1972: 3349].

Рассказ В. Г. Распутина автобиографичен и является достаточно объективным документом, в котором игра предстает как

реальная правда жизни одиннадцатилетнего ребенка в тяжелое послевоенное время, вынужденного играть на деньги, чтобы не умереть с голода.

Игрок, от лица которого ведется рассказ, один, а игры и его партнеры разные. В одной игре игроками являются сверстники, возрастной и социальный статус которых одинаков. В другой — два игрока: ученик и его учительница. Их возраст и социальный статус различен. Различны и ситуации, в которых совершается игра, а также мотивация и цели игры. Цель всех игроков в первой ситуации одна — выиграть. Цель игроков во второй ситуации различная: у ученика — выиграть, у учительницы — проиграть, чтобы материально поддержать своего ученика. Эти две ипостаси игры являются семантически диффузными микрополями игры взаправду и понарошку. Ученик играет взаправду, учительница понарошку. Обратимся к тексту:

Я пошел в пятый класс в сорок восьмом году... у нас в деревне была только начальная школа, поэтому, чтобы учиться дальше, мне пришлось снаряжаться из дому за пятьдесят километров в райцентр. ...Голод в тот год еще не отпустил, а нас у матери было трое, я самый старший. ...Я сильно похудел.

...Но похудел я не только из-за тоски по дому. К тому же еще я постоянно недоедал. ...По вечерам околачивался у чайной, на базаре, запоминая что почем продают, давился слюной и шел ни с чем обратно. ...Мне все время хотелось есть, даже во сне я чувствовал, как по моему желудку прокатываются судорожные волны.

...Однажды еще в сентябре, Федька спросил меня:

— Ты в «чику» играть не боишься?

— В какую «чику»? — не понял я.

— Игра такая на деньги. ...Мне казалось, что будь у меня деньги, я бы смог играть. В деревне мы возились с бабками, но и там нужен верный глаз...

В данном случае имеется в виду русская народная игра в бабки, заключающаяся в выбивании из круга костью других таких же костей, расставленных в определенном порядке [БТС РЯ 1998: 54].

В Большом толковом словаре и в других известных нам авторитетных словарях русского языка словарные статьи, в которых можно было бы найти хотя бы минимальную информацию об игре в «чику», в «пристенок», в «замеряшки», отсутствуют.

В рассказе имеет место достаточно исчерпывающее «распремечивание» понятия игры в «чику» и игры в «пристенок», или в «замеряшки».

При игре в «чику» каждый игрок выкладывает на кон по десять копеек, затем стопку монет решками вверх опускают на площадку, ограниченную жирной чертой метрах в двух от кассы, бросают круглую каменную шайбу с расчетом, чтобы она как можно ближе подкатилась к черте, но не вышла за нее. В этом случае бросающий шайбу получал право первым разбивать кассу, стараясь перевернуть монеты на орла, и если хоть одна из них оказывалась на орле, вся касса переходила в карман игрока, и игра начиналась снова.

При игре в «пристенки» сначала первый игрок бьет монетой о стену, затем другой. Бить надо так, чтобы монета второго оказалась как можно ближе к монете первого, чтобы их можно было достать пальцами одной руки. Достанешь — значит, выиграл. Если монета второго игрока заденет хоть чуточку, краешком монеты первого игрока, тот выигрывает вдвойне.

Автор рассказа и ученик, от лица которого ведется рассказ, одно и то же лицо. Со своими сверстниками он играет в «чику», а с учительницей в «пристенки». Мотивация его участия в игре не азарт, а вынужденная необходимость, о чем свидетельствует его единственное желание выиграть необходимую минимальную сумму, чтобы купить молоко:

... — Это правда, что ты играешь на деньги? — сразу начала она...

Я промямлил:

— Правда.

— Ну и как — выигрываешь или проигрываешь?

Я замялся, не зная, что лучше.

— Давай рассказывай, как есть. Проигрываешь, наверное?

— Вы... выигрываю.

— Хорошо, хоть так. Выигрываешь, значит. И что ты делаешь с деньгами? <...> Покупаешь конфеты? Или книги? Или копишь на что-нибудь? Ведь у тебя их, наверное, теперь много?

— Нет, не много. Я только рубль выигрываю.

— И больше не играешь?

— Нет.

— А рубль? Почему рубль? Что ты с ним делаешь? — Покупаю молоко...

Возвращаясь к теме первоначально сакральной природы игры как ритуала, попытаемся аргументировать наш тезис, что игра в «чику» и в «бабки» по форме и содержанию сохранила основные элементы языческих сакральных игр творения, в которых разрыв и соединение были символами творения.

Как известно, сакральные действия совершались в определенных местах, имеющих сакрально знаковую природу. Это был круг. Памятники таких культовых сооружений из камня сохранились, например, в Долине мертвых царей в Хакасии. Доступ для непосвященных в такие места был ограничен. Об этом же свидетельствуют религиозные мистерии первых христиан в древнем Риме, преследуемых и подвергаемых наказанию. Объект, символизирующий целое, разбивался (расчленялся) при помощи определенных орудий, а затем соединялся. Сопоставляя все это с игрой, имеющей место в рассказе В. Распутина, не представляет особого труда, хотя бы фрагментарно, выявить элементы определенного сходства.

Игра совершается в определенном месте: скрытая поляна за огородами. Монеты складываются стопкой на кон (единое целое). При помощи круглой каменной шайбы игроки разбивают эту стопку (расчленение). В процессе игры определенная сумма денег, а иногда и все деньги, переходит к игрокам: накрыть кассу, загрести все деньги в карман (соединение). Символ сакрального круга: игра начиналась снова. Тема наказания: за такие игры гоняли, грозили директором и милицией. Следовательно, прототипическая форма и импликации сохраняются, а смысл десакрализуется.

Лексико-семантическое поле такой игры в анализируемом рассказе составляют следующие единицы: *игра, играть, поигрывать, ограниченная жирной чертой площадка метрах в двух от кассы, деньги* (в данной игре — *монеты, копейки, рубли*), *шайба, кон, ставить на кон, выиграть, остаться в выигрыше, не остаться в накладе, загрести кассу, все забрать, проиграть, остаться в накладе, игроки, проигравшие, риск* и др. Возможна и семантическая стратификация этого поля на синонимы и антонимы.

Аксиологическая оценка игры на деньги со знаком минус (игра — грязное дело) также является определенной составляющей семантического поля такой игры.

Игра в «чики», в «бабки», по всей вероятности, явление русской культуры. По крайней мере, в немецкоязычной культуре оно отсутствует. Об этом достаточно убедительно свидетельствует перевод этого рассказа на немецкий язык, где номинация первой игры в русском языке дана в латинской транслитерации: *Tschik*, а номинация второй игры как «Knöchel». В немецкоязычных словарях, изданных в Германии, номинация «Knöchelspiel» не зафиксирована.

ЛИТЕРАТУРА

- Антропологическая лингвистика 2003 — Антропологическая лингвистика: Концепты. Категории. Коллективная монография к юбилею член-корр. РАН, докт. филол. наук Нины Давидовны Арутюновой / Под ред. Ю. М. Малиновича. М.; Иркутск, 2003.
- Арутюнова 2003 — *Арутюнова Н.Д.* Язык цели // Логический анализ языка. Избранное. 1988–1995 / Ред. Н. Д. Арутюнова, Н. Ф. Спиридонова. М., 2003.
- Арутюнова 1999 — *Арутюнова Н.Д.* Язык и мир человека. М., 1999.
- Бахтин 1986 — *Бахтин М.М.* Литературно-критические статьи. М., 1986.
- Библейский словарь 1989 — Библейский энциклопедический словарь. Новое пересмотренное издание с иллюстрациями. Торонто, 1989.
- БТС РЯ 1998 — Большой толковый словарь современного русского языка / Под ред. С. А. Кузнецова. СПб., 1998.
- Гийом 1992 — *Гийом Г.* Принципы теоретической лингвистики. М., 1992.
- Лотман 1999 — *Лотман Ю.М.* Внутри мыслящих миров. Человек — текст — семиосфера — история. М., 1999.
- Маковский 2004 — *Маковский М.Я.* Этимологический словарь современного немецкого языка. М., 2004.
- Малиновичи 2002 — *Малинович Ю.М., Малинович М.В.* Семиосфера культуры в антропологической лингвистике // Номинация. Предикация. Коммуникация. Сборник статей к юбилею проф. Л. М. Ковалевой. Иркутск, 2002.
- Малиновский 1998 — *Малиновский Б.* Магия, наука и религия. М., 1998.
- Пауль 1964 — *Пауль Г.* Принципы истории языка // *Звегинцев В.А.* История языкознания XIX–XX вв. в очерках и извлечениях. М., 1964. Ч. I.
- Соссюр 1977 — *Соссюр Ф. де.* Труды по общему языкознанию. М., 1977.
- Топоров 2004 — *Топоров В.Н.* Исследования по этимологии и семантике. Т. I: Теория и некоторые частные ее приложения. М., 2004.
- Хайдеггер 1993 — *Хайдеггер М.* Время и бытие. Статьи и выступления. М., 1993.
- Хёйзинга 1997 — *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Пер. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. М., 1997.
- Ясперс 1995 — *Ясперс К.* Язык // Философия языка и семиотика. Иваново, 1995.
- Wahrig 1972 — *Wahrig G.* Deutsches Wörterbuch. Bertelsmann Lexikon-Verlag. Berlin; München; Wien, 1972.

Wundt 1904 — *Wundt W.* Völkerpsychologie. Eine Untersuchung der Entwicklungsgesetze von Sprache, Mythos und Sitte. Bd. I. Sprache. Leipzig, 1904.

Примеры извлечены из:

Валентин Распутин. Деньги для Марии. Повести. Иркутск, 1975.

Valentin Rasputin. Wassilij und Wassilissa. Französischstunden Russisch / Deutsch. Stuttgart, 1984.

Л. Г. ПАНОВА

ИГРА КАК ПРИЕМ: СЛУЧАЙ МИХАИЛА КУЗМИНА

Лирика и личность Михаила Кузмина — благодатнейший материал для рассуждений об игре¹.

Кузмин вступил в русскую поэзию в 1905–1906 гг., когда на литературном Олимпе безраздельно царили символисты, а вместе с ними — серьезность, высокие темы² и, что скрывать, подчас скука. Поскольку программными в то время были установки на содержательную «глубину», учительство, тайнопись, но не на легкость, импровизацию, развлечение, а авторы позиционировали себя как глашатаев истины и выразителей запредельного, то игра с читателем была практически сведена на нет (другое дело — интеллектуальный вызов, бросаемый искушенному читателю, — разгадать второй, мистический план произведений). В самом деле, игра предполагает равенство сторон и работает на снижение, а всего этого символисты как раз избегали.

Образовавшуюся нишу заполнили «Александрийские песни» Кузмина (1904–1908; сб. «Сети»). Активно вовлекая читателя в повествование, удивляя его дискурсивными поворотами, оригинальной композицией, неожиданными развязками сюжета и новыми призмами для старых тем, в том числе и в игровом исполнении, их автор тем самым вводит диалог, рассчитанный на равного. (Заодно решает он и чисто прагматическую задачу — завоевать своего читателя или, быть может, отвоевывать его у символистов.) В этой связи напомним ключевое положение статьи В. Б. Шкловского «Искусство как прием»: искусство начинается там, где найдена форма его преподнесения, где традиция деавтоматизируется или остраняется.

¹ Эта статья продолжает начатое в [Панова 2004] исследование игрового начала у Кузмина. Здесь предметом рассмотрения будут не только «Александрийские песни», но и другие стихотворения, так или иначе развивающие тему Александрии и — шире — Египта (подробнее об «александрийском» корпусе Кузмина см. [Панова 2006]).

² Серьезность и высокий стиль окружают и само слово *игра* в символистской поэзии, ср. [о Боге]: *Игру Ты возлюбил, и создал мир, играя* (Ф. Сологуб); *Поэтом тот родится, с кем / София вечная играла* (Вяч. Иванов).

Играющего Кузмина и серьезного Вяч. Иванова как два типа личности противопоставил С. С. Аверинцев [Аверинцев 2001: 10], взяв сторону Иванова. Однако если это сравнение распространить на их творчество, то окажется, что игра Кузмина простирается еще и на его поэтику, и без того богатую приемами, а серьезность Иванова обедняет не слишком изобретательное по части приемов повествование.

Примеров интересующей нас дискурсивной игры в «Александрийских песнях» немало. Это автопародия (один пример); пересмотр текста (три); обманутое ожидание, развлечение читателя (четыре). Поскольку автопародия уже была рассмотрена ранее, в [Панова 2004: 371], то здесь я проиллюстрирую лишь два последних случая.

«Солнце, солнце...» представляет собой солнечный гимн, восходящий к классическим солнечным гимнам древнего Египта.

Солнце, солнце,
божественный Ра-Гелиос,
тобою веселятся
сердца царей и героев,
тебе ржут священные кони,
тебе поют гимны в Гелиополе;
когда ты светишь,
ящерицы выползают на камни
и мальчики идут со смехом
купаться к Нилу.
Солнце, солнце,
я — бледный писец,
библиотечный затворник,
но я люблю тебя, солнце, не меньше,
чем загорелый моряк,
пахнувший рыбой и соленой водою,
и не меньше,
чем его привычное сердце
ликует
при царственном твоём восходе
из океана,
мое трепещет,
когда твой пыльный, но пламенный луч
скользнет
сквозь узкое окно у потолка
на исписанный лист

и мою тонкую желтоватую руку,
выводящую киноварью
первую букву гимна тебе,
о Ра-Гелиос солнце!

Кузмин, однако, не следует слепо древнеегипетским образцам, а преобразует их, эллинизирует и создает неожиданные эффекты. Одна из неожиданностей — неегипетский, а средневековый образ писца. Недаром *бледному писцу, библиотечному затворнику, с тонкой желтоватой рукой, видящему солнце в почти монастырское узкое окно у потолка, противопоставлен загорелый моряк, пахнущий рыбой* (из египетских наставлений писцу известно, что должность писца была почетной и давала большую власть). Другой эффект — пересмотр текста — Кузмин приберегает на самый конец. Читатель на протяжении всего повествования пребывает в убеждении, что перед ним — произносимое слово, и лишь дойдя до последних строк понимает, что писец только задумал гимн и сейчас приступает к его написанию (и что в конструкции этой песни ее начало совпало с ее концом). Этот эффект имеет аналог в графике М. К. Эшера, где рука рисует рисующую руку.

Загадочная песня «Нас было четыре сестры, четыре сестры нас было...» развлекает читателя иначе — неожиданной пятой сестрой в финале.

Нас было четыре сестры, четыре сестры нас было,
все мы четыре любили, но все имели разные «потому что»:
одна любила, потому что так отец с матерью ей велели,
другая любила, потому что богат был ее любовник,
третья любила, потому что он был знаменитый художник,
а я любила, потому что полюбила.

Нас было четыре сестры, четыре сестры нас было,
все мы четыре желали, но у всех были разные желанья:
одна желала воспитывать детей и варить кашу,
другая желала надевать каждый день новые платья,
третья желала, чтоб все о ней говорили,
а я желала любить и быть любимой.

Нас было четыре сестры, четыре сестры нас было,
все мы четыре разлюбили, но все имели разные причины:
одна разлюбила, потому что муж ее умер,
другая разлюбила, потому что друг ее разорился,
третья разлюбила, потому что художник ее бросил,
а я разлюбила, потому что разлюбила.

Нас было четыре сестры, четыре сестры нас было,
а, может быть, нас было не четыре, а пять?

Правда, если следовать сказке Кузмина «Дочь гемузского купца» (опубл. 1913), на тот же сюжет, но рассказанный не столь оголенно, то сестер окажется и в самом деле пять³. Ср.:

Пять дочерей ростовщика Павла Мартина в один год вышли замуж. Все они, кроме самой младшей, любят своих мужей за что-то: первая — за добродетель и неподкупную честность, вторая — за то, что он известный художник, третья — за богатство, четвертая — за красоту. И лишь пятая, Филомена, любит настоящей любовью («Я просто его люблю, потому что люблю»).

Пятеро мужей, вместе с тестем, участвуют в рискованном заговоре против соперника по коммерции. Заговор проваливается из-за доноса мужа первой сестры. Наказанные правосудием, четверо мужей теряют свою привлекательность для жен, лишившись: первый — добродетели, второй — глаз, третий — красоты, четвертый — состояния. (Сентенция рассказчика по этому поводу: «всегда можно ожидать, что когда любишь за что-нибудь, что любовь улетучится, раз причина ее исчезнет»). Не разлюбила своего мужа только Филомена; она отправляется с ним в изгнание и до самой своей смерти делит с ним все бедствия.

Тем не менее этот сказочный контекст не объясняет логики интересующего нас стихотворения.

Присмотримся к его содержанию и композиции. Героиня рассказывает четыре любовные истории, свою и трех своих сестер, которые развиваются параллельно: 'полюбила потому-то — в любви желала то-то — разлюбила потому-то'. По количеству сестер — четыре строфы. В первых трех — описывающих три фазы любви, помноженные на четыре вариации, — господствует тотальная симметрия, внутри- и межстрофная; выдержана она и в единообразной для всех четырех строф первой строке, с зеркальным повтором, а также в последней строке первой и третьей строф, повторяющей предикат (*раз*)любила. Композиционно и вдобавок грамматически (союзом *а*) рассказчица противопоставлена сестрам, любящим за что-то. Чтобы читатель не заскучал, Кузмин развлекает его в финале, нарушая симметрию и вводя приемом внезапного поворота пятую сестру, причем в модусе недоверия.

«Александрйские песни» были написаны в стилистике прекрасной ясности, с приоритетом легкости, импровизационности

³ В соответствие эти два произведения поставлены в [Barnstead 2000].

и музыкальности. Через десять лет, когда наступила ее истощенность, Кузмин создал новую — герметичную, усложненную. Здесь он опирался на художественный опыт как символистов, так и пост-символистских школ (в частности, футуристической). Герметичному стилю соответствовали новые игры — преимущественно интеллектуальные.

В цикле «София. Гностические стихотворения» (1917–1918), сб. «Нездешние вечера», наиболее символистском, монологичном и почти не рассчитанном на читателя, есть стихотворение «Мученик», в котором можно видеть прием утаивания, использовавшийся и ранее ⁴.

Сумеречный, подозрительный час...
 Двусмысленны все слова,
 Круги плывут по воде! —
 Не святой ли это рассказ?
 Отчего же так горит голова,
 Чужа «быть беде!»
 Варварское и нежное имя —
 Я не слыхал такого...
 Оно пахнет медом и хлебом...
 В великом Риме
 Не видали такого святого
 Под апостольским небом!

Рассказывается здесь о смерти на воде, подобной смерти Антиноя на Ниле. Но кто референт мученика? Синэстетические ассоциации вокруг его имени (*пахнет медом и хлебом; нежное*), его невписанность в раннехристианскую римскую культуру (*варварское; Я не слыхал такого*) и неортодоксальность самого мученика (*В великом Риме / Не видали такого святого / Под апостольским небом* (возможно и другое прочтение: святой, не имеющий себе равных)), не дают ключа. Невозможность разгадки наводит на мысль, что Кузмин сочинил себе персонального мученика по образцу гностика Василида, придумавшего себе персональных пророков.

⁴ Утаивание имени — минус-прием, неоднократно применяемый Кузминым и лучше всего иллюстрируемый посвящением в сб. «Осенние озера»: *Сердце, любившее вдоволь, водило мою рукою, / Имя же я утаю: сердце — ревниво мое*. Кузминоведы, правда, установили адресата — это Всеволод Князев, возлюбленный сначала Кузмина, а потом Глебовой-Судейкиной, покончивший жизнь самоубийством при не очень понятных обстоятельствах и благодаря этому ставший персонажем «Поэмы без героя» Анны Ахматовой.

Окончательное становление герметизма в творчестве Кузмина — это следующий по времени сборник «Параболы», с лирикой 1921–1922 гг. Уже само название «параболы» наводит на мысль о том, что читатель должен интеллектуально потрудиться над каждым стихотворением. Я же кратко остановлюсь на двух — «Звезде Афродиты» и «Поля, пололыщица, поли...».

«Звезда Афродиты» загадывает много загадок. Одна из них — такая. Описывается плавание по Нилу, с александрийским возлюбленным, которое к финалу переходит в неплавание с теперешним. Поскольку это стихотворение входит в цикл «Морские идиллии», то правомерен вопрос: что же здесь идиллического? Оказывается⁵, что стихотворение построено как занавешенная картинка, отвлекающая внимание от мужской любви, прописанной в тексте через *фарос*, *факел*, *сосцы ряби*, *семя*. Эротика окружена сакральной символикой — в частности, *петелом* (от отречения Петра) и *семенем* (из гностицизма), помещена в *растопленное время* и сопровождается *чудесами*.

«Поля, пололыщица, поли...» представляет еще большую сложность для интерпретации. Устроено оно по принципу таких интеллектуальных игр, как *puzzle* или кубик Рубика, когда из хаотических деталей нужно сложить определенную картинку. И тогда получается, что в стихотворении описывается мистерия умирания-воскресения, благодаря которой лирический герой обретает новую жизнь, в Боге⁶.

Два эти стихотворения, с интеллектуальными играми, сужают, и довольно сильно, круг кузминских читателей, являя примеры диалога с избранными, с тем же культурным багажом, что и Кузмин.

Приведенные в этой статье примеры на дискурсивные игры — лишь верхушка айсберга, имя которому — игра в жизни и творчестве Кузмина. Игры становились сюжетами произведений Кузмина (в частности, романов и повестей а *clef*); в его лирике иногда звучали отголоски его любовных игр, а отдельные стихотворения были еще и инструментами этих игр. Вся эта проблематика ждет своего исследователя.

БИБЛИОГРАФИЯ

Аверинцев 2001 — Аверинцев С. С. Скворешниц вольных граждан...
Вячеслав Иванов: путь поэта между мирами. СПб., 2001.

⁵ Подробный разбор см. в [Панова 2005].

⁶ Подробный разбор см. в [Панова (в печати)].

- Панова 2004 — *Панова Л. Г.* «Александрийские песни» Михаила Кузмина sub specie эстетики // Логический анализ языка. Языки эстетики: концептуальные поля прекрасного и безобразного / Сост. и отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М., 2004. С. 369–387.
- Панова 2005 — *Панова Л.* «Звезда Афродиты» Михаила Кузмина: опыт прочтения // *Die Welt der Slaven*. 2005. I. С. 201–214.
- Панова 2006 — *Панова Л. Г.* Русский Египет. Александрийская поэтика Михаила Кузмина. М., 2006.
- Панова (в печати) — *Панова Л. Г.* Как сделан *Новый Озирис* Михаила Кузмина // Вторые Эткиндовские чтения. СПб., в печати [перепеч. в: *Панова Л. Г.* Русский Египет. Александрийская поэтика Михаила Кузмина. М., 2006].
- Barnstead 2000 — *Barnstead J. A.* Kuzmin's Fairy Tales // The Kuzmin Collection. Dalhousie University Electronic Text Centre (2000). http://www.dal.ca/~etc/kuzmim/fairy_essay_english_uni.html.

И. Ф. РАГОЗИНА

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОМАНЕ Ф. М. ДОСТОЕВСКОГО «ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ»

«Преступление и наказание» — психологический роман, в основе которого лежит детективная история, где преступник и следователь ведут между собой «поединок двух умов, в котором интеллект бросает в бой все свои силы: память, внимание, мимику, жесты и интонацию. В этой игре надо обладать железной логикой или быть великим артистом, чтобы переиграть следователя» [Щербатых 1998: 204]. По нашему разумению, подобного рода игры являются особым случаем проявления того, что было названо «агональным инстинктом», или инстинктом состязания [Хейзинга 1997: 64], причем речь идет о стремлении бороться и побеждать в таком «турнире», где ставкой (или наградой) оказывается, с одной стороны, успех в выполнении поставленной профессиональной задачи (раскрытие преступления), а с другой — свобода и жизнь для человека, преступившего закон.

Если попытаться сопоставить такого рода игру с более традиционными видами «антитетических игр агонального типа» [Хейзинга 1997: 61], то легко убедиться в том, что ближе всего ей окажутся шахматы, и, как мы покажем далее, не только в силу употребительности соответствующей терминологии; ведь именно в словесных состязаниях, будь они парламентскими, юридическими или какими иными, победитель ставит противнику (конечно, образно) «шах» и «мат». Впрочем, есть мнение, что словесные, в частности, логические игры (типа допроса) «ближе к карточным играм, чем к шахматам, — излюбленному примеру для сравнения. Так, в этих диалогах, участники изначально находятся в неравных условиях, подвергаются всякого рода внешним воздействиям, действительное положение дел противника обычно неизвестно, и т. д. Соответственно, поощряются и многие приемы, аналогичные карточным (обман, передергивание, блеф, подглядывание в карты противника)» [Кронгауз 1992: 58].

А что по этому поводу думают психологи? Попробуем очень кратко резюмировать взгляды Кругиуса на этот предмет. Так, исследователь утверждает, что по своему происхождению и внешним условиям шахматы являются абстрактным отображением

различных видов борьбы. Психологическая сущность шахматного состязания принципиально сходна с другими видами межличностного конфликта. Прежде всего, она заключается в борьбе за психологическую инициативу, позволяющую овладеть процессом конфликтного взаимодействия. Суть стратегии шахматной игры — в разработке собственной линии поведения, доставляющей противнику максимальные затруднения. Общие правила взаимодействия здесь основаны на *осознанном коварстве по отношению к партнеру*. Это — маскировка собственных намерений, дезинформация противника, создание противнику максимальных трудностей. Успех маскировки во многом определяется правдоподобием дезинформации. Проведение маскировки связано со значительным усложнением мыслительной деятельности, поскольку требует одновременного сосуществования в сознании двух планов действий, истинного — скрываемого от противника, и ложного — предназначенного для передачи. Успешная маскировка позволяет проводить рефлексивное управление противником¹. Создание максимальных трудностей требует глубокого верного понимания противника, точного распознавания наиболее уязвимых сторон его деятельности и характера. Используемые приемы: 1) заманивание; 2) демонстрация ложной цели; 3) действия «ва-банк». Первые два приема состоят в том, что проводятся активные действия с целью отвлечь внимание противника от более опасных для него изменений ситуации, подготовляемых другой стороной; они наиболее успешны среди соперников, отличающихся тревожностью. Действия «ва-банк» применяются с целью быстрого и выгодного изменения ситуации, причем используются авантюрные средства. Успешное проведение таких действий связано с наличием устойчивой психологической инициативы и экстремальными условиями деятельности (подробности см. в [Крогиус 1976; 1980]).

Из всего сказанного следует, что именно шахматы, при всей их «дискретности во времени и пространстве» и «бедности словаря шахматного языка» [Кронгауз 1992: 57], являются идеальной моделью такого словесного поединка, где оппозиция «честная иг-

¹ «Рефлексивным управлением называется передача оснований для принятия решения одним противником другому. Рефлексивное управление реализуется путем создания ложных объектов и т. п. Рефлексивное управление можно рассматривать и в качестве особого способа получения информации о сопернике. Один из противников получает информацию о другом, поскольку он сам заставил его принять эту информацию» [Крогиус 1976: 281].

ра» / «нечестная игра» иррелевантна в принципе, ибо здесь выиграть означает порой не что иное, как обмануть. Впрочем, сама теория и практика спора включает в себя разного рода уловки: «позволительные» и «непозволительные», причем даже первые способны довести собеседника до «так называемого шока», когда человек «теряется вплоть до полной беспомощности» [Поварнин 1990: 92–93]. Какая еще аналогия может быть установлена — кроме общей психологической модели конфликтного взаимодействия — между шахматными и логическими играми? Это — наличие регламентирующих моментов: искусственных, т.е. установленных когда-то правил — ходов фигур в шахматах, и естественных — общих для всех людей, а поэтому и автоматически «включающихся» механизмов доказательства и убеждения, к каковым относится прежде всего доказательство от противного. Эти механизмы функционируют в столь «автономном режиме», что, в зависимости от целей коммуникации, они могут быть наполнены как информацией, так и дезинформацией, а стало быть, использованы для как выявления истины, так и сокрытия ее, т.е. намеренного введения в заблуждение противника. Кроме того, в распоряжении и следователя, и подозреваемого, особенно если он учился на юриста, как Раскольников, имеется фонд общих знаний, в том числе и профессиональных, которые служат обосновывающими суждениями в доказательстве и опровержении.

Но вот вопрос: располагает ли обманщик какими-то специфическими языковыми средствами для сокрытия или искажения истины? По мнению Болинджера, «то, что может быть использовано находящимися в коммуникации сторонами для засорения канала общения и не является при этом результатом случайности, есть ложь» [Болинджер 1987: 30]. «...Язык представляет собой массу... ассоциаций, в которой легко заблудиться, если довериться недобросовестному проводнику» [Там же: 39]. А если «проводник» все-таки оказался «недобросовестным», то можно ли это распознать на уровне высказывания? Обратимся за ответом к Вайнрайху: «Похоже, что ложь уклоняется от компетенции лингвистов. Ибо для того, чтобы узнать, является ли высказывание истинным или ложным, необходимо проверить истинное положение вещей. А существовало ли намерение обмануть, решается в душе и вообще-то подлежит рассмотрению только в психологии» [Вайнрайх 1987: 47]. И все же автор признает, что «лингвистика рассматривает ложь как данность, если за произнесенным лживым предложением стоит (непроизнесенное) истинное предложение, отличающееся от первого на противоречие, т.е. на ассертивную морфему да-

нет. Не duplex cogitatio, как думал Августин, а duplex oratio является знаком лжи» [Там же: 65].

Получается, сказали бы мы, что ложь на уровне языка — это довольно простая двоичная арифметика: «да» — на словах, а «нет» — в уме, или «нет» на письме, а «да» — уме. Мы же полагаем, что есть еще одна морфема, под которой можно спрятать правду: это частица «бы», которая — помимо прочих своих функций — способна реализовать принцип duplex oratio. И, как мы увидим далее, многие из логических приемов, в том числе и из разряда «обманивающих», пройдут у нас под знаком этого «коварного» «бы», эксплицитного или извлеченного нами из контекста.

Обратимся теперь к роману. Перед нами игра — ситуация уголовного сыска; игроки: подозреваемый (Раскольников) и подозревающие (следователь Порфирий Петрович и письмоводитель Заметов). Вся игра будет состоять из нескольких партий, но мы, в целях удобства, оставим термины дебют, миттельшпиль, эндшпиль для маркировки основных стадий всей игры в целом, а не каждой партии в отдельности.

Дебют. Первый «ход» принадлежит Раскольникову: случайно встретив письмоводителя Заметова в кабачке «Хрустальный дворец», Раскольников начинает его дурачить. Ему хочется «высунуть язык», пойти «ва-банк»; он чувствует, что после его обморока в конторе его уже начали подозревать в убийстве, и поэтому пытается рискованным приемом отвести подозрения и заодно, возможно, снять психическое напряжение, потешившись над противником. И, надо сказать, в данном случае он может себе это позволить: перед ним явно более слабый игрок, поэтому Раскольников, «играя белыми», сразу овладевает психологической инициативой и провоцирует противника сделать те ответные ходы (логические выводы), которые выгодны ему, Раскольникову. Для начала он буквально навязывается Заметову со своими соображениями о том, как бы он поступил на месте незадачливого вора и убийцы, о котором он прочитал в газете.

Я вот бы как сделал: я бы взял деньги и вещи и, как ушел бы отсюда, тот час не заходя никуда, пошел бы куда-нибудь, где место глухое и только заборы одни... Наглядел бы я там еще прежде, на этом дворе камень этак в пуд или полтора весу, где-нибудь в углу...; приподнял бы этот камень — под ним ямка должна быть, — да в ямку-то все вещи и деньги и сложил!..

Такой род рассуждения мы назовем контрфактическим планом-прогнозом; он отличается от контрфактического же прогноза наличием интенционального субъекта, который, в соответствии

со своим понятием о цели (здесь понадежнее спрятать украденное), проектирует ряд действий, каковые могли бы послужить средством для осуществления цели, если бы развитие мира поставило именно его в центре событий. Но специфика именно этого высказывания состоит в том, что фактически Раскольников «дает показания», ведь он описывает те действия, которые он уже совершил, правда, с коррекцией в сторону их оптимизации: умнее, ловчее, осторожнее. И только частица «бы» скрывает правду, ибо, как и всякое контрфактическое высказывание (ирреальная условная конструкция, в котором и условие, и следствие ориентированы в прошлое), анализируемый фрагмент содержит в себе свое отрицание, и слушающий вынужден сделать единственно возможный вывод, который буквально навязывается языком: ни одно из этих действий не было осуществлено, и было бы нелепо подозревать в подобных действиях человека, так свободно о них говорящего. Поэтому можно считать, что это рассуждение содержит в себе нечто от доказательства от противного. Но Раскольников явно «заигрался» и чуть было не проговорился всерьез:

Страшное слово, как тогдашний запор в дверях, так и прыгало на губах, вот-вот сорвется!.. А что, если это я старуху и Лизавету убил? — проговорил он вдруг и — опомнился.

По сути дела, это опять было почти признание, если бы не вопросительная форма высказывания и его особый способ оформления посредством слов *А что если*. «Такие вопросительные высказывания имеют оттенки условного значения: спрашивающий как бы хочет получить ответ на вопрос, что произойдет, если совершится (совершается или совершилось) то, о чем говорится в вопросительном предложении. Чаще всего такие вопросы являются риторическими» [Грамматика-54: 360].

В соответствии со сказанным, реплика Раскольникова может быть интерпретирована двояко. Во-первых, в ней можно увидеть вопрос, который требует ответа, вот только вопрос этот будет задан не к диктумным, а модусным частям: 'А что <бы вы сказали>, если <бы> это я убил старуху, <поверили бы>'? Ответ Заметьте — *Да разве это возможно?* явно означает 'трудно поверить' или просто: 'не поверил бы'. Во-вторых, ее можно понять как риторический вопрос, заключающий в себе уже не запрос информации, а некую опасную, но зато вполне понятную собеседнику игру. Речь идет об особо эмоциональной форме выражения опровержения в форме доказательства от противного. Доказательство: 'Если (бы) я старуху убил, то я бы об этом помалкивал' имеет

в своей основе всем известное и всеми разделяемое соображение: *Кто же на себя такое скажет?* А в итоге в уме у партнера складывается заключительная отрицающая контрапозиция: 'Раз он сам говорит об этом (= не молчит), значит, он не убивал'.

Однако Заметов, судя по его испугу, поверил в непричастность Раскольникова не вполне. Поэтому тот продолжает атаковать, уже просто одной наглостью пытаюсь «добить» противника:

— Признайтесь, что вы поверили? Да? Ведь да? — Совсем нет! Теперь больше, чем когда-нибудь не верю — торопливо сказал Заметов... — Так не верите? *А об чем* вы без меня заговорили, когда я тогда из конторы вышел? *А зачем* меня поручик Порох допрашивал после обморока?

Получается, что у Раскольникова опять совершенно спонтанно складывается доказательство от противного, которое, в отличие от ранее приведенного, является опровержением опровержения: '(Заметов) Нет, я не верю — (Да) Нет, вы верите (Раскольников)'. Оба вопроса (*А зачем?* *А об чем?*) явно не рассчитаны на получение ответа, напротив, они содержат в себе информацию о совершившихся фактах, что и позволяет им служить аргументами в доказательстве. 'Если бы вы меня не подозревали, то не вели бы себя так, как если бы подозревали (не говорили бы о чем-то после моего ухода, не допрашивали бы меня после обморока)'. Обосновывающее (имплицитное) суждение в виде эквиваленции: 'человека в полиции допрашивают, если и только если его подозревают' придает демонстративный, т. е. доказательный характер утверждающей конверсии, резюмирующей все рассуждение: 'раз допрашиваете, значит подозреваете'.

Результат подобной логической и психологической атаки оказался соответствующим: Заметов, наконец, сделал то умозаключение, которого от него ждал Раскольников: 'если бы он (Раскольников) был виноват, то не стал бы на этом так настаивать'. Это заключение ('Раскольников не виноват') и стоит за репликой Заметова: *Илья Петрович — болван!* ведь именно он первый заподозрил Раскольникова. В итоге можно сказать, что в этой партии подозреваемый «переиграл» подозревающего и не просто передал нужную ему информацию, а заставил противника прийти к ней *самому*, правильным логическим путем — через доказательство от противного.

Миттельшпиль начинается с первой встречи Раскольникова и следователя Порфирия Петровича. Раскольников сразу понимает, что перед ним — «гроссмейстер», противник, во-первых, гораздо более «техничный», чем он сам, и чью тактику ему будет сложно раз-

гадать, а во-вторых, — и это самое главное — психологически неизмеримо более уравновешенная личность, к тому же наделенная природным коварством. Именно поэтому следователь немедленно овладел психологической инициативой, причем в такой степени, что Раскольников почувствовал уже во время «философской» беседы по поводу его статьи, что им манипулируют — играют, как «кошка с мышью».

К моменту второго визита к следователю Раскольников окончательно попал в психологическую зависимость и, по меткому выражению Порфирия Петровича, сам «летит (к нему) как бабочка на огонь». Беседуя с подозреваемым, следователь пытается усыпить его бдительность, делая вид, что ведет с ним «непротокольную» беседу, на самом же деле проводит самый настоящий допрос. Тактика заманивания и маскировки истинных целей, проводимая Порфирием Петровичем, состоит в том, что он, посредством ложных «поддавков», пытается заставить Раскольникова проговориться или тем или иным образом выдать себя.

Ведь я знаю, как вы квартиру-то нанимать ходили, под самую ночь... да и в колокольчик стали звонить, да про кровь спрашивали, да работников и дворников с толку сбили... Болезнь, Родион Романович, болезни! Это у вас просто в бреду одном делается!

Его коварство как игрока состоит в том, что он, вместо того, чтобы задать вопрос «в лоб», притворяется, что уступает ему «фигуру», подсказывая ему объяснение: *болезнь, бред*. При этом, следуя своему плану, делает это столь издевательски, что Раскольников теряет последние остатки самообладания:

— Это было не в бреду, это было наяву! — вскричал он, напрягая все силы своего рассудка проникнуть в игру Порфирия.

А это значит, что, находясь в состоянии аффекта, подозреваемый совершил тактическую ошибку, лишив себя важного оправдательного аргумента (болезнь, бред), и дал основание для прямого вопроса, типа: 'А если не в бреду (т.е. без осознания какой-либо цели) вы совершили все эти действия, то зачем (с какой целью) вы их совершили?' Может быть, психологически ему было бы легче ответить на этот «протокольный» вопрос, но Порфирий продолжает его «морочить», чтобы продлить состояние неопределенности, столь мучительное для своего партнера:

Ведь будь вы действительно, на самом-то деле, преступны, али там как-нибудь замешаны в это проклятое дело, ну стали бы вы на-

пирать, что не в бреду вы это делали, а, напротив, в полной памяти?.. Ведь если бы вы за собой что-либо чувствовали, так вам бы следовало напирать: что непременно, дескать, в бреду! Так? Ведь так?

Что-то лукавое слышалось в этом вопросе.

Формально перед нами доказательство от противного, осуществляемое в опоре на известный в судебной практике стереотип: если человек виноват, ему следует (в обычном случае) искать себе всевозможные уловки и оправдания, из которых бессознательное состояние — наилучшее. Конечная контрапозиция, казалось бы, неоспорима: 'раз вы не настаиваете на своем бессознательном состоянии, т. е. не ищете уловок, которые отвели бы от вас подозрения, значит, вы действительно не виноваты', но тон Порфирия не зря лукав. Он только делает вид, что использует признание подозреваемого в качестве аргумента в его же пользу (хотя дело обстоит совсем наоборот). Однако следователю нужно не только усыпить бдительность подозреваемого, но и, повышая степень его тревожности (попросту говоря, продолжая его взвинчивать), подвести его к тому моменту, когда ему можно будет нанести решающий удар в виде приготовленного «сюрприза». Чего, например, стоит следующая тирада:

...через мнительность вашу... вы даже здравый смысл на вещи изволили потерять. Ну вот, например, хоть на ту же опять тему, насчет колокольчиков-то? да этакую-то драгоценность, этакой факт (целый ведь факт-с!) я вам так, с руками и с ногами, и выдал, я-то, следовательно! И вы ничего в этом не видите? Да подозревай я вас хоть немножко, так ли следовало мне поступить! Мне, напротив, следовало бы сначала усыпить подозрения ваши и виду не подать, что я об этом факте уже известен; отвлечь, этак, вас в противоположную сторону, да вдруг, как обухом по темени (по вашему же выражению), и огорошить: «А что, дескать, сударь, изволили вы в квартире убитой делать в десять часов вечера? А зачем в колокольчик звонили? А зачем про кровь расспрашивали? А зачем дворников сбивали и в часть, к квартальному поручику подзывали?» Вот как бы мне следовало поступить, если б я хоть капельку на вас подозрение имел. Следовало бы по всей форме от вас показание-то отобрать, обыск сделать, да, пожалуй, еще вас и заарестовать. *Стало быть, я на вас не питаю подозрений, коли иначе поступил!*

Раскольников отреагировал на эти высказывания явным испугом (*вздрыгнул всем телом*), хотя следователь в них как будто бы проводит тот же тезис ('Я вас не подозреваю'), доказывая это тем же логическим способом, т. е. методом от противного: 'Если

бы я вас подозревал, я утаил бы от вас свое знание этого факта (*насчет колокольчиков-то*)'. И в довершение убедительности Порфирий впервые эксплицитно формулирует логический итог доказательства в виде контрапозиции: *Стало быть, я на вас не питаю подозрений, коли иначе поступил!* Далее тот же тезис подкрепляется целым рядом дополнительных аргументов в виде перечисления тех действий, который он, как следователь, должен был бы совершить «по форме», т. е. доказательство от противного включает в себя элементы контрфактического плана-прогноза. Если освободить аргументацию от всяких эмоционально-риторических «украшений», то она примет следующий вид: 'Если бы я вас подозревал, то должен был бы, во-первых, скрыть свою осведомленность об этих фактах до времени, во-вторых, потребовать «в лоб» объяснения тех самых подозрительных поступков (= снять по форме показания), в-третьих, сделать обыск, в-четвертых, арестовать; но я всего этого не сделал, стало быть, не подозреваю'. В ужас же Раскольникова повергло, по-видимому, понимание того, что, оглушая его всей этой полуправдой по поводу невыполненных «служебных обязанностей», следователь, по сути дела, информирует его о том, что он прекрасно осведомлен обо всех действиях и «передвижениях» самого Раскольникова.

И тут, кстати сказать, напрашивается прямая параллель с контрфактическим планом-прогнозом Раскольникова, но разница между рассуждениями, типа 'Я сделал бы (тогда)' и 'Я должен был бы сделать (теперь)' достаточно велика. Различие состоит в том, что у Раскольникова за лгущим «бы» скрывается серия уже совершившихся действий ('ложно, что не сделал'), у следателя «бы» лжет по-другому, ибо, если прогнозируемый сценарий на момент речи и не вступил в начальную фазу своей реализации, он может начать осуществляться после момента его, как теперь говорят, «озвучивания» ('ложно, что не делаю и не сделаю'). И это понятно, ведь ничто не мешает следователю совершить все эти «протокольные» действия, к тому же кое-какие из них (тайный обыск) он уже предпринял.

Что же касается якобы незадаанных вопросов (*А что? А зачем?*), то они, как и у Раскольникова, не являются настоящими вопросами, содержащими запрос о мотивах соответствующих действий, а сами косвенным образом свидетельствуют о степени информированности спрашивающего. Чтобы это показать, достаточно сопоставить два вопроса: *А зачем меня поручик Порох после обморока расспрашивал?* (Раскольников) и *А зачем про кровь спрашивали?* (Порфирий); оба они содержат в себе фактическую

презумпцию: 'Меня после обморока допрашивал поручик Порох, и это факт' и 'Вы спрашивали (рабочих, которые делали ремонт в квартире убитой) про кровь; и это тоже факт'.

Но вернемся опять к партии и проанализируем ответный ход Раскольникова. Ему бы спокойно сделать вид, что он поверил тому, что говорит следователь, чтобы при случае использовать этот тезис в качестве аргумента в свою защиту (напр.: 'Да ведь вы же сами говорили, что не подозреваете меня'), он же, напротив, обвиняет Порфирия во лжи — нелепость, объяснимая только его болезненностью и состоянием интеллектуального шока, в которое поверг его противник. Действительно, картина получается странная: следователь внушает допрашиваемому (пусть и неискренне), что у него нет против него подозрений, а допрашиваемый кричит следователю: *Лжете вы все!* — что может быть понято только как 'Неправда, вы меня подозреваете!'. Постоянно сбивая Раскольникова с толку, Порфирий Петрович довел его до нужной ему степени деморализации, чтобы поставить ему «шах» и «мат» в виде сидящего за дверью «сюрприза» (он собирался устроить ему очную ставку со свидетелем). Но эндшпиль оказался сорванным из-за Николки, которому вздумалось взять убийство на себя. Оба игрока по-разному оценили ситуацию: Раскольников считал игру законченной, а Порфирий — лишь отложенной и (как всегда) оказался прав.

Эндшпиль. Порфирий Петрович, который очень скоро убедился в том, что Николка на себя наговаривает, сам наносит визит Раскольникову и, декларируя «честную игру» (в шахматах это называется «демонстрация истинных целей»), теперь окончательно ставит ему «шах». Действительно, следователь уже без лукавства оповещает подозреваемого о том, что следствие по его делу закончено, сомнений в его виновности никаких не осталось, его ждет арест и суд. Но особенность этой партии состоит в том, что здесь «шах» не заканчивается «матом», ибо победитель, будучи человеком умным и тонким (*чувствующим и сочувствующим*, по его же собственным словам) предложил побежденному *учинить явку с повинной*, что означало нечто вроде почетной ничьи. Игра закончена, выиграл Порфирий Петрович (раскрыл преступление), и хотя явка с повинной Раскольникова в какой-то мере обесценивала его победу как следователя, он, к счастью для разоблаченного преступника, сумел увидеть свою главную победу в другом. Он предпочел профессиональному «выигрышу» моральный: не «затравить» подозреваемого как зверя, а способствовать спасению в нем человека, спасению не только «тела» (возможность серьезной «сбавки» на

суде), но и души, подсказав ему единственно верный путь — путь искупления и страдания.

Подытоживая сказанное, отметим, что интеллектуальные (логические) игры, разворачивающиеся на детективно-событийной основе «Преступления и наказания», отличаются особенной изощренностью, ибо и следователь, и подозреваемый являются, в сущности, представителями одной профессии, если учесть, что Раскольников — тоже юрист, хотя и недоучившийся. Психологический накал этого «турнира» позволяет отнести его к разряду «антитетических игр агонального типа», а интеллектуальная острота и обилие обманных моментов — к шахматам. Единой логической основой, на которой строятся «партии» и делаются «ходы», является доказательство от противного — собственно доказательство или опровержение — как в «чистом» виде, так и замаскированное под контрфактический план-прогноз. Доказательство от противного может содержаться и в серии полувопросов (из категории риторических), где информация тесно переплетена с дезинформацией. На уровне речи все это осуществляется при помощи частицы «бы»: будучи эксплицитной или извлекаемой из тех же вопросов, она успешно реализует принцип *duplex oratio*, лежащий в основе всякой лжи.

ЛИТЕРАТУРА

- Болинджер 1987 — *Болинджер Д.* Истина — проблема лингвистическая // *Язык и моделирование социального взаимодействия.* М., 1987.
- Вайнрайх 1987 — *Вайнрайх Х.* Лингвистика лжи // *Язык и моделирование социального взаимодействия.* М., 1987.
- Грамматика-54 — *Грамматика русского языка.* Т. II: Синтаксис. Часть первая. М., 1954.
- Крогиус 1976 — *Крогиус Н. В.* К психологии конфликтной деятельности // *«Искусственный интеллект» и психология.* М., 1976.
- Крогиус 1980 — *Крогиус Н. В.* Познание людьми друг друга в конфликтной ситуации. Автореф. на соиск. ... докт. психол. наук. Л., 1980.
- Кронгауз 1992 — *Кронгауз М. А.* Игровая модель диалога // *Логический анализ языка. Модели действия.* М., 1992.
- Поварнин 1992 — *Поварнин И. С.* Спор: о теории и практике спора // *Вопросы философии.* 1990. № 3.
- Хёйзинга 1997 — *Хёйзинга И.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.
- Щербатых 1998 — *Щербатых Ю. В.* Искусство обмана: популярная этика. М., 1998.

Т. Б. РАДВИЛЬ

КОНЦЕПТ ИГРЫ В АНОМАЛЬНОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ

Игра — это функция, которая исполнена
смысла.

Й. Хёйзинга

В работе исследуются особенности вербализации концепта *игра* в аномальном художественном дискурсе. *Концепт*, имеющий, в отличие от логического понятия, сублогическую природу, понимается как обобщенное мыслительное отображение какого-либо фрагмента физической или психической реальности в картине мира этноса, социума или личности, осуществляется в иерархии языковых знаков естественного языка. Концептуальное содержание, обусловленное идиоэтнически, осуществляется в разного рода синтагматических, парадигматических и эпидигматических возможностях слова или выражения, репрезентирующего данный концепт. Также в концептуальное содержание слова, видимо, входит и его разнообразный ассоциативный, коннотативный и прагматический потенциал, не фиксируемый лексической системой языка, но проявляющийся в дискурсе — см., например [Чернейко 1996: 286–288].

По определению Й. Хёйзинги, «игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением „иногобытия“ в сравнении с „обыденной жизнью“» [Хёйзинга 1997: 45].

А. Вежбицкая выделяет для инварианта понятия *игра* следующие компоненты: «(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)» [Вежбицкая 1996: 213].

При этом она ограничивает сферу приложимости данных компонентов только английским *game* и подчеркивает идиозитичность языковой концептуализации *игры* в разных языках. Так, концепт *игры* в русском языке, видимо, несколько более широко задает границы семантического пространства, очерчиваемого *игрой*, за счет факультативности компонентов 'наличие правил' и 'четко определенная цель'. Поэтому, например, занятие ребенка, играющего в мяч или в куклу, можно назвать по-русски *игрой*, но нельзя по-английски — *game*.

Как представляется, максимум релевантности для вербализации концептуального содержания содержит художественный дискурс, который по своей сути ориентирован именно на актуализацию совокупного знания о мире, системы ценностей и жизненных установок этноса и личности, закрепленных в слове. Немалый интерес в плане специфики вербализации концептуального содержания представляет так называемый *аномальный художественный дискурс*. Это дискурс, содержащий целую систему разного рода семантических, стилистических, нарративных и прагматических отклонений и девиаций на фоне стандартного языка, которые функционально нагружены, т.е. являются средством выражения особой эстетической интенции автора и средством фиксации особой «картины мира» художника.

Яркий пример дискурса такого рода — тексты А. Введенского, Д. Хармса и других обэриутов, которые и являются материалом исследования. Аномальная вербализация концепта *игры* в художественном дискурсе обэриутов связана с неадекватным представлением как ядерной части его концептуального содержания, так и образно-ассоциативного потенциала.

I. Аномальная вербализация ядерной, предметно-логической составляющей концепта *игры*. В общем виде концепт *игра* в русском языке в ядерной своей части содержит представление о развлечении, забаве (*Ребенок играет на улице*), досуге, противопоставленном работе или вообще — полезной, утилитарно-целесообразной деятельности. Дифференциальный семантический признак — 'антиутилитарная направленность'. Ср., например: «Игра фиксируется во времени, она сама по себе исчерпывается и вне себя самой не имеет никакой собственной цели. Ее поддерживает сознание радостного отдохновения, вне требований обыденной жизни» [Хёйзинга 1997: 193]. Игра как деятельность характеризуется особым видом целесообразности — цель игры заключена в самом процессе игры, включая и момент результата игры, кото-

рый является ее же атрибутом, в отличие от деятельности утилитарной, прагматически ориентированной, служащей для достижения результата, в общем внеположного по отношению к ее процессу.

Второй семантический компонент концепта *игра* является результатом метонимического сужения первого: 'общее представление о развлечении, забаве' → 'конкретное занятие, служащее для развлечения или вообще — проведения досуга' (*играть в куклы, играть в шахматы*). Тогда концепт *игра* приобретает добавочный дифференциальный признак: 'наличие особой игровой ситуации' (= конкретизация 'игрового пространства'), включающей в себя *субъекта игры* (или субъектов — для игр, требующих нескольких участников), *предварительных условий игры* (пространственно-временная локализация, статус участников, конвенции и пр.), *средства игры* (чем осуществляется игра — мяч и пр.), или, как вариант, *предмет игры* (во что играют — карты и пр.), определенный *регламент* (условия, правила, порядок, назначение и пр.), конкретное *содержание игры*. В этом случае можно, видимо, говорить и о фрейме *игра*.

Актуализация одного из элементов фрейма обуславливает возможность дальнейшей дифференциации концептуального содержания *игра*. Актуализация агентивного, ролевого аспекта — *игра сценическая*; актуализация инструментария — *игра на музыкальном инструменте*; актуализация регламентации — *игра в шахматы, спортивная игра*.

Основное общефилософское ядро понимания концепта *игры*, как представляется, основывается на таком компоненте, выделенном А. Вежбицкой, как «выключенность из реальности». В этом смысле и Й. Хёйзинга выводит понятие особого «игрового пространства»: «Среди формальных признаков игры первое место занимает пространственная выхваченность этой деятельности 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» [Хёйзинга 1997: 37]. Как модно сегодня говорить, игра структурирует некий «возможный мир», некую особую виртуальную реальность как альтернативу действительному миру.

Основной источник аномальной концептуализации игры — это не столько нарушение имманентных правил внутри «возможного мира» игры, сколько аномальное смешение «возможного мира» игры и мира реальности (так же, как и смешение «возможных миров» разных игр между собой).

В художественном дискурсе обэриутов встречается аномальная концептуализация как отдельных компонентов концепта *игры*, так и целого фрейма *игра*. Говоря об аномальной концептуализации отдельных компонентов, можно выделить, к примеру, неадекватную концептуализацию *субъектов игры*, ее ролевого аспекта: *синицы тещи и мартышки / играют в тусклые картишки*¹ (А. Введенский. «Больной, который стал волной»). Здесь очевидна аномальная (т. е. немотивированная условиями особой, к примеру, сказочной ситуации) контаминация двух возможных миров в одном контексте — мир человеческих существ и мир животных. Ср. у Д. Хармса: *Я только что в лесу была // играла в прятки с лисиятами* («Гвидон») — мир человека и сказочный мир животных пересекается в точке *играла в прятки*.

Отмечу, что при отсутствии аномального совмещения двух миров в одном аномальность ощущается в меньшей степени: *То Бог в кустах нянчил бабочкину куколку, два волка играли в стуколку* (Д. Хармс. «Хню») — в принципе для мира сказочного повествования здесь вполне возможна и рациональная интерпретация предложенной ситуации.

Также, на мой взгляд, возможность рациональной интерпретации все же сохраняется при «нормальной» метафоризации ситуации игры: *И нежных ласк младые души // играют в мяч в твоей крови* (Д. Хармс. «Сладострастная торговка»). При всей «странности» данной метафоры нужно признать, что модель метафоризации в общем не нарушается: за счет нейтрализации в контексте прямого значения *играть (в мяч)* и переносного *играть* 'быть полным жизни' создается образ интенсивно проявляющихся жизненных сил в молодой героине, — правда, несколько экзотический.

К подлинной аномалии приводит нарушение модели метафоризации. Так, аномально вербализуется традиционный в культуре гештальт *Жизнь — игра* в «Елизавете Бам» Д. Хармса: *Мамаша. Все из-за тебя евонная жизнь окончилась вничью*. Аномалия не поддается рациональной интерпретации из-за того, что при метафоризации компонента концепта игры *игра закончилась вничью* требуется в норме замещение валентности на два субъекта (*кто с кем играет в ничью*). Отсутствие одного из них обесмысливает словоупотребление.

¹ Здесь и далее тексты А. Введенского цитируются по изданию: Введенский А. И. Полное собрание сочинений: В 2 т. М., 1993. Тексты Д. Хармса — по изданию: Хармс Даниил. Повесть. Рассказы. Молитвы. Поэмы. Сцены. Водевиль. Драмы. Статьи. Трактаты. Квазитрактаты. СПб., 2000.

А вот пример аномальной концептуализации *предмета игры*: *о что за сахарные люди / им все играть бы в тары люли* (А. Введенский. «Минин и Пожарский») — аномально введен нереферентный предмет игры. Возможно аномальное незаполнение валентности на средство или предмет игры: *тут начал драться генерал с извозчиком больным / извозчик плакал и играл* (А. Введенский. «Все») — контекст требует заполнения позиции *играть на чем* или *чем* или заполнения валентности на место — *где?* (типа: *играл на улице*).

Возможна и одновременная аномальная концептуализация нескольких аспектов игры. Это, например, неадекватная концептуализация (1) субъектов и (2) предмета игры: *Учил он (1) двери и окна играть, (2) в берег, в бессмертие, в сон и в тетрадь* (А. Введенский. «Из Серой тетради»). Неадекватная концептуализация (1) субъекта, (2) средства и непосредственного (3) содержания игры: *гордой дудкой мчатся волны / (1) мел играет (2) мертвой стеной / (3) в даль кидает как водичку* (А. Введенский. «Начало поэмы»).

Неадекватная концептуализация (1) предварительных условий, (2) субъектов и (3) предмета игры: *и вот по волнам носится тушканчик / с большим стаканом в северной руке / а (1) в стакане (2) слово племя / играет (2) с барыней (3) в ведро* (А. Введенский. «Две птички, горе, лев и ночь»). Дальнейший контекст последнего примера усиливает аномальную концептуализацию: *Неясно мне значение игры // которой барыня монашка // со словом племя занялась // и почему игра ведро* — субъект, предмет и предварительное условия снова меняются местами, а сама *игра* осмысливается как *ведро*. Функцию подобных явлений в дискурсе обэриутов, вслед за М. Мейлахом, можно определить как «разрушение устойчивых представлений о мире и обусловленных моделей сознания» [Мейлах 1993: 8].

Помимо собственно концептуального содержания, концепт в языке характеризуется и определенным прагматическим потенциалом. В художественном дискурсе обэриутов аномально вербализуется не только семантика, но и, так сказать, прагматика концепта. Это может быть связано с аномалиями в области пресуппозитивного аспекта *игры*: *Царь мира Иисус Христос // не играл ни в очко, ни в шtos...* (А. Введенский. «Беседа часов»). В пресуппозиции высказывания заложено аномальное представление о возможности для Иисуса Христа вообще иметь отношение к азартным карточным играм, что не соотносится с общекультурными представлениями о Христе и тем самым — несмотря на негацию, очевидным образом снижает их, травестирует.

Прагматическая аномалия, связанная с нарушениями в области пресуппозитивных смыслов ситуации, проявляется, например, в «Некотором количестве разговоров» А. Введенского. В «Разговоре восьмом: Разговор купца с банщиком» Зоя, входя в баню и видя плавающих купцов, спрашивает: *Зоя. Купцы, вы мужчины? // Два купца. Мы мужчины. Мы купаемся. // Зоя. Купцы, где мы находимся. Во что мы играем? // Два купца. Мы находимся в бане. Мы моемся.* — аномальная вербализация пресуппозиции *мужчины* и нарочитая неверная интерпретация ситуации *мытья в бане* через возможную ситуацию игры. Подобные явления вообще концептуальны для дискурса А. Введенского, где самоочевидные для обыденного сознания предикаты (*быть мужчиной, мыться в бане*) выступают как далеко не очевидные и требуют дополнительной идентификации. Так реализуется установка на дискредитацию референциальных «устойчивых механизмов языка и обусловленного им сознания» [Мейлах 1993: 8].

К прагматическим аномалиям я отношу и аномальную вербализацию целого фрейма *игра*, что реализуется уже в значительных законченных фрагментах дискурса. Так, «Разговор четвертый: Разговор о картах» начинается призывом Первого: *А ну сыграем в карты* и дальнейшим разговором о том, *Как я люблю карты? и Почему (+ Где, Когда) я люблю играть в карты*. Беседа перемежается постоянным призывом то Первого, то Второго, то Третьего: *Давайте играть в карты*. В финале «Разговора восьмого» после реплики Второго: *Играть так играть* звучит: *Вот и обвели ночь вокруг пальца, сказал Третий. Вот она и кончилась. Пошли по домам* (А. Введенский. «Некоторое количество разговоров»). Событие игры так и не состоялось. Противоречие между интенциональным планом, выраженным в иллюциях, и реальным положением дел можно интерпретировать как аномальную инверсию мира словесных актов и мира событий, их взаимозамещаемость в дискурсе А. Введенского (слово = дело).

Целый фрейм игры может аномально концептуализироваться за счет обесмысливания его отдельных компонентов. Изобретатель у Д. Хармса придумал «некую игру», по внешним атрибутам вроде бы соответствующую структуре фрейма: тут и игровое поле (16 желтых и 16 синих квадратов), и фишки (4 желтых и 4 синих фигурки), и правила (Д. Хармс. «Друг за другом»). Но редактор не принимает условность ситуации игры: — *...Называются они так: первая коро- ва изображает корову и называется «корова».* // — *Простите,* — *сказал редактор,* — *но ведь это не корова.* Правда, и изобретатель нарушает конвенцию игры; мало того, что значения для фигур бе-

рутся не из однородных сфер (в одном ряду выступают *корова, самовар и врач*) — к тому же в его правилах значение, приписываемое фигуре, и название фигуры (долженствующие быть тождественными), расходятся: *Вторая фигура самовар и называется «врач»...* Кроме того, бессмысленны сами правила: *Постепенно фигуры идут навстречу друг другу и, наконец, меняются местами. [...] Дальше... фигуры идут обратно в том же порядке.* Последовательно редактор и патентовед отвергают «игру»: *Поразительно глупая игра.*

Игра — это конвенционализованная модель мира и модель человеческой деятельности. В общем смысле она имеет характер семиотизированного, ритуализованного поведения, что объединяет ее с такими видами деятельности, как язык, культура, политика, религия, педагогика и пр. Но она противопоставлена «серьезным» семиотизированным видам деятельности своей принципиальной антиутилитарностью.

Игра, несмотря на свою «несерьезность», задает мир, имеющий строго прескриптивный характер. Поэтому этот концепт чувствителен к аномализации в большей степени, чем его альтернатива — «жизнь», где больше степеней свободы, где известная доля бессмыслицы может быть прагматически оправдана, а значит, как-то осмыслена. Имманентный же смысл игры нарушаться не должен. В этом источник аномальной концептуализации *фрейма* игра в дискурсе обэриутов. Жизнь может казаться бессмысленной. У игры должен быть смысл.

II. Аномальная вербализация образно-ассоциативной составляющей концепта *игры*. Образно-ассоциативная периферия концепта *игры* реализована в актуализации разного рода потенциальных семантических признаков, рождающих метафорическую вербализацию концепта *игра* в разнообразных несвободных синтагматических моделях (в том числе фразеологизованных). Это могут быть признаки денотативные: 'контролируемость объекта игры' (*Не играйте людьми!*); 'нецелесообразность, бесполезность' (*Он играет своей жизнью*), 'имитация полезной деятельности' (*Депутаты играют в политику*); 'легкость осуществления' в противовес 'трудности' работы (*Играючи*) т. д. Это могут быть признаки коннотативные: признак 'яркость, интенсивность внешнего проявления свойства для наблюдателя' (*На лице играет радость*) или 'яркость, интенсивность осуществления процесса для наблюдателя' (*Играет солнце*) — причем, видимо, позиция внешнего наблюдателя включается здесь в концептуальное содержание в качестве обязательного компонента, так как в этом значении

невозможно употребление форм I и II лица глагола; 'внешняя привлекательность' (*Как игрушка*); 'живость' (*Игривый*) — и т. д.

В художественном дискурсе обэриутов встречается, например, аномальное замещение валентности на субъект состояния, процесса: *но сказали мы однако / смысла нет в таком дожде / мы как соли просим знака / знак играет на воде* (А. Введенский. «Значенье моря») — субъект состояния, процесса, реализующего образно-ассоциативный семантический признак *игры* 'яркость, интенсивность осуществления процесса', в норме должен обладать предметно-чувственной семантикой естественного объекта/вещества. Аномальная вербализация вторично-метафорического значения может возникать за счет избыточной валентности на средство игры: *а с улицы видней / особенно с моста / как зыбь играет камушком у рыбьего хвоста* (Д. Хармс. «Падение с моста») — нормально: **Зыбь играет*, а контекст *играет камушком*, предполагающий одушевленный субъект, ведет к неразграничению прямого и переносного планов в семантике слова *играть*.

Также в аномальном художественном дискурсе возможна буквализация вторично-метафорического представления игры посредством разложения идиомы *играть с огнем*: *Елизавета играла с огнем, / Елизавета играла с огнем, / пускала огонь по спине, / пускала огонь по спине* (Д. Хармс. «Отец и дочь»).

Аномальная концептуализация образно-ассоциативной составляющей концепта *игры* в дискурсе обэриутов подчинена общей установке их прозы на тотальную деструкцию мира, сознания и языка, которая выражается, по определению Я. С. Друскина, в «полной радикальной десубстанциализации мира» [Друскин 1993: 169]. Речь идет о намеренной концептуализации в языковом знаке «бессмысленности» мироздания, которая служит средством создания альтернативной гносеологии (истинное познание мира должно быть иррационально), и альтернативной религии (к тотальной десубстанциализации мира, по мнению Я. С. Друскина, способен только верующий). А этому должен соответствовать особый язык «бессмыслицы» — последовательная система нарушений норм стандартного языка как отражения философии здравого смысла, с его приблизительностью, утилитарностью и поверхностностью — и неспособностью проникать в суть явлений.

ЛИТЕРАТУРА

Вежбицкая 1997 — Вежбицкая А. Прототипы и варианты // Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. М., 1997.

- Друскин 1993 — Друскин Я. С. Материалы к поэтике Введенского // Введенский А. И. Полное собрание сочинений: В 2 т. М., 1993. Т. 2.
- Мейлах 1993 — Мейлах М. «Что такое есть потец?» // Введенский А. И. Полное собрание сочинений: В 2 т. М., 1993. Т. 2.
- Хёйзинга 1997 — Хёйзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. М., 1997.
- Чернейко 1997 — Чернейко О. Л. Логико-философский анализ абстрактного имени. М., 1997.

Т. В. РАДЗИЕВСКАЯ

КОНЦЕПТ ИГРА В СФЕРЕ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ОТНОШЕНИЙ (ТЕМА ИГРЫ В РАССКАЗЕ М. М. КОЦЮБИНСКОГО «ДЕБЮТ»)

О влиянии концепта как компонента языкового сознания на поведение будь то индивида, социокоммуникативной группы или языковой общности, на оценку ситуаций, принятие решений и прочие ментальные операции, самом по себе сомнений не вызываящем, обычно судят по его конечному результату, доступному непосредственному восприятию и часто вполне очевидному. Вместе с тем механизмы «работы» концепта, приводящие к данному результату и скрытые от непосредственного наблюдения, представляют значительный интерес. Одним из источников, проливающих свет на этот процесс, может быть художественное повествование.

В данной работе мы обратимся к рассмотрению одного случая влияния концепта «игра» на поведение человека, описанного, а точнее — репрезентированного, в рассказе классика украинской литературы М. М. Коцюбинского «Дебют» [Коцюбинский 1974]. Понятие «игра» здесь выступает как средство концептуализации происходящего в сфере межличностных отношений и по сути соотносится с понятием поведения.

Следует сразу отметить, что применительно к сфере межличностного взаимодействия лексемы рус. *игра* и укр. *гра*, значение которых в этом случае принято считать метафорическим, могут быть употреблены относительно весьма широкого класса ситуаций, возникающих в социальной, внутригрупповой, межличностной коммуникации. Их функционирование в этом качестве носит в современном языке не только регулярный характер, что отражено в толковых словарях [МАС, СУМ], но и, похоже, все более экспансивный. (Интерес в этой связи представляет сопоставление номинативных возможностей этих лексем с их соответствиями в других европейских языках, напр., с фр. *jeu*, ит. *giuoco*, англ. *play*; ср. политическая игра — ит. *macchinazioni politiche*.) Поскольку нашим материалом будет украинский повествовательный текст, мы будем опираться на особенности укр. концепта *гра*. Таким образом, мы сначала обозначим основные функционально-семантические ха-

рактистики укр. концепта *гра* в интересующем нас значении, а затем, обратившись к повествовательному тексту, рассмотрим, как они проявляют себя при «погружении» концепта в действительность.

Регулярное употребление лексемы *гра* применительно к ситуациям межсубъектного взаимодействия отражено в словарной статье Словаря украинского языка [СУМ, 1971: 150] в его шестом значении: «Ряд действий, направленных на определенную цель; интрига, тайный замысел». В этом определении вскрыты существенные особенности игры — составность (комплексность) действия, его интенциональный характер — наличие цели у субъекта действия при сокрытии ее содержания.

Наш анализ употребления слова *гра* в контекстах, взятых из художественных произведений, а также учет особенностей функционирования слова в сопоставлении с родственными концептами *поведінка* (*поведение*), *інтрига* (*интрига*), *затія* (*затея*), *лицедійство* (*лицедейство*) показал, что оно аккумулирует в себе: 1) семантику неполноты знания об объекте; 2) семантику непринадлежности игры плану обыденной жизни; 3) семантику нестандартности (ненормативности) поведения и 4) семантику «сценарности». Кратко остановимся на них.

Первая функционально-семантическая особенность связана с природой референтного объекта, который не имеет четкой локализации в пространстве и времени и не может быть объектом непосредственного наблюдения во всей его полноте. Завуалированность интенции субъекта поведения также обуславливает неполноту знания об объекте. Эта семантическая особенность обнаруживается в регулярном включении слова в контексты, отмеченные эпистемическими модальностями сомнения, неуверенности, неполноты знания, где слово встречается с предикатами и словами модальной семантики *похоже, сомневаться, уверен, есть (были) признаки того, что...*, а также неопределенными местоимениями: *Спокійний голос Макухи таїв у собі недвозначний натяк. Не було сумніву, що Макуха веде якусь підступну гру* (Ю. Бедзик). Модальные выражения типа *похоже, не стоит сомневаться, можно с уверенностью сказать, есть признаки того, что..., есть основания думать, что...* и под., которые вводят определенную пропозицию с концептом *гра*, являются его семантическим коррелятом и естественно «профилируют» значение неполноты знания об объекте и, вследствие этого, определенной условности приложения слова *гра* к референтному объекту. Последнее проявляется и в использовании предикатов, эксплицирующих зна-

ковое отношение: *Его действия нельзя назвать игрой. Это не стоит называть игрой.*

Эту особенность слова можно обозначить как «эпистемическая маркированность». Она четко проявляется в следующем. Обозначая неполноту информации об объекте внеязыковой действительности, слово в своем функционировании в составе более сложной номинации несет смысл осознания говорящим определенной условности приложения лексемы *гра* к некоторой референтной ситуации. С этим связано и герменевтическое восприятие игры, выражающееся в потребности ее *понимать, толковать, интерпретировать*: неполнота информации об объекте, естественно, требует дополнительных интеллектуальных усилий в процессе его познания. Ср. *Вони, виявляється, зрозуміли* (рус. *поняли*) *всю його хитру гру, насміхаються над ним, як над дурним хлопчиськом* (Ю. Збанацький).

Вторая семантическая особенность касается непринадлежности игры плану обыденной жизни. Й. Хёйзинга в своей дефиниции игры отмечает эту черту первой: «...мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как „ненастоящая“, не связанная с обыденной жизнью...» [Хёйзинга 1997: 32]. Действительно, выбирая лексему *гра* при отсылке к серии действий лица или поведению в целом, говорящий тем самым выражает свою оценку этих действий как несоответствующих истине, фальшивых, искусственных, притворных, измышленных и т. п. См. след. фрагмент спора между матерью и сыном из драмы Л. Украинки «Голубая роза»; один из основных лейтмотивов в ней — вопрос об искренности и фальши в межличностных отношениях: — Орест: *Чого ж розійтись?* — Груїчева: *...Так же довго тривати не може, се фальшиво і тяжко, гра в якусь надземну любов пристала хіба підліткам...* Эта семантическая черта проявляется при формировании высказываний с риторической целью убеждения собеседника в ненастоящести, несерьезности происходящего, т. е. его непринадлежности плану обыденной жизни: *Це лише гра! (Это всего лишь игра!)*. Введение оператора отрицания (*Це не гра! (Это не игра!)*) — часто в рамках акта предостережения — затрагивает именно этот смысл.

Достаточно часто основанием для интерпретации действия как игры служит притворство действующего лица, действия, обозначаемые предикатами *делать вид, прикидываться, изображать из себя, имитировать*. Ср. *Христя зробила вигляд, що не помітила його появи, втупилася в якийсь папірець на столі. Ця гра тривала кілька секунд, ...парубок кашлянув* (М. Тарновський).

Со смыслом ненастоящести в значении *гри* тесно связана и семантика ненормативности или нестандартности поведения, т. е. поведения, отклоняющегося от нормы, принятых стереотипов, того, как положено себя вести. Утверждая *Це якась гра! (Это какая-то игра!)* (часто со специфической интонацией), говорящий констатирует ненормативность действий лица, выражая при этом свое непонимание причины такого поведения. Здесь существенно также и то, что говорящий осознает, что субъект поведения знает, как следует себя вести, и, поступая нестандартно, странно, преследует определенную цель. Ср.: — Таня. *Іди! Ніколи я тебе не кохала, ніколи.* — Верни дуб. *Та це ж нечесно, Тася. Якись образи, гра.* (І. Кочерга), где герой интерпретирует неожиданную для него реплику героини как девятивинную.

Если ненормативность в концепте *поведінка* (рус. *поведение*) касается прежде всего этического аспекта (*чесна, благородна, підла, нечесна поведінка*; ср. рус. *честное, подлое поведение*), то в концепте *гра* она касается параметра истинности: ненормативность обусловлена несоответствием цели субъекта, которая скрывается им, и характером действий. Когда грань между фальшивым (ненормативным) и искренним поведением малозаметна, говорят о тонкой игре: Чула, що логіка цієї хитрої людини облутує її. Сама повторювала не раз: «Бійся дарів данайців», сама знала, що не треба слухати нічого, що говориться «звідти», але тут гра була занадто тонка, сітка дуже прозорчиста й облутувала непомітно (Г. Хоткевич).

Следует также отметить, что актуализация смысла ненормативности действия наблюдается, как правило, в контексте актов насмешки, осуждения, обвинения, в рамках которых слово *гра* приобретает значение негативной оценки. Ср.: — Любо в: *Що ж я з того винна? Я навіть не знала нічого.* — Груїчева: *Що ви винні? Ви можете ще питати? Ви знали все наперед і грали якусь божевільну гру, ставили на карту щастя, життя Орестове* (Л. Українка). В такой корреляции сказываются этнокультурные ориентации относительно межличностного и социального поведения: высокая оценка искренности, неискренности и прямоты и, соответственно, негативная реакция на фальшь, лицедейство, фиглярство и т. п.

Еще одна семантическая особенность укр. *гри* как концепта сферы межличностного взаимодействия касается сложности ее внутренней структуры — наличия отдельных действий протагониста и других включенных в ситуацию лиц, применения определенных тактик, используемых в ходе игры, приписывания определенной значимости отдельным акциям (делать основную

ставку, ставить на карту, делать ход конем, идти ва-банк и т. п.). Это свойство комплексности и линейного развития игры удобно обозначить как «сценарность». Сценарность проявляется в возможности и регулярности использования лексикона «обычных» игр применительно к сфере межличностного взаимодействия. Так, характеризуя значимость действий и поступков, говорят о *ставках* в игре, *тех или иных ходах*, характере протекания игры — *напряженном, остром, вялом, жестоком начале или конце, финале* игры. При этом, однако, возможен и преждевременный выход из игры, ее досрочное прекращение, о чем говорит героиня драмы Л. Украинки: — *Лишевський (жартівливим тоном): Стережіться, такий погляд небезпечний, багато драм починається щасливо. — Любов: Чого ж драм? Коли буде повертати на драму, можна покинути гру.* «Возвращение» в реальную жизнь прямо зависит от степени эмоциональной вовлеченности в ситуацию. Если она низка и субъект относится к действиям рационально, с высокой степенью самоконтроля, то такой выход из игры происходит безболезненно. Если же степень эмоциональной вовлеченности в ситуацию и психологическая зависимость от нее высоки, такой выход маловероятен.

Отметим также, что линия поведения, создающая определенный сценарий, может мотивироваться и материальными интересами участников ситуации. Ср.: *Лозки багаті, і навершення їх єдиного сина рано чи пізно принесе свою користь; але Немиричі багатіші і гра принагідніша* (З. Тулуб), где речь идет о перевесе в материальной выгоде. В этом одно из отличий игры в сфере межсубъектного взаимодействия от игры, развивающейся в пространственно-временных координатах (напр., спортивной, детской), которая, как отмечает Й. Хейзинга, «не обуславливается никакими материальными интересами или доставляемой пользой» [Хейзинга 1997: 32].

Далее мы рассмотрим, как выделенные семантические характеристики укр. концепта *гра* проявляют себя при концептуализации происходящего в сфере межличностных отношений в игровом аспекте и какое отражение это находит в повествовательном тексте. Обратимся к рассказу М. М. Коцюбинского «Дебют».

* * *

«Дебют», написанный писателем в 1909 г., представляет собой главным образом перволичное повествование, которое ведется от имени главного действующего лица — молодого человека по

имени Виктор, начинающего учителя. Время рассказа как бы совпадает со временем разворачивающихся перед читателем событий: события и рассказ о них стремятся к синхронизации. Ср.: «Я разговариваю, шучу, в меня как будто вселился молодой козленок. Как хорошо было бы перекинуться вдруг и нырнуть лицом в молодой снег! Она мне говорит: а действительно! Но надежды нет — дорога ровная. Чтоб сделать панне Анеле приятное, я готов помочь ей и выкинуть из саней. Преувеличенно живо набрасываюсь на нее, обнимаю за талию и под рукой чувствую ребро». (Фрагменты из текста тут и далее даются в моем переводе. — Т. Р.)

Повествование здесь включает немало фрагментов внутренней речи рассказчика-протагониста, оно выстраивается благодаря фиксации его мыслей, впечатлений и восприятий, что приближает текст к лирической форме повествования с адресацией самому себе, а отчасти позволяет провести параллель с дневниковыми записями. Во многих присутствует иронический взгляд как на себя, так и на окружающих. Ср.: «Лучший способ — яд. Например, морфий. Подхожу к шкафу и вынимаю пару орехов. Например, морфий. И не трудно достать. В сельской аптечке пана Адама наверняка найдется. Или раздобуду в городке. Лечь и заснуть и больше не встать».

К повествовательным формам в «Дебюте», которые сами по себе заслуживают отдельного исследования, вполне приложимы характеристики монологического свободного косвенного дискурса [Падучева 1996: 335–353, 394–404] с тем уточнением, что субъект речи (повествователь) совпадает в нем с протагонистом. Действительно, в этом повествовании не делается различия между внешней и внутренней речью, в нем доминирует описание восприятий, а не самих событий, причем такая «модализация» изложения усиливается по мере разворачивания событийной линии. Развитие повествования реализуется через мысли, впечатления и эмоциональные реакции персонажа-воспринимателя, как его обозначает Е. В. Падучева [Там же: 394–395]. Таким образом, описание здесь всецело погружено в заданную модальную рамку — эпистемическую установку субъекта сознания. И в значительной степени эту эпистемическую установку определяет концепт *гра*. В ходе происходящих событий его роль можно считать ключевой.

Сюжет «Дебюта» прост и незамысловат. В небогатое польское имение на Украине приезжает учитель для младшего сына хозяина Виктор. Семья, в которую он попадает, состоит из четырех человек.

Это пан Адам, хозяин, солидный, спокойный человек, шляхтич, который носит перстень с печатью и любит рассуждать на педагогические темы. Его жена пани Констанция — дама, озабоченная проблемами социальной справедливости, при этом ее любимое занятие — раскладывание пасьянсов. Младший сын в семье Стасик находится как бы вне основной сюжетной линии, зато старшая взрослая дочь пана Адама Анеля оказывается вторым по значимости персонажем в силу вовлеченности в игровую ситуацию, созданную Виктором. Это молодая женщина, которая в доме заведует хозяйством и фактически выполняет роль экономки. Ее внешность предстает в рассказе сквозь призму восприятия Виктора. В ней сочетаются и красота, и постность; она нелепо одевается, руки у нее пахнут кислым молоком, от нее исходит, по словам Виктора, какой-то дух клерикальности. У Виктора она порождает противоположные эмоции — и любовь и ненависть: «Милая и ненавистная. Заласкал бы и затоптал ногами. Мечта и упырь».

Тоскливое существование Виктора в этом имении и его буйное воображение провоцируют создание второй реальности за счет возникающих «отношений» с панной Анелей: отношения эти носят сугубо односторонний, монологический характер, а Анеля с Виктором практически не разговаривает и всячески избегает его — до конца рассказа. Между тем воображение Виктора разыгрывается и создание воображаемой реальности оказывается подчинено концепту *игры* и обусловлено актуализацией его семантических особенностей. Именно концепт *игры* был выбран Виктором в истоке завязывающихся отношений с Анелей, сопутствующих этому эмоций и действий с его стороны (речевых и паравербальных). Игра становится основным и, по сути, единственным концептом, сквозь призму которого Виктор «смотрит» на складывающуюся ситуацию и интерпретирует ее. Это обстоятельство оказывается решающим для дальнейшего развития сюжета и финала рассказа.

Впервые само слово *гра* появляется во внутренней речи Виктора, который как бы обращаясь к себе и порицая свое поведение, говорит себе: «Ах ты осел перистый... Зачем эта игра?» Эта реплика — реакция на одно из серии паравербальных действий Виктора, призванных выразить его интерес к Анеле и вместе с тем нарушающих определенные нормы поведения относительно личного пространства адресата. Если учесть, что Анеля не реагирует на эти знаки никоим образом и не стремится поддерживать контакт, то можно сказать, что они окрашены в достаточно агрессивные тона.

Взгляд на ситуацию сквозь призму концепта *гра* порождает постоянные вопросы Виктора к самому себе, в которых отмечается абсурдность данной ситуации, ее бессмысленность. Они подталкивают его к поиску мотивационной основы своих действий. И Виктор — в соответствии с заложенными в концепте *гра* смыслами — «усиливает» интерпретацию ситуации как игры в двух отношениях: во-первых, за счет актуализации семантики эмоциональной вовлеченности в игру ее участников (азарта в игре) и, во-вторых, за счет семантики сценарности игры, ее процессуального характера, при котором отдельные событийные компоненты складываются в цепочку. Виктор спрашивает себя: «Чего же я цепляюсь к ней, как репейник к подолу юбки... Что мне нужно? Какая сила толкает меня в пропасть и говорит: играй роль... я понимаю, что это всего лишь игра! — и дает мне уверенность, что я не брошу игры и не оборву роли, пока не доведу до самого конца, какими бы ни были результаты...» Несколько позднее он увещевает себя: «Если уж играть, так играть», как бы убеждая себя продолжать и не останавливаться. Таким образом, осмысление ситуации как игры заставляет Виктора продолжать действия в том же русле, хотя он в полной мере осознает тщетность усилий и то, что в плане реальной жизни отношения с Анелей преобладают на исходной позиции.

Примечательно, что актуализация темы игры и самого концепта в сознании Виктора происходит при наиболее важных событиях в его интеракции с Анелей. Как только он делает признание в любви и сообщает ей, что не может без нее жить, тут же во внутренней речи он говорит себе: «Ты играешь? Играю или игра меня толкает — разве я знаю? ...и не могу остановиться...»

Развивая игровую линию интерпретации создаваемого сюжета, Виктор решает умереть. Это решение, принятое в момент особо напряженных переживаний, также сопровождается актуализацией во внутренней речи концепта игры: «Чего же я мучусь? Почему не умираю? Потому что смерть — моя последняя ставка в игре». Здесь обращает на себя внимание осмысление будущего события как структурного компонента игры — последней ставки. Следует отметить также и то, что во всех ситуациях, когда в сознании Виктора актуализируется идея игры и именно в силу того, что важнейшей семантической составляющей концепта *гра* является противопоставленность «обычной жизни», отнесенность к «другой» реальности, в его сознании сохраняется четкое разграничение плана происходящего в «обычной» жизни и в плане игры. Тем самым протагонист рассказа предстает как человек с расфо-

кусированным восприятием действительности, с определенной долей расщепления сознания.

События, создаваемые действиями Виктора и реакциями Ане-ли, относящиеся к плану «обычной жизни», хаотичны, разнообразны, стихийны, случайны, лишены порядка. Вместе с тем их концептуализация как игры заставляет видеть в них некую закономерность, прогнозировать их ход и задавать программу дальнейших действий. Именно это предопределяет роль Виктора-игрока, который не может выйти из игры и должен осуществить заданные программой действия. Игру нельзя остановить, она развивается по своим правилам: «А между тем игра идет своей чередой, жестокая, болезненная и захватывающая», — констатирует Виктор и сразу спрашивает себя: «Для чего? Зачем?» Таким образом, Виктор из «обычной жизни» возлагает на себя роль Виктора-игрока, реализуя которую, испытывает серьезное внутреннее сопротивление.

Сценарность в концепте игры и значительная эмоциональная вовлеченность в созданную игру провоцируют желание сыграть игру «до конца» и подталкивают Виктора к попытке самоубийства (или квази-самоубийства): «И вместе с ужасом от своих поступков возрастает запал в игре. Возрастает сила. Вперед! В пропасть! К самой смерти!» Просовывая голову в петлю, Виктор спрашивает себя: «...это по-настоящему или только игра... Однако чем это закончится?» Виктор остается жив, его спасает пан Адам, и он сразу же покидает имение. Примечательно то, что как только он оказывается в поезде и затем в городе, он моментально забывает обо всем случившемся. А через пару дней при встрече директора сахарного завода на вопрос: «Как там пан Адам? Панна Анеля?» — он отвечает с трудом, односложно, еле находя слова, так как к этому моменту уже едва помнит об этих людях. Эта легкость в смене эпистемических установок также обусловлена концептом игры, предполагающей четкое разведение поведенческого кода игры и поведенческого кода обыденной жизни.

Таким образом, поведение протагониста-повествователя в рассказе и вместе с тем разворачивание событий, образующих сюжет, связано с тремя функционально-семантическими характеристиками концепта *гра*: это противопоставленность плану обыденной жизни (ненастоящность), ненормативность поведения и сценарность. Первая из выделенных выше характеристик — неполнота знания об объекте — оказывается здесь полностью нейтрализованной в силу перволичного типа повествования, представляющего ситуацию изнутри, как творимую, воспринимаемую и описываемую одним субъектом сознания.

ЛИТЕРАТУРА

- Коцюбинский 1974 — *Коцюбинський М. М.* Твори: В 7 т. Киев, 1974. Т. 3.
- МАС — Словарь русского языка: В 4 т. / Под ред. А. П. Евгеньевой. М., 1981–1984.
- Падучева 1996 — *Падучева Е. В.* Семантика нарратива // *Падучева Е. В.* Семантические исследования. М., 1996. С. 193–418.
- СУМ — Словник української мови: В 11 т. Киев, 1970–1980.
- Хейзинга 1997 — *Хейзинга Й.* Homo Ludens. Статті по історії культури / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. М., 1997.

ЛИМЕРИК: НЕПЕРЕВОДИМАЯ ИГРА СЛОВ ИЛИ ПЕРЕВОДИМАЯ ИГРА ФОРМЫ?

Комическая поэзия своими корнями уходит в далекое прошлое, в те времена, когда поэтические произведения, являясь частью народного творчества, существовали лишь в устной форме. Людям свойственно стремление находить смешное и веселое вокруг — это помогает выстоять в трудных испытаниях и справиться с жизненными неурядицами. Одной из форм английского комического стиха является лимерик, использовавшийся первоначально в песенном творчестве; и хотя происхождение его точно не известно, считается, что название «лимерик» произошло от рефрена песен, исполняемых ирландскими солдатами-ополченцами, служившими при французском короле Людовике XIV. На своих вечеринках солдаты, импровизируя, исполняли песенки (часто не совсем пристойного характера), каждый куплет в которых завершался рефреном, громогласно повторяемым хором — *Will you come up to Limerick?* (или, по другой версии, *Won't you come up to Limerick?*) («Вернешься ли ты в Лимерик?»). Поэтому английское слово «лимерик» произносится с ударением на первый слог — так же, как название города в Ирландии, давшее название этой поэтической форме.

Вокруг истории происхождения лимерика существует много легенд и домыслов. Так, например, один из авторов утверждает, что еще Аристофан (V–IV вв. до н. э.) использовал лимерики в своих пьесах; другой исследователь обнаружил лимерик, описывающий льва, в манускрипте XIV в., хранящемся в Британском музее. Лимерики находят в пьесах Шекспира (в основном эти примеры относятся к эпизодам, связанным так или иначе с народным песенным творчеством, как, например, песня уже безумной Офелии в «Гамлете») и у Бена Джонсона [Baring-Gould 1969].

Наиболее распространенной и чаще других цитируемой является теория возникновения лимерика как жанра, принадлежащая Лэнгфорду Риду, который не только собирал и издавал лимерики, но и сам писал их. Именно согласно этой теории лимерики пелись, а не декламировались, причем это была импровизация; содержание их было различным, не менялся только рефрен, исполняемый хором.

Лимерик — это форма юмористического, комического стиха абсурдного содержания (*nonsense verse*), написанного, как правило, анапестом и состоящего из 5 строк, рифмующихся *aabba*; при этом 1-я, 2-я и 5-я строки трехстопные, а 3-я и 4-я — двухстопные. Комичность в лимерике достигается бессмысленностью содержания или нелепостью поведения описываемых в нем характеров. Но хотя в основу лимерика положен абсурд, бессмыслица, эта бессмыслица, как отмечают исследователи, либо должна быть логически организована, либо, не имея очевидной логичности изложения, должна тем не менее содержать некий, пусть абсурдный, смысл («*sensible nonsense or nonsensical sense*») [Cammaerts 1925]. Авторы, пишущие лимерики, как правило придерживаются одного из двух направлений. С одной стороны, можно строго соблюдать все технические особенности формы при том, что описываемая ситуация должна быть достаточно гротескной; сторонники другого направления делают основную ставку на остроумную, необычную развязку, содержащуюся в последней строке, и придают большое значение оригинальности рифмы. Приводимые ниже примеры ярко демонстрируют различие двух подходов.

1a There was a young lady of Wales
Who caught a large fish without scales.
When she lifted her hook
She exclaimed «Only look!»
That ecstatic young lady of Wales.

Э. Лир

1b Said a foolish lady of Wales:
«A smell of escaped gas prevails».
Then she searched with a light
And later that night,
Was collected — in seventeen pails.

Л. Рид

До XIX в., до того времени, когда эта форма стала популярной и обрела те четкие черты, которые присущи ей и считаются характерными для нее и по сей день, лимерики, появляясь иногда в печатном виде, были тем, что в XX в. стало называться «андерграундом» — т. е. тем, что не относится к традиционному, общепринятому в области искусства и в силу этого таковым считаться не может. Известно, что первый сборник лимериков был издан в Лондоне в 1821 г. и назывался «The History of Sixteen Wonderful Old Women», а в 1822 г. за ним последовал еще один — «Anecdotes

and Adventures of Fifteen Gentlemen». Стихи в этих сборниках, хотя и были написаны в форме лимерика, так не назывались. Само слово «лимерик» официально вошло в английский язык в 1898 г., когда оно было зафиксировано в Оксфордском словаре (Oxford English Dictionary) и объяснялось как «неприличные бессмысленные стихи» (indecent nonsense verse).

Очевидную популярность лимерик как стихотворная форма приобрел после 1846 г. Тогда вышел в свет первый томик стихов Эдварда Лира «A Book of Nonsense», стихов, написанных для детей и, как потом оказалось, многих и многих взрослых, в форме лимерика. (Хотя, надо заметить, Э. Лир никогда свои стихи лимериками не называл; название закрепилось за этой стихотворной формой само собой несколько позже — видимо, благодаря сходству с импровизационной народной песенной формой.) Э. Лир признавался, что использовал эту форму, услышав как-то «There was a sick man of Tobago»¹ — стишок, вошедший в сборник «Anecdotes and Adventures of Fifteen Gentlemen»; он находил, что форма лимерика предоставляет безграничные возможности для использования рифмы, а забавное содержание является замечательным материалом для художественных иллюстраций.

Э. Лира называют «отцом-основателем» этого жанра [Baring-Gould 1969], хотя по профессии он был художником, специализировавшимся на изображении животных и птиц. Однажды, когда он делал зарисовки в зоопарке, его работу заметил граф Дерби и пригласил к себе — учить рисованию своих внуков, а заодно и проиллюстрировать книгу о своей конюшне, одной из достопримечательностей графства. Надо заметить, что Э. Лир был человеком с огромными комплексами и неутоленной жадой материнской любви — он был младшим в семье, где их было 21, и вырастила его старшая сестра (матери было совершенно не до него еще и потому, что к тому времени, когда он родился, его отец разорился и угодил за долги в тюрьму, и все свои силы и заботы мать направила на поддержание духа и здоровья мужа). Живя в доме графа, Лир наслаждался размеренной семейной жизнью и обществом детей и был для них не только учителем, но и компаньоном; он

1

There was a sick man of Tobago,
Who lived on rice, gruel and sago;
Till, much to his bliss,
His physician said this —
To a leg, sir, of mutton you may go.

с удовольствием рисовал и писал для них, и именно в таких упражнениях однажды родились стихи, позже собранные в книгу «A Book of Nonsense» и «узаконившие» лимерик как литературную форму.

Э. Лир использовал практически всегда одну и ту же форму лимерика, в которой первая строка начинается словами *There was...* («Жил да был...»), а последняя повторяет первую с заменой прилагательного на более выразительное, часто придуманное им самим для усиления впечатления от описываемого характера. Несмотря на кажущуюся бессмысленность, лимерики Лира отображают, по мнению исследователей, его мировоззрение и мироощущение [Hark 1982]. Как уже было замечено, он был человеком с надломленной душой; страдая эпилепсией, он жил в постоянном страхе ожидания очередного приступа; его осознание себя как человека вне общества усугублялось еще и тем, что он, выражаясь современным языком, имел «нетрадиционную сексуальную ориентацию». В один из периодов своей жизни Лир был страстно влюблен в молодую девушку и мечтал на ней жениться; хотел он этого так сильно, что, боясь получить отказ, решил предварительно обсудить возможность женитьбы с сестрой своей избранницы; она же, то ли в отместку, то ли просто из зависти, уверила его в совершенной безнадежности предприятия. Так он и прожил в одиночестве довольно долгую жизнь (Лир родился в 1812, а умер в 1888 г.). Он очень много путешествовал, был в Греции, Албании, Палестине, Сирии, Индии и даже на Цейлоне; последние 18 лет своей жизни он прожил в Сан-Ремо в Италии. Наверное поэтому герои его стихов — родом из мыслимых и немыслимых географических далей; и, может быть, потому, что сам он всю жизнь страдал от тех или иных жизненных несуровиц, все они совершают странные поступки, необычность которых заключается либо в нелепом поведении, либо в бессмысленном отрицании очевидных фактов. Но так или иначе, лимерик не случайно относят к *nonsense verse* — его смысл как бы в бессмысленности происходящего.

Первое издание «A Book of Nonsense» не вызвало большого интереса у публики, но повторное издание 1863 г. привело к тому, что популярный журнал «Punch» начал печатать лимерики. Форма была быстро подхвачена английскими острословами, особенно в Оксфорде и Кэмбридже, причем энтузиасты находились как среди студентов, так и среди преподавателей. К концу XIX в. лимерик прочно утвердился в литературе Англии и Америки, и редкий литератор избежал попытки их сочинять. Известно, что многие английские поэты и писатели «баловались» сочинением

лимериков (среди них, например, Суинберн, Киплинг). Большим любителем лимериков был Бернард Шоу, хотя сам он их никогда не писал, утверждая, что они должны оставаться частью традиционного устного творчества. В начале XX в. лимерик приобрел очень широкую популярность; журналы устраивали конкурсы, в которых читателей приглашали придумать остроумное окончание стишка — финальную 5-ю строку к предлагаемым начальным четверем.

Существует мнение, что лимерик — явление исключительно английской культуры и английского происхождения [Cammaerts 1925]. Трудно однозначно согласиться с этим утверждением, так как некоторые авторы приводят образцы использования этой литературной формы, например, на французском языке [Baring-Gould 1969], но очевиден тот факт, что нигде лимерик не прижился так, как в английской литературе. Любопытно, что, хотя среди произведений этого жанра — известных, не очень известных или анонимных авторов — многие привлекают внимание не только забавными ситуациями, описываемыми в них, но и мелодичностью, музыкальностью звучания на языке оригинала — на английском, попытки перевода их, в частности, на русский язык, дают результат, не адекватный по впечатлению. Возникает вопрос, не новый по сути: что первично при переводе стихотворного текста — сохранение идейно-образного содержания оригинала или той формы, в которой это содержание передается? Фонетическая и, в частности, ритмическая организация речи специфична для каждого языка. Преобладание одно- или многосложных слов, характерное для языка словесное ударение обуславливают не только выбор стихотворного размера, но и определяют характер рифмы. Пожалуй, не будет преувеличением утверждение о том, что чаще всего наиболее удачными бывают те поэтические переводы, где образное содержание выражено в форме, более естественной для языка, на который стихотворение переводится.

А что же лимерик? Пусть *nonsense*, но все-таки *verse*! И как утверждают некоторые авторы, «бессмысленная поэзия» в некотором роде ближе к определению поэзии, чем другие виды литературы, так как апеллирует не столько к интеллекту, разуму, сколько к слуховому и чувственному восприятию; в бессмысленных словах, определенно организованных, содержится столько музыкальности, что иногда такая поэзия более поэтична, чем какая-либо другая. Так что же важно для переводчика лимерика — содержание или форма? Сохранение фантастического, нелепого, абсурдного образа или неизменность формы?

В поисках ответа на этот вопрос мы предложили некоторые лимерики Э. Лиры для перевода на русский язык студентам 4-го курса кафедры лингвистики Международного университета «Дубна» *. Полученные результаты демонстрируют, что в наиболее удачных вариантах, т. е. в тех, которые воспринимаются как лимерики — стихи, имеющие определенный ритм, структуру и рифму, прежде всего сохранена стихотворная форма, хотя нередко изменено содержание или доминирующий образ оригинала. Такие переводы сделать очень непросто — длинные русские слова трудно «уложить» в короткие 3-ю и 4-ю строки.

Рассмотрим некоторые варианты переводов.

- 2a There was a young lady of Bute
Who played on a silver-gilt flute;
She played several jigs
To her uncle's white pigs,
That amusing young lady of Bute.
- 2b Жила-была молодая леди в Бьюте,
Игравшая на позолоченной лютне.
Играла она частушки
Дядиной поросюшке —
Эта смешная леди из Бьюта.
- 2с Жила-была девушка в Бьюте,
И на позолоченной лютне
Для дядиной хрюшки
Играла частушки
Забавная леди из Бьюта.

В примере 2b переводчиком сделана попытка максимально точно передать содержание оригинального лимерика и даже воспроизведена последняя строка-рефрен с заменой прилагательного, но, что очевидно, не соблюдены общие законы стихосложения — отсутствует размер и ритм. Пример 2с представляется более удачным — стишок имеет то же содержание, что и оригинал («nonsensical sense») и, главное, — форму лимерика.

Некоторые переводы, сохраняя содержание оригинала, имеют правильную стихотворную форму и легко запоминаются благодаря хорошему ритму и рифме, но лимериками не являются (пример 3b).

* Автор выражает благодарность С. В. Вербицкой и Н. В. Ражеву за помощь в обработке материала.

3a There was an old man of Berlin
Whose form was uncommonly thin,
Till he once by mistake
Was mixed up in a cake,
So they baked that old man of Berlin!

3b Жил да был один берлинец,
Был не толще, чем мизинец.
Но однажды — вот несчастье! —
Стал одной он теста частью.
Получился из берлинца замечательный десерт!

3c Когда-то жил тощий берлинец —
Не толще, чем детский мизинец.
Но раз — о несчастье! —
Стал теста он частью —
Кому-то достался гостинец...

4a There was an old man of Peru
Who watched his wife making a stew;
But once by mistake
In a stove she did bake
That unfortunate man of Peru.

4b Один муж очень кушать любил,
За женою на кухне следил.
Но однажды она
Всю картошку сожгла —
До конца дней ее не простил.

В примерах 3с и 4b переводчики, стремясь сохранить форму, пожертвовали некоторыми тонкостями содержания оригинального стихика, но результат оказался очень успешным — получились настоящие лимерики на русском языке.

Конечно, нельзя обойти вниманием те редкие случаи, когда переводчики мастерски сохраняют форму лимерика и при этом точно передают содержание оригинала ².

5a There was an old person of Gretna
Who rushed down the crater of Etna;

² В данной работе, как уже отмечалось, приводятся переводы студентов кафедры лингвистики Международного университета «Дубна», но необходимо упомянуть, что существуют бесспорно талантливые профессиональные переводы лимериков на русский язык А. Кацуры, Г. Варденги, К. Атаровой.

When they said, «Is it hot?»
 He replied, «No, it's not!»
 That mendacious old person of Gretna.

5b Старичок из города Гретна
 Прыгнул в кратер вулкана Этна.
 На вопрос «Жарко там?»
 Он ответил: «Не нам!»
 Старый лгун из города Гретна.

Приведенные примеры, представляющие лишь небольшую часть проанализированного нами материала, позволяют сделать вывод о том, при переводе лимерика на русский язык на первом плане находится задача сохранить характерную для него стихотворную форму, при том, что при передаче содержания полного соответствия не требуется. Поскольку лимерик — бессмыслица, нелепость характера персонажа или нелепая ситуация могут быть переданы средствами другого языка с большей или меньшей точностью, но отсутствие формы, отсутствие «логичной организованности» языкового материала, которая достигается наличием определенного размера, ритма и рифмы, лишает произведение ожидаемого звучания, и в результате оно не воспринимается как комичное, забавное, утрачивает законченность образа.

В заключение, иллюстрируя все возрастающую популярность этой хотя и не родственной русской речи стихотворной формы в русскоязычной литературе — как уже отмечалось, в размер лимерика (анапест) и в требующуюся длину строк (две длинных, две коротких, одна длинная) нелегко укладываются русскоязычные слова, приведем в качестве удачных примеров два лимерика, созданных героем книги Б. Акунина «Алтын-толобас» Николасом Фандориным, русским немцем по предкам, но англичанином по воспитанию и культуре. Николас сочинял лимерики в чрезвычайных ситуациях, в которые попадал во время своего пребывания в столице России. Понятно, что здесь надо отдать дань автору романа, вложившему истинно русское содержание в абсолютно английскую форму:

Пройдоха и ловкий каналья,
 А также законченный враль я.
 Одна мне отрада —
 Бродить до упада
 По диким степям Забайкалья.

И еще один лимерик, сочиненный Н. Фандориным в день бракосочетания с российской гражданкой:

Летят перелетные птицы,
Чтоб с Севера вовремя смыться.
Но я же не гусь,
Я здесь остаюсь.
На кой мне нужна заграница?

ЛИТЕРАТУРА

- Baring-Gould 1969 — *Baring-Gould W.S.* The Lure of the Limerick. London, 1969.
- Byrom 1977 — *Byrom T.* Nonsense and Wonder. New York, 1977.
- Cammaerts 1925 — *Cammaerts E.* The Poetry of Nonsense. London, 1925.
- Hark 1982 — *Hark I.R.* Edward Lear. Boston, 1982.
- Lehman 1977 — *Lehman J.* Edward Lear and His World. London, 1977.

С. В. ШЕШУНОВА

«КАК ВЫ МОГЛИ ПОДУМАТЬ», ИЛИ ЛЮБОВНАЯ ИГРА В РОМАНАХ А. И. СОЛЖЕНИЦЫНА

Ольга Ильинская в романе Гончарова размышляет о своем былом чувстве к Обломову: *Если же то была первая, чистая любовь, что такое ее отношения к Штольцу? — Опять игра, обман, тонкий расчет, чтоб увлечь его к замужеству и покрыть этим ветреность своего поведения?.. Ее бросало в холод, и она бледнела от одной мысли. А не игра, не обман, не расчет — так... опять любовь?* Подобное противопоставление игры и любви характерно для русской классической литературы — по крайней мере, когда речь идет о сочувственно изображаемых героях. Отношения мужчины и женщины либо идут прямой дорогой к объяснению и браку, либо представляют собой «поединок роковой». И примеры опоэтизированной игры в этой сфере достаточно редки (пушкинская «Барышня-крестьянка», объяснение в любви между Левиным и Китти, флирт Елены и Шервинского...). За Солженицыным и подавно закрепилась репутация писателя-моралиста и проповедника, как нельзя более далекого от игрового начала. На самом же деле повесть «Раковый корпус», роман «В круге первом» и особенно эпопея «Красное Колесо» дают множество примеров любовной игры, описанной с таким пристальным и явно *любовным* вниманием, которое выделяет творчество этого автора среди других прозаиков-классиков.

Игра ведется с помощью взглядов, жестов/движений/прикосновений и голоса, причем особенно важна интонация, а потом уже значение произнесенных слов. Писатель отмечает, насколько искусно были использованы эти средства его персонажами — например, Зоей в «Раковом корпусе»: *она с удивлением нахмурилась <...> (это у нее всегда хорошо получалось), потом сильно удивилась <...> (это у нее тоже очень хорошо получалось) и наконец обвела глазами кругообразно, как кукла (147–148)*. В процитированной главе («Все страсти возвращаются») игры так много, что автор считает нужным отметить ее временное отсутствие: — *Я принес-**

* Здесь и далее отсылки к тексту этой повести даются в круглых скобках с указанием страницы по изданию: *Солженицын А. И. Раковый корпус*. М., 2003.

ла вам вред? — без игры спросила Зоя (148). Потом игра продолжается:

— Итак — что вы загадали? — спросила Зоя с тем поворотом головы и тем выражением глаз, которые для этого подходили (152).

Он стал говорить очень выразительно, все время втягивая ее взглядом:

Кого позвать мне? С кем мне поделиться
Той грустной радостью, что я остался жив?

— Но вот вы уже поделились! — шепотом сказала она, улыбаясь глазами и губами (158).

Именно *втягивающий взгляд* героя делает есенинские строки не просто декламацией, а орудием любовной игры. В «Красном Колесе» взгляд Андозерской на Воротынцева в первый вечер их знакомства назван то *несводимым переливчатым*, то *неприкрытым* (3: 364)*. Герой вновь и вновь обдумывает его значение:

Через мостик этого милого взгляда к Воротынцеву что-то перетекало. И по нему же утекала часть его самого. Воротынцев менялся и освобождался под этим взглядом (3: 378).

И содержалось в тех поглядываниях — выразительное как слова, а не произнесенное, — или показалось? <...>

Померещилось?.. Как это теперь точно знать? (3: 432).

Чтобы проверить, *померещилось* или нет особое значение взглядов либо слов, в ход идут движения рук. Переход от одной стадии к другой особенно четок в «Раковом корпусе»:

Она приняла, приняла, приняла в себя его неотступный взгляд <...> (219).

И тогда, безо всякого предлога <...> Олег взял Зою за запястье руки, свободной от подушки.

Она не вздрогнула, не удивилась. Она следила, как надувается подушка.

Тогда он поскользился рукой, оглаживая, охватывая, от запястья выше — к предлокотью, через локоть — к плечу.

* Здесь и далее отсылки к тексту эпопеи даются в круглых скобках с указанием тома и страницы по изданию: *Солженицын А. И. Красное Колесо: Повествование в отмеренных сроках*. М., 1993–1997.

Бесхитростная разведка, но необходимая и ему, и ей. Проверка слов, так ли они все были поняты.

Да, так.

Он еще челку ее трепанул двумя пальцами, она не возмутилась, не отпрянула — она следила за подушкой.

И тогда <...> он наконец добрался до ее губ <...>.

И губы Зои встретили его не раздвинутыми, не расслабленными — а напряженными, встречающими, готовными (221).

Последняя фраза подтверждает, что сосредоточенность Зои на кислородной подушке тоже была частью игры. Подчеркнутая пассивность девушки предоставляет герою полную свободу действий: она уступает ему этот ход, чтобы самой сделать следующий.

Особым выражением любовной игры становится танец. И в «Ракетном корпусе», и в «Красном Колесе» женщина танцует соло перед зрителем-мужчиной, и этот моноспектакль есть важное звено в развитии их отношений. Олег просит Зою показать ему не медсестру, а красивую городскую девушку.

— Но откуда же я вам возьму красивую девушку? — плутовала Зоя.

— Только снимите халат на минутку. И — пройдитеесь! (158).

Сняв халат *танцевальным движением*, она пошла как манекеница — *в меру изгибаясь и в меру прямо*, <...> *обернулась и замерла — с отведенными руками* (159). А потом, возбужденная восхищением своего зрителя, *еще выбросила обе руки и, прищелкивая обеими, всем корпусом завилала, как это полагалось при исполнении модной песенки из индийского фильма* (160). Но роль индийской танцовщицы не встречает у Олега одобрения, и Зоя *мгновенно <...> приняла благопристойный вид, будто не пела и не извивалась только что* (160).

В «Красном Колесе» Ксения исполняет танцы разных народов для приехавшего с фронта Ярика:

Как можно много выразить в танце — гораздо больше слов. Какая в танце есть несвязанность! (Хотя еще и не полная откровенность.)

Он — не похвалил, и она убежала молча, ощущая так, что произошло в этом танце нечто.

<...> И так доплясались до хохота. И он ее обнял. Крепко-крепко. Крепче, чем.

Полмига казалось — сейчас будет ее целовать и совсем по-новому (8: 70).

Но отношения героев так и остаются чисто дружескими. Символично, что из-за прихода хозяйек девушка не успела станцевать гостю свой лучший танец — чардаш. Ксенья исполняет его в другой главе, при встрече с другим молодым офицером, который и оказывается ее настоящим суженым:

Уже уловила она в нем медлительность, оглядчивость — но этим танцем всё взрывала и приводила в кружение. Пусть, пусть ему передается! (Она уже знала ответ!..) И даже в бешеных движениях, на мельку, успевала видеть, как он выдвинулся.

Навстречу Будущему!

Нашему! (9: 582).

В классическом описании игры у Й. Хёйзинги отмечается, что «любая игра протекает внутри своего игрового пространства <...>. Это как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия. Внутри игрового пространства царит собственный <...> порядок» [Хёйзинга 1992: 20–21]. Любовная игра у Солженицына полностью отвечает этому определению: ее пространство отгорожено незримой границей, и влюбленные существуют одновременно в обычном мире, где продолжают выполнять (или делают вид, что выполняют) свои привычные социальные роли, и в том особом мирке, который создан их игрой и существует до тех пор, пока эта игра длится. В романе «В круге первом» во время навязанной лекции по марксизму лейтенант и Тамара играли в увлекательную игру: он брал ее сперва за один палец, потом еще за один, и так за всю кисть, она хлопала его другой рукой и вырывала кисть. И опять все шло сначала. Игра захватила их, и только на лицах, видных Степанову, они с хитростью школьников пытались сохранять строгость (684)*. Профессор Андозерская на званом вечере хладнокровно ведет с Ободовским интеллектуальный спор о монархии и республике, но параллельно выстраивает такой немой диалог с Воротынцевым:

Я... что-нибудь не так?.. Вам что-то смешно?..

* Здесь и далее отсылки к тексту романа даются в круглых скобках с указанием страницы по изданию: Солженицын А. И. В круге первом. М., 2004.

Ах, просто ваши военные дороги — это далеко еще не все дороги жизни. Бывают такие тропинки, над такими безднами, о-о!..

Но — горная пушка проходит там? Но — лошадь со вьюками?

Не-ет, конечно, нет, как вы могли подумать!..

<...> Но если не лошадь со вьюками, то как же там пройти?..

Пустяки. Возьметесь за отлёт моего платья. Пройдем!.. (З: 399–400).

Как видно, герои условно переместились в некий горный пейзаж — воображаемый мир, где диалог их взглядов перестает быть немым, но только для них двоих. Если в игровое пространство попадает деталь реальности, игра разрушается. Индийский танец Зои был испорчен песней из фильма «Бродяга», которая напомнила Олегу настоящих, знакомых по тюрьме уголовников. Игра оборвалась — Зоя сразу надела медицинский халат, и герои стали разговаривать на серьезную тему (160–161).

Как жители особого, очарованного мира, партнеры по любовной игре дают друг другу особые имена — взамен обычных, которыми их называют все остальные. Сначала Олег шепчет Зое: *Вы — пчёлка с чёлкой* (37), а потом обыгрывает ее привычное имя:

— Зо-я! — нараспев сказал Олег. — Зо-я! А как вы понимаете свое имя?

— Зоя — это жизнь! — ответила она четко, как лозунг <...>.

— А к зоо? К зоо-предкам вы не чувствуете иногда своей близости? Она рассмеялась в тон ему:

— Все мы немножечко им близки. Добываем пищу, кормим детенышей. Разве это так плохо? (159–160).

Своей шутливой этимологией Олег перекидывает мостик к называемой пока теме телесной жизни, к зову плоти, и Зоя охотно идет ему навстречу. На другой день герой интригующе объявляет: *Вам — имя новенькое. Наконец я понял, как вас зовут. <...> На ходу нельзя. Это слишком важно* (216). Когда же поцелуй возвещает, что игра дошла до апогея, Олег открывает Зое этот секрет:

— Золотончик! Так тебя зовут. Золотончик!

Она повторила, играя губами:

— Золотончик?.. Пончик?..

Ничего. Можно (222).

Имя принимается благодаря созвучию со «вкусным» словом: образ пончика Зою вполне устраивает. Принятие нового имени равнозначно признанию прав партнера на обладание объектом именованья. Такая же ситуация воспроизводится в «Красном Колесе». Когда Андозерская требует, чтобы Георгий качал ее на качелях, тот восклицает:

— Вы, профессор, просто девочка! Девочка Ольженька. Если бы я имел право звать вас по имени, я бы звал вас — Ольженька.

— Вот удивительно! Как меня ни сокращали, а так — никто за всю жизнь. <...>

— Так может быть я буду вас так звать?

— Когда никто не будет слышать.

— А такое время будет?

— Как вы захотите.

И он стал ее просто целовать... (3: 444)

Процесс переименования захватывает и описание отношений героев. Отсюда широкое использование метафор. В «Раковом корпусе» постепенное сближение Олега и Зои пять раз названо *колесом игры*. Например:

Как велосипед, как колесо, раз покотившись, устойчивы только в движении, а без движения валятся, так и игра между женщиной и мужчиной, раз начавшись, способна существовать только в развитии. Если же сегодня нисколько не сдвинулось от вчера, игры уже нет.

Еле дождался Олег вечера вторника, когда Зоя должна была прийти на ночное дежурство. Веселое расцветенное колесо их игры непременно должно было прокатиться дальше, чем в первый вечер и в воскресенье днем. Все толчки к этому качению он ощущал в себе и предвидел в ней и, волнуясь, ждал Зою (215).

...при тоне, который у них установился, укол стал невозможен: рассыпалась вся игра. Терять эту игру и этот тон Зоя так же не хотела, как и Олег. А еще далеко им надо было прокатить колесо, чтоб укол стал снова возможен — уже как у людей близких (218).

Используют метафоры и сами персонажи. Капитан Щагов упрекает Надю Нержину («В круге первом») в том, что она своим поведением провоцирует его:

— Вы — знаете? — раздельно спросил он, — как — горит — сухое — сено?

— Знаю. Огонь до небес, а потом кучка пепла.

— До небес! — подтвердил он.

— Кучка пепла, — повторила она.

— Так зачем же вы швыряете-швыряете-швыряете огнем в сухое сено? (394).

Метафорой любовной игры может быть избрана какая-то другая игра. Как уже говорилось, Андозерская заставляет Воротынцева качать ее в темноте на качелях; потом посылает ему ребус: *какие-то зверьки, таинственная девочка с зелеными глазами <...>, приезжай, отгадаем вместе...* (5: 103). Любовная игра этих персонажей уподобляется и карточной: *...сама, всё сразу! и не благоразумно, но куда полетит с размаху, как отчаянный игрок последнюю карту! — и этот задор переполыхивает на тебя!* (3: 448). Заметим, что и ребусы, и карты — игры интеллектуальные. Они не случайно связаны именно с Андозерской: эта героиня очень рациональна, и ее отношения с Воротынцевым строятся в основном на расчете.

Любовную игру порой трудно отделить от иной ролевой игры, что вызывает разные недоразумения. Например, Ксения не понимает, почему Ярик, готовый «совсем по-новому» целовать ее после танца, вдруг резко оборвал их отношения. Позже эта ситуация дана с точки зрения самого Ярослава, который вырос вместе с Ксенией и привык шутя называть ее «сестренкой».

...и в постоянном заботливом тоне между ними, а то и случайной приобнимке — такая славная принялась игра (а ведь — нисколько не сестра, но от этого особенная и присладь). <...> С годами в душе двоится, и сам уже начинаешь путать игру и действительность. Отношения, не сравнимые ни с чем. <...> Но в этот раз в Москве — отдавалось ему гулками ударами по телу. Игра дошла до грани, что уже игрой оставаться не могла. Целовал ли ее при встрече, глядел с дивана, как она для него танцует, поглаживал ли руку под перчаткой, — если это и была игра, то уже совсем другая, по новым правилам, и глубока, — но чтоб доиграть ее, надо было отказаться от прежней «сестренки», а та — пролепила все извивы их отношений.

Две игры перепутались, и одна мешала другой. «Сестрениство» так остро сближало! — но и загораживало. Как-то было бессовестно, греховно вдруг проломить это доверие. И вот когда он пожалел, зачем всё это игралось? <...> Да зачем же они так застряли в их детской игре!

Но оскорбительно и грубо было бы разломить грань. Как будто своя семья, кровосмешение (8: 143).

Коммуникативные неудачи случаются и там, где одна сторона видит во взаимоотношениях игру, а другая — нет. Когда Федор писал Зине о других своих женщинах, *отталкивал, пальцы сби-вал — не держись, <...> она понимала это как грубоватую игру, что не дорожит, в любую минуту вычеркнет, она поверить не могла, что всё именно так* (4: 561). Случается и обратное: игровое поведение одного из партнеров читается другим как неигровое, серьезное. В той же эпопее Катёна Благодарева мечтает о том, чтобы ее муж, Сенька, был с ней более властным, но не знает, как ему это сказать. Впервые после разлуки оказавшись с ним в бане, она предлагает ему роль «грозного мужа»: с деланным испугом спрашивает, не посечет ли он ее веником.

Еще гуще Сенька в хохот:

— Посеку-у-у! Подавай хоть сейчас!

И Катёна — еще одетая, как была, — погнулась за березовым веником!

И — бережно, молча, перед собой его подымая... выше своей головы, ниже сенькиной... подала!

И из-под веника — смотрит: чего будет? Секи, мол, секи, государь мой (3: 552).

Катёна явно предлагает мужу игру как демонстрацию власти, но он эту власть демонстрировать не готов:

Остолбенел Сенька, сам напугался:

— Да за что ж? Да ты рази...? Да ты уж ли не...? (3: 552).

«Бабья игра», как сначала правильно подумал Сенька, тут же принимается им за признание в измене, и он по-настоящему сечет уже по-настоящему испуганную и плачущую от обиды жену. Как и в случае с игрой в «сестренку», ситуация описана дважды: в одной главе — глазами мужчины, в другой — глазами женщины:

И не думала, что Сенька будет ее сечь. В игру просто — «а посечешь?» А как веник стала подымать — вдруг обмерла, уже не внарошку, страшно стало, а руки сами тот веник подымают, дрожат.

Как крикнет Сенька:

— Да ты уж ли не...?

Надо же! *что* подумал!.. Из игры-то!» (3: 555).

История игры Нади со Щаговым подается более сложно: фразы, передающие мужское и женское восприятие ситуации, чередуются в пределах одной главы. Восприятие капитана Щагова окрашивает основной текст, Надино прочтение дается в скобках.

Он давно обдумывал, чего хочет от него Надя. Каждый новый случай все явнее выказывал ее намерения.

...То она стояла над доской, когда он играл с кем-нибудь в шахматы, и напрашивалась играть с ним сама и обучаться у него дебютам.

(Боже мой, но ведь шахматы помогают забыть время!)

То звала его послушать, как она будет выступать в концерте.

(Но так естественно! — хочется, чтоб игру твою похвалил не совсем равнодушный слушатель!)

То однажды у нее оказался «лишний» билет в кино, и она пригласила его.

(Ах, да просто хотелось иллюзии на один вечер, показаться где-то вдвоем... Опереться на чью-то руку.)

То в день его рождения она подарила ему записную книжечку — но с неловкостью: сунула в карман пиджака и хотела бежать — что за ухватки? Почему бежать?

(Ах, от смущения лишь, от одного смущения!)

Он же догнал ее в коридоре, и стал бороться с ней, притворно пытаясь вернуть ей подарок, и при этом охватил ее — а она не сразу сделала усилие вырваться, дала себя подержать.

(Столько лет не испытывала, что руки и ноги сковались.)

А теперь этот игривый удар портфелем?

Как со всеми, как со всеми, Щагов был железно-сдержан и с нею. Он знал, как завязчивы все эти женские истории, как трудно из них потом вылезать. Но если одинокая женщина молит о помощи, просто молит о помощи? — кто так непреклонен, чтоб ей отказать? (392).

Но когда Щагов наконец по-настоящему обнимает Надю, она вырывается:

— Ка-ак вы могли подумать??..

— А шут вас разберет, что о вас думать! — пробормотал он (394).

Героиня не отдает себе отчета, что создавала своим поведением узнаваемую ситуацию, которую Щагов воспринял как любов-

ную игру вполне обоснованно. Но неосознанная игра кончается откровенным разговором, и Надя опять остается *наедине со своей честной тяжестью* (399). *Тяжесть и прямота* — например, *прямой грубый шаг* (3: 434) — выступают в языке романов Солженицына как антиподы любовной игры, а к ее семантической зоне принадлежат, естественно, их антонимы — *легкость, тайна, загадка*. Например: *Зоя победно шевельнула огневатыми губами и с лукаво-важным выражением, будто зная еще какую-то тайну, — прошла ту же дорожку в обратную сторону — до окна. И еще раз обернувшись к нему, стала так* (159). Сусанна убеждает Алину Воротынцеву, что та неправильно ведет себя с мужем: *У него от вас всегда должно быть ощущение л е г к о с т и! Не упрекайте, не доказывайте, а молчите, как бы не было ничего. Всегда, при любых обстоятельствах — ощущение легкости! И еще: будьте всегда для него причесаны. И всегда — новы, всегда загадка... <...> Не повторяйте ходов* (5: 264–265). Слово *игра* не произносится, но речь, по сути дела, именно о ней.

Остается вопрос: а что в глазах писателя ценнее — игра или прямота? С одной стороны, глубокие и поэтичные отношения между мужчиной и женщиной возникают в его художественном мире и без всякой предварительной игры. В «Красном Колесе», например, такова любовь вымышленных Ликони и Польщикова или реальных Колчака и Анны Тимиревой. Люди прямо говорят друг другу о своих чувствах (в обоих случаях — сначала женщина), и эти чувства озаряют всю их жизнь. Но с другой стороны, для такой откровенности нужна большая смелость или большая уверенность — в себе, в своем чувстве и в своем избраннике. Если герой такой уверенностью не обладает (например, находится, как Олег Костоготов, в социально уязвимом положении), он стремится сначала проверить, как будут приняты его чувства, его личный интерес.

Пожалуй, только один раз тема любовной игры звучит в «Красном Колесе» иронически — когда Солженицын приводит внутренний монолог Александры Коллонтай: *Там, где не достигли Большой Любви, пусть её заменит Любовь-игра. <...> Любовь-игра требует большой душевной тонкости <...> — и тоже облагораживает человеческую душу, даже воспитывает её больше, чем Большая Любовь* (8: 519). Для Коллонтай упомянутая игра — это постоянная смена партнеров в поисках все более утонченных эротических удовольствий. В большинстве же приведенных выше случаев любовная игра у Солженицына — нечто совершенно иное. Это не интрига, не демонстрация власти, не спектакль; ско-

рее, «заигрывание с серьезными намерениями» — осторожная разведка, призванная определить: открыт путь к любви или перегороджен? И такую разведку Солженицын, мастер конспирации, не может изображать не сочувственно.

Кроме того, игра позволяет мужчине и женщине пережить свои отношения как тайну, которая отражает тайну самого мироздания. Жизнь всегда остается непостижимой человеческим разумом; до конца непостижимы в своей глубине и влечения людей друг к другу. Поэтому любовная игра в интерпретации Солженицына — это прикосновение к подлинности, как пишет в своем прощальном письме правдолюбец Олег Костоглотов: *Пчелка Зоянька! Я благодарен вам, что вы разрешили мне прикоснуться губами — к жизни настоящей* (473). Настоящей — хотя между этими героями так и не было ничего, кроме игры.

ЛИТЕРАТУРА

Хёйзинга 1992 — Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. М., 1992.

Е. Я. ШМЕЛЕВА

ИГРА В РУССКОМ АНЕКДОТЕ

Связи речевого жанра анекдота и игры многообразны. Даже само название анекдотов в тех языках, в которых анекдоты рассматриваются как разновидность шуток, оказывается этимологически родственным обозначению игры, ср. английское *joke* «шутка, анекдот» и французское *jouer* «играть». Кроме того, пуанта чуть ли не половины всех анекдотов построена на игре слов: лексической и синтаксической многозначности, омонимии, омофонах или игре с функциональными стилями языка. Однако настоящая заметка будет посвящена не языковым, а ситуативным анекдотам (о разделении всех анекдотов на языковые и ситуативные (verbal vs. referential jokes) см., например, [Attardo 1994: 95–96]), непосредственной темой которых является ситуация игры — игры спортивной, карточной или игры на музыкальном инструменте. Конечно, анекдоты могут быть одновременно посвящены теме игры и построены на языковой игре. Так, например, существует ряд анекдотов, обыгрывающих особенности значения глагола *играть*, а именно то, что *играть* имеет значение как процесса игры, так и умения производить соответствующее действие, например: *Играете ли вы на скрипке? — Не знаю, не пробовал.* Ср. также: *После проигрыша тренер говорит игрокам: — Я просил вас играть, как вы никогда не играли, а не так, как будто вы вообще никогда не играли.* Существует ряд анекдотов, пуанта которых основана на разных значениях *играть* — *играть в карты* и *играть на музыкальных инструментах*: *Поручик, вы играете на гитаре? — Играю. — А на рояле? — Конечно играю. — А на барабане? — И на барабане тоже. — А на арфе, поручик? — Нет, на арфе нет — карты сквозь струны проскальзывают...* Ср. также: *Официант, ваши музыканты играют по заказу? — Разумеется, сэр. — Тогда пусть играют в покер до конца моего ужина.* Есть анекдоты, посвященные играм, обыгрывающие неоднозначность «спортивных» слов *команда* или *фигура*, а также референциальную неоднозначность слова *болельщики* (своей команды или чужой):

Товарищ прапорщик, какая ваша любимая игра? — Футбол. — А какая любимая команда? — Ротаааа, пааадъееееем!

Валерия Новодворская как настоящая шахматистка пожертвовала фигурой ради конца партии.

В очередной раз порадовала болельщиков наша сборная. На этот раз она порадовала словацких болельщиков.

Анекдоты о спортивных играх и спортсменах (футбол, теннис, шахматы и др.). Для понимания анекдотов о футболе, теннисе или баскетболе необходимо обладать некоторыми фоновыми знаниями о правилах игры, участниках игры, о названиях команд, фамилиях игроков и тренеров, о том, какое место соответствующая команда (в том числе сборная команда страны) занимает в чемпионатах страны и мира и др. В этом смысле анекдоты о спортивных играх, бытующие в среде болельщиков того или иного вида спорта, близки так называемым профессиональным анекдотам, понятным лишь представителям данной профессии. Свидетельством популярности в стране того или иного вида спорта как раз является наличие в общем фонде знаний носителей языка информации, необходимой для понимания анекдотов об этом виде спорта. И в этом смысле бытование в русской языковой среде огромного числа анекдотов о футболе «подразумевает» знакомство широкой аудитории с основными событиями футбольной жизни, чемпионатов России, мира и Европы, названиями и символикой команд, фамилиями игроков. Приведем несколько «футбольных» анекдотов, на примере которых покажем, как устроены анекдоты о спортивных играх:

Сборная России все-таки сумела поехать на чемпионат мира во Францию. Они собрали пять обертков от Сникерса!

У сборной России есть два пути выиграть чемпионат мира по футболу: реалистический и фантастический. Реалистический: прилетят инопланетяне и нам помогут. Фантастический: сами выиграем.

Идет допрос банды фанатов ЦСКА в милиции. Следователь: — Ну и зачем вы избили Деда Мороза? — А чего он такой красно-белый!

Пасха. Идет по Москве парень, в руке красное яйцо с белой полосой посередине. Навстречу еще один, несет такое же яйцо. Улыбаются друг другу, разбивают яйца: — «Спартак» — чемпион! — Воистину чемпион! *(Этот анекдот рассказывают также по-другому: ...в руке красное яйцо с синей полосой... ЦСКА — чемпион! — Воистину чемпион!)*

Для понимания первых двух анекдотов достаточно лишь обладать информацией о том, что сборная команда России уже мно-

го лет неудачно выступает на чемпионатах мира и Европы, с трудом проходит (а иногда, как в 2005 г., и совсем не проходит) отборочные соревнования для участия в чемпионате мира.

Для понимания анекдотов двух последних анекдотов уже нужны более специальные фоновые знания о существовании в России футбольных команд «Спартак» и ЦСКА, о вражде болельщиков этих двух московских команд, о красно-белой символике команды «Спартак» или красно-синей символике ЦСКА.

Понимание многих «футбольных» анекдотов невозможно без знаний о результатах чемпионата России (а в прошлом — чемпионата СССР) по футболу, а также позволяет исследователям анекдотов более или менее точно датировать время бытования анекдота. Например, анекдот: *Приходит мальчик в книжный магазин и спрашивает у продавца: — У вас есть книжка «ЦСКА — чемпион!»?* — *Мальчик, раздел фантастики на 2-м этаже* — очевидно, мог быть рассказан только до 2003 г., так как в 2003 г. именно ЦСКА после большого перерыва стал чемпионом России по футболу. Не случайно в 2005 г. я услышала этот же анекдот в варианте *Заходит мужик в библиотеку и спрашивает: — Где здесь у вас книга «„Зенит“ — чемпион?»* — *Фантастика на втором этаже*. Еще точнее, а именно июнем 2002 г., можно датировать анекдот *Мужик в истерике: — Господи, когда я просил тебя, чтобы Россия играла на чемпионате мира, как Франция и Аргентина, я не то имел в виду*, так как именно в это время проходил чемпионат мира по футболу, на котором сильные футбольные команды Франции и Аргентины не вышли даже в четвертьфинал¹.

¹ Вообще, надо сказать, датировка анекдотов может многое дать для воссоздания истории и типологии речевого жанра «рассказывание анекдотов». Так, очевидно, что следующие анекдоты, посвященные спортивным соревнованиям или игре на музыкальных инструментах, относятся к советскому времени и могут быть непонятны молодым россиянам:

Карпов дисквалифицирован в матче с Корчным. У него обнаружили допинг: в правом кармане — «Малая земля» Брежнева, в левом — его же «Возрождение».

Проходят соревнования по каратэ. Вышел первый спортсмен, японский: бац! Два кирпича раскололись пополам — «школа змеи»! Вышел китайский спортсмен: бац головой. Десять кирпичей разлетелись вдрызг — публики — «школа бизона»! Вышел третий спортсмен: бац! головой! Десять кирпичей разлетелись вдрызг — «Высшая партийная школа»!

В анекдотах о спортивных играх часто упоминаются не только названия футбольных команд, но и фамилии игроков и тренеров:

Романцев выступает перед футболистами «Спартака»: — Отныне мы будем платить каждому игроку столько, сколько он заслуживает. Встает с места Баранов: — Лично я не согласен на такую низкую зарплату!

К Романцеву после матча подходит Ширко: — Олег Иванович, по-моему сегодня арбитр помогал нашим противникам. Можно я его ударю? — Не стоит, Саша. Всё равно промахнешься.

Тренер футбольного ЦСКА Газзаев говорит президенту клуба Гинеру: — Эх, вот если бы нам еще Роналдо купить... Гинер, листая список судей премьер-лиги: — Что-то я такого не вижу.

Эти анекдоты бытуют в целом ряде вариантов (*Суркис выступает перед футболистами «Динамо»... Встает с места Шацких; К Газзаеву после матча подходит Вагнер Лав*). По-видимому, незнание фамилий игроков и тренеров, в общем, не мешает пониманию пунты анекдота (по-видимому, эти анекдоты можно было бы рассказывать и «безымянно»: *Тренер говорит футболистам... Встает с места футболист...*). Однако на самом деле эти анекдоты, как правило, рассказывают в среде футбольных болельщиков, которые знают, почему именно этот, а не другой игрок или тренер стал героем соответствующего анекдота: например (как мне объяснили), игрок «Спартака» Ширко очень часто промахивался и не попадал по воротам из выгодной позиции, в среде футбольных болельщиков ходили упорные слухи, что ЦСКА покупает футбольных судей и др.

Анекдоты о карточных играх. Наряду со спортивными играми в городском фольклоре есть много анекдотов про карточные иг-

Идут Олимпийские игры. В секторе метания молота стоит польский спортсмен. Раскручивает молот, и он летит за пределы стадиона. К спортсмену подбегают спортивные комментаторы. — Как вам удалось такое достижение, пан спортсмен? — Это что! Дали бы мне серп, я бы его еще дальше забросил!

Советский скрипач занял второе место на зарубежном международном конкурсе и с грустью говорит сопровождающему его музыкальному критику: — Занял бы я первое место, получил бы скрипку Страдивари! — У тебя ведь отличная скрипка. — Ты понимаешь, что такое «Страдивари»? Это для меня то же, что для тебя маузер Дзержинского!

ры. Для понимания анекдотов о карточных играх требуются знания карточной терминологии (*прикуп, мизер, пики, козыри* и др.) и правил карточной игры (в основном преферанса):

Зима, на улице жуткий мороз. Стоит мужик и кутается в полушубок. Вдруг видит — навстречу ему голый мужик бежит. Первый: — Ты что, обалдел, голый бежишь? Мороз-то какой! — Семь, девять, валет на мизере ловятся? — Нет! — Я тоже так думал...

Мужик приходит в сберкассау и снимает с книжки десять тысяч. Кассирша и спрашивает: — Мужчина, вы что-то прикупили? — Да, два туза на мизере!

Суд. Судят карточного игрока. Судья. — Расскажите, как было дело. Обвиняемый. — Ну как? Я дал пику, сосед дал пику, покойный дал пику. Я снова дал пику, сосед дал пику, покойный дал пику. Ну, я снова дал пику, сосед дал пику, но и покойный дал пику!!! Судья. — Так вы бы его канделябром, канделябром... Обвиняемый. — Так мы так и сделали...

Если же правила игры слушателю неизвестны, он будет вынужден вести себя, как герой следующего анекдота:

Несколько человек на пляже играют в карты. Рядом с одним пригнулся человек, который все время советует: — Давайте королем! Нет, нет, не так! Тузом надо, тузом! А теперь дамой! В конце непрошенные советы так надоели игравшему, что он встал и сказал советчику: — Садитесь на мое место, если вам так хочется, и играйте. — Спасибо, а во что вы играете?

Игроки в карты часто жульничают, есть даже «профессиональные карточные жулики» — шулеры. Конечно, это также получило отражение в пространстве русского анекдота:

Да ты жульничаешь! — Да, бабушка! — А разве ты не знаешь, что случается с теми, кто жульничает? — Знаю, бабушка, они выигрывают!

Интересно знать, почему ты на скачках никогда не выигрываешь, а в карты тебе всегда везет? — А ты когда-нибудь пробовал засунуть лошадь в рукав?

Игра на музыкальных инструментах. Играть можно не только в спортивные игры или карты, можно также играть на музы-

кальных инструментах. Есть очень много анекдотов о музыкантах, дирижерах, композиторах. Понимание этих анекдотов требует лишь самых общих фоновых знаний о том, что у музыкантов должен быть хороший слух, оркестр должен играть слаженно, дирижер должен слышать малейшую фальшивую ноту и т. п.

Играет симфонический оркестр. Дирижер делает последний взмах, все замолкают, только мужик на контрабасе — бум, бум, бум, бум... Через минуту тоже закончил, лоб вытирает: — Фу-у-х! Еле догнал!..

Пианистка шепотом скрипачу: — Вы с ума сошли! Вы же убежали на двадцать четыре такта вперед! Скрипач пианистке: — Сохраняйте спокойствие. Никому ничего не говорите — я опаздываю на поезд.

Дирижер оркестра получает после концерта записку: «Я не ябеда, но вон тот рыжий детина с усами бьет в барабан только тогда, когда вы на него смотрите!»

На репетиции духового оркестра дирижер делает замечание: — Второй трубач играет фальшиво! Голос из оркестра: — Второй трубач еще не пришел. — Хорошо, скажите ему, когда он придет.

Приезжий знаменитый дирижер должен был впервые выступить с местным симфоническим оркестром. — С чего он начнет, как вы думаете? — спросили оркестранта. — Не знаю, что он там задумал, но мы собираемся играть седьмую симфонию.

Дирижер симфонического оркестра обращается к музыкантам: — А теперь мы сыграем триумфальный марш из «Аиды». — Как? — упавшим голосом спрашивает один из музыкантов, — а что мы сыграли?..

Мы в данной заметке не будем касаться узкопрофессиональных музыкантских анекдотов, упомянем лишь о том, что в среде музыкантов почему-то люди, играющие на тех или иных музыкальных инструментах, назначены на роль глупцов или простаков. Так, скрипачи любят рассказывать анекдоты об альтистах, а рок-музыканты о бас-гитаристах:

Сидит бас-гитарист и горько плачет. Ударник спрашивает: — Что случилось? Басист: — Да вот тромбонист мне струну спустил. Ударник: — Так ты настрой ее опять. Басист: — Так он не хочет сказать какую!

Знаменитый альтист в течение 25 лет перед каждым выступлением достает из футляра записку, читает ее и начинает играть. Однажды «первая скрипка» решил подсмотреть, что же такое написано в записке, и прочитал: «Альт в левой руке, смычок в правой».

Детские игры. Есть один тип игр — детские игры, также получивший свое отражение в русском анекдоте:

— Во что вы играли во дворе, Вовочка, ты такой грязный? — Не помню, мамочка, но я был мячом.

Сестра рассказывает брату: «Мы сегодня целый день играли с Машей в дочки-матери». — «Ну, и кто выиграл?»

— Вовочка, ты опять дрался во дворе! Почему ты не играешь с хорошими мальчиками? — А им не разрешают со мной играть.

Игра и постоянные персонажи русских анекдотов. В русских анекдотах есть ряд постоянных персонажей (*еврей, чукча, грузин, прапорщик, новый русский, муж, жена* и др.), которые «задействованы» в различных типах анекдотов, в частности анекдотов о спортивных играх и игре на музыкальном инструменте. Независимо от того, играют ли герои русских анекдотов в какие-либо спортивные игры, комментируют ход игры, играют в карты или на музыкальных инструментах, они всегда ведут себя в соответствии со своей речевой и поведенческой маской (подробнее о речевых и поведенческих масках героев русских анекдотов см. [Шмелева, Шмелев 2002]). Например, евреи как герои русских анекдотов обладают большой недоверчивостью, подозревают окружающих в антисемитизме и вообще не ждут от жизни ничего хорошего, ср.:

Старый еврей с сыном смотрят футбольный матч по телевизору. — Автор гола — Гершкович! — объявляет комментатор. — И ты думаешь, они этот гол засчитают? — скептически говорит отец.

Стереотипу еврея как героя анекдота соответствует также представление о том, что из всех видов спорта евреи играют только в шахматы, но уж зато все шахматисты, как и музыканты — евреи, ср. фрагмент мультинационального анекдота, построенного по схеме «Один француз/американец/русский... — это ...Два француза/американца/русских... — это...»:

Один еврей — это тридцать три несчастья. Два еврея — это чемпионат мира по шахматам. Три еврея — это оркестр русских народных инструментов.

Яркой речевой характеристикой грузина как героя анекдота является акцент, недаром существует целая серия анекдотов об

уроках русского языка в грузинской школе. Это же свойство отличает и грузина-дирижера в музыкантском анекдоте: *Заболел знаменитый дирижер-грузин, оркестру на замену прислали другого дирижера. Придя на первую репетицию, он открывает партитуру и видит надпись на первой странице: «Тональность — сол!». Он взял, да и дописал в конце слова «сол» мягкий знак. Выздоровел грузин-дирижер, приходит на репетицию, смотрит в партитуру и говорит: «Ничего не понимаю! Был тональность — сол, а стал — сол-бемол!»*

Грузин как персонажа анекдота всегда уверен в себе, хотя зачастую разбирается в окружающей жизни ничуть не лучше чукчи:

Грузин сдает экзамен в консерваторию. Ему члены комиссии говорят: «Сейчас мы проверим Ваш слух. Вы отвернетесь, мы нажмем на рояле одну клавишу, а Вы нам скажите, какая это нота и какой октавы». Грузин отворачивается. Нажимают клавишу. Грузин поворачивается, медленно оглядывает всех членов комиссии подозрительным взглядом, затем показывает пальцем на одного из них: «Ты нажал!»

Грузина, возвращающегося с футбола, спрашивают: — Какой счет? — Два нол. — Вах-вах, и в чью пользу? — Ничья! Справа — нол и слева — нол.

Также в анекдотах о карточных, спортивных и музыкальных играх верны себе другие персонажи анекдотов о национальных меньшинствах — чукчи и украинцы (чукчи имеют лишь некоторое общее представление об устройстве окружающего их технократического мира, а украинцы «злонамеренно» говорят по-украински):

На областном конкурсе песни выступает хор чукчей. Вышли, встали в четыре ряда. Первый ряд: — Увезу тебя я в тундру... Второй: — Красный! Третий: — Синий! Четвертый: — Зеленый! И так всю песню. Во время обсуждения члены комиссии говорят: — Первый ряд поет хорошо. Но что делают остальные три? — О! Это у нас цветомузыка.

Начало репетиции Украинского национального симфонического оркестра. Дирижер, указывая палочкой на барабанщика: — А ну, Грицько, злобай мени! Грицько ударил пару раз по барабанам. Тыкая палочкой в другого: — Ну, Стицько, й ты! Стицько сыграл пару нот... Дирижер, подымая обе руки: — А тепер разом з усіма жидами почали!

Одной из главных характеристик «новых русских» в анекдотах является стремление к культуре в соединении с дремучим невежеством, поэтому существует много анекдотов о «новых русских» в консерватории или «новых русских», беседующих о музыке:

Два новых русских в театре. Оркестр. Дирижер у сцены. Один новый русский говорит другому, указывая в сторону сцены: — Бетховен? — Со спины не разобрать.

Меломан из «новых русских» сидит, задрав ноги на камин, и наслаждается музыкой. Входит жена и интересуется: — Что слушаешь, милый? — Это Чайковский. Первый концерт для фортепьяно с оркестром. — А почему на диске написано Led Zeppelin III? — Вот черт! Вечно я их путаю.

Жена «нового русского» видит на улице афишу и говорит мужу: — Давай сходим на концерт Моцарта. — Зачем? Моцарт же ясно написал, что этот концерт не для нас, а для флейты с оркестром.

Вопрос: Кто такие Бах и Бетховен? Ответ: Это чистааа пацаны, которые для сотовых телефонов музыку пишут...

У «новых русских» в анекдотах есть набор постоянных аксессуаров, без которых их невозможно представить. Это мобильный телефон («мобильник») и автомат Калашникова («калаш»):

Новые русские играют в футбол. Посреди игры один отбегает к краю поля, достает мобильник, набирает номер и спрашивает: «Вася, ты пас даешь или как?»

Сын «нового русского» пришел на занятия в музыкальную школу. Заходит в класс, открывает футляр от скрипки и вдруг как заржет... Подходит к нему преподаватель и спрашивает: — Чего ржешь, балбес? Он показывает на автомат Калашникова в футляре: — А чего мне не смеяться? Папка в банк пошел, так я себе представляю, как он там со скрипочкой отдувается.

Так же как и «новые русские», любят поговорить о музыке постоянные персонажи анекдотов советского времени Петька и Василий Иванович Чапаев:

— Вот победим белых, Василий Иванович, — говорит Петька, и поведем рабочих в консерваторию. — Правильно, Петька, пусть они консервов-то поедят.

Василий Иванович говорит: — Петька, тебе нравится камерная музыка? — Да что ты, Василий Иванович, я и не сидел-то ни разу.

Важной характеристикой современных политиков в русских анекдотах является их пристрастие к тому или иному виду спорта. Так, Ельцин как фольклорный персонаж связан с теннисом, а Путин — с дзюдо:

Стоит нищий на Красной площади и просит: — Подайте, пожалуйста, подайте... Мимо проходит Ельцин. Останавливается и говорит: — Э-э, как же я тебе э-э подам, понимаешь, без ракетки и э-э мячика?

Премьер-министр объявил о росте ВВП на 7%. Ещё пару лет, и ВВП сменит дзюдо на баскетбол.

Спортивные и карточные игры и семейная жизнь. В анекдотах об игре и семейной жизни вновь воспроизводятся все стереотипы русских анекдотов, в соответствии с которыми муж играет в карты или смотрит по телевизору футбол, а жена мешает ему своими разговорами о том, что надо сходить в магазин или пропылесосить квартиру. Кроме того, жена претендует на гораздо большую роль в жизни мужа, чем ей предписывает пространство русского анекдота, а муж приходит домой пьяный или, увлекшись футболом, равнодушно относится к появлению любовника жены. Участие мужа в воспитании детей, как и всегда в русских анекдотах о семейной жизни, сводится к подзатыльникам:

— Вась, футбол для тебя важнее, чем жена! Как я могу жить с тобой? — Успокойся, дорогая — я всё-таки люблю тебя больше водного поло или стрельбы из лука.

Жена футбольного болельщика мужу: — Ты, по-моему, свой «Спартак» больше меня любишь! — Мне кажется, что я и ЦСКА больше тебя люблю.

Муж устраивается в кресле перед телевизором и говорит жене: — Милая, не хочешь ли ты мне что-нибудь сказать, пока не начался футбольный матч?

— Это ужасно! — возмущается жена футбольного болельщика, ты знаешь наизусть календарь первенства и имена всех футболистов, но точно не помнишь дату нашей свадьбы! — Ничего подобного. Мы поженились, когда наша сборная проиграла Исландии.

Посреди ночи возвращается мужик домой, на ногах еле стоит. Жена ему: — Ты где был? Мужик: — В шахматы играл. — А почему от тебя водкой воняет? — А что, должно шахматами?

У жены любовник. Стучит в дверь муж. Любовник успевает спрятаться за телевизор. Муж входит, садится на диван, начинает смотреть футбол. Жена на кухне. Вдруг вбегает муж с криком: «Жена, только что Блохина с поля удалили, так он мимо меня в трусах прошел!»

Отец прочитал в газете о молодом перспективном игроке, заключившем контракт с западным клубом на \$10 млн. Подходит к сыну, сидящему за учебниками, и отвешивает подзатыльник. — Сидишь тут... Лучше б пошел мяч погонял!!!

Итак, тема игры является важной темой русских анекдотов. В этих анекдотах получают свое подтверждение все стереотипы и клише анекдотического пространства.

ЛИТЕРАТУРА

- Шмелева, Шмелев 2002 — Шмелева Е. Я., Шмелев А. Д. Русский анекдот. Текст и речевой жанр. М., 2002.
- Attardo 1994 — Attardo S. Linguistic Theories of Humor. Berlin; New York, 1994.

Е. М. ВЕРЕЩАГИН

КИРИЛЛО-МЕФОДИЕВСКИЙ ГЛАГОЛ
взыграти (ся)

В нижеследующих разысканиях рассматривается нечто подобное коннотативной энантиосемии¹, а именно — противоречивая контекстная семантика церковнославянских слов, содержащих лексическую основу -игр-. Смысловое содержание лексемы могло стать и стало «камнем преткновения и скалой соблазна» (Ис 8: 14²).

Исследуется промежуток времени от XI века по конец XVIII, но итоги применимы и для религиозного сознания наших дней.

Конкретные наблюдения позволяют сделать общие выводы.

У евангелиста Луки имеется эпизод, по традиции называемый *Visitatio Mariae*. По Благовещении Дева Мария отправилась к сроднице своей Елизавете, которая была непраздна. Как только

Статья по докладу на конференции «Концептуальные поля ИГРЫ» (9.06.2004). Исследование выполнено по проекту «Церковнославянское и синодального перевода русское Евангелие как самостоятельная духовная линия в мировой истории и культуре», финансируемому Отделением ИФН РАН в рамках программы «Русская культура в мировой истории».

¹ Напомним, что *энантиосемия* (от *ἐναντίος* «противоположный» + *σημα* «знак, значение») — это сочетание в одном слове омонимии и антонимии, т. е. «выражение противоположных значений одним и тем же словом» ([Bunčić]; см. также: [Новиков 1990: 36]). Например, *объехать* — и «побывать везде», и «миновать не заезжая»; *одолжить* и *занять* — и «дать в долг», и «взять в долг»; *наверно* — и «может быть» (т. е. выражение неуверенности), и «несомненно, точно» (выражение уверенности). Мы увидим далее, что игра может быть носителем как позитивных, так и негативных коннотаций, причем не только попеременно (т. е. в зависимости от различных контекстов), но и синкретично (т. е. в том же самом контексте или внеконтекстно).

² Повторено также в Новом Завете; см. Рим 9: 32.

Дева вошла в дом Елизаветы, ἐσκήρτισεν τὸ βρέφος ἐν τῇ κοιλίᾳ αὐτῆς, exultavit infans in utero eius (Лк 1: 41). Глагол σκήρτιω означает, согласно надежному словарю [Bauer 1971], springen, hüpfen. Соответственно в евангелиях, например, на англ. языке читаем: the baby leaped / sprang / made a sudden move / did leap и т. д. Русское лексическое соответствие для σκήρτιω *прыгать* означает «быстро перемещать тело в воздухе после отталкивания от какой-либо точки опоры».

Правда, к данной ситуации *прыгать* явно не подходит³. Зародыш производил во чреве определенные движения, и в таких случаях обычно говорят, что он *зашевелился* в утробе.

Остановим свое внимание на трех различных ситуациях.

1) Любой плод обычно *шевелится* в утробе. Шевеление — это нормальный признак продвинутого этапа беременности.

Так, Иоанн Златоустый в «Слове на Благовещение» примыкает к сообщению евангелиста Матфея (1: 18–25) о том, что праведный обручник Иосиф пребывал в сомнении и смятении, пока его не разуверил явившийся во сне Ангел⁴. Это «Слово» сохранилось в древнейшем (и по качеству замечательном) слав. переводе: оно имеется в Супрасльской рукописи (XI в.; издание см. [Супр]).

Видя душевные терзания обручника, Дева произносит, по Златоусту, внутренний монолог и дважды упоминает о шевелении «детища»⁵, причем по речевой интенции только и исключительно как о естественном признаке беременности: ти по истинѣ жтроба ма прѣдає . дѣтиштѣ ма овавьѣне (sic!) въ жтробѣ скача⁶ . почто паче сама гнѣваж ѿсифа [...] Къде си нѣина еси иже «радоуи са» мынѣ глагола . Въ кзынхъ мѣстѣхъ живеши повѣждѣ . да тамо придж . ти обѣшж са възин твоєи . дондеже пришьдѣ извѣсто сътвориши ѿсифоу . чин сынъ се . иже в моєа жтробѣзѣ постели играє⁷ . не можж старьца зырѣти под обжзомъ коуѣаѣшта .

³ По справедливым словам Ю. Найды, it may be particularly awkward to speak of a fetus jumping in the womb, for obviously it would simply be a rapid movement of the limbs and not actual change of location.

⁴ Ситуация сомнения Иосифа подробно описана в апокрифическом Протоевангелии Иакова [12: 3 — 20: 4]. См. публикацию в кн. [Synopsis 1978: 11–12].

⁵ Посредством переосмысления этот эпизод отразился в иконографическом типе, известном как «Взыграние младенца».

⁶ Греч. соответствие — ἀγαλλόμενος.

⁷ Греч. соответствие — σκήρτοβατόν.

а тѣ кдѣ моудиши не вѣдѣ . приди ти за мѧ пѣри сѧ⁸. Приведенный фрагмент см. [Супр 242].

Бывают, однако, особые причины, заставляющие плод *шевелиться*.

2) Так, праматерь Ревекка понесла двойню, и ἐσκίρτων δὲ τὰ παῖδια ἐν αὐτῇ. Сказать иначе, Ревекка ощущала у себя в животе шевеления⁹, причем, несомненно, неприятные, поскольку обеспокоилась и «пошла спросить Господа» (Быт 25: 22). Оказалось, что братьям в жизни предстоит соперничество¹⁰, и предвосхищая борец, они, как сказано в синодального перевода Русской Библии, уже «в утробе стали биться»¹¹.

Обратим внимание на то, что глагол σκίρτάω, употребленный в Септуагинте, вне контекста значения «биться, сражаться» не имеет. В данном случае — и это единственное такое соответствие

⁸ В старопечатном Прологе то же «Слово» помещено под 25-м марта, но в другом переводе. Фрагмент Пролога, соответствующий приведенному в основном корпусе статьи, ниже воспроизводится дипломатически: «Чрево бо мое предает мя. Отроча, играя во утробе моеи, обличает мя. Почто убо на ся долго разгневаю Иосифа? [...] Где ныне еси вещавый ми „радуися“? В коем месте водворяешися, рцы, да ту пришедши обещаюся о твоей выи, дондеже пришед возвестиши Иосифу, чий сын есть играяи в ложеснех моих. Не терплю бо старца ропчуща и скорбяща. А ты в коем месте медлиши, не веде. Прииди и за мя отвещай ему». Легко заметить, что перлокутивная цель упоминаний об игре плода — сообщение о том, что беременность уже очевидна.

⁹ Иоанн Златоуст так комментирует этот стих: Ἐπειδὴ γὰρ ἤκουσεν ὁ Θεὸς τῆς τοῦ δικαίου προσευχῆς. Καὶ ἐν γαστρὶ ἔλαβεν ἡ Ῥεβέκκα [...] καὶ πολλὴν αὐτῇ πόνον αἱ ὠδίνες παρεῖχον. Εἶπε γὰρ, φησί, Εἰ οὕτω μοι μέλλει γίνεσθαι, ἵνα τί μοι τοῦτο; Οὐδὲ γὰρ εἰς ἣν ὁ μέλλων τίττεσθαι, ἀλλὰ δύο κατ' αὐτὸ ἐν τῇ γαστρὶ παῖδια περιέφερε, καὶ ἡ στενοχωρία πολλὴν αὐτῇ τὴν ὀδύνην κατεσκεύαζεν. «После того, как услышал Бог молитву праведника, и Ревекка зачала во чреве [...], и оттого она терпела тяжкие боли. Она говорила: *еще тако ми хочет быти, почто ми сие?* Не один (младенец) имел родиться, а двух вместе носила она во чреве, и оттого стеснение во чреве причиняло ей много скорби» [Иоанн Златоуст 1898].

¹⁰ «Господь сказал ей: две племени во чреве твоём, и два различных народа произойдут из утробы твоей; один народ делается сильнее другого, и булший будет служить меньшему» (Быт 25: 23).

¹¹ Иоанн Златоуст комментирует: Ὅρα πρόρρησιν ἅπαντα σαφῶς αὐτῇ μηνύουσιν τὰ μέλλοντα γενέσθαι. Ἀλλόμενοι γὰρ οἱ παῖδες ἐν τῇ γαστρὶ καὶ σκιρτῶντες, ἤδη προανεφώνουν ἅπαντα μετὰ ἀκριβείας. «Это пророчество ясно открывало ей будущия события. Младенцы, своими сильными движениями во чреве, уже предвозвещали все с точно-стию» [Иоанн Златоуст 1898].

глаголу σκίρτάω — в масоретской Библии употреблен глагол глагол רָצַח, а этот последний действительно означает «толкаться [с целью вытеснения другого или нанесения ему вреда]» [Штейнберг 1878]¹². В словаре [BDB: 954] даны более сильные соответствия: suppress, crash in pieces или be crashed, broken, а сам библейский стих переведен как: the children crushed one another within her.

Таким образом, шевеление плода (в данном случае: плодов) в утробе может быть признаком неблагополучия. Озабоченная пра-матерь недаром отправилась к священнику.

3) В эпизоде Visitatio Mariae, однако, причина шевеления зародыша другая, благоприятная.

Уже в стихе Лк 1: 41 сказано, что как только ребенок ἐσκίρτησεν, так ἐπλήσθη πνεύματος ἁγίου ἡ Ἐλισάβετ, repleta est Spiritu Sancto Elisabeth.

Пора подключать славянский материал, анализу которого, собственно, и посвящены настоящие небольшие разыскания. В Мариинском евангелии (далее: *Мар*) здесь читается: *исплъни сѧ дхѣмъ сѣимъ елисаветъ*. Шевеление плода, таким образом, имело для матери благие последствия.

В дальнейшем стихе (Лк 1: 44) причина шевеления названа устами Елизаветы: ἰδοὺ γὰρ ὡς ἐγένετο ἡ φωνὴ τοῦ ἀσπασμοῦ σου εἰς τὰ ὠτά μου, ἐσκίρτησεν ἐν ἀγαλλιάσει τὸ βρέφος ἐν τῇ κοιλίᾳ μου, ecce enim ut facta est vox salutationis tuae in auribus meis exultavit in gaudio infans in utero meo.

Таким образом, по словам самой матери, ребенок зашевелился ἐν ἀγαλλιάσει, in gaudio (по *Мар*, *радоштами*), т. е. «от радости» или «радостно»¹³.

¹² В соответствии с господствовавшим в России в первой половине XIX в. принципом *veritas hebraica*, ветхозаветная часть синодальной русской Библии практически выполнялась с масоретского текста (хотя учет Септуагинты и был декларируван).

¹³ В дальнейшем тоπος взыграния младенца в знаменательную минуту войдет в агиографию. Так, преп. Сергей Радонежский, согласно его житию, был предызбран на служение еще от чрева матери. «Незадолго до его рождения в воскресный день его мать, по обычаю, пришла в церковь к литургии. Перед началом чтения святого Евангелия младенец во чреве ее так громко воскликнул, что голос его слышали все стоявшие в храме; во время Херувимской песни он воскликнул во второй раз; а когда священник произнес «Святая святым», — в третий раз. [...] Подобно тому, как перед Божьей Матерью радостно взыграл во чреве св. Иоанн Предтеча, так и этот младенец взыграл перед Господом во святом Его храме» (Жития святых Димитрия Ростовского, под 25 сентября).

Конечно, как Ревекка точно установила, что шевеление плодов — грозный признак, так и Елизавета не могла ошибиться: на сей раз этот признак — радостный.

В обоих евангельских стихах употреблен конкретный греч. глагол σκίρτω «прыгать». Он точно соответствует слав. глаголу скакати «совершать прыжки».

Ср. выписку из [Супр 332: 22–28]. Здесь автор «Слова на Вербное воскресенье» описывает, относя их к себе, прыжки и скаканья как внешние проявления радости «младенцев и ссуших» по случаю входа Господня в Иерусалим (Мф 21: 15–16¹⁴): и оумомъ бзыстромъ обѣхождѣ виѣанихъ . и рѣжамъ плештѣмъ ликоуѣхъ . и съмѣшамъ съ скачѣхъ (σκίρτωνъ) съ дѣтьми . побѣдѣхъ пѣснь съ ними оутѣждаѣмъ владѣицѣ . ѡсанна въ възвышнихъ благословенѣхъ градѣхъ въ имѣ господнѣ.

Детская радость непосредственна, и она проявляет себя вовне в резвости, в частности в скачках и прыжках¹⁵.

Между прочим, по-детски выражал свою радость царь Давид, когда, возвращая Ковчег Господень (т. е. Завета), шел в праздничной процессии: он скакал изо всей силы. Жена царя Мелхола, видимо, посчитала такое поведение как раз ребячеством. Ср. (согласно синодальной версии славянской Библии) 1 Цар 6: 16 (точно так же в 1 Пар 15: 29): И бысть кѣвѣтъ приносимъ ко градѣ давидовѣ, и мелхѣла дщи саблѣва приницаше оубоимъ и видѣ царѣмъ давида скачуща (ὀρχοῦμενον) и играюща (ἀνακροῦμενον) предъ гдемъ, и оуничижи егѣ въ сѣрдцы своѣмъ. Возражая царице, Давид сказал (1 Цар 6: 21): предъ гдемъ пла-сѣти бѣдѣ [...] и бѣдѣ играти (παίζομαι) и пласѣти (ὀρχήσομαι) предъ гдемъ¹⁶.

¹⁴ Согласно Мар этот эпизод изложен так: Видѣвъше же архїерен и кинїжнїци чюдеса . ѣже сътвори і отрокы зовѣща въ цркви . і глѣхшѣ . ѡсанна сїови дѣвоу . негодоваша и рѣша емоу . слышнши ли что снї глѣхѣтъ . іс же рече имъ . ей . нѣсте ли члѣнїи никѣиже . ѣко из оустъ младенечъ и съзжшїихъ съвършнѣхъ еси хвалѣхъ.

¹⁵ Столь же непосредственна и радость животных. Ср. две выписки из Синайской псалтыри (Пс 113/114: 4, 6; см. [Син]). Здесь в связи с исходом из Египта и вручением Синайского законодательства метафорически говорится о том, что горы, наравне с овечками и ягнятами, способны от радости прыгать и скакать: Горы възыграша съ (ἐσκίρτησате) ѣко овнїи і хлѣмїи ѣко агнїци; Горы възыграсте съ (ἐσκίρτησαν) ѣко овнїи і хлѣмїи ѣко агнїци овчїи. Употребленный здесь два раза глагол פָּרַץ означает «скакать, плясать» и даже «топать ногами».

¹⁶ Упрек-насмешка Мелхолы имел для нее печальные последствия. Толковая Палей сообщает, что хотя в юности Давид очень любил Мелхолу, отныне он охладел и больше к ней не прикасался. Царица умерла бесплодной. См. подробнее: [Верещагин 1996: 37–38].

Итак, σκίρτάω — это глагол движения, имеющий точное соответствие в славянском (скакати).

Тем не менее в эпизоде Visitatio Mariae он оба раза по-славянски передан не каким-либо столь же конкретным глаголом движения, а глаголом, выражающим эмоциональное состояние. Между выражением эмоции и самой эмоцией (как состоянием духа) есть связь, но перед нами, естественно, разные явления. Сказать: «Получив игрушку, мальчишка *запрыгал*» — не то же самое, что сказать: «...мальчишка *обрадовался*».

Итак, в качестве соответствия σκίρτάω в Мар читается: *і вѣстѣ ѣко оуслѣша елисаветѣ . цѣлование маринно . вѣзигра сѧ* (ἐσκίρτησεν) *младѣнецъ вѣ чрѣвѣ еѧ і испазни сѧ дѣмь сѣтимъ елисаветѣ* (Лк 1: 41). Во втором случае передаются слова Елизаветы¹⁷: *і отъ кждѣ се мьнѣ . да придетъ мати гѣ моего кѣ мьнѣ . се бо ѣко вѣстѣ гласъ цѣлованиѣ твоего вѣн оушню мою . вѣзигра сѧ* (ἐσκίρτησεν) *младѣнецъ радостами вѣ жтровѣ мои* (Лк 1: 43–44)¹⁸.

¹⁷ *і вѣзѣни гласомъ велиемъ и рече.*

¹⁸ Иоанн Златоуст дает красивую трактовку данного эпизода: Μόνον γὰρ εἶδεν ἡ στεῖρα τὴν παρθένον, κατενόησεν ὁ ἑωσφόρος τὸν ἥλιον, καὶ ἐσκίρτησε μέγα ὁ Ἰωάννης ἐν τῇ μητρικῇ νηδίῃ, τὴν βραδύτητα τῆς φύσεως αἰτιώμενος. Δεσπότης, φησί, κηρύξαι εἰμὶ καὶ πῶς τοῖς ὁμοδόουλοις ὁμοίως πεπέδημαι δεσμοῖς; Προλάβω τὸν χρόνον τῆς κυήσεως οὐ περιμένω τὸν τόκον, μὴ ἀπολέσω τὸν δρόμον, μὴ δεσπότης προλάβῃ τὸν περὶ τὰς ὡδῖνας εἰλούμενον δοῦλον, μὴ γένηται τῆς φύσεως ἡ ἀκολουθία παρανομία τῆς τάξεως. Ἐπέγνων τὸν παρόντα, καὶ σιωπῶν οὐκ ἀνέχομαι ἐπέγνων τὸν προαποστείλαντά με πρὸ προσώπου αὐτοῦ πορεύεσθαι, ἐτοιμάσαι τὴν ὁδὸν αὐτοῦ ἔμπροσθεν αὐτοῦ. Σαλεύω τὰ δεσμὰ τῆς φύσεως κηρύττειν γὰρ ἐπέιγομαι. [...] Ὃν ἐκ μήτρας ἐν μήτρᾳ θεασάμενος ὁ Ἰωάννης, τῆς φύσεως ὄρους παραδραμεῖν ἐπεχείρησεν. Οὐκ οἶδα, λέγων, φύσεως ὁροθέτην Κύριον, οὐκ ἀναμένω κυήσεως χρόνον ἐν γαστρὶ ἐνναμνηνιάτος τόκος οὐκ ἀναγκαῖος ἐμοί οὐ χρήζω ταύτης τῆς εἰρκτώσεως, εἰς ἣν νῦν ἐγκέκλεισμαι. Καὶ τί οὐ διαπερῶ τὰ δεσμὰ τὰ κατέχοντά με; Ἐξέλθω, κηρύξω παραδόξων πραγμάτων σύντομον γινῶσιν ὁ σήμαντρόν εἰμι θεϊκῆς παρουσίας, σάλπιγξ εἰμὶ τῆς τοῦ Θεοῦ Λόγου σαρκώσεως. Σαλπίσσω, καὶ πατρικὴν γλῶτταν εὐγλωττήσω λαλεῖν σαλπίσσω, καὶ μητρικὴν νεκρωθεῖσαν μήτραν ζωώσω. Βλέπε τοῦ μυστηρίου τὸ ξενὸν οὕτω γενᾶται, καὶ τοῖς σκιρτήμασι φθίγγεται οὕτω φαίνεται, καὶ ἀπειλὰς ἀποστέλλει οὕτω βοᾷ συγχωρεῖται, καὶ δι' ἔργων ἀκούεται οὕτω μανθάνει τὸν βίον, καὶ τὸν Θεὸν προκηρύττει οὕτω βλέπει τὸ φῶς, καὶ γνωρίζει τὸν ἥλιον οὕτω τίκεται, καὶ προτρέχει ἐπείγεται. Οὐ γὰρ φέρι τοῦ Δεσπότης ἐλθόντος παρακατέχεσθαι οὐκ ἀνέχεται περιμένειν τοῦ τόκου τοὺς ὄρους, ἀλλὰ ῥῆξαι φιλονεικεῖ τὸ τῆς γαστρὸς δεσμοκτήριον, καὶ προμνηύσαι σπουδάζει τὸν Σωτῆρα ἐρχόμενον, κράζων τοῖς ἄλμασιν Ὁ λύων τοὺς δεσμοὺς παρεγένετο, καὶ τί ἐγὼ δεδεμένος κατέχομαι; ἦλθεν ὁ λόγος κατασκευάσας τὰ σύμπαντα, καὶ τί ἐγὼ περιμένω τοὺς ὄρους τῆς φύσεως; Ἐξέλθω, προδράμω, κηρύξω, βοήσω τοῖς πᾶσι παροῦσιν Ἴδε ὁ ἄμνος τοῦ Θεοῦ, ὁ αἴρων τὴν ἁμαρτίαν τοῦ κόσμου. Καὶ ταῦτα μὲν τὰ τοῦ Ἰωάννου σκιρτήματα, μᾶλλον δὲ ῥήματα. «Лишь только бесплодная увидела Деву, утренняя

Стало быть, σκίρτάω — это просто (т. е. в прямом значении) название движения, т. е. глагол, лишенный коннотаций. Конечно, метафорически он может называть и состояние радости.

Что же касается **въизграти сѧ** (глагола, мотивированного существительным **игръ** «игра», т. е. «развлечение, удовольствие» [«забава»]), то он означает какое-либо (ближе не указанное) внешнее проявление этого душевного состояния. Например, какие именно движения от полноты сил и чувств исполняет **въизгравший** **детеныш** (животного или человека), глагол **въизграти сѧ** не сообщает. Это могут быть не только прыжки, но и, например, пробежки, кружения, а также танцы, хлопанье в ладоши, смех, пение, восклицания и т. д.

Особенность славянских переводов Свщ. Писания заключается в том, что там, где в масоретской Библии или в Септуагинте употребляются конкретные эквивалентные глаголы קָרָא и σκίρτάω, там в славянских текстах представлен описательный глагол **въизграти сѧ**, называющий не внешние (косвенные) признаки феномена, а суть происходящего.

Так, у того же евангелиста Луки одна из заповедей блаженства изложена так: μακάριοί ἐστε ὅταν μισήσωσιν ὑμᾶς οἱ ἄνθρωποι, καὶ ὅταν ἀφορίσωσιν ὑμᾶς καὶ ὀνειδίσωσιν καὶ ἐκβάλωσιν τὸ ὄνομα ὑμῶν ὡς πονηρὸν ἕνεκα τοῦ υἱοῦ τοῦ ἀνθρώπου· χαίrete ἐν ἐκείνῃ τῇ ἡμέρᾳ καὶ σκίρτήσατε... (Лк 6: 22–23). Ср. версию Мар: **блаженн бѣдете егда възненавидатъ въ чѣвци . і егда**

звезда заметила солнце — и сильно **въизград** Иоанн в материнской утробе, обвиняя медлительность природы: я, говорит, проповедник Владыки, и зачем связан узами, подобно со-рабам своим? Предварю время рождения, не буду ждать родов, чтобы не потерять своего течения, чтобы Владыка не опередил заключенного раба, чтобы последовательность природы не сделалась нарушением порядка; я узнал Присутствующего и не переносу молчания; я узнал Предпославшего меня в путь перед лицом Своим, чтобы приготовить путь Его перед Ним: я поколеблю узы природы, потому что спешу проповедовать. [...] Иоанн, увидев из утробы Находящегося во утробе, старался превзойти границы природы, говоря: я не знаю ограниченного природой Господа, и не буду ждать времени рождения; мне не нужны для рождения девять утробных месяцев: не нуждаюсь в этом теперешнем заключении; и почему не выйти из уз, удерживающих меня? Я выйду, кратко объявляю значение дивного дела: я печать божественного пришествия; я труба воплотившегося Бога Слова: вострублю, и отцовский язык сделаю красноречивым; вострублю, и материнскую омертвелую утробу оживлю. Выйду, предтеку с проповедью, возглашу всем присутствующим: вот Агнец Божий, который берет на Себя грех мира (Ин 1: 29). Таково **играние** Иоанна, или лучше, Слова» [Иоанн Златоуст 1913: 532–533].

разажчатъ въ и поносатъ . і пронесжтъ нма ваше ѣко зъло . сѣа чѣвчскаго ради . въздрадоуѣте сѧ въ тѣ день и възыгратѣ... Характерно, что в другом синоптическом Евангелии концовка изложена несколько иначе: χαίrete καὶ ἀγαλλιᾶσθε, т.е. ра(д)уѣте сѧ и веселите сѧ (Мф 5: 12)¹⁹.

Первоучители славян Кирилл и Мефодий отказались от глагола, объективно описывающего внешнее поведение, и прибегли к именованию-интерпретации. Тем самым они отчетливо выразили ценностный аспект концепта *игры*.

На основе приведенного выше материала, как кажется, можно сделать вывод о том, что концепт игры, этого выражения радости и веселья, имплицитно, но и вполне отчетливо имеет или нейтральные, или позитивные коннотации.

Действительно, история бытования глагола *взыграти* сѧ отчасти подобное заключение подтверждает.

В частности, считается, что для ребенка игра — естественное времяпровождение.

Так, в знаменитом пророчестве Исаии (11: 8) о наступлении всеобщего мира по пришествии Мессии в масоретском тексте сказано:

יְנֻקָּהּ עַל-כַּף אֲרִי וְשִׁשְׁ עַל-כַּף נָח (букв. перевод на русский в синодальной Библии: «И младенец будет играть над норою аспида, [и дитя протянет руку свою на гнездо змеи]»). Правда, в Септуагинте первый глагол пропущен, отчего ему и в славянской версии соответствия нет: ѿ трочѧ мѧдо на пещѣры ѧспѣдвѣз ѧ на лѣже ѧзчѧдѣй ѧспѣдскихъ рѣкъ възложѣтъ.

У другого пророка — Захарии (8: 5) — игрища дев и юношей расценены как признак наступившего благополучия: ѧ пѣтѣ гѣда ѧсполнатсѧ ѿ трѣчницъ ѧ ѿ трѣковѣцъ ѧграющѣхъ (παίζόντων) на пѣтѣхъ ѣгѡ.

Если для детей и молодежи игрища вполне уместны, то им находится место и у средневеков. Скептический Екклесиаст (3: 4) считает их допустимыми — естественно, в свое время: καὶρὸς τοῦ κλαῦσαι καὶ καὶρὸς τοῦ γελάσαι, καὶρὸς τοῦ κόψασθαι καὶ καὶρὸς τοῦ ὀρχήσασθαι, врѣмѧ плѧкати ѧ врѣмѧ смѣѧтисѧ, врѣмѧ рыдѧти ѧ врѣмѧ ликовѧти. В масоретской Библии здесь употреблен глагол קָרָךְ «скакать, прыгать, играть».

Примечательно, что ветхозаветный автор, в отличие от новозаветного ригориста, не видит ничего дурного и в сексуальной игре. Праотец Исаак по праву супруга играл с Ревеккой, и так обнаружился его обман. Ср. (Быт 26: 8): παρὰκούσας δὲ Ἀβιμελὲς ὁ βασιλεὺς

¹⁹ Поскольку рукопись Мариинского евангелия начинается только со стиха Мф 5: 24, цитируем, вслед за Ягичем, по Дечанскому евангелию.

Γεραρών διὰ τῆς θυρίδος εἶδεν τὸν Ἰσαὰκ παίζοντα μετὰ Ρεβέκκας τῆς γυναῖκος αὐτοῦ, приникнувъ авимелѣхъ царь герарскій Ѡκнѣмъ, видѣ ѡсаака играюща съ реβѣккою женою своєю.

Игра как таковая не осуждается и в агиографической книжности. Временами она прямо похвывается. Ради краткости не будем приводить примеров, хотя их можно набрать множество, но подчеркнем, что иногда игра, которую при желании можно расценить как кощунство, все же в итоге признается за признак святости.

У Димитрия Ростовского под 18-м января содержится житие Афанасия Великого, архиеп. Александрийского, и рассказан, в частности, следующий эпизод²⁰: «Играющи бо с иными отроки сверстными себе на бреze морstem, творяше то, еже виде в церкви, нравом отроческим подражающи священных служителей Божиих и подобящися им. Ибо дети, иже с ним, поставиша его себе епископа, он же их овы превитеры, овы диаконы именова. И привоздаху к нему тии иных отроков ёллинских, иже не крещени еще бяху. Он же крестяше их морскою водою, глаголющи над ними словеса, подобающая тайне крещения святаго, якоже слыша от превитера в церкви. Прилагаше же некое к ним и поучение, елико разум отроческий можаше. В то время патриаршествова во Александрии иже во святых отец наш Александр. Сей по случаю с высокаго места на брег морской воззрев и детскую игру виде, смотряше, удивляясь творимому ими. Узрев же деемое Афанасием крещение, абие всех детей с „епископом“ их яти и к себе привести повеле. И вопрошаше их, что творяху в игре своей. Они же, яко отроцы, испёрва убояшася, потом же исповедаша вся, како Афанасия поставиша себе в епископа и како той крести ёллинския дети. Патриарх же прилежно истязуя их, уведати тщашеся, которых крестиша, и како вопрошаху оных пред крещением и что тии отвещаваху. И уведа, яко вся по закону веры наша совершаху, советова убо с клиром своим, вмени детей крещение то в истинное и соверши их миропомазанием».

Иными словами, игра может быть воспринята религиозным сознанием или как нейтральный феномен, подобный обычному шевелению плода при беременности, или даже как феномен благочестивый и святой, подобный взыгранию Иоанна во чреве Елизаветы.

В агиографии, однако, изложен эпизод игры, во всем аналогичный Афанасиеву крещению, но имевший совсем другие последствия.

²⁰ Воспроизводится дипломатически.

Под 4-м января в Прологе помещено, со ссылкой на некоего «Георгия христолюбивого», сказание из Лимониса²¹: «От града нарицаемаго Теракúс село бе поприщ десять, Гонáб нарицаемо. И села сего дети пасяху овцы. И якоже бывает в детех обычай, текоша играти, якоже обычай детем. И играющим им рекоша: приидите да сотворим и принесем просфору и приобщимся, якоже воистинну поп творит во святей церкви. Се же всем годе бысть. Поставиша же единого себе яко в чинú поповстем и ина два отрока яко в чинú диаконстем. И приидоша к единому камени, в камени бо играху. И на камени, яко на олtare, положиша хлебы и в чаши здане вино. И предсташа же они сюде и онуде, яко диаconi [...], обрeтый же ся нарекийся поп, святую службу ведый [...]. Понеже в неких местех возглашати обыкоша попове, обрeтошася дети службу навыкоша, яко честное возглашаемое слышаще, якоже вся по церковному обычаю сотвориша. И прежде даже хлеб содробят и прежде даже от них не вкусят, огонь с небесе сниде и подлежащая вся пояде и камень сожже весь [...]. Сему же бывшу, дети внезапно зревше, от страха на земли падоша, и малом не беша измерли, рещи словесе ни мала от земли могуще».

Легко заметить, что дети села Гонаб, как и сотоварищи Афанасия, не имели злого умысла и что весь церковный чин они исполнили правильно, но в данном случае «благочестивая игра» завершилась наказанием.

На ум приходит эпизод наказания пророком Елисеем детей, которые, играя, дразнили его. Обычно взрослые не обращают на детские игры внимания, но ветхозаветная этика причудлива, и на сей раз пророк оскорбился (4 Цар 2: 23–24): *И възиде ѿтѣдѣ во вѣснь. И восходѣшъ емѣ пѣтемъ, и дѣти малы изыдоша изъ града, и рѣхуся емѣ, и рѣша емѣ: градъ, плѣшивъ, градъ. И ѿзрѣся вслѣдъ ихъ, и видѣ ѿ, и проклѣтъ ѿ именизъ гднимъ. И сѣ, изыдоша двѣ медвѣдницы изъ дѣрѣвы и растерзаша ѿ нихъ чeтырeдeсaть двa ѿтpочнцa.*

Как бы то ни было, общим местом в агиографии стало упоминание о том, что в детстве святой уклонялся от игр. Судя по симфониям [Марк 1996; Лапкин 2002], так вели себя Евстафий Сербский, митрополит Филипп Московский, Савва Сербский, Иринарх Ростовский, Антоний Великий, Геннадий Костромской, Григорий Богослов, Макарий Калязинский, Евфимий Суздальский, Стефан Пермский, Иоанн Угличский, Александр Невский, Иосиф Волоколамский, Димитрий Ростовский, Сергей Радонеж-

²¹ Воспроизводится дипломатически.

ский, Герман Казанский, Стефан Исповедник, Иона Новгородский, Феодор Начертанный, Артемий Веркольский, Иоанн Кущик, Феодосий Печерский²² и многие другие.

Если уж по отношению к детям игры не одобряются, то это неодобрение по отношению к взрослым тем более усугубляется.

В Ветхом Завете есть характерный эпизод (Исх 32: 6), показывающий, к чему приводят игры мужей и жен²³. После того, как был отлит золотой телец, народ, празднуя, вознесё всесожжѣнѣа и принесе жѣртвѣ спасѣнѣа. И сѣдоша людіе ясти и пити и восташа играти (παίζειν). Иоанн Златоуст в своем толковании проводит прямую линию от игры к разврату и идолопоклонству. В Прологе (под 24-м марта) имеется надписанное его именем «Слово об играх и о плясании»: «Яко же и пишет, сѣдоша бо, рече, людие ясти и пити, и быша сыти и пьяни, и восташа играти плясанием. И по плясании блуд начаша творити с чюжими женами и с сестрами. И потом приступиша к идолом и начаша жертву приносить им. И в том часе разступльшися земля, и пожре их две тме и три тысящи». От конкретного эпизода святитель переходит к общему обличению игрищ: они устремляют человека «на кощуны и песни сатанины, на плескание и на гудение, и на плясание учат, еже всех играний проклятее есть, многовертимое плясание, зане отлучает человеки от Бога и во дно адово сводит».

Собственно, если иметь в виду Русь, Россию, то история бытия здесь христианской церкви в немалой мере сводится к борьбе с игрищами.

Как мы видели, с одной стороны, игры, с точки зрения религиозного сознания, для христианской этики индифферентны или даже полезны. С другой стороны, они суть путь к блуду и идолопоклонству. Есть, однако, и третье, амбивалентное, отношение, в котором коннотативная энантиосемия проявилась в полной мере. Рассмотрим материал.

Во владении автора этих строк имеется старообрядческого происхождения рукопись (скорее всего, конца XVIII в.), озагла-

²² Г. П. Федотов, рассматривая фрагмент жития Феодосия Печерского, в котором говорится, что отрок «хожаша по вся дни в церковь [...] к детям играющим не приближашася [...] и гнушашася играм их», указывает, что «это гнушание детскими играми пройдет через всю агиографию русских святых, выродившись в общее место, заполняющее пробелы предания» [Федотов 1931: 57].

²³ Этот эпизод в качестве сугубо отрицательного примера упоминается и в Новом Завете; см. 1 Кор 10: 7.

ленная Цветолог²⁴. Фрагменты интересной рукописи публикуются впервые, причем акрибически (с показом диакритики и удержанием пунктуации).

В «Цветологе» под 21 июля помещено житие преп. Симеона, Христа ради юродивого (листы 152-г — 180-в)²⁵.

Симеон — юродивый, и элементы его «безумной» игры приведены в житии не единожды, причем окружающим не удавалось распознать, когда Симеон именно играет (чтобы поругаться сему миру), а когда подлинно безумствует: ѿ твора́ше сѧ ꙗко безꙋменъ. ѿ коли́ка чюдеса́ сѧ ѡгдо́дникъ еѡи́и твора́ше, вѣсы́ прогона́а, ѿ бѣдѣщаа́ прѣвозвѣща́а, волѣзѣни вса́кѧ ꙗсѣла́а, ѿ ча́цы не можа́ше того́ стѣни́ познати́, но ю́рѡда ѿ вѣсна́ егѡ мнѧхѹ. тако́ в ю́рѡдствѣ́ стѣи́и ро́гаа́ сѧ съетно́мꙋ мѣрѹ. помни́аа́ словеса́ а́пльскаа́: хотѧ́и мѣдрѹ бы́ти въ вѣцѣ́ сѣмъ, бѣи́и да быва́етъ²⁶. ѿ па́ки: мы́ бѣи́и хѣ́ ра́ди²⁷: зане́ вѣсе́е бѣ́же прѣмѣ́дрее́ чѣ́къ е́сть²⁸.

²⁴ Развернутое название: *Иѡнь. Іюль. Явгѣсть. Сѧ́ Глѣмаа́ Кни́га Цветѡлогѹ. Сѡбрѧннаа́ ѡ житїи́ ѿ по́двигѡвъ стѣхѹ ѡи́цъ, ѿ стѣхѹ́ жѣнъ. пра́ѡи́цъ ѡи́цъ, ѿ патри́архъ, прѣ́къ, а́пль свѧти́телей, архї́ерей. ѿ сѣ́нно мѣнѣ́и ѿ мѣнѣ́и, прѣ́пынѣ́и. ѿ правѣ́днѣхъ, ѡ по́двигѡвъ ѿ стра́дѧнїа́. ѿ чюдеса́ ѿ рече́нїа ѿхѹ́ въ крѣ́тцѣ́. Книга́ представля́ет собо́и вы́писки преимущѣ́ственно из Прѡлога́, а также́ други́х чѣ́тыхъ книгъ, распо́ложенны́е (иногда́ с нару́шениями слѣдовѧнїя́) по дня́мъ памя́тей свѧтыхъ трѣ́хъ летни́хъ мѣся́цевъ. Прѣвали́руютъ вы́писки из житїи́ монаше́ствовавшихъ: пусты́нножитѣ́лей египѣ́тскихъ, преп. Петра́ Афѡнска́го, преп. Памвы́, преп. Афѧ́сїа Афѡнска́го, преп. Пѧтермѹ́фїа, преп. Дїа́ и др. Име́ются и же́нскїе житїя́: преп. МарѢ́ы, вели́комучѣ́нїцы ЕвѢ́фїмїи, мучѣ́нїцы Голенду́хи, вели́комучѣ́нїцы Мари́ны, преп. Евпра́ксїи и др. Обра́щаетъ на себѧ́ внимѧ́нїе прису́тствїе вы́писок из житїи́ русскїхъ свѧтыхъ: преп. Ага́пїта Пече́рскаго, преп. Про́копїа Усто́женскаго, преп. Мака́рїа Желто́водскаго и др. Заверша́ется кни́га спискомъ «злочѣ́ствїыхъ ѿ богоот́ступныхъ ца́рей, мучї́телей ѿ гонї́телей веры́ Христо́вой» и крѣ́ткимъ пере́четомъ книгъ, содер́жащихъ «повѣ́сти» ѿ свѧтыхъ ѡ́цахъ. Чѣ́ткий полууста́в, послѣдовѧ́тельное соблю́денїе орфогра́фическїхъ нормъ заставля́ютъ предпо́ложить происхо́жденїе кни́ги из усто́йчиво́го (старообрѣ́дческа́го) скри́пторїа. Нарѣ́дꙋ с други́ми призна́ками, ѡ́тборъ житїи́ указы́ваетъ на Русскї́й Север. Иллюстра́ціи (ѡ́бщимъ чис́ломъ 12) также́ испол́нены профе́ссиона́льно (верѡ́ятна́ же́нская ру́ка). Име́ется владе́льческа́я за́пись (нача́ла XIX в.): кни́га принадле́жала кре́стьянїну Васи́лїю Шка́рїну. Житїя́ не повто́ряютъ в то́чности теќстовъ ни Прѡлога́, ни Мине́и-Чѣ́тїи. Они́ перера́ботаны: сокра́щены, упо́рошены́ какъ сю́жетно, такъ и въ а́спекте язы́ка.*

²⁵ Для воспроизведения текстов данного источника программист В. А. Какорин разработал особый шрифт, довольно точно повторяющий начерки букв. Он использован в настоящей статье.

²⁶ Ср.: ꙗ́ще кѣ́о мнѣ́тсѧ мѣ́дрѹ бы́ти въ ва́сѣ въ вѣцѣ́ сѣмъ, бѣи́и да быва́етъ (1 Кор 3: 18).

²⁷ Ср.: Мы́ бѣи́и хѣ́та́ ра́ди (1 Кор 4: 10).

²⁸ Ср.: зане́ вѣсе́е бѣ́же прѣмѣ́рѣе́ челове́къ е́сть (1 Кор 1: 25).

Вот образчики «игр», которые творил преподобный.

1) Поведение юродивого трудно назвать милостивым. Однажды, подобно Елисею, Симеон несоразмерно строго наказал дразнивших его откровиц: Посѣмъ слѣчи са сѣмѣонъ ити мимо мѣста на нѣмъже много дѣвицъ ликовѣхъ, видѣвше єго дѣвицы оныя начаша смѣяти са ємѣ во пѣище старче, старче! и призываху єго к себѣ играти. Онъ же безчиніе ихъ наказати хотѣ, помолн са въз тайнѣ сѣца своего к бѣ. и сотвори всѣмъз искривленнаа очеса и смотрѣше каждаа косо. а сѣмѣонъ иде в пѣть свой.

Симеон, правда, затем исцелил очи дерзких девиц, но ценою непристойности: Онъ же играа рече к нимъ аще каа ѿ васъ хощетъ исцѣлѣти да цѣлюю искривленнаа Очи вааша, да исцѣлѣетъ. нѣщн оубо ѿ нихъ, єликихъ воѣз исцѣлѣити хотѣ, соизволиша да цѣлѣетъ Очи ихъ. Онъ же цѣлованіемъ єго авѣ исцѣлѣнїе прѣаша, исправиша са Очи ихъ. кїи же возгнѣшавше са старцемъз не соизволиша да цѣлѣетъ ихъ тѣ не исцѣлѣены быша, и Осташа плачюще.

2) Поведение преподобного отличалось полным бесстыдством: и влагаше стыдъз чѣскаїи многожды хождаше нагъ по торжищѣ.

Однажды, раздевшись донага, он забрел в женскую баню. Єдиною же діаконъз іоаннъз гла к сѣмѣонъ пойдѣши ли въз баню измыти са юрѣе. Онъ же восмѣа са рече пойдѣ, пойдѣ. і авѣ совлѣкз съ себѣ одѣждъ рѣвциную и свѣвз ю и возложн себѣ на главѣ, и потече впрѣдн. ваху же двѣ бани, єдина мѣжескаа, а дрягаа жѣнскаа и иде кз жѣнстѣи. Діаконъз же постигъ єго глаше: постѣи юрѣе не їдн тамо жѣнскаа єсть бана. Обратн са сѣмѣонъз рече єдинако єсть, тамо грѣтаа и холоднаа вода, и задѣ грѣтаа и холоднаа вода, лишше же ничтѣже є: тамо їако же и задѣ. то рекъз тече и вниде нагъ в баню посредѣ жѣнъ. авѣ оустремѣша са на него всї жѣны и вѣша єго и изгнаша воъз.

3) Для Симеона были характерны непристойности сексуального свойства: Нѣкоего днѣ почиваше жѣна корчѣмникова єдина в хрѣминѣ своей. прїиде к ней сѣмѣонъ и нача совлекати є себѣ одѣжды, и творѣше са акн леци хотѣ съ жѣною. Она же воскресѣа и прїиде мѣжъ єа, и рече жѣна к мѣжъ: изженн проклѣтаго сего юрѣда їако насилѣвати ма хощѣ. Преподобный не раз давал повод для обвинений в приверженности блуду: Имѣаше Обычай стѣи вхѣдити в дѣмы вогатыхъ и играти юродствуюци и цѣловати равини ихъ предъ всѣми. слѣчи са же знаменитаго гражданина єдинои равинѣ пасти са є нѣкїимъ юношею, и зачат во оутрѣбѣ ѿ него младенца. єгда же познана высть, їако непраздана єсть. и вопрошѣема вы: ѿ гдина и госпожи своей, є кѣмъ согрѣши, Она же глаше їако старецъ юродивый насилѣова ма. пришедше же сѣмѣонъз по Обычаю в дѣмъз тѣи, рече к немѣ госпождѣ, добръ ли сїє сотвори аз єси сѣмѣоне їако насилѣовалъ єси рабѣ мою и чревата є ѿ тебе. Сѣмѣонъз же восмѣа са рече не брезн менѣ аще родитъ и вѣдетъ малыи сѣмѣонъз. Симеон бывал гостем лупанария: Нѣкїи чѣкз протокомитъз живѣше влївз града ємесн, рече идѣ да вїжѣ сѣмѣона, и познѣа хртѣ ли ради он юродствѣтъ, їаи истинно безѣменъ. вшѣдшъ ємѣ во градъ влївз дѣмъз влѣдницъз вывшъ оузрѣвз єдинъ влѣдницъз носѣщюю сѣмѣона на плѣцахъ своихъ, дрягаа же создаи вѣаше єго ременїемъз;

то видѣ и соблазни са протокомитъ рече, кто не имать вѣры іако живый старецъ сей благодѣйствуетъ со скверными тѣми женами.

Примечательно, что преподобный не раз совершал поступки, противные Церкви.

4) Он не давал совершаться церковному богослужению: Во оутрѣ же дню недѣлю бывшъ видѣ блжѣнный в цркви, тогда начинаше са антѣргѣмъ первѣе оубо начаша погашати свѣщи, и егда нзгнати его хотаху, онъ же возшедъ на амвонъ, имѣаше в нѣдрѣхъ своихъ орѣхи, и нача мѣтати на женъ орѣхи, и егда возмогша его нзгнати нзъ цркви. Симеон устраивал пародию на богослужение: Во еднѣнъ днь воскресный поутрѣ по седмиднѣнѣ неидѣни въземъ симеонъ в рѣкъ юродс[т]вѣа да видѣ людіе мясо называемое калбасъ, положи на плещи своѣи аки олѣаръ діаконскій а в другѣи рѣцѣ держа горниці омакаа калбасъ в горниці, іадаше.

5) Преподобный, который был монах, тем не менее не отказывался от вкушения мяса: Покрыти хотѣ прѣбывный постъ свой многажды по седми днѣмъ не іадаше ничтоже, потомъ іадаше мясо прѣ всеми. Он был способен нарушить даже Великий пост, в том числе в Чистый четверг, когда и миряне строжайше воздерживались от мяса: Нѣкогда стѣи во всю четыредесѣтницѣ великаго поста не іадѣ. во стѣи великѣи четвертокъ побѣдѣ на торжищѣ сѣа и іадаше. видѣше мимоходѣщи глаху видѣте безъмалого сего іако стѣиго четвертка не почитѣе но рано іастъ. Объяснение такого поведения априорно представляется слабым: Видѣвъ его діаконъ іоаннъ, рече к нему на колѣнцѣ цѣнѣ купилъ пищу іаси. Онъ же ѡвѣща на четыредесѣти мѣдницѣхъ. то есть четыредесѣть днѣи постѣвса не іадѣ.

Логика юродства — это, конечно, не обыкновенная логика²⁹, но, откровенно говоря, даже с позиции сильной этики ее наставительная сила ускользает и не воспринимается.

Амбивалентность поведенческих оценок, однако, воспринимается, пусть и гадательно. Например, детские игры и шутки допустимы, но не по отношению к святому (отсюда строгое наказание). Человек не должен являться на торжище без прикрытия, но душевные качества (которые внешне неприметны) важнее мнимой непристойности. Мужчины не ходят в женскую баню, но если человек бесстрастен и не имеет «взыграний плоти», то он, вероятно, может быть и в среде женщин (была бы только, по словам юродивого, горячая вода). Покушаться на чужую жену недопустимо, но если покушение мнимое и совершается ради незаслуженного страдания, то приставанья Симеона к жене корчемника в какой-то мере становятся понятны. Брать на себя чужой грех (например, мнимого отцовства) не обязательно, но святой не уклоня-

²⁹ См. подробнее: [Иванов 1994].

ется от напраслины и сносит напрасные обиды. Если в храм собрались лицедеи, то в них допустимо метать орехи. Вкушение мяса, в том числе и Великим постом, возможно, должно показать, что подлинное покаяние не сводится к воздержанию от пищи (т. е. человек — господин не только субботы [Мф 12: 8], но и четырехдесятницы).

Единственно игры преподобного в лупанарии (с реалистичными элементами сексуального мазохизма) и употребление колбасной связки в качестве ораля мы не беремся интерпретировать, поскольку, вероятно, при переработке жития какие-то линии мотивации были утрачены.

Разбор игр юродивого показывает, что эти игры, с одной стороны, безусловно предосудительны, но, с другой, допустимы и даже назидательны. Двойная этическая оценка продолжается на всем протяжении соответствующего эпизода. Иначе говоря, перед нами действительно синкретичная коннотативная энантиосемия.

Энантиосемия ряда концептов, по нашей догадке, — это общая характеристика религиозной сильной этики³⁰. Если к сфере спадающей этики принадлежат как однозначно позитивные³¹, так и однозначно негативные концепты³², то сильная этика характеризуется именно амбивалентностью концептов.

Игра, молитва, милостыня, пост, брак, любовь к семье, соблюдение заповедей, покаяние, снисходительность (к грешникам), праведность, богатство, грех, любовь (к любящим нас) и т. д. временами похвальны и временами — да, так! — предосудительны, но вне зависимости от контекста ситуации они энантиосемичны, т. е. они не суть ни то, ни другое или они суть и то, и другое.

Ср. для примера наставление о молитве (Мф 6: 5–6): *И ѿгда молишися, не буди ѿкоже лицемѣри, ѿкѡ любѣтъ въ сонмищнѣхъ и въ стѣгнахъ пѣтїи стоѡще молигнѣся, ѿкѡ да ѡбѣтѣся челоѡкъмъ. ѿмнѣ глѡу вамъ, ѿкѡ воспрїемѡтъ мзда ѡ свою. Ты же, ѿгда молишися, вниди въ клѣтъ твою, и затвори въ двери твоѡ,*

³⁰ Описание понятия см. в кн.: [Верещагин, Костомаров 2005: 855 и сл.].

³¹ Таковы «плоды духа»: например, «любовь, радость, мир, долготерпение, благость, милосердие, вера, кротость, воздержание» (Гал 5: 22–23).

³² Таковы «дела плоти»: например, «прелюбодеяние, блуд, нечистота, непотребство, идолослужение, волшебство, вражда, ссоры, зависть, гнев, распри, разногласия, [соблазны,] ереси, ненависть, убийства, пьянство, бесчинство» (Гал 5: 20–21). Ср. для примера дальнейшие каталоги однозначных оценочных категорий: Мф 15: 19 (примерно также: Мк 7: 21), 1 Тим 3: 2–13, 1 Тим 6: 10–12, 2 Тим 3: 2–11, 1 Пет 3: 8, 1 Кор 13: 13, Рим 1: 29–32 и др.

помолѣса Ѡцѣ твоємѹ, ѣже въ тѣинѣ: ѥ Ѡцѣ твоѣмъ, вѣдай въ тѣинѣ, воздастъ тебѣ ѡвѣ. Точно так же описывается и милостыня (Мф 6: 4): Тебѣ же творѣщѣмъ милостыню, да не ѡвѣстъ шѣица твоѡ, чѣмъ творѣтъ десница твоѡ, ѡкъ да вѣдѣтъ милостыня твоѡ въ тѣинѣ: ѥ Ѡцѣ твоѣмъ, вѣдай въ тѣинѣ, тоѣ воздастъ тебѣ ѡвѣ.

Игра юродивого Симеона (для внешних) — сплошное искушение. Соответственно вся новозаветная вера во всемогущего, но распятого Бога — ѡбѣщѣмъ ѡбѣмъ соблазнѣмъ, ѣмъ же безъмѣ. Для адептов, однако, она — сила ѥ премѣрность (1 Кор 1: 23–24).

ЛИТЕРАТУРА

- Верещагин 1996 — Христианская книжность Древней Руси. М., 1996.
- Верещагин, 2005 — *Верещагин Е. М., Костомаров В. Г.* Язык и культура. Три лингвострановедческие концепции: лексического фона, рече-поведенческих тактик и сапиентемы. М., 2005.
- Иванов 1994 — *Иванов С. А.* Византийское юродство. М., 1994.
- Иоанн Златоуст 1898 — Беседа L «И зачат во утробе Ревекка, и играста младенца в ней» (Быт. XXV, 21, 22) // Творения святого отца нашего Иоанна Златоуста, архиепископа Константинополя, в русском переводе. Т. 4. Беседы на Книгу Бытия. СПб., 1898.
- Иоанн Златоуст 1913 — Слово св. Иоанна Златоустого на Рождество св. Пророка, Предтечи и Крестителя Господня Иоанна // Жития святых на русском языке, изложенные по руководству Четьих-миней св. Димитрия Ростовского. Кн. 10. М., 1913.
- Лапкин 2002 — *Лапкин И. Т.* Симфония-указатель на «Жития святых». Барнаул, 2002.
- Мар — Мариинское Четвероевангелие. С примечаниями и приложениями. Труд И. В. Ягича. Берлин, 1883.
- Марк (Лозинский), игумен 1996 — Отечник проповедника. 1221 пример из Пролога и патериков. Сергиев Посад, 1996.
- Новиков 1990 — *Новиков Л. А.* Антонимы // Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В. Н. Ярцева. М., 1990.
- Супр — Супрасълски или Ретков сборник. В 2 т. / Изд.: Й. Заимов, М. Капалдо. София, 1982. Т. 1; София, 1983. Т. 2.
- Син — Синайская псалтырь. Глаголический памятник XI в. / Подгот. к печати С. [Н.] Северьянов. Пг., 1922.
- Федотов 1931 — *Федотов Г. П.* Святые Древней Руси. Париж, 1931.
- Штейнберг 1878 — Еврейский и халдейский этимологический словарь к книгам Ветхого Завета. Составил О. Н. Штейнберг. Вильна, 1878.

- Bauer 1971 — Griechisch-deutsches Wörterbuch zu den Schriften des Neuen Testaments und der übrigen urchristlichen Literatur... / Ed. W. Bauer. Berlin; New York, 1971.
- Bunčić — Bunčić D. Энантисеми́я внутренняя и ме́жъязыковая как проблема коммуникации // Интернет: www.uni-bonn.de/~dbuncic/enantio/enantio_un.htm, свободный.
- BDB — A Hebrew and English Lexicon of the Old Testament... / Ed. F. Brown, S. R. Driver, Ch. A. Briggs. Oxford, 1962.
- Hatch, Redpath 1897 — A Concordance to the Septuagint and the other Greek Versions of the Old Testament... / Ed. E. Hatch, H. A. Redpath. Oxford, 1897. Vol. II.
- Synopsis 1978 — Synopsis quattuor evangeliorum / Ed. Kurt Aland. Stuttgart, 1978.

Т. И. Вендина

ИГРА В ЯЗЫКЕ РУССКОЙ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ: ЭТНОКУЛЬТУРНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

Если обратиться к любому энциклопедическому словарю с целью найти точное определение Игры, то в каждом из этих определений будут актуализироваться, как правило, два момента: первый — это характеристика игровой деятельности как **непродуктивной** (и в этом смысле Игра противопоставлена Труду), а второй — указание на **цель игры** — «для развлечения, забавы» (в этом случае она противопоставляется Жизни)¹. Оба момента оказываются важными в осмыслении этого понятия языком русской традиционной культуры, хотя следует сразу сказать, что это противопоставление является относительным, так как Игра (так же, впрочем, как и труд) — это культурная форма жизнедеятельности человека, и в своих истоках Игра и Труд были изначально связаны (предохранительная магическая функция игры до сих пор сохраняется в круговых танцах-оберегах при первом выгоне скота в поле, во время сезонных сельскохозяйственных работ, засухи или града, мора скота и т. п.).

Каждая культура облекает Игру в свои «одежды», поскольку «культура живет и развивается в „языковой оболочке“... и содержание культуры диктует характер и состояние этой оболочки» [Кармин 1997: 86].

В связи с этим следует сразу же отметить, что язык традиционной культуры не приемлет формулы языка элитарной культуры, согласно которой «Что наша жизнь? — Игра», хотя и допускает некое иррациональное толкование, в соответствии с которым человек является не субъектом, а лишь объектом игры (ср. *играть в дуды, заиграть в дуды* 'о необыкновенном счастье' Смол.: *Его Бог заиграл в дуды*, т. е. 'ему повезло' СРНГ 12: 67; *поиграет чье-то счастье* 'посчастливиться кому-то' Курск., СРНГ 28: 344).

¹ Ср., например, определение Игры в «Философском энциклопедическом словаре»: «Игра — это непродуктивная деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а служит для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе» [ФЭС 1997: 168]; или в «Советском энциклопедическом словаре»: «Игра — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [СЭС 1979: 480].

Прежде чем говорить об этнокультурной интерпретации семантики Игры в языке традиционной духовной культуры, остановимся на смысловой базе этого имени.

В русских диалектах семантический диапазон ИГРЫ чрезвычайно широк. В нем отчетливо выделяется несколько семантических регистров — онтологический, метафорический и даже коммуникативный.

В ОНТОЛОГИЧЕСКОМ РЕГИСТРЕ выявляется денотативная функция Игры. Эта функция определяет Игру как антропоморфное явление, поскольку в языковом сознании народа она соотносится прежде всего с человеком, с его развлечениями и забавами (ср. *игранка* 'игра' Вят., СРНГ 12: 67; *игрушка* 'игра' Арх., Волог., Пск., СРНГ 12: 75; Орл.: *Или вот лапта — тоже игрушка* Орл., СОГ 4: 134; *играшки* 'игры' Зап.-Брян., СРНГ 12: 67; *играться* 'играть' Южн., Дон., Кубан., Ворон., Курск., Твер., Новосибир., СРНГ 12: 69; *грать* 'играть, забавляться' Влад., Курск., Орл., Краснодар., СРНГ 7: 116; *граться* 'играть, забавляться' Курск., Краснодар., СРНГ 7: 117).

ИГРА в языке русской традиционной культуры — это прежде всего **праздник**. В псковских говорах, например, *игра* — это 'торжество, праздник' Пск., СРНГ 12: 65, ср. также *игрища*, *игрище* 'праздничное гуляние с песнями, плясками, играми' Орл.: *В большие праздники устраивали игрища* СОГ 4: 132; Волог., СВГ 3: 4; *поиграны* 'праздничные игры, гуляние с музыкой' Вят., СРНГ 28: 344), с песнями (ср. *играть* 'петь песни' Ряз., Моск., Калуж., Орл., Курск., Тамб., Ворон., Саратов., Симб., Казан., Брян., Смол., Куйбыш., Пенз., Рост., Астрах., Тон., Терск., Оренб., Пск., Костром., Влад., Нижегород., Южн. Сиб., СРНГ 12: 67; Орл.: *А за что он меня любил, я джюже песни играла* СОГ 4: 132), плясками (ср. *играть* 'плясать' Арх., Олон., Ленингр., Волог., Яросл., Вят.: *Без гармонии и играть не хочется* СРНГ 12: 67; *разыграть улицу* 'попеть и поплясать на молодежном гулянье' Курск., 34: 81; *игра* 'пляска, танцы' Арх., Сев.-Двин., Терск. // 'хоровод' Курск., Арх., Киров., СРНГ 12: 65; *игрище* 'хороводная игра с песнями и плясками' СРГП 1: 287; *игрушка* 'пляски, танцы' Сев.-Двин., СРНГ 12: 75), игрой на музыкальных инструментах (ср. *грать* 'играть на музыкальном инструменте' Южн. Кубан., Сев. Кавказ., Курск., СРНГ 7: 116; *игра* 'музыкальная пьеса' Карел., СРГК 2: 265; *поиграться* 'поиграть на гармонии' Курск., Ряз., СРНГ 28: 344), поэтому музыкальные инструменты рассматривались как нечто неразрывно связанное с игрой, о чем свидетельствует их общие и видовые названия (ср. *игра* 'музы-

кальный инструмент' Симб., Орл., Олон., Арх. СРНГ 12: 65; *игрушка* 'любой музыкальный инструмент' Тобол. // 'гармошка' Ярослав., Новг., Костром., Вят., Енис., СРНГ 12: 75).

В языковом сознании русского народа Игра устойчиво связана с развлечениями, весельем и забавами (ср. *играть* 'гулять, веселиться, проводить время в развлечениях' Арх., Новосиб., Ряз., Том., СРНГ 12: 67; *веселка* 'сборище молодежи для игр, танцев' Пск., СРНГ 4: 180), с гуляньями молодежи (ср. *игра-гульба* Новг., Терск.: *Пить и есть не хочется, игра-гульба на ум не идет* СРНГ 12: 65; *игранчик* 'дневное гулянье молодежи' Амур., СРНГ 12: 67; *игранье* 'собрание молодежи для игры, забав' Арх., СРНГ 12: 67; *играшки* 'игрища' Курган., Урал, СРНГ 12: 67; *игриня* 'игрище' Твер., СРНГ 12: 71; *игрище* 'молодежное гулянье с песнями' Печ., СРГП 1: 287; Перм., Карел., Заонеж., Арх., Ленингр., Костром., Вят., Брян., Смол., Ряз., Орл., Пенз., Новосиб., СРНГ 12: 71 // 'собрание молодежи для игр, танцев и др. развлечений' НОС 3: 110), *вечеринками*, *посиделками*, особенно в зимнее время (ср. *игра* 'вечеринка, посиделки' Сев.-Двин., СРНГ 12: 65; Волог. *Ноне все танцы, а раньше игры были* СВГ 3: 4; *игрища* 'посиделки, собрание молодежи в осеннее или зимнее время' Нижегород., Смол., Арх., Киров., Брян., Охан., Перм., Вят., Волог., Новг., Тул., Курск., Дон., Новосиб., Новг., СРНГ 12: 71; *игримая беседа* 'вечеринка молодежи, посиделки с играми и танцами' Олон., Карел., СРНГ 12: 71; *игрушка* 'вечеринка' Сев.-Двин., СРНГ 12: 75; *игрима, игрома* 'вечеринка молодежи, устраиваемая для развлечения в зимнее время' Карел., СРГК 2: 266; *игримица* 'вечеринка молодежи, устраиваемая для развлечения в зимнее время' Карел., СРГК 2: 266; *игранье* 'вечернее собрание молодежи в осеннее и зимнее время для игр и плясок и других забав, посиделки' Волог.: *Девки пойдут на игранье* СВГ 3: 4).

Соответственно и место, где происходили эти гулянья, в номинативном плане оказывалось производным от Игры (ср. *игрище* 'место сбора молодежи для игр, гулянья' Олон., Карел., Сев.-Двин., Арх., Ленингр., Новг., Брян., Моск., Тул., Калуж., Ворон., Перм., Новосиб. // 'дом, в котором молодежь собирается по вечерам в зимнее время' Ворон., Новосиб., СРНГ 112: 71; Волог., СВГ 3: 4; *игральчик* 'место сбора молодежи для игр, гулянья' Иркут.: *Побежали девки на игральчик, тамака уж все собрались* СРНГ 12: 66; *игранчик* 'место сбора молодежи для игр, гулянья' Иркут., СРНГ 12: 67; *игримица* 'место, где проводилось гулянье' Карел., СРГК 2: 266).

Семантика всех этих имен говорит нам о том, что такое времяпрепровождение имело возрастные ограничения, так как оно соотносилось главным образом с молодежными играми и гуляниями

(ср. *игра* 'гулянье молодежи' Олон., Арх., Перм., Киров., Тул., Том., Киров.: *Бусы на шею наложит и пойдет на игру* СРНГ 12: 65; Орл.: *Молодой была, на игру ходила. А на игру мать редко пускала* СОГ 4: 132; *игрище* 'различные молодежные игры' Арх., Вят., Урал, Енис., Пенз., Ленингр., Новосиб., Тул., Свердл., Волог., Саратов., Орл., СРНГ12: 71; // 'вечернее собрание молодежи в осеннее и зимнее время для игр и плясок и других забав, посиделки' Волог.: *Зимой девки на игрища сбираются, много парней на игрища приходило, весело было, пели, плясали, а кто и прjali* СВГ 3: 4), являясь проявлением избытка жизненных сил, свойственного молодости². Материалы диалектных словарей свидетельствуют о том, что Игра в языке русской традиционной культуры ассоциируется прежде всего с детскими забавами: в диалектах существует множество названий детских игр (полный перечень их займет несколько страниц), причем число их в несколько раз превосходит названия молодежных игр (ср., например, такие названия, как *базук, бухалы, воималки, волосень, выпинки, вышибалка, галушки, гнила, годушки, гуси-лебеди, дидки, долги, доски-палки, ела, ерошка, жмуркишки, захваты, золотая банька, казла-мазла, кандалы, катки, квитка, корша, котики, кушанцы, летунок, ловички, ляпки, мигалка, мизинка, огарыши, ожга, осы, палочка-каталочка, перцы-воротцы, попрыгунки, пятишки* и др.), при этом в названиях детских игр временные пометы отсутствуют, тогда как в названиях молодежных игр они встречаются довольно часто (ср., например, *святочные молодежные игры: золотце хоронить, гулять в лапту, коляду играть, гулять под номера* и др.).

В МЕТАФОРИЧЕСКОМ РЕГИСТРЕ обнаруживается символическая функция Игры, свидетельствующая о том, что в языковом сознании человека это понятие может соотноситься и с **миром природы**, так как Игра является устойчивой метафорой движения (ср. *играть* 'двигаться, смещаться' Карел., СРГК 2: 265), причем, как правило, довольно интенсивного (ср. *играть* 'проявляться с большой силой, интенсивностью' Якут., Ленингр.: *Сполохи играют* // 'бушевать' Арх., Ряз.: *Ветер играет, ваяет, повивает и сверху, и снизу* СРНГ 12: 67 // 'бурлить, пениться (о воде)' Карел. // экспр. 'быстро двигаться, мелькать' Карел.; СРГК 2: 265; *заиграть* 'быстро побежать' (о воде) Олон., Орл., СРНГ 10: 101).

² В русской традиционной культуре «считалось непозволительным для замужней женщины или женатого мужчины плясать с молодежью, поэтому на посиделки... замужние и женатые не допускались. Исключение делалось только для молодоженов в течение года» [Громыко 2000: 355].

Метафорический образ Игры как движения просматривается, например, в номинациях, объясняющих изменение погоды (ср. *солнце играет* 'о перемене погоды' Семейск., СГС: 442; *играть* 'проясняться (о погоде)' Арх., СРНГ 12: 67; *обыгаться* 'установиться (о хорошей погоде, солнечных днях)' Тамб., Курск.: *Обыгались дни хорошие, солнечные, сено живо просохнет* СРНГ 22: 283; *погода взыгралась* Тул., СРНГ 4: 270). С игрой ассоциируется удары молнии (ср. *игрнуть* 'ударить о молнии' Карел.: *У Клавдии гроза игрнула в матицу, потом в двери вышла* СРГК 2: 266), порывы ветра (*Ветер взыгрался, из дому не выйдешь* Тул., СРНГ 4: 279), блеск зарниц (*Как важно сегодня зорянка играет* Олон., Новг., СРНГ 10: 341), движение воздуха (*Полдни играют* 'о движении воздуха в жаркий день' Дон., СРНГ 28: 42), появление первого снега (ср. *заигрыш* 'первый снег' Волог.: *Первый снежный заигрыш был 12 сентября, а второй заигрыш — 2 октября* СРНГ 10: 101), пробуждение от зимнего сна рек, половодье (ср. *играть* 'разливаться во время паводка' Смол.: *Вода играет во время весны крепко* // 'наполняться водой в половодье (о водоемах, оврагах, рвах)' Дон.: *Балки играют* СРНГ 12: 67; *заиграть* 'начать бурно течь (о реках, ручьях во время половодья)' Смол., Свердл., Тул., ср., например, народное название 16 апреля по ст. ст. *Ирины урви берега, заиграй овражки* СРНГ 10: 101; *отыграть* 'кончить разливаться (о половодье)' Вят., СРНГ 25: 15).

Игра проявляется и в мире живой природы, в частности, с игрой устойчиво связывается характеристика сексуального поведения животных (ср. *играть* 'о случке животных' Ряз., СРНГ 12: 67 // 'быть в брачной поре, случаться' Печ., СРГП 1: 287; *игрище* 'токование тетеревов или глухарей' Свердл., Иркут., 12: 71; *обыгаться* 'стать стельной (о корове)' Ряз, СРНГ 22: 283), их способность по-своему «играть, веселиться» (ср. *игрунок* 'снеток, играющий возле берега в хорошую погоду' Волхов., Ильмень СРНГ 12: 74) и «петь» (ср. *играть* 'издавать свист, щелканье (о птицах)' Орл.: *Перепел играя хорошо* СОГ 4: 132; *В вишнике соловей играет* Курск., СРНГ 4: 311; *заиграть* 'начать петь (о птицах)' Смол., СРНГ 10: 101).

В КОММУНИКАТИВНОМ РЕГИСТРЕ Игра может выполнять контактоустанавливающую функцию, поскольку производные имена с корнем *игр-* могут использоваться при обращении (ср. *игрушечка* 'ласковое обращение к любимой' Пск.: *Душечка, игрушечка моя* СРНГ 12: 75; *игривый* 'милый, влюбленный' Волог., СРНГ 12: 71; *игровенький* 'миленький, любимый' Волог., Пск., Новг., СРНГ 12: 73; ср. также приглашение к столу в Воронежских говорах: *Пора играть в ложки* Ворон., СРНГ 17: 109).

«Словесный портрет» Игры будет, однако, неполным, если учитывать лишь эти поверхностные семантические пласты, которые реализуются в многочисленных номинациях игры. Для понимания ее сущностных основ в языке традиционной духовной культуры следует обратиться к ее глубинным смыслам, которые выявляются на уровне мотивационного значения. Именно здесь содержится интерпретационный компонент Игры, связанный с ее оценкой с точки зрения жизненных ценностей и поведенческих установок традиционной духовной культуры.

В этом отношении чрезвычайно показательными являются номинации Игры, соотносящиеся с другими корнями (ср. *дурить* 'играть в какую-либо игру' Петерб.: *Пойдемте в пряталки дурить* СРНГ 8: 264; *гулять* 'играть' Олон., Смол., Брян., Орл., Курск., Тул., Калуж., Южн., Дон., СРНГ 7: 224; *гуляться* 'играть' Курск., СРНГ 7: 225).

Привлечение образований, обнаруживающих семантические параллели с Игрой, помогает выявить коннотативный компонент глубинной семантики Игры (ср. *жировня* 'игра, возня с шумом и хохотом' Пенз., Тамб., Курск., СРНГ 9: 185 и *жировать* 'предаваться разгулу' Арх., Ворон., СРНГ 9: 184; или *гулять* 1) 'играть' Олон., Смол., Брян., Орл., Курск., Тул., Калуж., Южн., Дон; 2) 'насмехаться' Нижегород., СРНГ 7: 224; *дурить* 1) 'играть в какую-либо игру' Петерб.; 2) 'обманывать, надувать' Курск., Краснодар., СРНГ 8: 264).

Этот глубинный аспект семантики Игры подсказывает пути ее осмысления языком традиционной духовной культуры. Все эти имена содержат этнолингвистически значимые факты, ибо они позволяют обнаружить не только позицию субъекта, но и приоритетные установки русской традиционной культуры.

И здесь мы должны признать, что точки зрения нравственных императивов этой культуры Игра явно входит в противоречие с этическим нормами, принятыми в обществе, так как человек, обнаруживающий склонность к игре, отторгается социумом как не отвечающий его нравственным устоям (ср. *игреливый* 'ветреный, легкомысленный, безнравственный' Дон, СРНГ 12: 70; *игрец* м. и ж. 'прозвище грубого невоспитанного человека' Тамб., Вят.: *Ишь какая чванливая; все лается по-собачьи, уж така игрец, право игрец* СРНГ 12: 70), ибо он нарушает этику межличностных социальных взаимодействий (ср. *играть* 'насмехаться, издеваться' Карел., СРГК 2: 265 // 'издеваться, злорадствовать, тешиться' Арх., Ряз.: *А знает, никакой у меня заступы нет, он весь век надо мной играет* // 'обманывать' Ряз., СРНГ 12: 67; *игратся* 'глумится, насмехаться, издеваться' Арх.: СРНГ 12: 69; *выгаляться* 'играть, шутить,

насмехаться' Пск., СРНГ 5: 263; *дичать* 1) 'играть'; 2) 'распутничать' Перм.: *Баба совсем испортилась, дичит да и только* СРНГ 8: 68; *гулять* 1) 'играть' Олон., Смол., Брян., Орл., Курск., Тул., Калуж., Южн., Дон; 2) 'заниматься разбоем' Курск., СРНГ 7: 224).

Мир Игры в языковом сознании человека традиционной культуры предстает как мир во многом придуманный, в этом мире «как будто» нет ничего настоящего, поэтому и чувства в нем лишь «разыгрываются», в результате чего обнаруживается их несоответствие этическим нормам общества (ср. *играть* 'находиться в близких, интимных отношениях' Север., Олон., Новг., Твер., Перм., Урал., Челяб., Ряз.: *Уж как играл с Манькой... его в армию взяли, она с ним поехала и ночевала там, а он ее всю испытал и изуверил и взял Клашку, ведь играл с ней, думали ведь как жена, а вот не взял* // 'флиртовать, волочиться за кем-либо' Тамб., Свердл., СРНГ 12: 67; *в лоботу играть* 'быть в любовных отношениях' Яросл., СРНГ 17: 289; *игральщик* 1) 'молодой человек, ухаживающий за девушкой' Яросл., Иван.: *Вот какая дура девка: по игральнице ревет* 2) 'любовник' Вят., Костром., СРНГ 12: 66; *заигристый* 'влюбчивый' Ряз.: *За мужиками, за ребятами бегают, эта вот заигристая* СРНГ 10: 101).

Особенно ярко эта отрицательная коннотация Игры предстает в наименованиях, находящихся на периферии ментального поля Игры, но соотносенных с нею по смыслу (ср. *баловать* 1) 'заигрывать' Яросл., Ряз.; 2) 'дурно вести себя, распутничать, бесчинствовать' Вят., Костром., Петерб., Арх., Сев.-Двин., Яросл., Нижегород., Саратов.; 3) 'вступать в незаконную связь с женщиной' Яросл., СРНГ 2: 84; *баловень* 1) 'любовник' Арх.; 2) 'распутник, негодяй' Яросл., Курск., СРНГ 2: 85; *баловка* 'женщина дурного поведения' Новг., СРНГ 2: 85; *жировать* — это не только играть, но и 1) 'волочиться за женщинами' Кубан., Калуж., Ворон., Брян.; 2) 'находиться в любовной связи с кем-либо' Тамб., СРНГ 9: 184, а *жировик* — это 'внебрачный ребенок' СРНГ 9: 185).

В этом отношении Игра дает ключ к пониманию нравственности как важнейшей социально-психологической категории национального самосознания. Эти номинации свидетельствуют о том, что «играть в лоботу» до вступления в брак было «позором и бесчестьем» не только для девушки, но и всей ее семьи, и «непозволенные любовные связи считались непростительным и незаможным грехом» [Забылин 1880: 538]³.

³ Ср. в связи с этим следующие этнографические свидетельства: «Из многочисленных и разнообразных источников XIX в. четко выступает решительное

Соотнесенность Игры с социальными нормами общества особенно явственно предстает в ее отношении к производительной деятельности человека, а именно к Трудю. По своей природе Игра не утилитарна, она не является практически полезной деятельностью, поэтому противопоставляется труду как деятельность бесполезная, не связанная с удовлетворением жизненных потребностей человека (если только это не сезонные сельскохозяйственные игры, выполняющие особую, магическую функцию), и в этом смысле она оценивается отрицательно (ср. *барыньку играть* 'ничего не делать' Костром., СРНГ 12: 67; *вертуна играть* 'уклоняться от дела' Пск., СРНГ 4: 155; *гулять* 'сидеть без дела' Тул.: *Сидит тетка Матрена с Панькой и говорит: «Иди к нам гулять, Митя, иди к нам в избу гулять»* СРНГ 7: 224; *гуляга* 'лентяй' Твер., Пск., СРНГ 7: 222; *гуляшки* 'праздное времяпрепровождение' Волог., Брян.: *Гуляшками век не пробавишься: ныне гуляшки, завтра гуляшки, находишься без рубашки* СРНГ 7: 226; *жириться* 'бездельничать, тунеядствовать' Оренб., СРНГ 9: 182; *красоваться* 1) 'идти гулять, играть' Волог.; 2) 'жить, не занимаясь тяжелым трудом' Смол., СРНГ 15: 197; *потешный* 'живущий в удовольствиях' Смол., СРНГ 30: 281).

Чем же объясняются эти отрицательные коннотации, сопутствующие семантике Игры? Почему несмотря на то, что Игра — это веселье и радость, имена, попавшие в семантическое поле Игры, приобретают, как правило, отрицательные коннотации?

Думается, что корни такого отношения к Игре следует искать в тех вековых традициях, которые были привиты русской культуре христианством. Мир русской культуры, и особенно культуры традиционной, окажется непознанным, если не принять во внимание место и значение, отводимое в нем христианству.

В соответствии с христианскими традициями всякая Игра воспринималась как бесовское наваждение (ср. др.-рус. *играць* 'дьявол' СРЯ XI–XVII 6: 83), как проявление язычества (ср. др.-рус. *игра* 'ритуальные языческие песни, пляски' СРЯ XI–XVII 6: 79; *игранье*

осуждение русским крестьянством добрачных связей. Если такое и случалось, то как исключение, и всегда повсеместно встречало отрицательную оценку общественного мнения деревни, ибо потеря девственности считалась большим грехом... Если же рождался внебрачный ребенок, то в течение года после его рождения грешницу... не пускали на беседу (т. е. на собрание молодежи, посиделки. — Т. В. см. [СРНГ 2: 262]). Да и по истечении года другие девушки „чурались дружить с ней“, опасаясь, что про них может пойти дурная слава. Ее могли вывести из беседы со словами: „Тебе, родихе, здесь не место“ [Громыко 2000: 353].

‘исполнение ритуальных языческих песен, плясок’ СРЯ XI–XVII 6: 81; игрище ‘празднество с играми, забавами, песнями как ритуальный языческий обряд’: *схожахуся... на плясанье и на вся бѣсовская игрища и ту ѹмыкаху жены собѣ*, — говорится в Повести временных лет, СРЯ XI–XVII 6: 83; играти ‘участвовать в играх, плясках как ритуальных языческих обрядах’ СРЯ XI–XVII 6: 81)⁴. Поэтому «церковное песнопение, обращенное к Богу, несомненно чище игранья и бесовского пенья и блудного глумленья с плясаньем и плесканьем в ладоши в „Ответах“ Иоанна 1080 г.» [Колесов 2001: 16], ср. в связи с этим следующий пример, иллюстрирующий глагол *играть* ‘петь песни’ в сегодняшней жизни: *Поют только в церкви, в других случаях играют, играют и печальные песни* (Дон., СРНГ 12: 67).

Такой взгляд на Игру до сих пор сохраняется в диалектах, о чем говорит устойчивое соотношение Игры с нечистой силой (ср. *игрец* ‘нечистый или злой дух, бес, домовый’ Орл., Курск., Ворон., Тул., Тамб., Пенз., Дон., Ряз., СРНГ 12: 70; *жировик* ‘нечистый дух, домовый’ Олон., СРНГ 9: 185; *дурной* ‘злой дух, нечистая сила’ Ворон., СРНГ 8: 270; *дурнач* ‘черт’ Калуж., СРНГ 8: 268, ср. в связи с этим и русскую пословицу: *Бог дал попа, а черт — скomorоха* Даль).

С точки зрения народного сознания эта одержимость злым духом разрушает человека, становясь причиной его болезней (ср. *игрец* 1) ‘истерический припадок, сопровождаемый криком’ Курск.; 2) ‘паралич ног’ Дон., Ряз., СРНГ 12: 70; *выигратъся из ума* ‘сойти с ума’ Вят., СРНГ 5: 285; *дурной* 1) ‘нездоровый, больной’ Юрьев., Влад., Калуж.; 2) ‘сумасшедший, ненормальный’ Вят., Волог., Сев.-Двин., Тобол., Иркут., СРНГ 8: 270).

Эта соотнесенность Игры со злом проявляется и в различных формулах проклятий (ср. *Игрец тебя возьми (изломай, подыграй)*

⁴ «Это ли от вас честь Богу, — восклицают авторы многочисленных христианских поучений, приписываемых Иоанну Златоусту, Ефрему Сирию и другим учителям церкви, — это ли Богу воздаете, разве в плясании и в плескании слава Божия? Все ваши поступки должны быть направлены к прославлению Божию, а в играх дьяволу почет и слава». Приводя эти высказывания, Н. М. Гальковский замечает: «Наша древняя литература главным образом состояла из переводов с греческого, вследствие чего византийские взгляды и традиции господствовали на Руси. Византийская аскетическая литература осуждала светские развлечения и представителей их мимов. Вслед за нею и русское духовенство стремилось об искоренении у нас игр, песен и плясок, так как они шли в явный разрез с монашеско-аскетической моралью, заимствованной нами из Византии» [Гальковский 2000: 316, 330, 332].

‘черт тебя возьми’; *Игрец ее знает* ‘черт ее знает’ Ворон.; *Игрец с тобой* ‘черт с тобой’ Ряз., СРНГ 12: 70 и др.).

О связи Игры с миром языческих представлений свидетельствуют и многочисленные номинации различных языческих **праздников** (ср. *игрища* ‘святки, праздничное время от рождества до крещения’: *Игрища были зимой, две недели после рождества. Вот игрища пройдут и начиналось веселье, гаданье* Орл., СОГ 4: 133; *переигры* 1) ‘неделя вслед за троицыным днем’ Калуж.; 2) ‘первый день «русальской» недели, предшествующей троицыну дню’ Калуж.; 3) ‘игры и песни русалок, которыми заканчивается по народному поверью последний день их жизни в лесу’ Орл., СРНГ 26: 111; *заигрыш* ‘народное название вторника масляничной недели’ Пск., Смол., СРНГ 10: 101) или **праздничных языческих гуляний** (ср. *игрище* ‘святочное гулянье’ Нижегород., Смол., Вят., Пск., Брян., Костром., Волог.: *На игрищах бывают и ряженые* СРНГ 12: 71; *жирово* ‘колядки’ Свердл., СРНГ 9: 185) со всеми их атрибутами (ср. *обыгранное дерево* ‘украшенное дерево, вокруг которого на Троицу водят хороводы, а затем бросают в реку’ Волж., СРНГ 22: 283; *игорка* (в *игорки* ходить) ‘рядиться, ходить ряжеными’ Карел.: *В святки-то ходили в игорки* СРГК 2: 265; *гуляльщик* ‘ряженный в святки’ Арх., СРНГ 7: 222).

К языческим обрядам относятся и бытующие до сих пор на Руси игры, характерные для «переходных точек календаря (периода солнцеворота, начала и конца года, сельскохозяйственных работ, сезона выгона скота и т. п.), кризисных и «переходных» ситуаций в жизни социума и отдельной личности (рождение, смерть, болезнь, вступление в брак или в более престижную социовозрастную группу)» [Морозов СД/2: 381], ср., например, игры, в которых изображается процесс выращивания и обработки сельскохозяйственных культур (*засевать просо, помолотки, жнивные игры*) или весенние игры с деревцем обрядовым — *завивать березку, заламывать березку, завивать косу, поскотину ломать* и др.).

К языческим игровым сценариям восходят и существующие **свадебные обряды**: само слово *игра* в псковских говорах до сих пор имеет значение ‘свадьба’ (ср. *игра* ‘свадьба’// ‘свадебная песня’ Пск., СРНГ 12: 65; *гулянье* ‘свадьба’ Пенз., Смол., СРНГ 7: 222), ср. также *переиграть* ‘справлять свадьбу, соблюдая старые обряды’ Арх., СРНГ 26: 111; *заигрывать игру* ‘начинать свадьбу’ Пск.: *Благослови, Христос, игру заигрывать, игру свадебную* СРНГ 10: 101; *обыгравание* ‘песни, величающие гостей на свадьбе’ Тамб., СРНГ 22: 283; *обыгранная песня* ‘величальная песня,

ее поют на смотринах' Пск., СРНГ 22: 283), а выражение *играть свадьбу* является древним осколком языческого восприятия брака⁵, ибо в представлении древнерусского человека «не освященный церковью брак — всего лишь *таинопоимание* и потому недействителен» [Колесов 2001: 17].

С Игрой связано 'отмечание помолвки жениха и невесты' (помолок *играть* Дон., СРНГ 29: 222; *играть пьяницу* 'в свадебном обряде «пропивание» невесты во время сговора' Дон, СРНГ 33: 208), 'гуляние молодежи в доме жениха накануне свадьбы' (*игрище* Волог., СВГ 3: 4), 'свадебный обряд прощания с невестой' (ср. *игра свадебная* Перм., СРНГ 12: 65; *обызгрывать невесту* 'прощаться с невестой, исполняя свадебные песни' Казаки-некрасовцы, Дон., СРНГ 22: 283; *зори играть* 'обряд прощания невесты с подругами на заре' Урал., СРНГ 11: 345) 'последний день свадебного гуляния у невесты' (*игра* Орл.: *Это последняя гулянка у невесты, последняя у невесты игра* СОГ 4: 132), названия различных свадебных персонажей (ср. *поигрица* 'в свадебном обряде подруга невесты' Смол., СРНГ 28: 344; *игрица* 'женщина, приглашенная на свадьбу для исполнения песен, частушек' СОГ 4: 133) и т. д.

Следует, однако, признать, что этот языческий подтекст Игры как в свадебном обряде, так и в различных календарных праздниках уже не воспринимается языковым сознанием русского народа: игры и пляски продолжают существовать, хотя их языческого смысла никто уже не понимает.

Отрицательно-оценочная семантика, устойчиво сопровождающая как имена с корнем *игр-*, так и с другими корнями, обнаруживающими семантические параллели с игрой, свидетельствует о том, что в языке русской традиционной культуры Игра не имеет высокого статуса, и в этом смысле народная культура остается верной аскетической этике православия, в которой Игра и веселье в целом не получали одобрения (ср. в связи с этим наставление св. Ефрема Сирина: не въ игръхъ весели, а въ наказаниихъ дрясели СРЯ XI–XVII 6: 84)⁶. А в одном из поучений XVI в. прямо

⁵ Так, в частности, «из правил митрополита Иоанна II известно, что в поколениях внуков и правнуков Владимира венчание оставалось прерогативой социальной элиты. Простой же народ продолжал „играть“ свадьбы без попа (показательно, что этот глагол употребляется только с существительным „свадьба“ и не применяется ни к какому другому празднику» [Панченко 2000: 322].

⁶ Ср. в связи с этим следующее замечание Н. М. Гальковского: «Духовные народные стихи, служащие выражению народного религиозного мирозерцания, отрицательно относятся к забавам, пению и пляскам. В стихе о страшном суде

говорится: богъ повелѣ намъ каятися о грѣхъ нашихъ и плакати, мы же смѣемся и дрючимся (гордимся) и ұслажаемся, яко съвинны (СРЯ XI–XVII 4: 359).

И «Домострой» изгоняет из быта «любые игровые проявления, будь то языческие игрища или игры типа шахмат, относя все это к сфере бесовского. Единственный признаваемый вид праздника — пир — и тот рассматривается не с точки зрения удовольствия и отдыха, а с точки зрения забот хозяина дома по его устройению и его благолепию» [Найденова 2003: 139].

Поэтому 'играть' в русских диалектах — это *дурить* (ср. также *дуравий* 'веселый, радостный' Петерб., СРНГ 8: 263), *баловать*, а жизнь, полная Игры — это *баловство* (ср. *баловство* 'разгульная жизнь, кутеж, воровство' Моск., Костром., СРНГ 2: 85).

О влиянии христианской традиции на формирование семантического поля Игры свидетельствует и тот факт, что Игры (в том числе и свадебные) в традиционной культуре были строго регламентированы во времени: так, в частности, запрещались игры во время поста, после Крещения и Русальского заговения, во время праздничной заутрени и т. д.: «...у русских известны рассказы о провалившейся под землю избе с молодежью, игравшей во время поста» [Морозов СД/2: 381], поэтому в языке традиционной культуры встречается немало названий игр, маркированных во времени (ср., например, *лубок* 'пасхальная игра катания яиц по желобку' Дон., СРНГ 17: 173 или святочные игры *олень*, *лось*, *лошадь*, *межовка*, *мельница* и др.).

Отрицательное отношение к Игре объясняется не только влиянием христианства. Оно лежит в основе традиционной культуры, ибо эта культура является прежде всего культурой хозяйственной деятельности, и опыт хозяйствования, Труд являются базой ее созидательных ценностей (в то время как Игра — это *непродуктивная* деятельность человека, и такая характеристика содержится в самом ее определении). Не случайно *жить* в языке русской традиционной культуры — это 'работать' (Калуж., Свердл.: *Она в больнице живет медсестрой*), 'иметься, быть в наличии' (Твер., Арх., КАССР, Беломор., Краснояр.: *Оногды в кооперативе живут крендели* СРНГ 9: 194), *жительство*м *жить* 'обзаводиться хозяйством' (Иркут., СРНГ 9: 198) и *житье-бытье* 'имущество,

помещено такое обращение к грешникам: „Вы в гусли-свириели играли, скакали, плясали — все ради дьявола“. В стихе о грешной душе сказано, что она „под всякие игры много плясывала, самого сатану воспотешивала“. „Песни и пляски от сатаны“, — говорят старообрядцы» [Гальковский 2000: 329].

богатство' Олон., Арх. (ср. *А двенадцать годов по кабакам он гулял, пропил-промотал все жите-бытие свое* СРНГ 3: 356).

Характерно, что в семантическом поле Жизнь представлены такие смыслы как 'дом' 'имущество' 'домашнее хозяйство' 'скот' 'лошади' 'достаток' (ср. *жизнь* 1) 'имущество' Смол., Ряз.: *Всю жизнь распродали*; 2) 'средства к существованию, необходимые для жизни' Влад., Калуж., Моск.: *Чем ни торгуют на ярмарке! Там все, вся жизнь*; СРНГ 9: 172; *живот* 1) 'жизнь' Волог., Беломор., Арх., Влад., Тул., Костром., Урал., Том., Ворон.; 2) 'имущество, пожитки' Ряз., Ворон., Моск., Влад., Нижегород., Яросл., Новг., Петерб., Онеж., Арх., Печор., Север., Волог., Вят., Перм., Свердл., Челяб., Урал., Том., Тобол., Енис.; 3) 'домашний скот (преимущественно лошади)' Яросл., Костром., Арх., Онеж., Ленингр., Вят., Белозер., Новг., Твер., Великолукск., Пск., Смол., Пенз., Тул., Курск., Орл., Ворон., Оренб., Перм., Краснояр.; СРНГ 9: 156; *животина* 'имущество, пожитки' Ряз., СРНГ 9: 159; *живность* 1) 'жизнь' Олон., Сев.-Двин., Арх., Яросл., Костром., Смол., Моск., Тул., Перм., Свердл., Амур., Иркут.; 2) 'домашнее имущество' Ряз., СРНГ 9: 152; *жира* 1) 'жизнь, существование' Олон., Волог.; 2) 'домашнее хозяйство' Олон., Онеж., Арх., СРНГ 9: 181; *жирушка* 'жизнь, жите' Олон., СРНГ 9: 187 и *жирья жить* 'жить в полном довольстве' Арх., Новг., СРНГ 9: 187; *жирушка* 'изба' Север., СРНГ 9: 187; *жирова* 'имущество, состояние' Арх., Волог., Олон., Волог., СРНГ 9: 183; *прожитки* 'состояние, имущество' Олон., Волог., Пск., Краснодар., СРНГ 32: 136; *прожиточно* 'богато, зажиточно' Волог., Арх., СРНГ 32: 136). С этими смыслами связана и внутренняя форм слов *пожитки* и *нажительство* Моск., Ворон.; *нажить* Новг.; *нажитье* 'то, что нажито, приобретено' Ворон., СРНГ 19: 272. *Проигратся* же — это 'прожить, издержаться' (Тамб., СРНГ 32: 144).

Поэтому праздное времяпрепровождение как основа жизни в традиционной русской культуре не одобряется (ср. русскую поговорку: *Играть не устать, не ушло бы дело* Даль, ср. также *ваган* 'прозвище ленивого человека' Волог., Арх., СРНГ 4: 9 и *вагаться* 'играть' Волог., СРНГ 4: 10; *погульливый* 'любящий погулять, попраздновать' Том., Тобол.: *Девки-то больно погульливы* СРНГ 37: 318; *празднователь* 'гуляка' Иван., СРНГ 31: 64)⁷.

⁷ В этой связи заслуживает внимания тот факт, что даже в играх присутствуют элементы труда. Так, например, «на посиделках нередко обыгрывалась тема умения девушки-невесты управляться с разными делами по дому и мастерство ее в рукоделии. Когда парни выбирали в игре одну девушку, остальные деви-

Не случайно антропоморфные дериваты от глагола *гулять*, обнаруживающего семантический параллелизм с глаголом *играть*, имеют чаще всего отрицательные коннотации (ср. *гуля* 'беспечный, праздный человек' Свердл., СРНГ 7: 221; *гулява* 'гуляка, любитель гулять' Волог., СРНГ 7: 221; *гулявица* 'гулящая женщина' Волж., СРНГ 7: 221; *гуляга* 1) 'пьяница, гуляка' Пск., Твер.; 2) 'лентяй' Пск., Твер., СРНГ 7: 222; *гулян* 'гуляка' Иван., СРНГ 7: 222; *гулящик* 1) 'гуляка' Пск.; 2) 'пьяница' Ср. Урал, СРНГ 7: 223; *гуляха* 'гулящая женщина' Яросл., СРНГ 7: 225; *гуляшка* 'развратная женщина' Олон., Ср. Урал, СРНГ 7: 226 и др.), и эти отрицательные коннотации, как правило, устойчиво сохраняются во всех именах, втянутых в семантическое поле Игры (ср. *продуденить* 'проиграть' Пск., Твер., СРНГ 32: 126 и *продудень* 'ловкач, проныра' Калин., СРНГ 32: 126; *прожогнуть* 'проиграть, прогулять' Сев.-Двин., СРНГ 32: 137 и *прожога* 'хитрый, изворотливый человек, обманщик' Арх., Пск., Забайк., СРНГ 32: 137).

Итак, язык русской традиционной духовной культуры свидетельствует о том, что отношение к Игре в этой культуре неоднозначное.

С одной стороны, Игра воспринимается как веселье и праздник жизни, в отличие от будней с их тяжелыми заботами о хлебе насущном. Способствуя реализации жизненных сил человека, она доставляет ему радость, и в этом смысле предстает как одна из ценностей его бытия.

С другой стороны, с точки зрения жизненных и поведенческих установок традиционной духовной культуры Игра противоплагается самой жизни, в которой существование человека — это борьба за самосохранение и выживание, поэтому главной ценностью в иерархической структуре ценностных ориентаций и практических установок традиционной культуры является Труд, а не Игра. Отсюда стремление отграничить дело от Игры. Не случайно Игра (как и любой праздник) имеет свои временные ограничения (о чем, пожалуй, лучше всего свидетельствуют русские пословицы: *Делу время — потехе час* или *Пели пели, да есть захотели, жить весело, да есть нечего* Даль).

цы задорно пели: „Благо бесова уroda со двора сволокли: не ткаха была, не шелковница, не по воду хожайка, не шей варя, не хлеба печая...“. На что парни отвечали: „Мы станем учить-переучивать... у нас будет пряха, у нас будет ткаха, шелковница, полушелковница, по воду хожайка, шей варя, хлеба печая...“» [Громыко 2000: 373–374], ср. также детскую игру «в конопле», в которой обыгрывается вымачивание и просушка конопли в бане.

И хотя Труд — это мучения и страдания человека (ср. *трудиться* 'долго быть больным, страдать какой-либо тяжкою болезнью' Волог., Пск., Опыт, 1852: 233; *трудяться* 'мучиться, долго страдать' Волог., Даль 4: 437, а глагол *страдать*, *страдавать* в севернорусских диалектах имеет значение 'усиленно работать, трудиться'), и само «время его — *страда* — своим обозначением отсылает к теме страдания, т.е. он понимается как нечто вынужденное, принудительное (*нужда*, *нудить*), и в этом смысле он не просто бремя, но и проклятие человеческой жизни» [Топоров 1995: 704], однако именно труд является культурной НОРМОЙ ЖИЗНИ. Поэтому функциональное назначение Игры — снятие трудового перенапряжения. В представлениях языка традиционной культуры Труд составляет основу не только благополучия, но и нравственности человека, ибо он формирует глубинный стандарт поведения, и человек, не обнаруживающий склонности к труду, т.е. нарушающий трудовую этику, отторгается социумом как не отвечающий нравственным устоям общества⁸.

Таким образом, Игра в языке русской традиционной культуры — внутренне коллизийна, ибо в ее осмыслении переплелись сакральное и профанное. Сакральное апеллирует прежде всего к этическим нормам бытия человека, в архетипе межличностных отношений которого ИГРЕ нет места, ибо здесь все ненастоящее (ср. *наигрыш* 'фальшь' Урал.; *наигрыш вести* 'хитрить, фальшивить' Урал, СРНГ 19: 294), отсюда устойчивая неприязнь ко всякому лицемерию (*лицемерищик* 'лицемер' Саратов., Нижегород., Ярослав.: *Правду говорит пословица, что лицемерищики богу молятся, а чертям веруют* СРНГ 17: 85), а профанное — к прагматическим, ибо в языковом сознании человека традиционной культуры именно Труд является смыслом его жизни.

В этом отношении концепт Игра является еще одним убедительным свидетельством того, что русская традиционная духовная культура — это культура синкретическая, сохраняющая преемственность, идущую из глубины веков, в ее обиходе «явно и полнокровно» проявляется и языческая, и православная культура русского народа. На это указывал и Н. И. Толстой, который,

⁸ В связи с этим сошлюсь на статью С. М. Толстой, которая, рассматривая семантическое развитие слов синонимического ряда, связанного с семантикой труда, пришла к чрезвычайно интересному выводу о том, что «лексема *trud- покрывает своей семантикой весь жизненный путь человека — от рождения в трудах и муках (ср. сх. трудити се 'рожать') через непрерывный труд всей жизни до последних смертных мук, ср. блр. Тата сільна трудніўся, пакуль умёр» [Толстая 1998: 27].

говоря о различии в развитии материальной и духовной культуры, писал: «Если материальная культура в принципе в своей истории, в своем развитии сменяет одну форму другой, замещает одно другим (типы орудий, тип керамики, тип построек, оружие, утварь и т. п.), то духовная культура, принимая новое, в значительной мере сохраняет старое, устанавливает формы сосуществования нового со старым, наслаивает одно на другое» [Толстой 1999: 37].

В осмыслении языком русской традиционной культуры Игры отразился «уклад бессознательной духовности» (И. Ильин) русского народа. Языковая концептуализация этого феномена является прекрасной иллюстрацией мысли Н. Бердяева о том, что «душа русского народа была сформирована, с одной стороны, православной церковью и получила религиозную формацию, но с другой стороны, в ней оказывается очень сильный природный элемент, связанный с необъятностью русской земли, с безграничностью русской равнины... В типе русского человека всегда сталкиваются два элемента... первобытное, природное язычество, стихийность бесконечной русской земли и православный, из Византии полученный аскетизм, устремленность к потустороннему миру...» [Бердяев 1918: 8].

ЛИТЕРАТУРА

- Бердяев 1918 — *Бердяев Н. А.* Национальность и человечество // Судьба России. М., 1918.
- Гальковский 2000 — *Гальковский Н. М.* Борьба христианства с остатками язычества в Древней Руси. М., 2000.
- Громыко 2000 — *Громыко М. М., Буганов А. В.* О воззрениях русского народа. М., 2000.
- Даль — *Даль В. И.* Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. М., 1978–1980.
- Забылин 1880 — *Забылин М.* Русский народ, его обычаи, обряды, предания, суеверия и поэзия. М., 1880.
- Кармин 1997 — *Кармин А. С.* Основы культурологии. Мифология культуры. СПб., 1997.
- Колесов 2001 — *Колесов В. В.* Древняя Русь: наследие в слове: Добро и Зло. СПб., 2001.
- Морозов СД — *Морозов И. А.* Игры народные // Славянские древности. М., 1999. Т. 2.
- Найденова 2003 — *Найденова Л. П.* Мир русского человека XVI–XVII вв. М., 2003.

- Панченко 2000 — *Панченко А. М.* О русской истории и культуре. СПб., 2000.
- Толстая 1998 — *Толстая С. М.* Труд и мука // Язык Африка Фульбе. Сборник научных статей в честь А. И. Коваль. СПб., 1998.
- Толстой 1999 — *Толстой Н. И.* Этногенетический аспект исследований древней славянской духовной культуры // *Толстой Н. И.* Избранные труды. М., 1999. Т. 3.
- Топоров 1995 — *Топоров В. Н.* Святость и святые в русской духовной культуре. М., 1995. Т. 1.
- СВГ — Словарь вологодских говоров. Вологда, 1983–2000. Вып. 1–9.
- СОГ — Словарь орловских говоров. Ярославль; Орел, 1989–2001. Вып. 1–12.
- СРГП — Словарь русских говоров низовой Печоры. СПб, 2003. Т. 1.
- СРНГ — Словарь русских народных говоров. М.; Л. (СПб.), 1965–2003. Вып. 1–37.
- СРЯ — Словарь русского языка XI–XVII вв. М., 1975–. Т. 1–.
- СЭС — Советский энциклопедический словарь. М., 1979.
- ФЭС — Философский энциклопедический словарь. М., 1997.

ИГРА В ФОЛЬКЛОРЕ СЕВЕРНЫХ СЕЛЬКУПОВ

В статье рассматривается место и роль игры в фольклорных текстах северных селькупов. Материалом анализа служат шесть корпусов фольклорных текстов, записанных на протяжении XX в. и представляющих четыре различных говора этого диалекта. Общий объем корпусов около 80 000 словоупотреблений¹.

Игра в селькупских фольклорных текстах далеко не редкость. Играют дети и взрослые, мужчины и женщины, живые и мертвецы, люди, боги и черти. Чаще это традиционные игры, когда-то распространенные среди селькупов и соседних сибирских народов, а сегодня почти забытые — подбрасывание палочек (*ogarsa ro*), подбрасывание и ловля кольца на палку (*aŋkaro*), игра в чурки, напоминающая городки (*saŋkaro*), связывание и освобождение от пут (*kyrykol'simpygo* 'заматываться, связываться'), перетягивание суставной косточки оленя (*štät ūpyl kocyŋ šitty nāqqalqo* 'оленья суставную косточку перетягивать'), различные состязания

Работа выполнена в рамках проекта «Языковые союзы Евразии и этнокультурное взаимодействие», ПФИ Президиума РАН № 10002-251/П-23/238-243/020703-974.

¹ Анализируемый материал состоит из шести следующих корпусов: 1) 11 текстов, записанных Г. Н. Прокофьевым в пос. Янов Стан Туруханского района в 1925–1928 гг. (два текста опубликованы в [Прокофьев 1935, 101–103], остальные 9 взяты из архива Л. А. Варковицкой); 2) 94 текста, записанные Л. А. Варковицкой в 1941 г. на Верхней и Нижней Байхе (Туруханский район) (архив Л. А. Варковицкой, описание см. в [Кузнецова, Хелимский 1989]); 3) 28 текстов, записанных участниками селькупских экспедиций отделения структурной и прикладной лингвистики МГУ им. М. В. Ломоносова в поселках Красноселькупского района Ямало-Ненецкого автономного округа в 1970–1977 гг. (опубликованы в [Кузнецова и др. 1993]); 4) 40 текстов, записанных автором в поселках Ратта, Толька и Красноселькуп Красноселькупского района Ямало-Ненецкого автономного округа в 1996 и 2002 гг. (опубликовано семь текстов этого корпуса [Казакевич 2000; 2002; Kazakevitch 2001; Мифология 2004], русский перевод еще двух текстов опубликован в [Казакевич 1998]); 5) 33 текста, записанные автором в поселках Совречка, Фарково и Бакланиха Туруханского района Красноярского края в 1998–1999 и 2003 гг.; 6) 20 текстов, записанных в пос. Толька Пуровская и Тарко-Сале Пуровского района Ямало-Ненецкого автономного округа в 2000–2001 гг. (опубликовано два текста в [Казакевич 2002; 2003]).

в ловкости (*antaltyqo* 'бороться, состязаться'), но также привнесенные со стороны — шашки (*topas*), карты (*kosyrtyqo* 'играть в карты' от русск. *козырь*).

Селькупский глагол *s̄ntytyr* с общим значением 'играть' имеет изобразительный (идеофонический) корень *s̄n-*, оформленный суффиксом двухактно-финитного способа действия *-tyr* (селькупские глаголы, оформленные этим суффиксом, описывают процессы, состоящие из двух частей — действия и противодействия или начала и окончания действия; *-qo* — показатель инфинитива). 'Играть во что-то' и 'играть с кем-то' равно выражаются существительным в форме инструментального падежа (показатель *-sä*), передающего также значение комитатива: *caŋkarosä* (Instr) *s̄ntytyr* 'играть в чурки', *ijałasä* (Instr) *s̄ntytyr* 'играть с ребенком'. Глагол *s̄ntytyr* не используется для описания игры на музыкальных инструментах.

Играют представители всех возрастов, однако только в отношении детей игра рассматривается как нормальное занятие, не вызывающее отрицательной оценки и не носящее никакого дополнительного смысла, детям играть положено:

- (1) *Šokaŋa konnä qarynyty s̄ntytyr*. *İjala konnä tanta, s̄ntytyr-lamṇṇqī*² 'Сучка на берег позвала (его) играть. Мальчик на берег вышел, играть стали' (Таз МГУ);
- (2) *Ukkyr contōqyt üŋkylytymaty — tımnaŋamy s̄ntytyrsa, sümyty mēl cāŋka* 'Однажды слушает — братишка-мой играл, (а теперь) звука от него совсем нет' (Таз МГУ).

Правда, и к детям, чуть только они немного подрастут, предъявляется требование если и не выполнять какую-то работу целиком, то, по крайней мере, хоть как-то помогать родителям. Существует популярный у многих сибирских народов, в том числе и у селькупов, сюжет о детях, которые не могли оторваться от игры и подать воды больной матери. Интересно, что рассказчик в описании поведения детей использует не глагол *s̄ntytyr*, а глагол *ücältyr* 'баловаться':

- (3) *Taryn mēlqa ücältyr p̄tytyn s̄ötqyt, m̄t̄ty asa s̄ert̄tytyn* 'Они все балуются в лесу, в дом не заходят' (В. Таз 2002).

² Примеры из архива автора даются в недетализованной фонетической транскрипции, близкой к фонематической, но отражающей основные фонетические особенности разных говоров и в основном совпадающей с транскрипцией, используемой в [Очерки 1980]; примеры, взятые из других архивных источников (записи Л. А. Варковицкой и Г. Н. Прокофьева), а также из изданных текстов сохраняют написание источников.

В конце концов мать превращается в кукушку и улетает от вечно играющих (балующихся), не желающих помогать ей детей.

Дети должны знать, что для игры существует свое положенное время. Ни в коем случае нельзя играть и шуметь после захода солнца, когда становится темно и по земле начинают разгуливать черти, которые могут явиться на шум, и тогда всем обитателям дома несдобровать. Обязанность всякой матери — научить своих детей следовать существующим запретам. Мать, играющая со своими детьми поздно вечером, подвергает себя и детей смертельной опасности. Не будучи скорректированным, подобное поведение может закончиться (и, как правило, заканчивается) трагически. Вот один из вариантов начала дидактической сказки, рассказывающей о том, до чего могут довести игры в ночное время:

- (4) *Okkyr tap tatty contoqyt ütyt tamnenka neläintysä sontyrqolamna. Naššak sontyrn̄tyt naššak lakynn̄tyt. Nətenka cāp kəttytü «Ija, səqla! pit qaitqo əqumpylyt?» Təpyt lakynn̄tyt* 'Однажды вечером лягушка со своими дочерьми играть стала. Так играют, так смеются. Девка сказала: «Тише, ночью почему шумите?» Они смеются' (Баиш.).

Увещевания положительной героини не помогают, и глупую мать, играющую со своими детьми в неположенное время, и ее несчастных детей съедает черт.

Для молодежи игра приемлема, но лишь в свободное от хозяйственных занятий время:

- (5) *Ilmaty! tujusyt cəngaposä s̄ntyrqolamn̄tyt* 'Молодые тунгусы в чурки играть стали' (Баиш.).

Игра в ущерб делу осуждается, так могут поступать только ленивые и нерадивые:

- (6) *A tōmnenkan ħelaty qonta, pōm aša pacaltyty, s̄ntyrna pōqyt, marqa ħetek, s̄ntyrna kanatysä, s̄ntyrna cēlym muqol'tiry, aj n̄l'syk tuŋyra* 'А томненки дочка спит, дров не рубит, играет на улице, большая девочка, играет с собаками, играет целый день и так дурака валяет' (Фарк.);
- (7) *N̄l' mannypaty copāqim̄y ħennāt ̄mt̄q̄i kosyrsä* (Instr) *s̄ntyrlä* 'Так смотрит: братья-мои впереди сидят, в карты играя' (Таз МГУ).

У взрослых фольклорных героев игра ради развлечения или демонстрации собственной удалости — далеко не самый частый вариант. Чаще целью игры становится расправа с противником. Игра как начало расправы — это игра-ловушка, в которую зама-

нивают доверчивого партнера и из которой тому уже не удастся выбраться. Например, сестра хочет избавиться от брата и коварно предлагает ему поиграть:

- (8) *Nyny okkyr tap ütyt niłcik esa: «Tīmñ'a, kussa na ni kurykołcimpylmyt». Tīmñaty niłcik kətyñyt «Mat nunycimpak». Təp yryk latymōtpa «Kussa, na ni kurykołcimpylmyt!» Nyny šenty suryt qopyp korellə kuryñyt tīmñamty. Tīmñaty laqaltoqyl'na, to səpelōlñyt. Nyny cüntyt məcəsdə kuryñyt. Mełty omtyca. Čəp paŋaŋty, ola kəsy. Nyny ħenñaty lakymōllə pond pakta. Kuntycika lamōtpa. Niłci serti jereci. Ħenñaty niłci kuraltympat «Kussa, racitty». Jereci sablap məntal'tukat* 'Потом однажды вечером так сказала: «Брат, ну-ка вот вместе привязываться будем». Брат ее так сказал: «Я устал». Она все еще лезет: «Ну-ка, вот вместе привязываться будем». Потом, ястреба шкуру изрезав, связала брата своего. Брат ее пошевелился, поразорвал. Потом лошади хвостом привязала. Навек сел. Лишь пошевелился — будто железо. Потом сестра его, рассмеявшись, на улицу выбежала. Довольно долго тихо сидел. Такой вошел еретик. Сестра его так ставляет: «Ну-ка руби». Еретик на саблю посматривает' (Баиш.).

В конце концов еретик зарубил-таки брата, однако это далеко не конец сказки: в конце добродетель торжествует, мертвые оживают, а порок наказан.

Еще пример: брат богатыря, убитого врагами при содействии его собственной жены, желая отомстить невестке, предавшей своего мужа, поначалу делает вид, что собирается на ней жениться, и приглашает поиграть:

- (9) *Ax može qapı aj niķ kətyñyt: «Oñā, kyssa myllej, sōntyrləj!» — «A kutar sōntyrtenti?» — «Piĵa tan myŋašij, neinta, mat tī qəp, nej, illa mynylāp, a tat topal neccə šitty qāntyp sōrylām nejinta»... Oñamty niłcyk sōryla šitty qānty, šitty ütyla oñamty šitty nytqylleinyt* 'Ах, тоже, вроде, опять так сказал: «Жена старшего брата, давай побалуемся, поиграем!» — «А как играть будем?» — «Вот ты сделаешь вот так: я сейчас березу, это, нагну, а твои ноги к двум березам привяжу, вот так»... Жену старшего брата так привязав к двум березам, (березы) отпустив, жену старшего брата надвое разорвал' (С. Таз 2002).

Как видим, игра для участников может иметь самые разные последствия, в том числе и малоприятные. История о том, как селькупы потеряли своих оленей, может служить иллюстрацией известной русской поговорки *Игра не доведет до добра*. Позволим себе пространную цитату:

- (10) *Ilympōqī qāl' ira šōlqumy' iran əptīsā nē. Ilympōqī somak, nānty aša tōtympōj. Ukkyr tō ūtyt ōmtōqī, qāl'ira nīl'(cyk) kətyŋyt: «Naššan na puršymōttak, ksa (ta) ōtāt ūpyl koccyŋ šitty nāqqalej, kuttyr-ñemi(j) pelat, pelaŋ missalentyŋty, na qumytkiŋiŋ ōtāt muntyk qŋntōtyt. A ōtäimti moly wərympati». A šōlqum ira nīl'(cyk) kətyŋty: «A kyssa, kun ej kocyŋlyty?». Qāl' ira kocyŋ, ūpyl kocyŋ laka karra na iŋtyty, wərqy pelaŋmyn ty na orqyltyt. A šōlqum ira kupa pelaŋmynty. Nyny šitty na nāqqaqolammyti. Naššan nāqqaŋty, naššan nāqqaŋty. Qāl' ira qapī wərqy kocyŋmynty, wərqy pelaŋmynty orqylpat, kocyŋ laka, kocyŋty missalnyty nē šōlqum iran utyn nōny tō! Nyny qaj! Qāl' iratkini? ōtāty muntyk qāl' iratkīn qəŋna 'Жили ненец с селькупом. Жили хорошо, друг с другом не ругались. Однажды вечером сидят вдвоем, ненец так сказал: «Так вот скучно, давай тянуть оленью суставную косточку, кто перетянет, тому человеку все олени отойдут». А оленей своих давно вместе держали. А селькупский старик так сказал: «А давай, где твой сустав?» Ненец, суставную косточку, свободную суставную косточку снизу взял, за большую сторону схватил. А селькуп за маленькую сторону. Потом оба вот тянуть стали. Так тянут, так тянут! Ненец, вроде, за большой сустав, за большую половину схватился, суставную косточку, суставную косточку выдернул вот из рук селькупа. Потом что! Ненцу, олени все ненцу отошли» (Таз 2002).*

Игра естественна для мира человека, но столь же естественна она и для иных миров, играют не только люди, но и духи, черти, чудовища:

- (11) *Qip moqynä cāp mēnteca — takky' emyty sā paŋyca sukultä innä syGyltenty. Qip nīlcik kətyŋyt: «Ämäl na qa innä syGyl'tenta?» — «Ašša, mat ämäp onty sōntyrlä me'ly nīlcik syroqympa» 'Человек назад лишь поглядел — северная мать обратно вот голая залезает. Человек так сказал: «Мать твоя почему вверх залезает?» — «Да нет, моя мать, играя, век так залезает»' (Баиш.);*
- (12) *Kyral' ēŋa, nūny cēlyt ētyl' peläk sēl'cy pūnā sōntyrtenty* 'Безлесно, потом на восточной стороне семь чудовищ играют' (Таз МГУ).

Ситуация игры — это нередко пограничная ситуация. Игра как бы открывает путь из мира людей в иной мир, мир духов. Пограничность может выражаться разными способами. Наиболее простой и очевидный — это принадлежность одного из партнеров по игре к миру людей, в другого — к миру духов. Мир духов может представлять, например, черт (*losy*), лесовичка (*macyt ima*) или ребенок, воспитанный мамонтом:

- (13) *Nätäŋka niŋcyk kätynyty* «*Kuccä mēlty koraŋanty?*» *Šokaŋa niŋcyk kätynyty*: «*Mat ijaŋasä s̄ntyrynak. Təm ila košar myqyt*» 'Нэтэнка так сказала: «Куда ты все время ходишь?» Сучка так сказала: «Я с ребенком играю. Он у мамонта живет»' (Таз МГУ).

Зачастую сыграть герою предлагают именно представители иного мира, обычно с целью заманить его в ловушку и погубить:

- (14) *Na sēcy pünä qəryntynty*: «*Ty tüäš, s̄ntyrylmyn!*» 'Эти семь чудищ позвали: «Сюда иди, давай поиграем!»'.

Игра с чертом может стать сюжетным стержнем фольклорного текста:

- (15) *Nyny na ija šötty qənnä. Šötqyt qältyryŋa. Mōtyr qənyty. Mōtty šerna. Stol tottynta aj šitty kameika tottynta. Stolyt iGyt kosar ippa. Qumty cəŋka. Kameikanty innä ōmta. Mōtyn yloqyny losy innä putyl'mōnna. Qōtqymyt okkyr sait. Niŋcik kätynyty*: «*Kussa, kosartylymyt!*» *Nyny kosartyqolamnōtyt* 'Потом этот мальчик в лес пошел. В лесу ходит. Чум увидел. В чум вошел. Стол поставлен и две скамейки поставлены. На столе карты лежат. Людей нет. На скамейку сел. Из-под двери черт выскочил. На лбу у него один глаз. Так сказал: «Ну-ка поиграем в карты!» Потом в карты играть стали' (Баиш.);
- (16) *Los ira kətyty* «*S̄ntyrlīj. Ne kuryqolcimpylī. Kurecity. Səpelōl-nyty. Nyny ija niŋcik kətyty* «*Ilca, ta aj sinty kurylä. Kuryty. Mēlty omtycəŋa* 'Черт старик сидит. «Отец мой меня послал за точилом». Черт старик сказал: «Играть будем. Привяжемся». Привязались. Поразорвал. Потом парень так сказал: «Дедушка, я и тебя привяжу». Привязал. Навек сидит' (Баиш.);
- (17) *Nyny s̄ntyryqolamnōtyt. S̄ntyrynōtyt. Ija losyp ylaltyt* 'Потом играть стали. Играют. Мальчик черта обыграл' (Баиш.).

Мало кто из людей способен сам предложить игру существам иного мира. Это может позволить себе лишь *знающий*, имеющий силу самостоятельно открыть проход между мирами, иными словами, сильный шаман. Большинство фольклорных героев-богатырей имеют шаманский дар. Вот пример вызова миру мертвых, который бросает Ёмпа, герой эпического предания, записанного Г. Н. Прокофьевым:

- (18) *Nyny catyty inDyty, qəllä lattaryt pōl' koryl lakal' myp qättylä qəndytqo tal'alDynyty. Nat kūnDy niŋcik laŋGyññi*: «*Lattaryt s̄nDyrlymyt!*» *Lattaryt innä paktylä təpyp cap orqylnōtyt, caŋal'*

utynDy kăcōqyt tokkymōtpyŋ tōl lakaŋ myp orqylnōtyt 'Затем коло-тушку свою взял, походя покойнищие деревянные амбары (т. е. надгробья), ударяя, в крошки изломал. В это время так кричал: «Покойники! Играть будем (давайте)!» Покойники, вверх вско-чив, его только схватят, одни лишь рук его на суставах нацеп-ленные берестяные штуки схватывают» [Прокофьев 1935: 103].

Иногда человек становится просто игрушкой в руках нечистой силы (в прямом смысле игрушкой), но даже в такой ситуации **знающий** способен повлиять на ход игры:

- (19) *Kănyrsyŋa orqyllä innä cattynōtyt. Nyny š'ittynDäl Kănyrsylam apstōtyt. Nyny š'ittynDäl sēlcī mōtyt qōDaryt kunDy nyllejōtyt kulnōlymBylā. Niŋcik tenyrBa: «Kos olä sēlcimDälyŋ kollimōtāqyt koš' olä utynDynōny mōtyt qōqyt illä aŋcīlāk». Ōtymynōy mōtyt qōqyt sēlcimDäl korry mōtāqynDy utynDynōny illä callymōnna (aŋca). Nyny ponä pakta karrä hurallä ütyŋ qāqōmyt illä callymōnny (patqyŋny)* 'Кенгырселю схватив, бросили. Потом вторично Кенгырселю накормили. Потом вторично вдоль семи сторон чума встали, кидать друг другу стали (как жребий, кидая, кому попадется Кенгырсея). Так думает: «Хоть бы (во время) седьмого оборота, хоть бы из руки его к двери чума вниз упал бы я». По его словам к двери чума (во время) седьмого поворота своего из рук его вниз соскочил (упал). Потом на улицу выскочил, под гору побежав, по проруби вниз соскочил (залез, нырнул)' (Прок.).

Пограничность ситуации может проявляться и в том, что игра приводит к роковым последствиям, например к гибели героя, т. е. его уходу в иной мир. Вообще жизнь участников нередко оказывается ставкой в игре.

Как нечто несерьезное игра может противопоставляться настоящему соревнованию **знающих**. Так, селькупский шаман с презрением отвергает предложение помериться силой с ненецким шаманом, демонстрируя способность протыкать собственное тело ножом, не причиняя при этом себе вреда (стандартное умение сильных шаманов), называя это игрой:

- (20) *Šōl'qumyŋ ira niŋ kətyŋyty «Mat, myta, niŋcyk ašša sōntyrtentak. Liš by samyŋ wərqy qētyr mōntylymyn, a nožom toŋko igraŋ'* 'Селькупский старик так сказал: «Я, мол, так не буду играть. Лишь бы, давайте самое большое шаманское умение измерим, а ножом только **играть**»' (Таз МГУ).

И все же, чем, по сути, являлись состязания шаманов в их шаманской силе, как не своеобразной опасной игрой, имевшей иногда весьма кровавые последствия — об этом рассказывают предания о больших шаманах, записанные в 1920-е гг. Г. Н. Прокофьевым.

Известно, что в начале XX в. сеансы шаманских камланий у селькупов нередко проводились не с какой-то специальной целью, а просто для «развлечения публики» [Прокофьев 1928], т. е. были чем-то вроде психотерапевтического представления, ролевой игры. Кроме того, часто описываемая в текстах игра, состоящая в том, что партнеры поочередно связывают друг друга и связанный старается освободиться от пут, отчасти напоминает действие, происходившее во время камлания в темном чуме, подробно описанного Е. Д. Прокофьевой [1981]. Во время этого камлания в помещении, где оно происходило, гасили очаг, входная дверь плотно завешивалась, чтобы создать полную темноту. Шамана связывали по рукам и ногам и сажали на медвежью шкуру посреди чума. Перед ним ставили железную миску или котел. В темноте присутствующие слышали сначала пение шамана, а затем бряканье железа и звуки шагов разных зверей, в образе которых, как считалось, появлялись духи, вызываемые шаманом, с которыми он вел беседу, задавая им вопросы и пытаясь из их ответов получить сведения о будущем. В конце камлания, когда зажигали огонь, шаман сидел связанный в той же позе, что и в начале. Его развязывали, и он закуривал трубку. Как утверждает Е. Д. Прокофьева, камлание в темном чуме, в отличие от камлания при свете, не преследовало никакой иной цели, кроме развлечения публики, т. е. было представлением, игрой.

Но даже если не отождествлять шаманские камлания с игрой в том виде, как она предстает в селькупских фольклорных текстах, между ними усматривается весьма существенное сходство: и то, и другое действие открывает проход из мира людей в иные миры.

СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ

- Баиш. — Баишенский корпус (тексты из архива Л. А. Варковицкой).
В. Таз. — тексты, записанные в пос. Толька Красноселькупская и Ратта в 1996 и 2002 гг.
С. Таз — тексты, записанные в пос. Красноселькуп в 2002 г.
Прок. — тексты из архива Г. Н. Прокофьева.
Таз МГУ — Тазовский корпус МГУ.

Фарк. — тексты, записанные в пос. Фарково в 1999 и 2003 гг.

Inst — инструментальный (творительный) падеж.

ЛИТЕРАТУРА

- Казакевич 1998 — *Казакевич О.А.* Фольклорная традиция северных селькупов сегодня // *Сибирь в панораме тысячелетий. (Материалы международного симпозиума).* Новосибирск, 1998. Т. 2.
- Казакевич 2000 — *Казакевич О.А.* Автобиографический рассказ как жанр селькупского фольклора // *Сравнительно-историческое и типологическое изучение языков и культур. Преподавание национальных языков. Материалы международной конференции «XXII Дульзовские чтения».* Томск, 2000. Ч. 3.
- Казакевич 2002 — *Казакевич О.А.* Жизнь фольклорных сюжетов северных селькупов во времени и в пространстве // *Языки мира. Типология. Уралистика. Памяти Т. Ждановой. Статьи и воспоминания.* М., 2002.
- Казакевич 2002 — *Казакевич О.А.* К вопросу о локальных вариантах северного (тазовско-туруханского) диалекта селькупского языка: говор Пуровской Тольки // *Актуальные проблемы финно-угорской филологии: Материалы Международной научной конференции, посвященной 70-летию профессора И. С. Галкина.* Йошкар-Ола, 2003.
- Кузнецова А. И., Хелимский Е.А.* Селькупские материалы в рукописном наследии Л. А. Варковицкой // *Советское финно-угроведение.* 1989. Т. 25. № 1.
- Мифология* 2004 — *Тучкова Н.А., Кузнецова А.И., Казакевич О.А., Ким-Мелони А.А., Глушков С.В., Байдак А.В.* Мифология селькупов. Энциклопедия уральских мифологий. Томск, 2004. Т. 4.
- Очерки* 1980 — *Кузнецова А.И., Хелимский Е.А., Грушкина Е.В.* Очерки по селькупскому языку. Тазовский диалект. М., 1980. Т. 1.
- Очерки* 2003 — *Кузнецова А.И., Казакевич О.А., Иоффе Л.Ю., Хелимский Е.А.* Очерки по селькупскому языку. Тазовский диалект. Т. 2: Тексты. Словарь. М., 1993.
- Прокофьев* 1928 — *Прокофьев Г.Н.* Остяко-самоеды Туруханского края // *Этнография.* 1928. № 2.
- Прокофьев* 1935 — *Прокофьев Г.Н.* Селькупский (остяко-самоедский язык). Л., 1935.
- Прокофьева* 1981 — *Прокофьева Е.Д.* Материалы по шаманству северных селькупов // *Проблемы истории общественного сознания аборигенов Сибири.* Л., 1981.
- Kazakevitch 2001 — *Kazakevitch O.* Two Recently Recorded Selkup Shamanic Songs // *Shaman. Szeged,* 2001. Vol. 9. № 2.

Н. Г. Мед

СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ КОНЦЕПТА ИГРЫ В ОЦЕНОЧНЫХ НОМИНАЦИЯХ

(НА МАТЕРИАЛЕ ИСПАНСКОЙ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ)

Игра, являясь одной из традиционных и основных форм деятельности человека, охватывает все стороны человеческого бытия. Она неизменно «присутствует как игровой момент других видов деятельности. Игра включается в различные теории, выступая либо как объект анализа, либо как структурное, оценочное, экзистенциальное, онтологическое понятие, либо как субъективный модус мышления и поведения» [Апинян 2003: 11]. Языковое сознание зачастую структурирует объекты и ситуации окружающего нас мира в терминах игры или создает новые смыслы, играя словами для того, чтобы было возможно постичь и сущность самого человека, и природу его отношений с действительностью, а также чтобы просто доставить удовольствие и развлечь остроумными, насмешливо-ироничными каламбурами.

В своей книге, посвященной феномену игры, Т. А. Апинян отмечает, что «первая модальность игры — метафора. Все, что связано с игрой, метафорично» [Апинян 2003: 117].

В сфере языка метафоры лексикона игр чрезвычайно разнообразны и обслуживают различные области человеческой жизни. В испанской культуре игровые метафоры имеют давнюю традицию. Еще Х. Манрике сравнивал жизнь с шахматной доской, а фигуры на ней — с людьми, сражающимися за свои идеалы. Политику или дипломату не рекомендуется *mostrar las propias cartas* ('показывать свои карты', т. е. 'раскрывать планы раньше времени'), а если он решает *pegarle una patada al tablero* (букв. 'ударить ногой по шахматной доске'), то он делает это из нежелания продолжать переговоры. В баре можно услышать выражения типа: *Aquí todas las tías que hay son desechos de tiente, vámonos a otro sitio donde el ganado esté menos resabiado* («Здесь все женщины никуда не годятся (букв. 'отбракованные быки' — термин тавромахии), пойдем в другое место, где стадо будет посимпатичнее») [Luque, Manjón 1998: 46]. Анализируя подобные метафоры в составе фразеологизмов, мы наблюдаем здесь основной принцип функционирования метафор: их работу на категориальной ошибке [Арутюнова 1998: 348]. Причем метафоры игр могут перемещаться как в обычную разговорную речь, так и в

поле другой игры. Например, фразеологизм *cortarse la coleta*, связанный с обычаем тореро, заканчивающего свою профессиональную деятельность, отрезать косичку, широко употребляется в разговорной речи со значением 'уйти с работы, завязать с чем-либо'. *Cambiar el tercio* в языке тавромахии означает начать новую терцию (период) корриды, а в разговорной речи приобретает значение 'сменить тему или обстановку'. Фразеологизм *pinchar el hueso* (при нанесении удара быку попасть шпагой в кость) получил новое приращение смысла 'столкнуться с препятствием' [Tecedor 1998: 133]. Термины футбольной игры переходят в язык тавромахии: *Soy un torero modesto y tengo que meter muchos goles* («Я скромный тореро и должен забивать много голов») [Luque, Manjyn 1998: 46], а термины тавромахии — в другие виды спорта и даже в язык фламенко: *Induráin, estocada hasta la bola* («Индураин — меткий удар шпагой»). Здесь термин тавромахии используется для характеристики знаменитого велогонщика. Или, например, заголовок хроники корриды, в которой с триумфом выступал тореро Рафазль де Паула: *La Monumental de las Ventas en un inmenso tablao flamenco* («Лучшая из коррид как огромная сцена для фламенко»). Подобное сравнение корриды с фламенко не случайно, их объединяет и терминологическая общность (*temple* — настройка; *tercio* — терция; *remate* — заключительный момент; *desplante* — вызов, резкое движение) и стихия чувств: страх, боль, таинство смерти и жизни [Tecedor 1998: 140–141].

Мы сознательно заострили внимание на языке тавромахии, поскольку коррида — не только подлинно испанский вид спорта и искусства, но и глубинная часть испанской философии жизни и культуры, связанных с риском, азартом и игрой со смертью.

Большая часть оценочных номинаций испанской разговорной речи — непосредственного предмета нашего исследования — относится к области тавромахии.

Рассмотрим более подробно семантические дериваты и фразеологизмы данного понятийного поля. Главными действующими фигурами корриды являются бык и тореро. Они представляют собой прежде всего гендерные стереотипы.

Бык (*toro*) рассматривается в испанском менталитете как символ выносливости, силы, поэтому с ним и сравнивается привлекательный с точки зрения женщины мужчина: *estar hecho un toro* (букв. 'быть быком'): *Mariano era como un fideo, pero ha ido al gimnasio y ahora está hecho un toro* («Мариано был тощий как макаронина, но он ходил в спортзал и сейчас силен как бык») [Buitrago 1997: 180].

Семантический компонент 'обладающий рогами' мотивирует обозначение обманутого мужа. Метонимические дериваты *miura* и *pablo romero* (быки, выращиваемые для корриды в специальных скотоводческих хозяйствах Миура и Пабло Ромеро), символизируют мужей-рогоносцев. Сюда же можно отнести и метафору *cabestro* ('послухный, кроткий' бык), характеризующую слабого и недалекого человека, а также обманутого мужа.

Любопытно, что лексика такого мужского вида игры, как тавромахия, широко используется в женских гендерных номинациях. Так, лексема *trapío*, обозначающая статного быка, служит также для характеристики стройной, изящной женщины: *ser de buen trapío*, а фразеологизм *ser de buenos pitones* (букв. 'иметь хорошие рога') употребляется как оценочная номинация женщин с пышной грудью по семантическому компоненту 'выпуклый, выделяющийся'. Высокомерная женщина *mujer engallada* сравнивается с быком, который вызываясь поднимает голову, чтобы рассмотреть, что его окружает. Интересно, что по сути это двойная метафоризация, так как в свою очередь *el toro engallado* уподобляется надменно вскидывающему голову петуху (*gallo*). Специальные весы (*romana*), на которых обычно взвешивают быков, послужили основой для фразеологизма *de mucha romana* (букв. 'больших весов'), характеризующего полных женщин, женщин в теле.

Если женщину наделить искусством тавромахии (*Ser una mujer del arte taurina*), это означает, что она вполне может наставить рога своему мужу.

Помимо гендерных стереотипов, лексема *toro* и номинации, связанные с нею, формируют интеллектуальную оценку. Бык, предназначенный для корриды, должен обладать хитростью и осторожностью, чтобы не дать себя победить и сокрушить врага. Поэтому опытный, умный и предусмотрительный человек уподобляется быку: *toro corrido* (букв. 'опытный бык'); *ser más corrido que un novillo embolado* (букв. 'быть опытнее, чем молодой бык с защитными приспособлениями на рогах'); *tener más sentido que un toro* (букв. 'иметь больше разума, чем бык').

И, наконец, уже упомянутый фразеологизм *desecho de tienta* ('отбракованный бык, не годящийся для корриды') служит в основном для отрицательной этической оценки, обозначая никчемного, ничего из себя не представляющего человека, сурово порицаемого в испанском менталитете.

Лексема *torero* (*тореро*) также широко употребляется в испанской разговорной речи для создания оценочных номинаций. Метафора *torero* с семантическим компонентом 'качественно,

профессионально делающий свое дело' характеризует ярких, талантливых, мужественных людей и одновременно служит комплиментом мужчинам, обладающим большой сексуальной потенцией.

В силу своей профессии тореро пользуются большим успехом в обществе, их принимают в высшем свете, щедро оплачивают их мастерство.

Сами же тореро прекрасно осознают свою значимость и зачастую могут вести себя заносчиво и вызывающе. Это и объясняет появление этических оценок *tener más dinero que un torero* (букв. 'иметь денег больше, чем тореро, быть богатым') и *ser más presumido, más chulo que un torero* (букв. 'важничать больше, чем тореро, быть надменным'). Радость победы над смертью, желание развлечься после схватки с быком мотивируют фразеологизм *tener la sangre torera* (букв. 'иметь кровь тореро, быть веселым'), создавая положительную эмоциональную оценку. Человек, который обладает *vergüenza taurina* ('совесть тореро'), чрезвычайно высоко оценивается с этической точки зрения, поскольку ему свойственны отвага, честность, чувство собственного достоинства. Это высший моральный и эстетический кодекс настоящего испанца [Luque, Manjyn 1998: 68].

В испанской разговорной речи нами был зафиксирован фразеологизм — интенсификатор величины, размера: *que no se lo salta un torero* (букв. 'что и тореро не преодолеть'). Обычно он используется для параметрической характеристики предметов со значением 'огромный': *Y allí anduvimos de palique los cinco, él con el bastón entre las piernas, en la mano un solitario que no se lo salta un torero y una pulsera dorada en la muñeca izquierda para esas cosas de la reuma* («И так мы болтали впятером, он, поставив трость между ног, с огромным перстнем на руке и позолоченным браслетом от ревматизма на левом запястье» (Jubilado: 27). Здесь количественная оценка моделируется на основе семантического компонента «непреодолимый, невероятного размера», что позволяет совместить, казалось бы, несовместимые понятия.

Отметим еще метонимический дериват *maleta* (букв. 'чемодан'), характеризующий ленивого человека, плохого профессионала, также произошедший из языка тавромахии. Так называли незадачливого тореро, который в поисках удачи кочевал по ярмаркам со своим чемоданчиком или котомкой, принимая участие в жалких подвигих корриды: *No sé por que contratan tanto a ese actor: es un auténtico maleta* («Не знаю, почему у этого актера столько контрактов: он же ничего не умеет») [Buitrago 1997: 367].

Из лексикона других игр более всего подвержены метафоризации термины карточных игр. Сама по себе игральная карта (*naire*), тоненький прямоугольник глянцевой бумаги, ассоциируется в испанском языковом сознании с чрезмерной худобой *estar como el naire* (букв. 'быть как карта, быть очень худым'). Названия карт, такие как *as* (туз), *sota* (валет), *caballo* (конь в испанской карточной колоде, соответствует даме) и *rey* (король), также принимают участие в формировании оценочных номинаций.

Так, туз, являясь главной картой в колоде, служит для именования ловкого, трудолюбивого человека, мастера на все руки: *Soy un as jugando al tenis; no hay nadie que pueda ganarme* «В теннисе я настоящий асс, никто не может обыграть меня» [Buitrago 1997: 362].

Фразеологизм *ser sota, caballo y rey* (букв. 'быть валетом, конем и королем') означает нечто однообразное, нудное, повторяющееся, поскольку в карточных играх нет большого разнообразия фигур: *Las películas de este director son todas sota, caballo y rey. No hay ninguna que se salga un poco de esa mezcla de violencia y humor* («Фильмы этого режиссера как близнецы-братья. Нет ни одного без этой смеси насилия и юмора») [Buitrago 1997: 383].

Грубая, наглая женщина своим поведением уподобляется валету (*ser/ponerse una sota*), который, по мнению исследователя испанских фразеологизмов А. Буйтраго Хименеса, изображается на картах в виде развязного существа непонятного пола [Buitrago 1997: 380], а в испанском менталитете грубая, властная женщина часто именуется по семантическому компоненту 'принадлежащий к мужскому полу': *tachorra, machurrona, marimacho*, производными от *tacho* ('самец').

Фразеологизм *meter baza* ('вмешиваться в чужие дела, разговory', букв. 'сделать выигрышный ход, положить на стол выигрышную/козырную карту') характеризует бесцеремонного, невоспитанного человека по аналогии с карточной игрой, когда один из ее участников внезапно выкладывает на стол выигрышную карту, создавая тем самым замешательство среди остальных игроков: *¿Por qué no te callas? Siempre tienes que meter baza, aunque no sepas de qué estamos hablando* («Почему бы тебе не помолчать? Вечно ты встреваешь, даже если не знаешь, о чем мы говорим») [Buitrago 1997: 258].

Употребительным также является фразеологизм — интенсификатор количественной или качественной оценки *de órdago* (*órdago* — последняя ставка в игре в мус): *No se preocupe, señora, éste no tiene nada importante, un susto de órdago y nada más* («Не

беспокойтесь, сеньора, с ним ничего страшного, жуткий испуг и ничего больше») (Colmena: 142). Семантические компоненты 'последний, главный, репающий, волнительный', содержащиеся в значении *yardago* позволяют моделировать и количественные, и качественные приращения смысла.

Названия музыкальных инструментов, создающих шумовыми эффектами образ буйно помешанного, употребительны в сфере интеллектуальной оценки: *estar más zumbado que el pandero de un indio*, *estar más sonado que las maracas de Machín* (букв. 'шуметь больше, чем бубен индейца, чем маракасы Мачина'). А кастаньеты, неперенный атрибут зажигательных испанских танцев, формируют эмоциональную оценку *estar más alegre que unas castañuelas* (букв. 'быть веселее, чем кастаньеты, быть очень веселым').

Как мы видим, все образные средства направлены на поиски наиболее точного обозначения того или иного явления, предмета, человека. Н. Д. Арутюнова писала, что метафора — «этот постоянный рассадник алогичного в языке — позволяет сравнивать не сопоставимое» [Арутюнова 1998: 367].

И если можно утверждать, что основная модальность игры — метафора, то точно также можно полагать, что основная модальность метафоры — игра. Концепт игры органично вписался в карнавальное мироощущение испанцев.

ЛИТЕРАТУРА

- Апинян 2003 — Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003.
- Арутюнова 1998 — Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. М., 1998.
- Buitrago 1997 — Buitrago J. A. Dichos y frases hechas // Dictionarios Espasa. Madrid, 1997.
- Luque, Manjón 1998 — Luque Dios D. J., Manjón Pozas F. J. Fraseología, metáfora y lenguaje taurino // Léxico y fraseología. Granada, 1998.
- Tecedor 1998 — Tecedor Yangüela M. Consideraciones lingüístico-pragmáticas acerca del trasvase de las expresiones fijas del lenguaje taurino al código general // Estudios de fraseología y fraseografía del español actual. Madrid, 1998.

СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ

- Colmena — Cela C. J. La colmena. Madrid, 1992.
- Jubilado — Delibes M. Diario de un jubilado. Barcelona, 1995.

ТАНЬ АОШУАН

«ИГРА» СО СЛОВОМ «ИГРАТЬ» В КИТАЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Слово «играть» *wan* в древнекитайском словаре «Шовэнь» (ок. 100 г. н. э.) имеет толкование *pong*, что означает 'производить какие-то действия с кем-то или с чем-то (чаще руками)'. А первая группа значений *wan* в Большом иероглифическом словаре китайского языка дана как 1) *xinong* 'издеваться над кем-то'; 2) *wanpong* 'любоваться взглядом' или 'забавляться руками'.

В древнейшем каноне «Шуцзин» (до VI в. до н. э.) имеется следующий пассаж: *wan ren* 'человек' *sang* 'утратить' *de* 'добродетель' («забавляясь с людьми, утратишь нравственность»); *wan wu* 'предмет' *sang zhi* 'воля' («забавляясь с предметами, утратишь волю»).

В памятнике «Речи царств» (IV–III вв. до н. э.) имеются следующие фразы: *Dafu Zhong, yong er shan mou* («Сановник Чжун — смелый и умелый интриган»); *Jiang huan wan Wu guo yu gu zhang zhi shang yi de qi zhi* (употреблен тот же иероглиф, что и в предыдущей цитате) («Он еще заставит государство У плясать под свою дудку (дословно — „вернется к тому, чтобы забавляться руками и ногами с государством У“), чтобы достичь своих целей»).

Приведенный фрагмент «Шуцзина» показывает, что играть с кем-то или с чем-то, т. е. иметь какое-то хобби и увлекаться им, это вредно. Однако в цитате из «Речей царств» игра уже представлена как намеренное действие, направленное на достижение определенных целей. За несколько столетий, разделяющих эти фразы, функция слова *wan* расширилась, оно стало компонентом множества метафор. А за последние две тысячи лет слово *pong*, через которое трактуется *wan* в «Шовэне», превратилось в полуслужебный каузативный глагол со значением 'делать так, чтобы'.

В данном сообщении мы сосредоточим внимание на обоих единицах — русском «играть» и китайском *wan* (*wan* в разговорной речи часто подвергается эризации, приобретая вид *wanr*, но в устойчивых сочетаниях этого не происходит). Кроме того, имени «игра» в китайском языке соответствует слово *youxì*; например, «правила игры» переводятся как *youxì guize*.

Итак, во-первых, нас интересуют случаи, когда значения «играть» и *wan* (*wanr*) полностью совпадают. Это происходит тогда,

когда китайское слово употребляется в прототипическом или доминантном значениях, т. е. S является детьми, которые нуждаются в определенных развлечениях; прежде всего, в имитации деятельности взрослых:

1. *Xiaohair zai wuli wanr zhuomicang* («Дети играют в комнате в жмурки»);
2. *Haizimen zai wanr dazhang youxi* («Дети играют в войну») (в китайском слово «игра» опустить нельзя);
3. *Nyer zai wanr wawa* («Дочь играет в куклы»);
4. *Haizimen dou zai waimian wanr* («Дети все играют во дворе»);
4. *Bu yao wanr huo* («Не играй с огнем»).

Во-вторых, глагол *wanr* широко употребляется в случае совершения прогулки, путешествия, пребывания в гостях у детей и у взрослых и т. д.

1. *Women qu gongyuan wanr* («Мы идем в парк погулять»);
2. *Guo shengri ni lai wanr a!* («Приходи ко мне на день рождения, не забудь»);
3. *Tamen shang Feizhou qu wanr yi ge yue* («Они поехали путешествовать в Африку на месяц»).

Во всех этих случаях *wanr* вполне корректно использовать по отношению ко взрослым. Они тоже, как дети, «играют», но в свои игры. Русское слово «играть» лишено этого производного значения.

В-третьих, некоторые концептуальные ряды, входящее в семантическую сферу игры в русском языке, имеют ограниченное употребление в китайском языке. Слово *wan* (*wanr*) употребляется только в родовом значении, при наличии специальных глаголов *x*, *y*, *z*, уточняющих способ *wan*. Это касается различных спортивных игр, игры на музыкальных инструментах и азартных игр. Каждая из них имеет свое название согласно способу действия. *Wanr* употребляется в трех случаях. Во-первых, для обобщенного названия: *Tamen zai caochang wanr qiu* («Они играют в мяч на спортплощадке») — но *da lan qiu* («забивать мяч в корзину»), *ti zuqiu* («толкать ногой мяч») и т. д. Во-вторых, для снижения значения — демонстрации скромности (баловаться, а не всерьез — *suibian wanr-yi-wanr*), что вполне соответствует картине мира китайцев (см. [Вежбицкая 1996: 293–398] и [Тань 2000: 53]). В-третьих, с целью маскировки антисоциальной деятельности: играть в азартные игры на большие деньги.

Аналогичные обстоятельства связаны с игрой на музыкальных инструментах. Каждому инструменту соответствует свой собственный глагол, согласующийся со способом действия (некоторые из них могут обслуживать несколько инструментов). Например, *tan gangqin* («перебирать струны фортепьяно»), *la xiao tiqin* («тянуть [смычок] скрипки»), *chui dizi* («дуть в флейту»), *da gu, da luo* («бить в барабан, в гонг»).

Глагол *wanr* также применяется к несерьезным игрокам.

1. *Ta bu hui la, la zhe wanr ne* («Он не умеет играть на скрипке, как положено. Просто балуется»).
2. *Bu gan dang, wo tan de bu hen hao, wanr-wanr ba le* («Что вы, что вы! Я уж не так хорошо играю. Для себя играю и все»).

Самая популярная игра в китайском языке — это *xia xiangqi*. Она, подобно шахматам, имитирует ситуацию войны. Эта игра с обозначением *xia qi* «ходить фишками» не относится к азартным играм.

Еще более распространена в Китае игра мацзян, в которой участвуют четыре человека; занятие ею обозначают глаголом *da* 'бить'. В этой игре используется от 144 до 152 костей трех мастей плюс кости с обозначениями стран света и три дополнительные кости. Каждый игрок имеет равное количество фишек в качестве начального капитала. При азартной игре эти фишки превращаются в денежные накопления. Игра мацзян целиком строится на получении определенных комбинаций, трудных и менее трудных; она может продолжаться целыми днями. Какое-то время мацзян был запрещен коммунистами, но сейчас в нее играет стар и млад. Использование слова *wanr* по отношению к *da majiang* маскирует настоящие цели игры.

Таким образом, значение «играть» передается либо посредством глагола *wanr* как родового слова, либо посредством специальных глаголов *x*, *y*, *z* как главных составляющих актуализации элемента *wan*. Функция глагола *wanr* в таком случае сводится к снижению собственного значения.

В-четвертых, актуализатор слова «играть» в китайском языке может быть только агенсом, имеющим намерение, контролирующим ситуацию и выступающим как источник энергии. Поэтому значения «солнце играет на поверхности волны» или «румянец играет у нее на щеках» не могут входить в сферу употребления слова *wan*.

В-пятых, в сочетании с иероглифами *shang* 'любоваться' и *wei* 'вкус' иероглиф *wan* предполагает любование произведением искусства, антиквариата и наслаждение природой. Например, *wanshang*

fengjing 'любоваться пейзажем', *wanshang de huamu* 'декоративные растения'. А сочетание *wanwei* употребляется в отношении красиво сказанных слов, например, *Wanwei ta shuo de hua* («Смаковать услышанную красивую цитату») и т. д. Здесь можно говорить о повышении ранга значения слова *wan*.

В-шестых, в выражении *wanr nyren* («развлекаться с женщинами») содержится моральный оценочный смысл — прежде всего, осуждение агенса действия, но не в меньшей мере и контрагенса. К этому же ряду можно отнести выражение *wanr ming* («играть жизнью»).

ЛИТЕРАТУРА

Вежбицкая 1996 — Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. М., 1996.

Тань 2000 — Тань Аошун. Ментальность срединного пути // Логический анализ языка. Язык и этика. М., 2000.

ИГРА В РУССКОЙ ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЕ МИРА

Вступительные замечания. В настоящей заметке рассматривается концептуализация *игры* в русском языке. В центре представления об *игре*, как она представлена в русской языковой картине мира, лежат разнообразные употребления глагола *играть*. Понятно, что глагол *играть* многозначен (так, в «Малом академическом словаре» у него выделяется 11 значений, а у некоторых значений выделены еще особые «оттенки значения»). Однако очевидно, что в концептуализации мира, задаваемой русским языком, разнообразные виды деятельности, соотносимые с глаголом *играть*, имеют между собою нечто общее, что и дает основание использовать для их обозначения один и тот же глагол. Более того, на основе этой общности в русской речи (особенно поэтической) нередко встречаются случаи «совмещения значений» — например:

То же бешенство риска, / Та же радость и боль / Слили роль и артистку, / И артистку и роль. // ... // Сколько надо отваги, / Чтоб играть на века / Как играют овраги, / Как играет река. // Как играют алмазы, / Как играет вино... (Пастернак — *артистка играет <роль> и вино играет*).

Семантическая структура глагола *играть* представлена в различных словарях различным образом; однако, как кажется, все разнообразие его употреблений может быть отнесено к одному из следующих четырех типов (любопытно, что, по свидетельству профессора Мустайоки, в финском языке глаголу *играть* соответствуют четыре разных глагола, причем каждый из них покрывает в точности один из выделенных ниже типов употребления):

1. Детская игра, забава.
2. Игра на выигрыш (спортивная или азартная).
3. Актерская игра.
4. Игра на музыкальном инструменте.

Далее мы рассмотрим указанные четыре типа употреблений несколько подробнее.

В соответствии с принципами «Новомосковской школы концептуального анализа» для описания концептуализации игры как она представлена в русском глаголе *играть* основное внимание следует уделить неявным, фоновым компонентам значения, коннотациям и т. п. [Шмелев 2004], для выявления которых будет проанализирована семантика производных глагола *играть* и дано нечто вроде «лексикографического портрета» соответствующего словообразовательного гнезда.

Словообразовательное гнездо глагола *играть* предполагается рассмотреть во всей его полноте, выявляя общие мотивы, объединяющие разнообразные представления о видах деятельности, которые можно назвать *игрой*. Каждая из словообразовательных цепочек, возникающих в этом гнезде, «высвечивает» определенный аспект *игры* или какие-то коннотации, связанные с *игрой* как она понимается русским языковым сознанием. При этом у некоторых видов *игры* (например, на музыкальных инструментах) оказывается относительно бедный словообразовательный потенциал, тогда как с другими видами *игр* (например, с играми на выигрыш) связаны достаточно разветвленные фрагменты словообразовательного гнезда.

Предполагается показать, что параметры, существенные для классификации *игр* в русской языковой картине мира, не вполне совпадают с аналогичными параметрами, релевантными для некоторых других языков (такими как, скажем, противопоставление *plays* и *games* в английском языке). При этом следует иметь в виду, что картину «лигвоспецифичной *игры*» могут несколько затемнять «семантические кальки», такие как, например, *Олимпийские игры*. Так, в программу зимних Олимпийских игр входят, например, лыжные гонки; однако неверно было бы на этом основании заключить, что лыжные гонки можно по-русски назвать *игрой* (или *играми*).

Детская игра. Прототипическим для *игры* является представление о детской игре как основном занятии детей, когда они предоставлены самим себе: *Дети играют во дворе*. Иными словами, когда дети делают то, что им велели делать взрослые (едят, делают уроки), предполагается, что их действия направлены на некоторую пользу; если же они *играют*, цель их деятельности состоит в получении удовольствия от самого процесса игры. Взрослый может вовлекать детей в *игру*, имея в виду какие-то воспитательные, познавательные или развивающие цели или просто став пе-

ред необходимостью каким-то образом занять ребенка; но ребенок не задумывается об этом, иначе *игра* перестает быть игрой¹. При этом не играет практически никакой роли, в чем именно состоит деятельность играющего ребенка. Маленькие дети могут *играть в песочнице*, просто набирая песок лопаткой в ведро или же строя песочный дворец; можно *играть*, подбрасывая мячик и пытаясь его поймать; детская *игра* может быть коллективной или индивидуальной, требовать или не требовать специальных приспособлений². Детская *игра* — это свободная деятельность, осуществляемая исключительно для получения удовольствия от самой игры, даже если с «объективной» точки зрения она требует значительных усилий или приводит к каким-то полезным результатам. Именно эта особенность *игры* (в рассматриваемом понимании, которое передается на английском языке существительным *play*) отражена в знаменитом рассуждении Марка Твена по поводу того, как Том Сойер «красил забор»:

If he had been a great and wise philosopher, like the writer of this book, he would now have comprehended that Work consists of whatever a body is *obliged* to do, and that Play consists of whatever a body is not obliged to do. And this would help him to understand why constructing artificial flowers or performing on a treadmill is work, while rolling tenpins or climbing Mont Blanc is only amusement (Mark Twain).

Соответственно, когда ребенок зажигает спички просто ради развлечения, это (довольно опасная) *игра*; однако если он делает это с целью, например, развести костер, мы имеем дело не с игрой, а с полезной целенаправленной деятельностью. Однако разведение костра может быть частью некоторой более сложной игры, например когда мальчик воображает себя индейцем или путешественником на необитаемом острове.

Последний пример подводит нас к чрезвычайно характерному типу детской *игры*: когда дети, *играя*, имитируют деятельность взрослых, но осуществляют эту деятельность не *по-настоящему*, а *понарошку*. При этом могут использоваться специальные предметы, имитирующие «настоящие» предметы из «взрослого» мира. Такие

¹ Играм, аналогичным детским, могут предаваться и детеныши животных (например, на «площадке молодняка») или даже взрослые животные (ср. *Кошка играет с мышью*); в них могут совместно участвовать дети и животные (ср. *Мальчик играет с котенком*).

² Мы помним, что в Евангелии от Луки рассказано, как, после того как Елисавета услышала приветствие Марии, «вызрел младенец во чреве ее».

предметы называются *игрушечными*, или *игрушками*. Примерами *игрушек* могут служить игрушечный стетоскоп (при игре во врача), игрушечные ножницы (при игре в парикмахера), игрушечные зайцы, медведи, куклы, оловянные солдатики. Возникает оппозиция: *настоящее* vs. *игрушечное*. Эта оппозиция может распространяться и на случаи, когда об *игре* как таковой уже нет речи — как в следующем диалоге из романа В. Войновича «Москва 2042»:

«Что вы говорите! — всплеснул я руками. — Неужели вы построили настоящий коммунизм?» «Ну конечно же, самый настоящий», — подтвердил Смерчев. «Не игрушечный же», — вставил свое слово Дзержин Гаврилович...

Идея игрушек, изображающих или имитирующих предметы реального мира, получила свое развитие в понятии *елочных игрушек*. В настоящее время *елочными игрушками* называют не только игрушечных зайчиков, рыбок, дедов-морозов, которых вешают на елку, но и прочие виды елочных украшений (*Christmas-tree decorations*), которые уже ничего не имитируют и не изображают (например, золотые шары). Разумеется, в *елочные игрушки* никто не *играет*; их просто вешают на елки³.

В целом несовпадение игры с реальной жизнью (и используемых при этом игрушек с «настоящими» предметами) составляет самое ее существо. Это отражено в следующем замечании В. Демина (из книги «Фильм без интриги»):

Прежде всего, предмет А, табурет, должен хоть немного напоминать предмет Б, автомобиль. Во-вторых, и это особенно интересно, предмет А должен все-таки хоть немного отличаться от предмета Б. Если, скажем, еще можно увлечься игрой в кабине стоящего грузовика, пока дядя Федя отлучился за папиросами, то в кабине движущегося и тобой же управляемого автомобиля играть как-то не с руки.

Когда взрослые оказываются вовлечены в игры рассматриваемого типа (например, *играют в шарады*), они отдают себе отчет в том, что заняты не слишком серьезным делом. Иными словами, представление о детской игре связано с коннотациями чего-то легкого, несерьезного, необязательного, необременительного. Это дало начало таким выражениям, как *играючи* 'без видимых усилий, как бы шутя' или *поигрывать* 'без определенной цели и без особых усилий

³ С другой стороны, о человеке, с которым нечто происходит помимо его воли, можно сказать, что он *игрушка* в руках судьбы (или в руках коварных манипуляторов). Ср.: *Судьба людьми играет как мячиком* (В. И. Даль).

двигать туда-сюда предмет, находящийся в руках' (ср. пример из романа А. И. Солженицына «В круге первом»: *...поигрывая толстым цветным карандашом над коричневой гладью стола*). Ср. также употребление глагола *играть* в следующем примере: *Ребенок играет куклой, кошка мышью, а всяк любимую мечтою* (В. И. Даль). С коннотацией несерьезности детской *игры* связаны и некоторые переносные употребления глагола *играть* — ср. пример из «Малого академического словаря»: *Они играют в революцию*⁴.

Особым образом с идеей чего-то несерьезного, легкомысленного связано представление о любовной *игре*, флирте. Ср.: *...еще один лейтенант и Тамара играли в увлекательную игру: он брал ее сперва за один палец, потом ещё за один, и так за всю кисть, она хлопала его другой рукой и вырывала кисть. И опять всё шло сначала* («В круге первом»). При серьезном отношении к жизни для такой любовной *игры* не остается места: *...она была строга, не расположена к шуткам, к пустой игре...* («В круге первом»). К данному типу употребления глагола *играть* восходят такие производные слова, как прилагательное *игривый* и глагол *заигрывать*.

Именно на идее несерьезности и легкости основаны переносные употребления глагола *играть* с неодушевленным субъектом — например, в выражении *солнце играет*. Приведем пример из романа А. И. Солженицына «В круге первом»: *Невыносимее всего было Сталину время утреннее и полуденное: пока солнце восходило, играло, поднималось на кульминацию — Сталин спал в темноте, зашторенный, закрытый, запертый*. Ср. также отрывок соответствующей словарной статьи из словаря В. И. Даля, в котором перечислены некоторые из характерных сочетаний глагола *играть* с неодушевленным субъектом:

*Волга играет, плещется. Овражки играют, в ростополь или в па-
водок в них образовались ручьи. Брага играет, бродит, пенится. Ру-
мянец играет в лице, жизненная живая краска выступает. Столбы
или сполохи играют, северное сияние подвижно разливается. Сол-
нышко играет, мелькает, пламенеет от густоты воздуха. Солнце иг-
рает на пасху, поверье, что солнце в этот день на восходе радостно
играет разноцветными лучами.*

Возможны и другие сочетания глагола *играть* с неодушевленным субъектом, например *улыбка играет* (как в романе «В круге первом»: *рассеянная улыбка уже играла на его губах*). Ср. также

⁴ Иная коннотация послужила основой устойчивого оборота *играть свадьбу*. Здесь на первом плане веселье, связанное с *игрой*.

следующие выражения с глаголом *играть* в переносном употреблении: *рыба играет* 'выпрыгивает из воды'; *бриллиант играет* 'переливается разными цветами'; *кровь играет* (об этом выражении см. [Шмелев 1997: 531; 533]); *воображение играет* и т. д. К выражению *вино играет* 'пенится, искрится' восходит термин *игристый* (*игристое вино* — 'sparkling wine').

Среди детских игр можно различать индивидуальные, не подчиняющиеся никакой регламентации, и коллективные, которые часто (но не всегда) происходят в соответствии с определенными правилами. Ср. такие *игры*, как *прятки*, *салки*, *жмурки*, *дочки-матери*, *казаки-разбойники*. Но и при наличии строгих правил остается неизменным общая установка детской игры на бескорыстие и удовольствие от самой игры, что и дает возможность разнообразных метафорических употреблений, например: *Радостное богообщение, как бы игра Отца с детьми, жмурки и прятки духа!* (О. Мандельштам).

Игра на выигрыш. Детские игры, подчиняющиеся определенным правилам, сближаются со вторым типом *игр* — играми на выигрыш (которые подразделяются на *азартные игры* и *спортивные игры*); ср.: *играть в футбол, в шахматы, в карты, в подкидного дурака*⁵. В стандартном употреблении выражение *играть в мячик* указывает на игру первого типа; однако если речь идет о футбольных матчах, то это игра второго типа — ср.: *А ты? — Играю в мячик* (= в футбол). — *Читала* (А. Гладилин).

Ключевое различие между рассматриваемыми двумя типами *игр* состоит в том, что участие в игре второго типа предполагает стремление к достижению определенного результата, не сводящегося к получению удовольствия от самого процесса *игры*. Само по себе участие в игре второго типа отнюдь не гарантирует достижение этого результата. *Играя* в игру второго типа можно *выиграть*, но можно и *проиграть* (но тот, кто *проиграл*, может в дальнейшем *отыгаться*). Мальчик, который подбрасывает и ловит мячик, занят игрой первого типа; но если он играет в футбольном матче, то это игра второго типа.

В играх второго типа важное место занимает соперничество: каждый из участников игры стремится к выигрышу, и победа одного (одних) означает поражение другого (других). Роль соперничества в игре второго типа отражена в характерном производном

⁵ Для карт, используемых для *игры*, в русском языке есть специальное обозначение — *игральные карты*.

существительном *контригра* 'игра, дающая шансы в борьбе с имеющим преимущество противником'.

Заметим, что противопоставление первого и второго типа употребления (первого и второго значения) в какой-то мере соответствует противопоставлению, которое выражено английскими существительными *play* и *game* (при этом в обоих случаях, идет ли речь об игре в смысле *play* или об игре в смысле *game*, в английском языке используется один и тот же глагол *to play*)⁶.

Толкование английского существительного *game* было предложено А. Вежбицкой, и с небольшими модификациями оно применимо к рассматриваемому кругу употреблений русского глагола *играть* и его производных. С точки зрения А. Вежбицкой, главным для явления, обозначаемого английским словом *game*, являются следующие компоненты [Wierzbicka 1996: 159]:

- (1) human action (animals can play, but they don't play games);
- (2) duration (a game can't be momentary);
- (3) aim: pleasure;
- (4) «suspension of reality» (the participants imagine that they are in a world apart from the real world);
- (5) well-defined goals (the participants know what they are trying to achieve);

⁶ Ср. «О противопоставлении игр организованных, проводимых по правилам, о которых заранее договариваются между собой участники, цель которых победа или выигрыш, и игр свободных, не связанных никакими условиями, правилами, цель которых состоит лишь в самой игре, см., например, М. Эпштейн. Игра в жизни и в искусстве («Вопросы драматургии», 1982, № 2, с. 244–255). В английском языке это противопоставление имеет языковое выражение: организованная игра — это *game*, а импровизированная — *play*. В русском языке это противопоставление выражается в том, что участник игры в смысле *game* называется *игроком*, а что участник игры в смысле *play* называется *играющим* или *актером* (в зависимости от вида *play*). Е. Л. Гинзбург, отмечающий, что «ребенок, играющий с куклами в детский сад, — это не игрок» [Гинзбург 1979: 45], считает, что «тот, кто играет во что-л., может быть назван игроком, если игра коллективная», т. е. в толковании имени *игрок* нужно включать другое наращение «коллективные игры». Однако не всякий участник коллективной игры может быть назван *игроком*: так, детей, играющих в войну или в «дочки-матери» (типичные *plays*), не называют *игроками*» [Шмелева 1983: 156]. Можно добавить, что перфективным коррелятом глагола *играть*, если речь идет об игре первого типа (*play*), является глагол делимитативного способа действия *поиграть*, а если речь идет об игре второго типа (*game*) — глагол *сыграть*.

- (6) well-defined rules (the participants know what they can do and what they cannot do);
- (7) the course of events is unpredictable (nobody can know what exactly is going to happen).

По-видимому, аналогичные соображения применимы и к русскому глаголу *играть*, когда он употребляется в сочетаниях, указывающих на игры второго типа. В этих играх участвуют люди (отвлекаясь от маргинальных случаев, когда проводятся соревнования по шахматам среди компьютерных программ); они имеют определенную длительность; их изначальная цель состоит в получении удовольствия (хотя, конечно, в случае азартных игроков, проигрывающих в рулетку целые состояния, или профессиональных спортсменов, этот признак может уходить на задний план); они задают свой особый «мир» со своими особыми правилами, известными участникам игры; исход игры заранее не предопределен.

Игре в указанном понимании иногда уподобляется вся человеческая жизнь, которая в таком случае рассматривается в терминах *выигрыша* — *проигрыша* — ср.: *...вся его карьера складывалась так, что от думанья он проигрывал, а от служебного рвения выигрывал* («В круге первом»).

Глагол *сыграть/играть* может указывать на отдельный элемент в игре второго типа: в шахматах можно *сыграть ферзем* 'сделать ход (ферзем)', в футболе — *сыграть направо* 'отдать мяч (направо)'. Однако данный круг употреблений русского глагола *играть* и тем более существительного *игра* несколько уже, чем у их западноевропейских аналогов: даже в приведенных оборотах глагол *сыграть/играть* обычно заменяется на другой глагол: вместо выражения *сыграть/играть ферзем* чаще используют оборот *пойти/ходить ферзем*, вместо *сыграл е2-е4* говорят *пошел е2-е4*; вместо *сыграл направо* — *отдать пас направо*. А во многих случаях использование русского глагола *играть* или существительного *игра* вовсе неуместно: переводом французского *A toi de jouer!* будет фраза *Тебе ходить, твой ход* (а не **Тебе играть, *твоя игра*), шахматное правило *Pièce touchée, pièce jouée* передается по-русски как *Тронул — ходи* (а не **Тронул — играй!*).

Весьма характерной разновидностью *игр* рассматриваемого типа являются *азартные игры*. Склонность к *азартным играм* может рассматриваться как черта характера и в этом случае она, как правило, не одобряется. Отсюда возможные отрицательные коннотации слова *игрок*. Ср. следующие примеры: *Советский Союз — это единственная страна мира, ...где шахматный чемпион является не жалким «игроком», а уважаемым и знатным*

человеком советской страны (А. Котов); Он любил игру [волейбол]. Вообще он был игрок по натуре. То есть так можно было бы сказать, если б это понятие — игрок по натуре — не имело застарело-отрицательного оттенка («Новый мир», 1983, № 6) [Шмелева 1983: 156–157].

Актерская игра и игра на музыкальном инструменте. Как уже говорилось, детские игры могут включать имитацию «серьезной», взрослой деятельности. Имитация находится в центре третьего типа игры — «актерской игры», когда некоторый человек изображает другого, имитируя чувства и мысли, которые не являются подлинными личными чувствами и мыслями «актера»: *играть на сцене, в драмкружке*. Ср. в словаре В. И. Даля: *Ныне играют «Горе от ума». Он хорошо играет простаков*.

Такого рода «актерская игра» не преследует обмана окружающих. Однако «имитирующая» игра нередко встречается в жизни, когда играющий «изображает» те или иные эмоции, которых на самом деле не испытывает: *Валентин правдоподобно играл в возмущение* («В круге первом»). Цель в этом случае состоит в том, чтобы ввести в заблуждение наблюдателей. Если окружающим удастся раскусить *игру*, иногда говорят о *наигранных* эмоциях.

С «актерской игрой» по происхождению связаны фразеологизмы *играть роль* ‘иметь важное значение’ и *играть роль Y-a* ‘выполнять функции Y-a’, которые, впрочем, всякую живую связь с *игрой* утратили.

Последний, четвертый круг употреблений глагола *играть* связан с исполнением музыкальных произведений на каком-либо инструменте: *играть на скрипке; играть Бетховена*. Этот круг употреблений стоит особняком, он слабо связан с прочими видами *игры*, а установление такой связи часто воспринимается как дурной каламбур — например: *Судьба играет человеком, а человек играет на трубе* (Ильф и Петров). Ср. также анекдот: *Поручик, вы на рояле играете? — Чего ж тут не играть — конечно, играю. — А на контрабасе играете? — Тоже случалось. — А на арфе? — На арфе нет — карты соскальзывают*⁷.

Й. Хёйзинга высказал предположение, что использование для музицирования при помощи инструмента (но не пения) глагола *играть* (в разных языках) связано с идеей ловкости рук и манипулирования [Хёйзинга 1997: 57]. Если это предположение вер-

⁷ Кстати, в такого рода случаях мы имеем дело с еще одной разновидностью игры — с *языковой игрой*.

но, то приведенный выше каламбур Ильфа и Петрова окажется не таким уж бессмысленным: человек является всего лишь орудием в руках судьбы, подобно тому как музыкальный инструмент — орудие в руках человека.

Отметим, что формально-грамматическим субъектом глагола *играть* в данном типе употреблений не обязательно является человек — возможны разнообразные метонимические сдвиги: *играть* может *скрипка*, *фортепьяно*, *оркестр*, а также *проигрыватель*, *радиоприемник* и т. п. — например: *Приёмник Валентина как раз играл слоу-фокс* («В кругу первом»). Наконец, *играть* может и просто *музыка*.

К данному типу *игры* восходит ряд производных слов — например, *проигрыватель*, *долгоиграющая (пластинка)* — и переносных употреблений глагола *играть*, например: *играть на нервах*; *играть на чьих-то слабостях*. Но все это находится на периферии концептуализации *игры* как она представлена в русской языковой картине мира.

ЛИТЕРАТУРА

- Гинзбург 1979 — Гинзбург Е. Л. Словообразование и синтаксис. М., 1979.
- Хёйзинга 1997 — Хёйзинга Й. Homo ludens. М., 1997.
- Шмелев 1997 — Шмелев А. Д. Дух, душа и тело в свете данных русского языка // Булыгина Т. В., Шмелев А. Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). М., 1997.
- Шмелев 2004 — Шмелев А. Д. Новомосковская школа концептуального анализа // Научное наследие академика Ф. Ф. Фортунатова и современное языкознание. Петрозаводск, 2004.
- Шмелева 1983 — Шмелева Е. Я. Названия производителя действия в современном русском языке (словообразовательно-семантический анализ). Дисс. ... канд. филол. наук. М., 1983.
- Wierzbicka 1996 — Wierzbicka A. Semantics: Primes and Universals. Oxford, 1996.

М.Л. КОВШОВА

ПРЕЦЕДЕНТНЫЙ ТЕКСТ В СОВРЕМЕННОМ ГАЗЕТНОМ ЗАГОЛОВКЕ КАК ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Газетный заголовок — это полноправный компонент текста, понимаемый в современной публицистике как самостоятельный мини-текст, предшествующий основному. У заголовка сильная позиция, так как именно он называет текст и сообщает первоначальную информацию о нем. Помимо выполнения основных функций — номинативной, информативной и оценочной — газетный заголовок играет и рекламную роль: необычность оборотов в заголовке, его экспрессивность, яркость, броскость, — все это привлекает читателя. Считается, что именно заголовок демонстрирует образ публицистического ратора, в том числе образ коллективного ратора — редакции, стоящей за стилистикой заголовков издания; уже по заголовку должен узнаваться «почерк» того или иного издания [Солганик 2001].

Однако по заголовку в современной прессе одно издание от другого отличить трудно; заголовок массового издания для невзыскательного читателя создается так же, как и заголовок качественного издания для читателя осведомленного, с культурными запросами, и это в какой-то степени нивелирует различия как между разными изданиями, так и между разными читателями этих изданий.

Современный заголовок в газете — это текст с включенным в него прецедентным текстом (далее — ПТ). Современный газетный заголовок создается особой конструкцией экспрессивного синтаксиса, основу которой составляет ПТ — цитируемый, в том или ином объеме воспроизводимый в речи текст: *Счастливые часы не наблюдают; Лучшие меньше, да лучше; Пришел, увидел, победил; Опять двойка; Все смешалось в доме Облонских; Хотели, как лучше, а получилось, как всегда; Богатые тоже плачут;*

Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам; Таможня дает добро и т. п.

Исследователи феномена прецедентности рассматривают ПТ как «текст в тексте» [Земская 2004], как сложный вербальный знак, который может бытовать в качестве отдельных отрывков, цитат, будучи сигналом, отсылкой ко всему тексту, являющемуся источником, в частности, к художественному произведению. ПТ в речи может сохранять или полностью утрачивать связь с источником, становиться самостоятельным знаком, как слово; но прецедентность такой единицы продолжает осознаваться благодаря ее образности. В рамках ПТ исследователи выделяют также прецедентное имя как сверхсвернутый ПТ, сгущенный до предела [Красных и др. 1997; Гудков 2004].

ПТ, с помощью которого формируется газетный заголовок (далее — ПТ-заголовок), может быть только хорошо известный всем носителям данного языка и культуры текст (или все знают о его существовании). Тем самым анализ заголовков различных изданий (от «МК» до «Независимой газеты») позволяет составить представление об объеме культурной компетенции усредненного носителя языка и культуры, т. е. о минимальном «культурном багаже» читателя газеты. Включая ПТ в заголовок, журналист исходит из представления о культурной компетенции читателя, апеллирует к его культурному знанию, пытается установить оптимальную идентификацию своего культурного «багажа» и читателей, создать общий, единый знаковый механизм, позволяющий стереть границы между «своим» и «чужим» сознанием.

При создании газетных заголовков публицист опирается на различные источники: 1) литературные произведения в рамках школьной программы; 2) художественные фильмы, отечественные и зарубежные, как прошлого века, так и современные; 3) отечественные и зарубежные мультфильмы; 4) авторские песни; 5) крылатые выражения, афоризмы; 6) отдельные фольклорные жанры — пословицы, поговорки, песни, анекдоты, частушки, сказки, загадки. Также «оживляются» постоянным воспроизведением 7) социальные афоризмы — лозунги, высказывания общественных деятелей (в том числе их речевые ошибки) и под.

Количество газетных заголовков с ПТ и в качественной и в массовой прессе не уменьшается, напротив; при этом ПТ-штампов не возникает: одни тексты уходят, приходят другие. «Смена караула», т. е. использование общеизвестных или новых ПТ в заголовке обусловлено возможностями того или иного ПТ откликнуться на актуальный момент в жизни общества наиболее точно, емко и

образно, чтобы в сознании читателя содержание ПТ — сложный комплекс смыслов и ассоциаций — могло без труда соотноситься с содержанием того или иного события, явления.

Главный материал для создания ПТ-газетных заголовков — это художественные тексты. Они составляют ядро ПТ, используемых в публицистике. Кроме ядра есть и периферия: фразеология, включающая идиомы, библеизмы, устойчивые сочетания из политического дискурса (*войти в колею; одного поля ягоды; камень преткновения; вавилонское столпотворение; время собирать камни; имеющий уши да услышит; коридоры власти; подковерная политика*), речевая фразеология (*потянуло на соленьевое; мало ли что; послать всех; дать по ушам* и под.). Для создания ПТ-заголовка также используются лозунги (*А ты записался добровольцем?; Голосуй или проиграешь!*); устойчивые конструкции социальной коммуникации (*Осторожно, двери закрываются; Абонент временно недоступен*), рекламные слоганы (*Вы все еще кипятите?; Тогда мы идем к вам!; Старый мельник — душевное пиво*).

Включение ПТ в заголовки без какого-либо изменения, преобразования — явление редкое. В заголовках как качественного, так и массового издания, будь то газета «Московский комсомолец», «Коммерсантъ» или «Независимая газета», «Литературная газета», ПТ обычно преобразуются.

Типичные способы преобразования ПТ в газетном заголовке следующие:

1. Замена компонента ПТ: *От Чечни до самых до окраин; Миллион алых поз; Где на Руси сидеть хорошо; Так говорил президент; Фальцет — это звучит гордо; Наказание без преступления; Лыжник без головы; Там ртутью пахнет; Облако без штанов; Никто не хотел отвечать; Говорим «партия», подразумеваем — Путин; О, закрой свой безграмотный рот!; Пробка системе не товарищ; Нефть тухнет с головы; Тень отца-хорогофа.*

2. Замена компонента с учетом созвучия слов (эффект паронимии): *Банки грязи не боятся; Астана там правит бал; Почем фунт меха; Ввоз и ныне там; Книга рекордов бизнеса; И Ку-кес в кармане; И ты, брют?!; Россия вынесла сор из трубы.*

3. Контаминация двух и более ПТ: *По ком звонит в колокол Владимир Путин в ночь перед Рождеством; Я русский бы выучил... только за что?; США поставили на Саддаме Красный Крест.*

4. Грамматическое и словообразовательное преобразование компонента ПТ: *Стойкие оловянные солдатисты; Вперед, к по-*

беде единизма!; Расплата за проезд; Золото партий; Новые нерусские; Жалобы камень точат.

5. **Расширение компонентного состава ПТ:** *Трусливый герой нашего времени; Красота снова требует жертв.*

6. **Сужение компонентного состава ПТ:** *Три танкиста; Чья бы корова мычала; В греческом зале.*

7. **Буквализация значения компонента ПТ:** *По ком звонит металлоискатель?; Императоры тоже плачут; Время разбирать камни.*

8. **Нередко при построении ПТ соединяются несколько способов:** *Экономистом можешь ты не быть...; Стойкие оловянные нахимовцы; Грузить всегда, грузить везде; СПС в Белоруссии: миссия выполнима 2; «Мочить» нельзя советовать; Дракула жил, жив и будет жить. А также петь и танцевать; Порнуха на старуху; Мочить везде!; Шприц скальпелю товарищ; Шестиэкранный серафим; Школы без огня не бывает; Есть Макбеты в Мценских уездах; Ты ж олигарх, Мишка, а это значит...*

Преобразование в газетном заголовке ПТ — главная, отличительная черта бытования ПТ в публицистическом дискурсе, в отличие, например, от обычно прямого включения ПТ в разговорно-обиходную речь. См., например, многочисленные примеры из речи москвичей, исследованной в [Китайгородская, Розанова 1999]: *Вставайте, граф, рассвет уже ложится* (цитата из песни Ю. Визбора); *На улице Горького. Кой-кого* (цитата из х/ф «По семейным обстоятельствам»); *Это я, ваша мать пришла* (цитата из сказки «Волк и семеро козлят»); — *Кто там? — Почтальон Печкин* (цитата из м/ф «Трое из Простоквашино»).

Заполнение современными реалиями тех или иных компонентов первоначального ПТ (*ЮКОС обществу не товарищ; С Кукесом в кармане; Стойкие оловянные нахимовцы* и т. п.), то или иное словообразовательное, морфологическое и синтаксическое преобразование, которое претерпевает ПТ в газетном заголовке, — все это служит обновлению содержательного комплекса ПТ, оптимальному соотносению смысла, извлекаемого из ПТ, и смысла современных событий.

Преобразованный ПТ-заголовок распространяет свое содержание и его образно-ассоциативные обертоны на последующий основной текст. Так, заглавие репортажа в «Коммерсантъ», 2004, № 1: «По ком звонит в колокол Владимир Путин в ночь перед Рождеством» построено на контаминации 3-х ПТ и одновременном расширении их компонентного состава и буквализации значения компонентов. Итак, в основе ПТ-заголовка лежат три ис-

точника: 1) название романа Эрнеста Хемингуэя «По ком звонит колокол»; 2) название повести Н. В. Гоголя «Ночь перед Рождеством»; 3) фразеологизм *звонить во все колокола*. В основном тексте репортажа сообщается, что президент встретил Рождество в городе Суздале. Там Путин посетил Спасо-Ефимьевский монастырь и проявил интерес к музейному экспонату — небольшому колоколу. Репортаж сопровождает фотоснимок с подписью под ним, и этот текст также включает в себя ПТ: «Президент России долго дергал за веревочку, но колокол так и не позвонил». В ПТ-заголовке читателю обещаются мрачные и фантастичные события (а именно эти смыслы соединены в сознании читателя с сюжетными коллизиями и персонажами прозвучавших литературных источников, со значением фразеологизма). Однако негативные ассоциации, вызываемые ПТ-заголовком, оказываются развеянными основным текстом, в котором образ «звонить в колокола» буквализируется: президент действительно звонил в колокол. Кроме того, с ПТ-заголовком контрастирует ПТ под фотоснимком — «дерни за веревочку и дверь откроется». Контраст между ПТ для «взрослых» и «детским» ПТ создает иронический эффект, и описание поездки главы государства приобретает в целом иронический оттенок.

Источником ПТ-заголовка «МК» «Маленькая девочка со взглядом волчицы» (2003, № 264) является песня рок-группы «Крематорий». Последние строчки этой песни такие: «Мы вырвем столбы, мы отменим границы, / О маленькая девочка со взглядом волчицы». За ПТ-заголовком следует журналистский материал, где говорится о 16-летней московской школьнице, которая стала горячо верующей мусульманкой.

Тесты рок-культурной направленности часто используются именно в «МК», что, несомненно, говорит о молодежной адресности этого издания. Так, слова из песни группы «Наутилус Помпилиус» легли в основу ПТ-заголовка «Нежный вампир». Приведем строчки песни: «И ты знаешь, зачем я явился к тебе, / Чтобы дать тебе силу, дать тебе власть, целовать тебя в шею, целовать тебя всласть, словно нежный вампир». В статье с таким ПТ-заголовком рассказывается о разведении медицинской пиявки на фабрике в Раменском районе.

ПТ-заголовок в «МК» от 28.04.2003: «Борис, ты не прав». Источником здесь является крылатая фраза Егора Лигачева, который после бунтарского выступления Б. Ельцина на XIX партийной конференции в 1989 г. сказал ему: «Борис, ты не прав! Ты не прав, Борис!» Но статья в «МК» рассказывает не о фигуре экс-пре-

зидента России — речь идет о Борисе Березовском и Борисе Немцове. В основе буквализации ПТ лежит личное имя; данный ПТ-заголовок позволяет усилить оценку происходящих событий, а также создать нечеткое, но убеждающее представление о вечно неправых Борисах в политической жизни России.

В качестве примера ПТ-заголовка, построенного на фразеологии, возьмем «Куда у Макара джип угоняли?» («МК», 2003, № 257). Источником ПТ-заголовка является фразеологизм *куда Макар телят не гонял* со значением «очень далеко, в самые отдаленные места». Греческое имя Макар означает «блаженный». В пословицах и поговорках Макар оказывается или пастушком-дурачком, или хитрецом: *Вчера Макар огороды копал, а сегодня в воеводы попал*. Макар — прозвище Андрея Макаревича, и поэтому происходит буквализация компонента *Макар*. Вместе с этим культурная коннотация имени Макар переносится на реального человека — Андрея Макаревича. В самой статье рассказывается о том, как угнанный у А. Макаревича джип был найден в гараже недалеко от дома певца. ПТ-заголовок активно участвует в создании каких-то неясных подозрений у читателя относительно самого А. Макаревича, как будто виноват в происшедшем именно он, а не угонщики, тем более их так никто и не нашел.

ПТ-заголовок «Надо чаще встречаться» («Ъ», 2003, № 228) — слоган рекламной компании пива «Бочкарев». Культурный шок может вызвать такой ПТ-заголовок у взыскательного читателя — в следующей после заголовка статье рассказывается о проводах в последний путь бывшего президента Азербайджана Гейдара Алиева. Автор в конце статьи пишет: «Так и не удалось Владимиру Путину вручить орден Андрея Первозванного президенту Азербайджана Гейдару Алиеву».

ПТ-заголовок «Мы все еще кипятим» («МК», 2003, № 263) — материал о ситуации в Грузии, и автор задается вопросом, «могла ли Россия сыграть в Грузии ту роль, которую сыграли американцы». ПТ-заголовок содержит ответ, тот смысл, который «выжимается» из рекламы стирального порошка: все еще кипятить — значит быть отсталыми.

Исследование ПТ-заголовка в газете как массовой, так и качественной, удивительное сходство на этом уровне современной прессы отражает стереотипное представление публицистов о лингвокультурной компетенции среднего читателя, о его менталитете — ценностях, установках, приоритетах и т. п., «проговариваемых» с помощью идей и оценок, содержащихся в том или ином ПТ.

На уровне ПТ-заголовка общение читателя с газетой может быть гармоничным, может вызывать культурный шок или быть воспринято как интеллектуальное развлечение.

Связать ПТ-заголовок с основным текстом статьи, оценить удачность источника ПТ для данной статьи, их соотносимость по смыслу, ассоциациям, настроению — вот что интересно читателю. ПТ раздвигает временные и культурные рамки заголовка, задает смысловую двуплановость текста, сопровождающуюся разнообразными ассоциациями, усиливает или усложняет оценку, создает комический, шутливый эффект, и это последнее во многом способствует привлечению внимания читателя.

ПТ-заголовок как игровой текст, содержащий загадку, предлагает каждому читателю пролистать его внутреннюю «библиотеку», оживить культурное и социальное знание, чтобы узнать первоначальный текст, предстающий в рамках заголовка в новой структуре и новой функции. Читатель с удовольствием узнает в ПТ-заголовке его первоначальную основу. Литературные сюжеты и образы, песни и сказки, анекдоты и рекламные ролики, стоящие за цитируемой из них строчкой, отдельным словом, всплывают в памяти и мгновенно уходят, но остается эмоциональное переживание, которое у читателя связано с тем или иным источником. Читатель может и не разгадать ПТ-заголовок, как не разгадывает он какие-то строчки кроссворда, тем самым обнаружив для себя свои культурные лакуны.

Заголовок, основанный на ПТ, забавен; его распознавание предстает как увлекательная игра, новое развлечение, где один текст просматривается сквозь другой. Восстановление первого текста может быть как простым, так и сложным, и читатель, вовлеченный в эту игру, получает удовольствие от любого материала, помещенного под ПТ-заголовком, потому что главное свершилось — ПТ-заголовок разгадан.

ИГРА «РАЗГАДАЙ ПТ»

Императоры тоже плачут —

Мал бизнес, да дорог —

Очевидное, но не нормальное —

Осень олигархов —

Филипп Киркоров меняет профессию —

Власть передается через поцелуй —

В джазе только дедушка —

Отпели мошенников —

Играть надо меньше —
Время собирать кадры —
Как зомби лондонский одет —
Тайская курица не долетит до Европы —
Если враг оказался друг —
Один час из жизни Ивана Рыбкина —
Зачем вы, девочки, чекистов любите? —
Эмиссия невыполнима —
От ворот поворот —
«Бесов» попутали —
Лидера «Либеральной России» душевно оценили —
Голосуй или умираешь —
Зять Эдуарда Шеварнадзе временно недоступен —
Островной инстинкт —
Папа, который гулял сам по себе —
Президентский полк тебе, товарищ! —
Девять с половиной медалей —
Паркет обетованный —

ЛИТЕРАТУРА

- Гудков 2004 — *Гудков Д. Б.* Прецедентные тексты // Русское культурное пространство. Лингвокультурологический словарь. М., 2004. С. 28–38.
- Земская 2004 — *Земская Е. А.* Язык газет // Язык как деятельность. М., 2004. С. 546–565.
- Китайгородская, Розанова 1999 — *Китайгородская М. В., Розанова Н. Н.* Речь москвичей. Коммуникативно-культурологический аспект. М., 1999.
- Красных и др. 1997 — *Красных В. В., Гудков Д. Б., Захаренко И. В., Багаева Д. В.* Когнитивная база и прецедентные феномены в системе других единиц и в коммуникации // Вестник МГУ. Сер. 9. Филология. 1997. № 3. С. 62–75.
- Солганик 2001 — *Солганик Г. Я.* Стилистика текста. М., 2001.

А. Э. ЛЕВИЦКИЙ, И. В. НЕДАЙНОВА

РАЗВИТИЕ НЕПРОТОТИПИЧЕСКИХ МОДЕЛЕЙ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ КАК ПУТЬ К СОЗДАНИЮ НОВЫХ ИГРОВЫХ ВИДОВ СПОРТА

Современную научную парадигму, сформировавшуюся благодаря взаимодействию принципов интеграции и дифференциации наук, системного подхода и всеобщей математизации наук, можно охарактеризовать как функционально-системную. Обращение к проблеме теории игр [Barton 1970; von Neumann, Morgenstern 1978] вызвано стремлением представить анализируемые игровые виды спорта в рамках моделей, где коммуникативная ситуация описывается как результат подчинения каждого из участников определенным прототипическим нормам и рассматривается с точки зрения последствий нарушения существующих норм.

Применение теоретико-моделирующих принципов к анализу концептуальных фреймов игровых действий позволяет представить любую деятельность в рамках более общей математической модели. Игра (в смысле математической теории игр) — это формализованная модель конфликтной ситуации, т. е. такой ситуации, исход которой зависит от последовательности решений, принимаемых участвующими сторонами [Блинов 1983: 39]. Теоретико-игровое определение руководствуется очередностью применения к нему различных игровых правил. К главным чертам игры относится ее свободный характер, ограниченность во времени и пространстве, зависимость от других объектов окружающего мира, свои правила, связывающие игру со сферой бытия [Хёйзинга 1992: 17–24].

Поскольку теоретико-игровые модели основываются на очередности применения к ним определенных игровых правил и отличаются большой степенью вариативности норм поведения участников, значительным в когнитивном плане видится анализ игры как общесоциологического понятия, представляющего вид жизнедеятельности индивида. Универсальность этого вида деятельности человека связана с тем, что «в игре мы имеем дело с функцией живого существа» [Хёйзинга 1992: 17] и с тем, что «мы видим сложную сеть подобию... игры образуют семью» [Витгенштейн 1994: 111]. При рассмотрении игры как элемента культуры интересно и важно выяснить, насколько применимо предположение Й. Хёйзинги о том, что «игра может варьироваться, но не может модифицироваться» [Хёйзинга 1992:

221], к современным британским играм как к одному из наиболее популярных и издавна сложившихся видов человеческой активности. Процесс глобализации и интеграции спорта в повседневную жизнь представляет благодатную почву для анализа таких традиционно британских видов спорта, как крикет, футбол и бридж, в рамках современной философии спорта. В этом аспекте принятый нами принцип (теория игр — прототипическая модель — концептуальный фрейм — понятийная категория) исследования понятия «Игровой вид спорта» представляется наиболее перспективным.

При осуществлении любого вида деятельности человек руководствуется различными моделями поведения. Повторяя ту или иную модель, он тестирует разные варианты и зачастую отклоняется от существующих правил, если считает их неадекватными для достижения поставленной цели. Таким вариативным способом проб и ошибок мы учимся принимать правильные решения и избегать неудач и опасных ситуаций. Особенно наглядно такое поведение проявляется в игровых видах деятельности человека. Чем больше в процессе игры люди узнают друг друга, тем больше места в их отношениях занимают стратегии, которые могут привести к нежелательному инциденту. При этом, принимая условия игры, каждый ее участник знает, что за нарушением правил незамедлительно следует опасность — осуждение или даже наказание [Витгенштейн 1994; Хёйзинга 1992; Шмаков 1994]. Подход к игровой ситуации с позиции конфликта сторон предоставляет также возможность рассмотреть некоторые примеры нарушения прототипических норм этих видов спорта как стимулирующий фактор в развитии каждой из исследуемых нами игр.

Человек проходит все стадии игры в ожидании кульминации — выигрыша, и все ее ходы планируются с таким расчетом, чтобы каждый последующий шаг был результативным, т. е. приносил максимально возможное удовлетворение играющему. Каждая серия ходов содержит для игроков какой-либо подвох. Им приходится быстро принимать решение: как повести себя, чтобы в соответствии с действующими правилами достичь желаемого результата. Вот почему игровая деятельность выглядит вполне правдоподобно, обладая при этом скрытой мотивацией.

Анализ игры как общепhilософского понятия и наше представление понятия «Игровой вид спорта» в виде объекта, состоящего из типичных компонентов (ПРАВИЛА, ИГРОКИ, ЗРИТЕЛИ, СУДЬИ), приводит нас к подходу к игровым видам спорта (футбол, крикет и бридж) как присущим британской культуре кодов-концептов с глубоким культурно-национальным контекстом и способностью моде-

лироваться в систему с определенными правилами и определенным типом поведения.

Системный характер понятия «Игровой вид спорта» выражается при реализации общего конвенционального фрейма, состоящего из взаимодействующих друг с другом звеньев, а также выделенных нами свойств внутри каждого из них (ПРАВИЛА: выбор/случай; ИГРОКИ: профессионал/любитель; СУДЬИ: нейтральный/предвзятый; ЗРИТЕЛИ: фанат/случайный). Такое представление фактов действительности дает нам почву для соотнесения футбола, крикета и бриджа с типичными пропозициями, которые соответствуют образам, тесно вплетенным в культуру британского народа, и представляют особую сферу материальной и духовной его жизни.

При таком анализе определяющая роль принадлежит функциональной стороне рассматриваемых явлений, которая является результатом наличия общего семантического признака в определенной группе языковых средств. Предпринятый подход позволил нам предполагать наличие некой общей для всех рассматриваемых нами видов спорта семантической модели, представляемой следующими семантически сочетающимися между собой концептами: AGENT, ACTION, INSTRUMENT, MISCELLANY, объединенными образной основой и лингвокультурным контекстом. Выделенные нами концепты послужили строительными элементами для построения самой примитивной модели концептуальной системы «Игровой вид спорта» в современном английском языке.

Поскольку когнитивная лингвистика рассматривает языковое значение как закрепление за определенным звуковым образом знания о наиболее типичных свойствах денотата в виде некой модели [см., например: Жаботинская 1997; Кубрякова 2004; Лакофф 1981; Телия 1996], то возникает необходимость пользоваться понятиями «прототип» [см., например: Бондарко 2002; Вежбицкая 1999; Лакофф 1981; Ченки 1996; Croft 1990; Taylor 1995] и «фрейм» [см., например: Минский 1979; ван Дейк 1989; Филлмор 1988; Демьянков 1994]. При этом под прототипом традиционно понимается эталонный репрезентант, эталонный вариант определенного инварианта среди прочих его представителей [Бондарко 2002: 265]. Прототипическими же выступают правила, которые обязаны соблюдать игроки. Нарушение же данного прототипа способно привести к стиранию грани между игровыми видами спорта. Таким образом, всю игру можно представить как определенный динамический фрейм, где заранее расписаны роли участников, судей, зрителей. Все люди, знающие правила игры, обязаны соблюдать определенный сценарий в том смысле, что границы их действий строго очерчены. Анализ

прототипических моделей исследуемых нами британских спортивных игр — футбола, крикета и бриджа, — обязательной характеристикой которых является развитие игрового действия внутри каждой из них по определенному сценарию, в процессе их развития позволяет нам выявить нарушения общепринятых действий участниками игровой ситуации и установить наличие трансформации прототипического признака в рамках естественной категории. Сама игровая ситуация также является прототипической в том смысле, что выступает неким типизированным событием, отраженным в языковом сознании [ср. Всеволодова 2000: 121].

Теория прототипов была разработана представителями когнитивной психологии [см., например, Rosch 1982] при исследовании «естественных категорий» — категорий, которые используются людьми в повседневной жизни для узнавания того или иного предмета или концепта. Прототип характеризуется: 1) наибольшей специфичностью; 2) способностью к воздействию на производные варианты; 3) наиболее высокой степенью регулярности [Бондарко 2002: 264]. Поскольку жизненные ситуации изменчивы, мы сталкиваемся с существованием множества промежуточных случаев, когда наличие и количество признаков, включенных в прототип (лучший образец категории), приспособлены к той или иной конкретной ситуации. Существующие прототипические концепты проецируются на ситуацию для более точной ориентации в предметном мире за счет отдаления от прототипа через усложнение (или упрощение) категориальных признаков, при этом концепт имеет разную степень информационного наполнения — в зависимости от накопления человеком опыта он может пополняться и изменяться [Иссерс 1999; Лакофф 1981; Рябцева 1992; Rosch 1982].

В этом случае происходит трансформация прототипического концепта в направлении спецификации его признаков. Идет процесс проявления гиперо-гипонимической иерархии, сопровождаемый изменением предметных сущностей за счет варьирования их качественных характеристик [Лакофф 1981]. Однако при осуществлении этого процесса происходит реализация двух типов процедур: установление новых ассоциативных связей (непосредственное отождествление, сближение по свойствам, отождествление по отдельным признакам или сближение по нетипическим признакам) и разрыв старых (непосредственное отрицание тождества, отрицание тождества через отрицание общих свойств, отрицание тождества по отдельным признакам и разъединение по нетипичным признакам) [Иссерс 1999].

На основании определения прототипа как представления о типичном объекте из мира «Действительность», в котором выделя-

ются существенные для данного представления и обычные «детали», типовым образом выступает то, что ассоциировано со знанием о свойствах объекта из мира «действительное» в тех или иных диспозициях [Телия 1996: 97]. Предпринятый подход позволяет рассмотреть игровые виды спорта футбол, крикет и бридж с позиций теоретико-игрового подхода по следующей схеме:

Схема 1



Представленная схема является общепринятой конвенцией для любой характеризуемой игровой деятельности по причине того, что наше конвенциональное знание об универсальном понятии «Игровой вид спорта» включает все указанные в схеме конституенты, сконцентрированные вокруг анализируемого нами концепта. Естественным для прототипического выражения действия, таким образом, является и то, что все задействованные в игре лица выполняют определенные роли при совершенно определенных обстоятельствах. Более того, важным в прототипической процедуре является правильное и полное соблюдение игроками действующих правил. Несоответствие предписанных правил поведения для выполнения некой роли вообще или при конкретных обстоятельствах в частности способно заметно осложнить достижение поставленной цели и привести к неудаче.

Поскольку рассматриваемый вид деятельности очень динамичен по своей природе, а также и по причине азартного отношения участников к спортивному событию, каждая игра несет в себе оттенок непредсказуемости. Игрок может забыть о главном принципе игры в широком смысле этого слова — ее мотивация состоит не в выигрыше, а в участии в игровом действе. В таких случаях, по нашему мнению, наблюдается трансформация прототипа определенного игрового признака — игрок сознательно или неосознанно нарушает правило, стремясь всеми силами победить. Поскольку любое игровое действие является процессом крайней эмоциональной напряженности, в его ходе мы предлагаем классифицировать следующие нарушения:

1) сознательно типичное — игрок сознательно нарушает правило, зная какое наказание он за это понесет (например, оттолкнув противника руками в футболе);

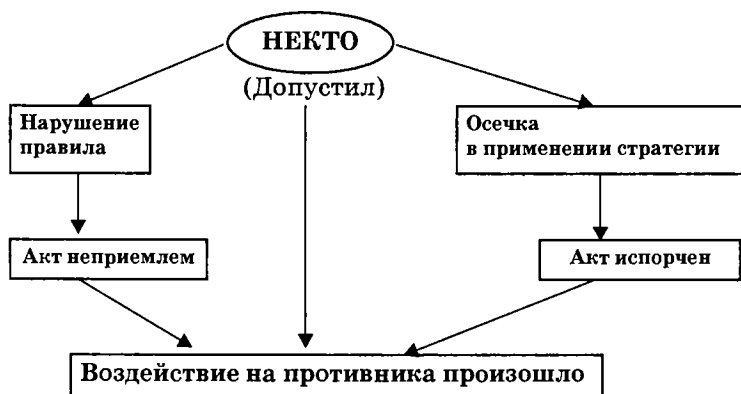
2) сознательно нетипичное — игрок совершает действие, за которое правилами игры не предусмотрено наказание, надеясь, что его действие будет успешным и не зафиксированным судьями или противником (например, в бридже, не выложив заданную масть во взятке);

3) неосознанное типичное — игрок по инерции совершает запрещенное действие (например, в футболе машинально отбивает мяч, летящий строго ему в лицо, руками);

4) неосознанное нетипичное — игрок в состоянии аффекта совершает бессмысленное действие (например, мяч противника в крикетной подаче разрушает воротца, а защитник пытается переместиться в другую позицию, хотя подающая команда уже выиграла очко и его действия не могут повлиять на результат).

При наличии в ходе игры сознательного нетипичного или неосознанного нетипичного нарушения происходит разрыв старых ассоциаций на основе отрицания того или иного признака данной игровой сферы и фиксируется нетипичное ситуативное действие. Такое действие представляет собой неанализируемую сущность лишь в начале своего появления, но затем, оказываясь частью системы, видоизменяется и совершенствуется, обогащаясь другими характеристиками. Развертывание такой игровой ситуации мы представляем в рамках следующей модели:

Схема 2



Допустим, что такое нарушение или осечка не мешают действию и никак не отражаются на текущем его этапе, тогда участни-

ки данного спортивного события (игроки, судьи, зрители) фокусируют свое внимание не на том, что произошел нетипичный для этого вида спорта акт. Их больше интересует, что же произойдет затем: будет ли остановлена игра; понесут ли наказание виновники, совершившие нарушение? Поскольку каждый вид спорта имеет свой свод правил, которыми предусмотрены наказания за определенные нарушения в рамках игрового пространства и времени, то произведи спортсмен нетипичное нарушение осознано или нет, если за ним не последует наказания, оно лишь зафиксировывается, но не будет соотнесено с прототипической моделью игры. В рамках когнитивной обработки проистекающего действия этот информационный опыт не будет закодирован, так как он не вписывается в общую «картинку», схему игры, и отложится как микропризнак, настолько незначительный, что в скором времени он будет забыт.

На примере развития популярной британской игры регби попытаемся проследить реализацию предполагаемой нами связи «прототип/непрототип». В английской школе Rugby в 1823 г. футболист школьной команды William Webb Ellis схватил мяч в руки и побежал с ним в атаку. Совершенно очевидным являлось то, что участником игры было произведено неосознанное нетипичное действие, которое, несмотря на ассоциации у всех участников матча (спортсменов, судей и зрителей) с актом, неприемлемым в футбольной тактике, имплицитно давало возможность игре пойти в новое русло. Матч был остановлен, поскольку спортсмен нарушил правила, но сам прием вызвал интерес и, будучи применен позже в местных играх в Кэмбриджа, дал толчок развитию похожему на футбол самостоятельному виду спорта [Everyman's Encyclopedia 1965: 757]. Игра была подхвачена различными учебными заведениями по всей Британии, но, взяв за основу основные футбольные принципы, каждый матч регби все больше нарушает ассоциативную зависимость от игры-прародителя. Каждая новая игра делает заметными одни свойства, совершенно нетипичные для футбола, совершенствует их и закрепляет, игнорируя некоторые установленные правила. Все это приводит к появлению целого ряда игровых вариантов (*the Eton games, the Harrow game, the Winchester game, a гораздо позже American football* [Ibid.: 758]), имеющих общую основу, но отличающихся друг от друга в некоторых деталях (формой мяча, размером поля, количеством игроков). Эти игры уже не являются футболом, поскольку то нетипичное, что отличало регбийные матчи от футбольных, превращается постепенно в свое, «добытое» и использо-

ванное на протяжении времени. Первая попытка сформулировать правила игры была предпринята в 1862 г. Название игры в то время — «футбол-регби» со словом «футбол» на первом месте — свидетельствует о еще сохраненной тесной связи регби с игрой-прототипом [БСЭ: 558].

Цель данного игрового вида спорта заключается в следующем: две команды по 15 игроков каждая (в неофициальных играх допускается 10 или 7 игроков), строго соблюдая правила, должны, передвигаясь с мячом в руках, передавая мяч (только назад), нанося удары по мячу ногой (посылая его в любом направлении), набрать как можно больше очков в матче, приземлив мяч в зачетном поле или забив его в ворота противника. Правила игры, включая стандартный набор изменений для команд, в которых играют спортсмены моложе 19 лет, содержат все, что необходимо для проведения честной и корректной игры, и, если не анализировать их детально, на первый взгляд, они мало чем отличаются от футбольных.

Каждый из 15 игроков команды имеет свою конкретную задачу, поставленную согласно той позиции, которую игрок занимает. Само размещение игроков в регби дает возможность зрителю отметить нетипичность позиции спортсменов в игре с мячом. В отличие от футбола, где команда состоит из пяти форвардов, трех полу- и двух защитников, а также вратаря, в матче регби мы наблюдаем отрицание основного признака футбольной тактики атаки или защиты — в регби спортсмены передвигаются по полю всей командой, привязываясь не к своей позиции на поле, а скорее к своему месту в связке. Любой спортсмен может уйти в атаку, зная, что его позиция тотчас же будет прикрыта другим игроком. Отсутствие в воротах вратаря свидетельствует об ответственности каждого члена команды и осознании важности полной отдачи своих сил для успешной атаки или защиты. Тем не менее, как и в футболе, результат матча зависит от совместных действий всей команды.

Почти полное отрицание футбольных характеристик и разрыв тождества с футбольными принципами мы наблюдаем также при манипуляциях спортсменов с мячом в регби. В этом игровом виде спорта можно вести атаку следующими способами: ведя мяч, толкая его различными частями ноги, передавая разнообразными способами, в том числе и руками. Примерно так же выглядит и ситуация с защитой мяча, где наиболее распространенным приемом является обхват противника руками и удержание его на месте или попытка сбить его с ног плечом, а при схватке за мяч форварды команды-противника формируют отряд и пытаются вы-

толкать врага, стараясь захватить мяч ногами. Такая тактика, а также отсутствие группы нападения и защиты, полностью отбрасывает футбольный принцип ведения игры спортсменом строго в своей позиции, но все же вызывает некоторые ассоциации однородности с игрой-прототипом хотя бы тем, что внутри сцепки каждый регбист должен максимально эффективно прикрыть своего соседа по позиции.

Регби, как более свободная в отношении действий с мячом игра, является и более результативной в попытках заработать победу. Этому способствует взятая за основу футбольная система забивания голов и добавленный к ней учет очков за успешные попытки атаки противника: за приземление мяча, за попадание в ворота с игры, со штрафного и свободного ударов, при реализации дополнительного удара после приземления.

Штрафные удары, удаление игроков с поля и пенальти также пришли в регби из футбола, но в то же время происходит «притирание» этих понятий к новой игре. По сравнению с футболом, игрой далеко не мягкой, регби является еще более жестким видом спорта, где спортивная жесткость вполне допускается, но в то же время и ограничивается рамками правил. В отличие от своей игры-основы, где удаление игрока с поля происходит за различные виды нарушений, в регби удаляется только игрок, получивший травму.

Как и в футболе судейская команда состоит из судьи на поле и двух судей на боковых линиях, но в отличие от своего предшественника, в регби рефери на поле имеет полную и абсолютную власть, а боковые судьи, которые назначаются командами, играют роль скорее независимых наблюдателей, чем помощников. Больше прав по сравнению с футболом дано и капитанам команд, поскольку связь команды с судьей и тренером происходит только через них. Тем не менее принятие основ судейства и влияния на игру изнутри посредством находящегося постоянно в игре капитана команды говорит о сходстве двух анализируемых нами британских игр — футболе и регби.

Кроме указанных выше характеристик регби, процессу развития собственного пути этого вида спорта сильно способствовали также и следующие отличительные от футбола факторы:

- 1) регби требует от участников меньше профессионализма в плане ведения игры;
- 2) игра имеет меньше организационных ограничений;
- 3) спортивное действие более сконцентрировано на принципе индивидуального, а не группового действия.

Взяв за основу предположение, что регби «выросла» из одной из старейших британских игр — футбола, мы приходим к выводу, что, при совпадении конвенциональной фреймовой структуры этих двух командных игр, в описанной нами выше игре нетипичные признаки, претерпевая изменения, консолидировались в координационные точки уже внутри игрового действия. Так нарушение прототипической модели реализации одного вида спорта привело к созданию нового.

В целом анализ прототипических моделей исследуемых нами британских спортивных игр (футбола, крикета и бриджа), обязательной характеристикой которых является течение игрового действия внутри каждой из них по определенному сценарию, в процессе их развития позволил нам выявить нарушения общепринятых действий участниками игровой ситуации и установить наличие трансформации прототипического признака в рамках естественной категории.

В случаях, когда нарушается прототипическая процедура, механизмы человеческого разума фиксируют новые ассоциации (футбол — регби; крикет — бейсбол; бридж — контракт-бридж). Данные ассоциации при соответствующем развитии привели к образованию новых понятийных категорий, поскольку акт номинации направлен на описание сути появившихся понятий, нашедших свое достойное место в культуре британского народа. Такое усложнение или упрощение категориальных признаков является толчком к разрыву связей с игрой-основой и приводит к появлению непрототипических моделей, трансформирующихся затем в самостоятельные игры, которые развиваются по своим собственным правилам.

Данный подход к анализу футбола, крикета и бриджа, где отклонение от нормы (т. е. от соблюдения прототипических правил) не выходит за рамки процесса игры и не вносит серьезных корректив в общий фрейм, позволяет нам объединить игры-основы с производными от них в одни категории по общим целям в разрешении конфликтной игровой ситуации, а затем и проследить путь развития этих непрототипических игр в самостоятельные виды спорта — регби, бейсбол и контракт-бридж. При детальном рассмотрении компромиссной модели «категориальный концепт + нетипичные атрибуты», в которой мы рассматриваем отличие семантических признаков от атрибутов, характеризующих концепт-прототип, создается общий фрейм прототипической игровой ситуации и констатируется образование новой игры в тех случаях, когда степень выражения нетипичного признака переходила в качество, а следовательно, формируется новая реалья.

В проведенном исследовании мы ставили целью выяснить, возможно ли проявление этого признака в другой игре и произойдет ли трансформация непрототипических игровых ситуаций в прототипические. Сравнение футбола, крикета и бриджа соответственно с играми регби, бейсбол и контракт-бридж, по нашему мнению, проистекшими из вышеперечисленных прототипических британских игр, позволило нам предполагать, что эти игры смогли сформировать свои собственные правила и развиваются по своему собственному пути. При этом мы пришли к следующим выводам:

1. Невзирая на то, что любая игровая деятельность развивается по определенным законам, она непредсказуема. Следовательно, существует множество факторов, влияющих на ее ход. По разным причинам (наиболее частой является использование случайно открывшейся возможности произвести действие) игроки могут осознанно или неосознанно отклоняться от правил. Нарушая законы игры, они все же воздействуют на противника, продвигаясь к поставленной цели. Если нарушение не вносит серьезных изменений в ход мероприятия, то оно может остаться незафиксированным согласно правилам. Именно такие нарушения и являются толчком к разрыву связей с прототипом.

2. Все анализируемые игры, считающиеся нами непрототипичными (регби, бейсбол, контракт-бридж), разорвали часть старых ассоциаций с игрой-прототипом и на протяжении времени (или, в случае с контракт-бриджем, искусственно) установили новые ассоциации, что дало им возможность развиваться по своему индивидуальному пути. Утверждая характерные для нового вида игры признаки и отождествляя ранее нетипичное с нормами поведения в рамках несколько измененного игрового пространства, эти игры сформировали свои прототипические характеристики.

3. Каждая из рассмотренных нами игр обязательно сохраняла от игры-основы значительные особенности ее прототипической модели. Так, в регби наблюдаем очевидную футбольную тактику атаки и защиты, а также многие сохранившиеся правила; бейсбол взял из крикета снаряжение и принципы организации игрового поля; в контракт-бридже находим почти полное тождество с прототипом, пока не сталкиваемся с подсчетом очков и большими возможностями их заработать.

4. Регби, бейсбол и контракт-бридж, исторически являясь непрототипами, т.е. проистекая из другой игры, смогли развить свои собственные прототипы. Там, где степень выражения нетипичного признака переходила в качество, можно увидеть все предпо-

сылки для формирования прототипического образца в новую игру, постепенно формирующую свои собственные прототипические признаки. Одни игры при этом сильнее разрывали ассоциации с игрой-основой, как в паре футбол — регби, другие (крикет — бейсбол) — слабее, а третьи (бридж — контракт-бридж) проявляют этот разрыв лишь при очень тщательном их рассмотрении.

5. До того, как регби, бейсбол и контракт-бридж зарекомендовали себя как новые игры с присущими им типичными характеристиками, они прошли определенный путь становления, который не заканчивается на современном этапе, когда уже выработаны и официально зафиксированы присущие каждой из наших «новых» игр правила. Эволюционный путь каждой игры мы можем выразить следующими цепочками: 1) футбол — футбол, играемый по своим правилам в различных колледжах Британии — регби — *американский футбол (австралийский, гальский, канадский)*; 2) крикет — rounders — stool ball — town ball — бейсбол — *софтбол*; 3) вист — бридж — бридж-аукцион — **контракт-бридж**.

6. Будучи явлением социальным, игра по мере своей популяризации вынуждена расширять свое игровое пространство. При этом она не имеет права выходить за определенные рамки этого пространства. В каждой достаточно развитой игре наступает момент, когда ей необходим такой выход. Это может происходить намеренно (как в случае с контракт-бриджем) или интенционально, спонтанно (как в регби). Необходимость такого отхода от «рутины» наблюдается там, где игра находит активную поддержку участников, упрощает амуницию и правила (бейсбол и регби), а в случаях, когда в игре наблюдается недостаток динамизма и азартности (бридж) усиливает свои позиции большей замысловатостью и упрощением догм (контракт-бридж).

Отметим также, что значительное количество номинативных единиц, которые регби, бейсбол и контракт-бридж заимствовали из словаря своих предшественников, доказывает их тесную взаимосвязь и генетическое родство. Согласно нашим наблюдениям, в отличие от двух других анализируемых нами непрототипических игр (регби и бейсбола), контракт-бридж наиболее максимально сохранил связь со своим прототипом — бриджем, что зафиксировано в номинации этого вида спорта, не потерявшего связь с игрой-основой. Наибольшая отдаленность от игры-основы установлена в выгодных принципах подсчета, что сделало контракт-бридж более привлекательным, чем бридж. Итак, подтверждается тот факт, что игра — это «живой» организм, который развивается согласно естественным процессам. Регби, бейсбол и контракт-бридж, в свою оче-

редь, обрели свои прототипические особенности и, естественно, их гипотетическое нарушение может привести к созданию новых игровых видов спорта. Ответом на такую динамику может служить существование различных ипостасей *Homo sapiens*, в частности, *Homo faber* и *Homo ludens*. Именно эти две ипостаси в результате своего объединения позволяют человеку творить нечто (например, процесс коммуникации или развивать новые виды спорта) играя. Большое значение для достижения успеха творческой деятельности индивида (игровой, коммуникативной, номинативной, в частности) играет представление стереотипных (прототипических) сценариев, что делает возможным игру по определенным правилам.

Проведенное исследование доказывает, что игра как явление взаимосвязана с человеческой культурой. Феномен игры может выступать аспектом любого вида человеческой деятельности: коммуникации, художественного творчества и т. д. Более того, игра выступает одним из главных факторов формирования культуры, поскольку культура возникает в форме игры [Хёйзинга 1992: 61].

Результаты анализа фактического материала свидетельствуют о том, что иерархия всей структуры понятия «Игровой вид спорта», его семантические концепты в виде прототипов, основывающихся на уровне категоризации, обобщают опыт индивида и социума и обеспечивают ориентацию человека в окружающей среде, что в определенной степени влияет на адекватность его социального и речевого поведения.

ЛИТЕРАТУРА

- Блинов 1983 — Блинов А. Л. Семантика и теория игр. Новосибирск, 1983.
- Бондарко 2002 — Бондарко А. В. Теория значения в системе функциональной грамматики: На материале русского языка. М., 2002.
- БСЭ — Большая Советская Энциклопедия. В 30 т. 3-е изд. М., 1975. Т. 21.
- Вежбицкая 1999 — Вежбицкая А. Семантические универсалии и описание языков. М., 1999.
- Витгенштейн 1994 — Витгенштейн Л. Философские работы. М., 1994.
- Всеволодова 2000 — Всеволодова М. В. Теория функционально-коммуникативного синтаксиса: Фрагмент прикладной (педагогической) модели языка. М., 2000.
- Демьянков 1994 — Демьянков В. З. Когнитивная лингвистика как разновидность интерпретирующего подхода // Вопросы языкознания. 1994. № 4.

- ван Дейк 1989 — *Дейк Т. ван*. Язык. Познание. Коммуникация. М., 1989.
- Жаботинская 1997 — *Жаботинская С. А.* Когнитивная лингвистика: принципы концептуального моделирования // *Лінгвістичні студії*. Черкаси, 1997. Вип. 2.
- Иссерс 1999 — *Иссерс О. С.* Речевое воздействие в аспекте когнитивных категорий // *Вестник Омского университета*. Омск, 1999. Вып. 1.
- Кубрякова 2004 — *Кубрякова Е. С.* Язык и знание. М., 2004.
- Лакофф 1981 — *Лакофф Дж.* Лингвистические гештальты // *Новое в зарубежной лингвистике*. М., 1981. Вып. X.
- Минский 1979 — *Минский М.* Фреймы для представления знаний. М., 1979.
- Рябцева 1992 — *Рябцева Н. К.* Мысль как действие, или риторика рассуждения // *Логический анализ языка. Модели действия*. М., 1992.
- Телия 1996 — *Телия В. Н.* Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М., 1996.
- Филлмор 1988 — *Филлмор Ч.* Фреймы и семантика понимания // *Новое в зарубежной лингвистике*. М., 1988. Вып. 22.
- Хёйзинга 1992 — *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
- Ченки 1996 — *Ченки А.* Современные когнитивные подходы к семантике: сходства и различия в теориях и целях // *Вопросы языкознания*. 1996. № 2.
- Шмаков 1994 — *Шмаков С. А.* Игры учащихся — феномен культуры. М., 1994.
- Barton 1970 — *Barton R. F.* A Primer on Simulation and Gaming. New Jersey, 1970.
- Croft 1990 — *Croft W.* Possible Verbs and the Structure of Events // *Meanings and Prototypes: Studies in Linguistic Categorization*. London, 1990.
- Everyman's Encyclopedia 1965 — *Everyman's Encyclopedia* (3rd edition). Toronto, 1965. V. 5.
- von Neumann, Morgenstern 1978 — *Neumann J. von, Morgenstern O.* The Theory of Games and Economic Behavior. Princeton, 1978.
- Rosch 1982 — *Rosch E.* Principles of Categorization // *Cognition and Categorization*. Hillsdale, 1982.
- Taylor 1995 — *Taylor J. R.* Linguistic Categorization: Prototypes in Linguistic Theory. London, 1995.

АСПЕКТУАЛЬНОСТЬ И ИГРА В ТЕННИС

Цель статьи — представить систему аспектуальных значений предикатов на примерах, относящихся к игре в теннис. Этот сравнительно уникальный подход объясняется не только темой конференции, но и тем, что в работах по видовой и аспектуальной тематике нередко подчеркивается значение контекста: в разных речевых ситуациях одни и те же языковые формы толкуются по-разному. В этом случае теннис служит «платформой» для узнавания предмета разговора в примерах. Отметим также, что обращение к фактическим языковым примерам — суровый, но весьма полезный тест для проверки любой научной концепции.

1. Категория аспектуальности в модели функционального синтаксиса. В нашей трактовке аспектуальность является семантической категорией, — одним из спецификаторов в модели функционального синтаксиса (ФС) [см. Мустайоки 1991; 2006б: 316–327]. Идея различения семантических и языковых категорий широко поддерживается и практикуется в лингвистике. Эта очевидная потребность выводится из асимметрии значения и формы («смысла» и «текста»). Соблюдая этот принцип, лингвисты уже давно отметили разницу между семантической категорией аспектуальности и категорией вида глагола [см., например: Schneider 1967; Бондарко 1983: 76; Kučera 1983; Томмола 1986: 15–21; Thelin 1990]. Однако про это теоретическое положение нередко забывают в конкретных исследованиях, посвященных аспектуальности, особенно в рамках русистики и славистики. Еще А. В. Исаченко [1960/2003: 462] обращал внимание на то, что «величайшей опасностью для всякого языковеда является своеобразный „номинализм“». Этим он хотел сказать, что грамматические категории путают с понятийными. Из того, что форма типа *он бросает* называется настоящим временем, не следует, что она обязательно обозначает настоящее время. Если такое якобы очевидное заключение легко игнорирует-

Работа выполнена в рамках проекта «Русский функциональный синтаксис», частично финансируемого Академией Финляндии. Автор признателен за замечания и комментарии, сделанные русскими коллегами в Отделении славистики и баллистики Хельсинкского университета: Леонидом Бирюлиным и Татьяной Парменовой, а также студентке Анастасии Чернышовой за помощь в поиске иллюстративного материала.

ся при рассмотрении категории времени, то еще больше смещение семантических и языковых категорий проявляется в работах по аспектуальности, — категории, не имеющей в действительности точных эквивалентов.

Мы постараемся избегать отмеченной ловушки и систематически различать семантическую категорию аспектуальности и вид глагола. Из этого, естественно, следует, что аспектуальные значения выражаются не только видами глагола, а виды глагола выражают не только аспектуальность. Мы будем соблюдать этот очевидный принцип, к каким бы неожиданным выводам он ни привел.

Аспектуальность является свойством предиката (а не глагола), являющегося элементом семантического уровня. Из этого следует, в частности, что она может быть выражена не только глаголом в рамках видовой системы, но и другими средствами (например, предикат «выиграть турнир» может быть выражен, в частности, конструкцией *стать победителем турнира*).

Аспектуальные значения предикатов основываются на трех характеристиках, а именно: они могут обозначать [Мустайоки 2006б: 316–327]:

- статические состояния ———
- процессы >>>>
- поворотные моменты, или кульминации *

и их комбинации.

Выделяются следующие основные аспектуальные значения:

- статуальное (Asp = STAT) ———
положение дел представляется как неизменное, стабильное состояние; встречается у теннисистов, но не характерно для самой игры: *На корте игрокам было жарко.*
- процессуальное (Asp = PROS) >>>>
положение дел представляется как процесс без указания на его завершение: *Вечером мы играли в теннис.*
- динамическое (Asp = DYN) >>>> (*)
положение дел представляется как процесс, направленный на его завершение: *В финале Сафин играл с Федерером.*
- терминальное (Asp = TERM) >>>> *
положение дел представляется как целостный процесс, достигший своего завершения или достигающий его: *После трехчасовой игры Сафин наконец выиграл у Федерера.*

- **результативное** ($Asp = RES$) (———) * (———)
положение дел представляется как поворот в ходе событий и состояние после него: *Победителем турнира стал Сафин.*
- **моментальное** ($Asp = MOM$) *
положение дел представляется как моментальное происшествие, акт без процессуальности или статуальности до или после него, мир остается таким же, каким он был до этого; выражается не в игре в целом, а только в отдельных ее эпизодах: *Сафин поскользнулся.*

Выделяются еще подтипы значений, в том числе **ограничено-процессуальное значение**: сам процесс не продвигается в таком смысле, как в динамических положениях дел, но ограничивается теми или иными внешними рамками; значение близко к делимитативному значению, например, *играть — сыграть сет* (ср. *поиграть полчаса*).

2. Об игре в теннис. Беглый взгляд на мир тенниса мы не можем не начать с мнения современного философа В. Шестакова (1):

- (1) Спорт тоже, в некотором смысле, *терапевтическое достижение культуры*. Философ В. Шестаков отдает предпочтение теннису («Философия и теннис» — «Вопросы философии», № 8). Динамический образ этой довольно древней игры (ей не меньше восьми веков), быстрая смена побед и поражений, связанная с этим резкая смена контрастных эмоциональных состояний, во все времена делали теннис притягательным для философов и поэтов (Чосер, Шекспир, Свифт, Рабле, Монтень, Паскаль, Эразм Роттердамский и т. д.). Эта игра создала гуманистический идеал человека не только образованного, но и играющего (*homo ludens*). Теннис — метафора идей о предопределении, свободе воли и назначении человека. Это символ человеческого существования, борьбы со своей судьбой и возрастом, борьбы за свое истинное предназначение. Великое, но бесцельное занятие. Действительно, практический утилитарный результат игры, на которую тратится так много усилий и энергии, равен нулю. С точки зрения здравого смысла игра в теннис алогична, иррациональна: огромные усилия тратятся на ничтожные цели. Очевидно, теннис нельзя понять с точки зрения утилитарной этики (Континент, 15.01.2003; 115).

В базе данных «Интергрум» насчитывается 250 000 примеров со словом *теннис*. О нем рассказывают не только спортивные журналы или газеты; в «Огоньке» можно найти 256 примеров, в «Вечернем Минске» — 450, «Амурской правде» — 200, «Огоньке» — 300. В раз-

ных официальных законодательных документах слово встречается свыше 1300 раз, пишут, в частности, о том, что ставка ввозной таможенной пошлины на теннисные ракетки (со струнами или без струн) составляет 15% от их таможенной стоимости.

Употребляется название этой игры и в художественной литературе. Неудивительно, что много примеров можно найти у Набокова (2). Во времена Льва Толстого теннис еще не пользовался популярностью (3).

- (2) Кречмар сидел в кресле у окна, за которым были солнце, веселые английские голоса с **тенниса** (В. Набоков. «Камера обскура»).
- (3) — Прескучная игра, — сказал Колосов о **теннисе**, — гораздо веселее была лапта, как мы играли в детстве (Л. Толстой. «Воскресение»).

В России наших дней игра в теннис считается знаком современности (4). Она открывает двери даже в важные кабинеты (5); пример знаменитых людей здесь бесспорен (6). По каким-то причинам русские охотно связывают престижность тенниса с тем, что человек имеет любовницу (7). Эта игра и важный элемент мечтаний девушек о своих принцах (8). Вообще теннис стал неотъемлемой частью русской жизни (9).

- (4) Наташа — человек современный: водит машину, играет в **теннис**, помимо классики, любит хорошую эстраду (Московские новости, 13.04.1994; 15).
- (5) Президент играет в **теннис** с самым богатым соотечественником, а тот, в свою очередь, входит в любое время в кабинет премьера. (Московские новости, 12.08.2003; 31).
- (6) О «самостоятельности» российских политиков в одном из репортажей «Итогов» замечательно сказал Никита Михалков: «Если бы Борис Николаевич не в **теннис** играл, а прыгал с шестом, все бы побежали покупать себе шесты» (Журналист, 07.08.1998; 8).
- (7) Это — подробности жизни чиновника, как-то, есть ли у него любовница и играет ли он в **теннис** (Деловые люди, 01.01.1997 03:07; 73).
- (8) И они, и православные енисейцы терпеливо молятся и ждут, словно чуда, богатого умного человека, душа которого еще не погасла в ненасытном стремлении к саунам и Багамам, к царской охоте и рыбалке, к **играм** в теннис или в рулетку (Гудок, 27.11.2003).
- (9) Таким образом, за дополнительные услуги и платить придется дополнительно... (Правда, называть игру в **теннис** излишеством — это, пожалуй, чересчур, но таковы правила игры) (Коммерсантъ-Домовой, 04.07.1995; 23).

Страсть к теннису заставляет человека совершать героические поступки (10). А в целом теннис не такая безопасная игра, как кажется на первый взгляд (11).

- (10) Возможность подобного психологического манипулирования объясняет такую форму парадоксального поведения, как эффект необратимых потерь (*dead-loss effect*). Талер приводит пример человека, у которого развилась форма болезни, известная нам как **теннисный** локоть, вскоре после того, как он заплатил членский взнос в **теннисный** клуб. Он испытывал жуткую боль, но продолжал играть в **теннис**, чтобы не пропали его инвестиции. Предполагая, что человек не может играть, если он не оплатил членский взнос, зададим вопрос: как игра с острым ощущением боли может улучшить положение человека? Подобная игра, мы полагаем, позволяет оценивать членский взнос как затраты. Если же человек вынужден прекратить играть, ему придется признать взнос необратимыми потерями, что может оказаться менее предпочтительным, чем игра с болью (Психологический журнал, 31.08.2003; 4).

- (11) Но судьба вновь проявляет жестокость: в 1936 году во время игры в теннис Поль [Ириб, жених Шанель] теряет сознание и умирает (Алфавит, 28.08.2003; 33).

3. Аспектуальные пары на теннисном корте. Аспектуальной парой можно условно называть языковые средства, с помощью которых выражаются аспектуальные зоны «незавершенности» (статуальное, процессуальное, динамическое значения) и «завершенности» (терминальное, результативное, моментальное значения) одного и того же предиката.

Рассмотрим с этой точки зрения сначала глаголы *выигрывать* и *выиграть*, образующие по каноническому лингвистическому толкованию видовую пару. Однако, по нашим наблюдениям, *выигрывать*, как правило, не выступает в значении, противопоставленном по аспектуальным характеристикам глаголу *выиграть*. Глагол *выигрывать* употребляется в трех основных контекстах:

1) в терминальном или результативном значении в контекстах повторяющихся положений дел (12–13):

- (12) Федерера поддерживает и Мартина Хингис, которая 5 раз **выигрывала** турниры «Большого шлема», хотя и ни разу не побеждала в Париже (Русский курьер, 26.05.2004; 106).
- (13) Один из самых титулованных теннисистов США [Андре Агасси], который четырежды **выигрывал** австралийское первенство, сей-

час занимает четвертую строчку в мировом рейтинге и опережает Сафина на 82 позиции (Трибуна, 29.01.2004; 014).

2) «одноаспектуально» в значении «лидировать» (14):

(14) Во второй [партии] американец [Агасси] при счете — 5 : 4 **выигрывал** гейм 30 : 0 и вновь закончил неудачным тай-брейком (Симбирский курьер, 31.01.2004; 14–15).

3) в общефактическом значении (аспектуальное значение — терминальное или результативное) (15–16):

(15) Соревнования АТП проводятся в Монте-Карло с 1969 года. Только один раз их **выигрывал** теннисист из нашей страны — в 1990-м титул достался Андрею Чеснокову (Время новостей, 21.04.2004; 69 (987)).

(16) Марат Сафин завершил борьбу, не справившись с Энди Роддиком, у которого **выигрывал** на Открытом чемпионате Австралии (Московский комсомолец, 17.03.2004; 23523).

Таким образом, поскольку глагол *выиграть* ассоциируется в аспектуальном рассмотрении не как парный глаголу *выигрывать*, его аспектологического «партнера» нужно искать в других выражениях. При этом необходимо вспомнить то, что было сказано ранее: в ФС аспектуальность приписывается не конкретным глаголам, а предикатам, представляющим в более общем виде то, что говорящий хочет выразить.

Чтобы найти аспектологического партнера предикату «выиграть», мы должны сначала рассмотреть такие пары глаголов, которые принято называть **конативами**. Любой глагол, выражающий динамическое контролируемое действие, имеет некоторый оттенок конативности: если мы пишем письмо, мы пытаемся, как правило, написать его. Однако есть группа глаголов и предикатов, у которых конативность выходит на первый план (ср., например: [Апресян 1980/1995: 59–60; Томмола 1986: 81; Милютин 1998; Зельдович 2003]).

Конативы можно разделить на две группы: динамические конативы ($K_{\text{дин}}$) — предикаты с динамическим значением и дополнительной конативной модальной фазой; результативные конативы ($K_{\text{рез}}$) — соответствующие предикаты с результативно-статутальным значением. $K_{\text{дин}}$ и $K_{\text{рез}}$ образуют конативные видовые пары, обладающие, в частности, следующими свойствами (ср.: [Шелякин 1987: 74–76; Анна Зализняк, Шмелев 2000: 56–57; Гловинская 2001: 103–107; Падучева 2003: 37–40]):

- 1) $K_{\text{дин}} = \text{«пытаться» } K_{\text{рез}}$;
- 2) из «не» $K_{\text{рез}}$ следует, что $K_{\text{дин}}$;
- 3) достижение $K_{\text{рез}}$ зависит не только от воли агенса.

Прототипическими видовыми парами с конативным значением считаются, как правило, *искать* — *найти*, *решать* — *решить*, *убеждать* — *убедить*, *соблазнять* — *соблазнить*. Как показано нами в [Мустайоки 2006а], упомянутые характеристики конативных глаголов проявляются, в частности, в том, что данные $K_{рез}$ весьма часто употребляются с глаголами *пытаться* (*стараться*) и *удаться*. Кроме того, на основе анализа материала были установлены также конативные пары, основывающиеся частично на аналитических формах: *пытаться убежать* — *убежать*; *пытаться украсть* — *украсть*; *пытаться получить* — *получить*.

В нашей трактовке аспектуальности мы идем еще дальше, рассматривая не только традиционные видовые пары и их аналитические аналоги, но также любые языковые средства, имеющие соответствующую семантическую связь. В поиске аспектуальных партнеров предикату «выиграть» в теннисной обстановке целесообразно выделить следующие три случая: I. «участвовать в турнире» — «выиграть турнир»; II. «сыграть матч или его часть» — «выиграть очко / гейм (подачу) / сет (партию) / матч»; III. «играть (матч) с кем-н.» — «победить (в игре) кого-н.».

Данные случаи переплетаются. Выиграв матч (финал) или победив соперника, можно выиграть тем самым и турнир (I и II или III) (см. 17–18). Матч или его части, естественно, всегда играют с кем-нибудь (II и III); иногда это и конкретно выражается (см. 19–20). В группе II возможны контексты, в которых эксплицитно выражается и победа на решающем этапе более низкого уровня (скажем, гейма или тай-брейка) и победа более высокого уровня (сета) (21). Однако в целом выделенные группировки случаев представляют разные ситуации.

- (17) Испанка Вирхиния Руано-Паскуаль и аргентинка Паола Суарес стали победительницами в парном разряде, обыграв в финале российский дуэт Светлана Кузнецова — Елена Лиховцева — 6 : 4, 6 : 3 (Московская правда, 31.01.2004; 019).
- (18) В воскресенье в финале Открытого чемпионата США Пит Самpras переиграл своего соотечественника Андре Агасси 6 : 3, 6 : 4, 5 : 7, 6 : 4, став пятикратным победителем американского первенства (Известия, 10.09.2002; 162).
- (19) Более неожиданным оказался исход другого полуфинального матча, в котором Жюстин Энен-Арденн обыграла первую ракетку мира американку Серену Уильямс — 6 : 2, 4 : 6, 7 : 5 (Вечерний Петербург (Санкт-Петербург), 07.06.2003; 105).

(20) Так или иначе, Роддик спокойно **выиграл партию** (6 : 2), а с ней и **матч** — впервые в карьере, кстати, **обыграв Сафина** (Газета, 17.03.2004; 044).

(21) В первом сете она изрядно набраковала, но в конце концов **выиграла тай-брейк** — 7 : 6 (7 : 4) (Вёрсты, 22.07.2003).

Проверим достоверность конативности данных пар предикатов, используя те тесты, которые созданы для установления видовых конативных пар:

1 тест

- а. «участвовать в (теннисном) турнире» = пытаться «выиграть (теннисный) турнир»
- б. «сыграть матч (по теннису)» = пытаться «выиграть матч (по теннису)»
- в. «играть матч с Сафиным» = пытаться «победить Сафина в матче»

2 тест

- а. из «не выиграл (теннисный) турнир» следует, что «участвовал в (теннисном) турнире»
- б. из «не выиграл матч (по теннису)» выходит, что «сыграл матч (по теннису)»
- в. из «не побил Сафина» выходит, что «сыграл матч с Сафиным»

3 тест

- а-в. выигрыш матча, турнира или победа над Сафиным зависит не только от воли агенса

Оказывается, отмеченные нами аспектуальные пары проходят данные тесты на конативность. Самым сомнительным случаем является, пожалуй, 1а: мы можем участвовать в турнире, думая, что у нас нет возможности выиграть его. Однако такое же положение намечается и у других конативных пар: мы можем искать кого- или что-нибудь, хотя знаем, что не можем найти его.

Как было сказано в начале статьи, в конкретных языках предикаты могут быть выражены разными языковыми средствами. Так и в этом случае: русский язык изобилует вариативными языковыми средствами, возможными при выражении данных «теннисных» аспектуальных пар. Рассмотрим конкретные примеры:

I. «участвовать в турнире» — «выиграть турнир»

Существует большое количество разнообразных способов выражения этого значения, в частности: $K_{\text{дин}}$ — участвовать / принимать участие / играть / выяснять отношения в турнире, спорить за титул победителя, сражаться за главный приз, почтить своим присутствием соревнование (32–38), $K_{\text{рез}}$ (39–51) — выиграть турнир / титул, победить на корте («Ролан Гаррос») / в турнире, выйти / стать победителем, стать обладателем (почетного) трофея / триумфатором, завоевать титул / звание чемпиона, одержать победу / первенствовать в турнире. Так как большие турниры обычно длятся несколько дней, в одних новостях рассказывается о динамической фазе конативности (22–23), а в других через некоторое время, о результатах (24). Реже встречаются контексты, в которых отмечаются обе фазы конативного процесса (25) Нередко ради стиливых потребностей конкретное выражение предиката варьируется, как в (26–27).

- (22) В олимпийском теннисном турнире в Афинах примут участие 64 мужчины и столько же женщин. В парном разряде сразятся по 32 женских и мужских дуэта (СПОРТклуб, 01.07.2003; 7).
- (23) В Гамбурге идут мужские состязания Мастерс-серии с призовым фондом 2,45 млн евро, в Риме девушки спорят за титул победительницы соревнований (Время новостей, 15.05.2003; 86 (761) РAG: 11).
- (24) В этой связи основная нагрузка легла на Елену Дементьеву, лишь накануне вернувшуюся из Америки. Она одержала там победу в турнире, проходившем в Амелия-Айленде (Красная звезда, 30.04.2003; 079).
- (25) Накануне нового учебного года девятиклассник школы-гимназии № 5 г. Рязани Руслан Макаров принял участие в двух крупных турнирах по теннису среди юношей до 14 лет и оба раза поднимался на пьедестал почета (Мещерская Сторона (Рязань), 04.09.2002; 36 (181)).
- (26) В женском разряде обладательницей почетного трофея стала Жюстин Энен-Арденн... Энен-Арденн выиграла второй турнир «Большого шлема» в этом сезоне. Ранее она первенствовала на «Ролан Гаррос», где в главном матче, кстати, одолела ту же Клийстерс (Невское время (Санкт-Петербург), 09.09.2003; 170).
- (27) Звание чемпионов края в одиночном разряде завоевали кандидаты в мастера сочинцы Екатерина Кузнецова и Кирилл Крюков... Сильнейшим в парном разряде среди женщин стал дуэт Е. Кварцовой — Е. Весниной. У смешанных пар на первое место вышли

Е. Веснина (Сочи) — Д. Свистуненко (Адлер) (Кубанские новости (Краснодар), 18.08.2000; 154).

Интересен пример (28), в котором речь идет о гипотетическом $K_{\text{реа}}$. Как видно, в этом контексте употребляются (кроме выражения *бороться за титул*) и другие языковые средства для выражения $K_{\text{днн}}$, а именно *хотеть выиграть, мечтать победить*. Они, безусловно, придают дополнительные оттенки значению, но, с другой стороны, пример наглядно показывает, что они могут стоять в одном ряду с более явными способами выражения динамической конативности.

(28) Ну а если о спорте — хочу опять **выиграть турнир** Большого Шлема. Мечтаю в этом году **победить на «Ролан Гаррос»** — во Франции хорошая атмосфера и хорошие зрители. А еще буду **бороться за первое место** в мировом рейтинге (из интервью с Маратом Сафиным) (Общая газета, 28.12.2000; 52/1).

II. «сыграть матч или его часть» — «выиграть очко / гейм (подачу) / сет (партию) / матч»

Для выражения $K_{\text{реа}}$ много разных способов, которые частично совпадают с пунктом I — **взять очко / гейм / сет, выиграть очко/ партию / сет / матч, отпраздновать победу, заработать очко** (29–31). В отличие от этого $K_{\text{днн}}$ редко выражается эксплицитно (предположение: если играют теннисисты-профессионалы, они пытаются выиграть очки, геймы, сетов и матчи) (32–33).

(29) Марат, сравнительно легко взяв первый сет, вдруг начал совершать множество невынужденных ошибок, даже на своей подаче. Швед пришел в себя и начал уверенно **отыгрывать очко за очком**. **Выиграв** подряд два сета, он довел четвертый до тай-брейка, в котором и **вырвал общую победу в матче** (Вёрсты, 29.01.2002).

(30) Тяжелым выдался тот матч: первый сет проиграла, второй **выиграла**, а в третьем и вовсе победила всухую (из интервью с Еленой Дементьевой) (Версия (Москва), 03.11.2003; 042).

(31) С пяти брейк-пойнтов Мантилья **отыгрывает гейм**. Сафин бубнит под нос: «Первую надо, первую!» Но первая подача, как назло, не идет. А испанец **берет еще два гейма** (Советский Спорт, 29.05.2004).

(32) Если бы не существовал тай-брейк, мы бы до сих пор **играли первый сет** (Советский спорт, 11.11.1997 04 : 05; 185).

- (33) Но спортсменам, несмотря на удушающую жару, пришлось **играть** третий и, как оказалось позднее, четвертый сет (Советский Спорт, 02.04.2002).

III. «играть (матч) с кем-н.» — «победить (в игре) кого-н.»

Здесь $K_{\text{дин}}$ выражается, как правило, глаголом **играть с кем-н.**, но есть и другие (часто метафорические) выражения: **экзаменовать кого-н.**, **мериться силами / провести матч с кем-н.** Для $K_{\text{рез}}$ немало выражений: **обыграть / переиграть / победить / подавить / победить / пройти / одолеть / разгромить кого-н.**, **выиграть у кого-н.**, **взять верх над кем-н.**, **нанести поражение кому-н.**, **выбить из турнира / из борьбы кого-н.**, **расправиться с кем-н.**, **увенчать турнир победой над кем-н.**, **заставить зачехлить ракетку кого-н.** Если одновременно передаются результаты нескольких поединков, прибегают к разным языковым способам (см. особенно 40).

- (34) У Насти Мыскиной тоже был тяжелый день — она играла с Пирс, первый сет она уступила, второй вырвала с невероятным трудом на тай-брейке (Известия, 25.11.2003; 126 (26533)).
- (35) Сестры Вильямс вчера играли финал и в парном разряде, но главное внимание было приковано к завершившемуся поздно вечером решающему матчу мужского турнира. В нем первая ракетка мира Лейтон Хьюитт экзаменовал дерзкого Давида Налбандяна. А в полуфинале Хьюитт донельзя огорчил англичан, в трех сетах **переиграв** их кумира Тима Хенмэна — 7 : 5, 6 : 1, 7 : 5. Нас же больше интересовал финал в миксте, где Елена Лиховцева в паре с индусом Бхупати **мерилась силами** с американской парой Джонсон — По (Время новостей, 08.07.2002; 119 (555)).
- (36) Для большинства из них следующее соревнование — турнир в столице Катара Дохе. В прошлом году он сложился для россиянок очень успешно: Анастасия Мыскина стала чемпионкой, **обыграв** в финале Елену Лиховцеву (Газета, 02.03.2004; 035).
- (37) Другая наша Маша, Шарапова, **выиграла** русское дерби третьего круга у Веры Звонаревой, а потом легко **прошла** немку Вайнгартнер, с которой из-за дикого количества собственных ошибок неожиданно не справилась Надя Петрова (Газета, 31.05.2004; 94).
- (38) Россиянин [Марат Сафин] **расправился** с пятью звезднополосатыми соперниками, **увенчав** свой личный «Кубок Вызова» победой над гениальным Андре Агасси (Комсомольская правда, 03.02.2004; 20).

- (39) Надежда Петрова победила Россану Неффу Де Лос Риос из Парагвая — 6 : 3, 6 : 2, Елена Лиховцева разгромила словачку Хенриетту Надьову — 6 : 1, 6 : 1. В русском дерби сестра Марата Сафина Динара взяла верх над Еленой Дементьевой, которая не смогла закончить матч из-за травмы, — 2 : 6, 6 : 2, 1 : 0 (Время новостей, 07.05.2003; 81 (756)).
- (40) Елена Дементьева заставила зачехлить ракетку итальянку Франческу Скьявоне... И, наконец, Елена Лиховцева стала неприступным барьером для Дженифер Каприати... В польском Сопоте, где проходит турнир третьей категории с призовым фондом 300 тысяч долларов, посеянная первой Анастасия Мыскина легко победила немку Стефани Герляйн, а 7-й номер посева Динара Сафина разобралась с итальянкой Флавией Пенеттой. Поддержали почин прекрасной половины и мужчины. Евгений Кафельников на турнире в Вашингтоне переиграл своего давнего соперника шведа Томаса Энkvиста, а Николай Давиденко там же оставил не у дел прошедшего квалификацию канадца Симона Лароса (Советский спорт, 01.08.2003).

4. Выводы. Анализ конкретных примеров, связанных с игрой в теннис, позволяет сделать следующие выводы:

1. Учет различий между семантической категорией аспектуальности и языковой категорией глагольного вида ведет к тому, что можно выделить наряду с термином *видовая пара* и термин *аспектуальная пара*.

2. Понятие «аспектуальная пара» относится к предикатам семантического уровня.

3. Языковые средства, репрезентирующие аспектуальные пары, охватывают не только пары глаголов, традиционно считающиеся видовыми парами, но и другие способы выражения предикатов, в том числе аналитические формы (*пытаться выиграть сет* — *выиграть сет*) и конструкции, которые можно условно называть супплетивными (*участвовать в турнире* — *выиграть турнир*).

4. Собственно видовая пара (например, *выигрывать* — *выиграть*) может оказаться достаточно неупотребительной в выражении аспектуальных значений.

5. При выражении аспектуальных значений в игровом контексте наличествует большое число вариативных выражений, многие из которых имеют образную окраску. Видимо, это типично именно для газетного стиля.

ЛИТЕРАТУРА

- Апресян 1980/1995 — *Апресян Ю.Д.* Типы информации для поверхностно-семантического компонента модели «Смысл — Текст» // Wiener Slawistischer Almanach. 1980. Bd. 1 [= Избранные труды. Т. 2: Интегральное описание языка и системная лексикография. М., 1995. С. 8–101].
- Бондарко 1983 — *Бондарко А.В.* Принципы функциональной грамматики и вопросы аспектологии. М., 1983.
- Гловинская 2001 — *Гловинская М.Я.* Многозначность и синонимия в видо-временной системе русского глагола. М., 2001.
- Исаченко 1960/2003 — *Исаченко А.В.* Грамматический строй русского языка в сопоставлении с словацким: Морфология. 2-е изд. М., 2003.
- Зализняк Анна, Шмелев 2000 — *Зализняк Анна А., Шмелев А.Д.* Введение в русскую аспектологию. М., 2000.
- Зельдович 2003 — *Зельдович Г.М.* Конативные глаголы и глаголы устранимого результата: два фиктивных глагольных класса // Известия РАН. Серия литературы и языка. 3. 2003. С. 46–52.
- Милютина 1998 — *Милютина М.Г.* К вопросу о классификации конативных аспектуальных ситуаций нестандартного типа в современном русском языке // Типология вида: проблемы, поиски, решения / Отв. ред. М. Ю. Черткова. М., 1998. С. 315–320.
- Мустайоки 1999 — *Мустайоки А.* Аспектуальность в теории функционального синтаксиса // Die grammatischen Korrelationen (Grazer linguistische Slawistentage) / Hrsg. von B. Tošovic. Graz, 1999. S. 229–244.
- Мустайоки 2006а — *Мустайоки А.* «Победительная» тема, или новый взгляд на конативные предикаты в системе аспектуальных значений // Юбилейный сборник, посвященный Т. М. Николаевой. М., 2006.
- Мустайоки 2006б — *Мустайоки А.* Теория функционального синтаксиса: от семантических структур к языковым средствам. М., 2006 (в печати).
- Падучева 2004 — *Падучева Е.В.* Динамические модели в семантике лексики. М., 2004.
- Томмола 1986 — *Томмола Х.* Аспектуальность в финском и русском языках (= Neuvostoliittotoinstituutin vuosikirja 28). Helsinki, 1986.
- Шелякин 1987 — *Шелякин М.А.* Способы действия в поле лимитативности // Теория функциональной грамматики: Введение. Аспектуальность. Временная локализованность. Таксис / Отв. ред. А. В. Бондарко. Л., 1987. С. 63–85.

- Kučera 1983 — *Kučera H.* A semantic model of verbal aspect // *American Contributions to the Ninth International Congress of Slavists* / Ed. by M. S. Flier. Vol I: Linguistics. Columbus: Ohio, 1983. P. 171–183.
- Schneider 1967 — *Schneide K.* Der russische «Aspekt» als Sonderfall eines allgemeineren Aspektbegriffes // *Scando-Slavica*. 1967. 13. P. 181–196.
- Thelin 1990 — *Thelin N. B.* Verbal Aspect in Discourse: on the State of the Art // *Verbal Aspect in Discourse* / Ed. N. B. Thelin. Amsterdam; Philadelphia, 1990. P. 3–88 (= *Pragmatics & Beyond New Series* 5).

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ СТРАТЕГИЙ И ТАКТИК ТРИКСТЕРА В КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КИЕВА

1. Игра в украинской языковой картине мира

1.1. В интерпретации игры как одной из доминирующих форм человеческой жизни, деятельности, творчества, общения различная роль отводится таким составным, как наличие правил, состязание, азарт, увлеченность, выигрыш/проигрыш (победитель/пораженный) и т. д. Значимость каждого из компонентов варьируется в зависимости от вида, характера игровой деятельности. Универсальность компонентов игры, их способность занимать важное место в любом процессе предполагают, что фактически любой социальный акт, включающий хотя бы одну из указанных составных частей, так или иначе может быть идентифицирован как игра. Однако традиционное противопоставление «игра — серьезное занятие», которое Й. Хейзинга уточняет как «игра — труд» [Й. Хейзинга 1992], предполагает рассмотрение превалирующих видов деятельности не как игру и как не-игру.

1.2. В украинской языковой картине мира толкование игры также основывается на представлении как чего-то несерьезного, второстепенного. Приоритетными представляются семы «забава, развлечение», «детская игра», «спорт», что представлено в словарных статьях «игра» и «играть». (1. *Дія за значенням «гратися» // Заняття для дітей*; 2. *Підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно*.) Характерно, что представление о спорте как игре выступает в одном ряду с развлечением.

Игра как деятельность интерпретируется в связи с музыкальным, театральным (сценическим) исполнением (*Виконувати що-небудь на музичному інструменті (про людину) грати Бетховена; виступати на сцені // Виконувати яку-небудь роль*), а также с любой энергичной деятельностью, движением (*Діяти енергійно, посилено*).

Значительная роль отводится межличностному общению: игра рассматривается как влияние на кого-либо (*Впливаючи на чий-небудь почуття, інстинкти т. ін., домагатися свого: грати на ...почуттях, на нервах; грати в мовчанку — ухилятися від розмов*). Возможна

также трактовка игры как особого рода деятельности, предполагающего определенную двусмысленность в человеческих отношениях (*ряд дій, спрямованих до певної мети; інтрига, таємний задум*).

Следующий блок значений связан с интерпретацией игры как отражения и переливания света в природе (*Блищати, відбиваючись у чому-небудь, від чогось / про промені сонця, світла: сонце грало // Мерехтіти, миготіти (про світло, яке то посилюється, то послаблюється): грала зірка*), что контекстуально предполагает положительную оценку. В этом же ряду в качестве лексико-семантического оттенка представляется эмоциональное состояние как игра (*// яскраво блищати, виражаючи радість, захоплення*) [НТСУМ 2001: 473, 476–477].

Игра интерпретируется как развлекательное занятие, а синонимический ряд составляют слова — *забава, забавка, гулянка, грище, ігрище, іграшка* [Словник 2001: 371].

Таким образом, параллельно с доминирующей интерпретацией игры как несерьезного занятия в украинской языковой картине мира представлены также трактовки ее как музыкально-сценического исполнения, активного (преимущественно эмоционального) действия, специфической формы межличностных отношений, а также переливания света в природе.

1.3. Ассоциативное поле игры моделировалось в ходе свободного ассоциативного эксперимента, участниками которого были 50 студентов гуманитарных вузов Киева (в возрасте от 19 до 23 лет).

Ядерную зону ассоциативного поля составляют следующие смысловые блоки: «азарт», «эмоции», «интеллект», «развлечение», неравномерно представленные входящими в них компонентами и связями. При очевидности синкретизма значений ассоциатов «азарт» и «эмоции», прослеживаются все же определенные расхождения: парадигматические ассоциации «пари», «азарт» (28 ответов), «кидали», «підстава», «обман», «нерви», «руйнування», «стоп», «міра» воссоздают сам процесс азартной игры, явления и состояния, с ним связанные. Кроме того, характеристика игры дается через этические синтагматические связи: «чесна» — «нечесна» (14 ответов — преобладает отрицательная оценка). Эмоциональное восприятие игрового процесса вербализировалось такими парадигматическими ассоциациями: «задоволення», «розчарування», «захоплення», «настрій». Смысловой блок «интеллект» представлен частотными ассоциатами, отражающими как парадигматические связи «розум», «талант», «інтелект», «творчість», «кмітливість», «здібність», «логіка», так и синтагматические «інтелектуальна». Игра как «развлечение» вклю-

чает ассоциаты *«розваги», «пустощі», «відпочинок», «Новий Рік», «карнавал», «маска»*.

На периферии функционально-ассоциативного поля оказались ассоциаты *«спорт», «игра в любви»* (по 1 фиксации), а также *«детская игра»*, включающая варианты *«дитина», «кубики», «ведмежа»*.

Маргинальная зона представлена семантическими блоками *«искусство», «виды игры», «выигрыш (= победа)»*. Однако традиционного толкования игры как музыкального исполнения не было выявлено; данный семантический блок представлен ассоциатами, связанными с театральным искусством: *«актори», «театр», «вистава», «оплески»*. Среди основных видов игр зафиксированными оказались *«рулетка», «компьютер», «психодрама»*. Компоненты смыслового блока *«выигрыш (= победа)»* многопланово воссоздают суть явления, его эмоциональный и социальный резонанс: *«переможець», «слава», «лідерство», «несподіваний результат», «нагороди»*.

Таким образом, в наивной украинской языковой картине мира игра представляется, в первую очередь, как некое азартное действие, предполагающее определенное эмоциональное состояние и интеллектуальные возможности, проявляющееся преимущественно в развлекательном регистре. Игра осознается и как неотъемлемая часть искусства и других форм деятельности, предполагающих состояние и положение победителя (лидера). Смысловые блоки: спорт, детские и любовные игры — для принимавших в эксперименте не оказались значимыми.

2. Трикстер в коммуникативном пространстве современного Киева

2.1. Несмотря на то, что среди наиболее общих представлений об игре значительное место занимает несерьезность, в функционально-ассоциативном поле был выявлен ассоциат *«разрушение»*. Предметом нашего исследования стало выяснение игровых и, возможно, разрушительных коммуникативных стратегий и тактик в процессе межличностного общения. Поскольку истоки любого речевого поведения следует искать в социально-психологических предпосылках, смоделируем в общих чертах особенности киевского социума на рубеже веков.

Основными чертами коммуникативного пространства Киева представляется разрушение каких-либо традиционных урбанистических кодов, что создает достаточно напряженную атмосферу общения в разных сферах. Социальные, политические, культурные, миграционные процессы, происходящие в последнее время в столице Укра-

ины, обусловили формирование определенных социально-психологических типов коммуникантов. Наименее популярнен «традиционный» тип, следующий устоявшимся нормам, традициям, правилам, преимущественно давним, демонстрирующий куртуазные стратегии и тактики речевого поведения. Наиболее распространенным является «антиурбанистический», основная функция которого — разрушение каких-либо норм, принципов речевого взаимодействия (в частности, этикета). Характерной стратегией речевого поведения избирается преимущественно инвективная. На фоне такого противоборства был сформирован «неоурбанистический» коммуникативный тип, демонстрирующий создание новых, современных, прагматичных норм речевого поведения в рамках рационально-эвристических стратегий и тактик. Социальные тенденции становления данных стратегий таковы: 1-й тип свойственен преимущественно немногочисленной группе коренных киевлян в основном пожилого (и среднего) возраста, с образованием, получивших определенное воспитание. «Антиурбанистический», разрушающий, тип коммуниканта родился не в городе и находится в состоянии агрессивного освоения урбанистического пространства, пренебрегая при этом любыми правилами и конвенциями. Прерогативной стратегией общения избирается куртуазная. Прагматический тип представлен преимущественно молодежью, а также — людьми среднего возраста, так или иначе связанными с современными деловыми кругами.

Ни один из вышеотмеченных типов не обладает способностью, необходимостью и желанием играть; не составляет исключения и разрушительный тип.

2.2. Коммуникант играющий не может быть охарактеризован как сформированный тип, не может вписаться в какие-либо устойчивые рамки; по своей сути он противопоставлен иным формам речевого поведения. Его стиль общения близок к некому трикстеру.

Социально-психологический тип трикстера формируется в разное время и в различных социумах преимущественно как определенный способ противостояния принципам, законам, нормам, принятым в обществе (с определенными модификациями данные наблюдения отражены в трудах К. Г. Юнга, Ф. Ницше, Г. Гадамера, Р. Барта и многих других философов, психологов, литературоведов, лингвистов).

В мифологической картине мира трикстер для достижения своих целей часто «прибегает к ловким трюкам» [Мелетинский 1995: 184] и «...сочетает в одном лице пафос упорядочивания формирующегося социума и космоса и выражение его дезорганизации и еще неупоря-

доченного состояния» [Там же: 188]. В психологической интерпретации ему, как и Меркурию, присуща «любовь к коварным розыгрышам и злым выходкам, способность изменять облик» [Юнг 1996: 338]. В литературоведении отмечается, что наибольший расцвет трикстерского сознания проявляется в произведениях постмодернизма, в частности, блестящим образцом выступает роман У.Эко «Маятник Фуко», в котором игра происходит на различных уровнях текста: жанровом, языковом, темпоральном и т. д. [Руссова 2001].

В коммуникативном пространстве современного Киева трикстер играет разными формами общения не потому, что он не знает правил, не признает или не понимает их, а потому, что творческая оценка ситуации обязательно предполагает варьирование нормами, правилами, тенденциями речевого взаимодействия.

Основная направленность речевых стратегий и тактик трикстера — игра темами общения, ситуациями, нормами речевой коммуникации и их нарушениями, шаблонами и т. д. Данная тенденция проявляется в межличностном, в профессиональном общении, в различных видах речевого взаимодействия на бытовом уровне.

Трикстер настроен на разрушение стереотипов, переходящих в банальность. Отличительной чертой игры Хёйзинга отмечает свободную деятельность [Хёйзинга 1992: 17], рассматривая ее как антитезу обыденной жизни [Там же: 18]. Коммуникант-трикстер видит пространство для игры в любой банальности, в любой ситуации. В поведении трикстера отражаются ключевые компоненты функционально-ассоциативного поля игры: азарт, включающий элементы обмана и разрушения; интеллект и творчество, проявляющиеся, в частности, в сообразительности, находчивости; определенная степень эмоциональности. Поведение трикстера воспроизводит стратегии «ребенка», являющегося, согласно концепции Э. Берна, одной из «наиболее ценных составляющих личности» [Берн 1996: 14], представляющей «источник интуиции, творчества, спонтанных побуждений и радости» [Там же: 15].

3. Речевые стратегии и тактики трикстера

3.1. Характер игры трикстера в речевом взаимодействии варьируется в зависимости от социальных и психологических особенностей коммуникантов, ситуации, жанра общения.

Наиболее распространенной и разнообразной сферой применения игровых стратегий и тактик выступает межличностное общение, в частности, праздноречевые жанры, в которых игра является либо основным принципом, темой общения, либо реакцией

на какие-либо иные коммуникативные ситуации. В некоторых ситуациях трикстерская игра нейтрализует инвективные стратегии. Установка на иронию, на иные формы комического, а следовательно — на творчество, предопределяет многоплановое обыгрывание омонимии, полисемии, семантики фразеологизмов и другие, ставшие традиционными языковые средства комического.

3.2. В межличностном общении словесная игра может выступать 1) основным содержанием коммуникации; 2) формой оценки ситуации; 3) формой оценки человека; 4) неотъемлемым фоном, компонентом коммуникации; 5) нейтрализацией инвективной стратегии.

Когда игра становится темой общения, чаще всего происходит кодирование/декодирование известных коммуникантам знаков, основанное на обыгрывании фразеологизмов, полисемии:

- 1) — *Придется ехать в час пик.*
— *Да еще каких!*
— *Ну, эта целая эпоха пик!;*
- 2) — *Посмотри правде в глаза.*
— *Я и смотрю тебе в глаза.*
— *И видишь ложь?..*

Оценка ситуации строится на неожиданном повороте событий, неадекватности реплик:

- 1) — *Я на минуту к соседке. Борщ на плите.*
— *Понял. Через час выключить...;*
- 2) — *Тебе не мешал будильник?*
— *Нет, он мне ласкал слух.*

Иногда оценка ситуации может основываться на стилистическом несоответствии:

- *Рассмотрим этимологию слов...*
- *Там вообще так прикольно.*

(На экзамене):

- *И стали к Агафье Тихоновне свататься всякие там мужики...*
- *Вообще-то они были дворяне...*

Оценка человека строится на характеристике внешних, профессиональных свойств:

- *Она такая красивая. Похожа на Венеру Милосскую. — Больше сходства было бы без рук...*

— Он говорит, что видит уже плоды <своего воспитания>. Тоже мне, гинеколог-любитель.

Когда игра выступает как неотъемлемый фон, компонент коммуникации, языковой формой выражения чаще всего бывает словотворчество, основанное на межъязыковых связях. Особенно это проявляется в молодежной среде:

— Дай мне поюзить твой конспект!

— Ты сдала тему «house». — Да, я уже отхаузилась.

В молодежной среде общение вообще может происходить «для прикола», когда игра может проявляться в специфическом сленговом оформлении информации:

А: — Привет!

Б: — Хай!

А: — Ну, як пройшла підготовка до екзамену?

Б: — Все круто, маю повні кишені шпор!

А: — Думаєш, історичка тебе не попалить?

Б: — Гадаю, що її біноклі цього разу її підведуть.

А: — Ну будь обережний, бо ти ж шараш, якщо вона випасить в тебе шпору, получиш пару.

Б: — Щось воно буде, може у когось скатаю, ти ж знаєш, що я гудовий фотограф, вищий клас!

А: — Класно тобі, дивись не завали іспит, фотограф!

Студенческая коммуникация основывается и на игре ситуаций:

— В какой аудитории экзамен?

— А экзамена не будет.

— Как?

— Билеты все продали.

Игровые стратегии и тактики обретают особое значение, выступая в качестве нейтрализации инвективной реакции. В таком случае любой поворот темы может быть оценен как игра:

— Я тебе сейчас... не знаю что сделаю!...

— Давай сначала поедим суп.

Игра в межличностном общении так или иначе основана на возможности импровизации участниками коммуникации; игра является адресной.

3.3. В различных ситуациях бытового общения (транспорт, торговые, бытовые точки) возможностей для игры множество, однако

первоначально предполагается импровизационный элемент у одного участника. Судьба дальнейшего речевого взаимодействия, его определение как игрового может реализоваться в зависимости от наличия соответствующего кода у случайного собеседника.

- *Вибачте, за вами можна зайняти чергу?*
- *Якщо дуже хочете, я сьогодні добрий.*
- *Гаразд, завтра не буду...*
- *Завтра я ще також буду добрим.*
- *А з чим пов'язаний процес?..*

Несовпадение кодов, как правило, блокирует игровой момент, хотя трикстер может и продолжать обыгрывать ситуации вне развития темы собеседником:

- *Обережно, ви наступили на ногу!*
- *Вибачте.*
- *Що вибачте. Стали тут!*
- *Якщо вам так незручно, можемо помінятися місцями.*
- *Ще чого! Вас сюди ніхто не запрошував!*
- *Як це не запрошував! У мене є спеціальне запрошення. Їх видавав мер Києва. Хіба у вас нема такого?*
- *?!*

Иногда игра начинается с введением куртуазной стратегии на фоне инвективной:

(При входе в троллейбус. Женщина 50–55 лет и девушка-студентка):

Ж: — *Що це ви не у свою чергу лізете?*

Д: — *По-перше, де ви тут бачите чергу? А по-друге, я теж хочу до дому доїхати!*

Зайшли в троллейбус:

Ж: — *О, вперлася!*

Д: — *Жіночко, якщо ви бачили, то я не перлася, а заходила! І яке право ви маєте так про мене говорити?*

Ж: — *А що? Якщо ви лізете по головах, сорому немає!*

Д: — *Якщо ви побачили, то я піднялася по сходинках, а не по головах!*

Ж: — *Бач, яка розумна?!*

Д: — *Так, розумна! А хіба це зараз соромно?!*

Непринужденный жанр флирта способствует развитию фарса, импровизации, граничащих с игрой:

П: — *Девушка, як вас звуть?*

Д: — *Дивлячись куди!*

П: — *Ой, а ви з гумором! Ну, скажіть, як?*

Д: — *А навіщо вам?*

П: — *Ну, будь ласка, скажіть! Що? Не хочете, чи може я некрасивий. А? Скажіть, я красивий, чи все ж фейсом не вийшов?!*

Д: — *В дзеркало подивіться!*

П: — *А в мене немає!*

Д: — *А он, біля годинника! (Дзеркало для машиніста)*

П: — *Ну, скажіть хоч як вас звуть. Під'їжджає потяг. Ті ж самі люди.*

П: — *Уступіть місце вагітній, будь ласка! (Дівчина відсувається) зупинка, хлопець виходить, дівчина теж. Екскалатор.*

П: — *Люди! Мене покинула дружина! Допоможіть! Тьотю, вона не хоче зі мною миритися!*

«Тьотя»: — *А ви пити киньте!*

П (стає на коліна): — *Клянуся більше не пити! Прости?!*

«Тьотя»: — *Да прости вже його! Дивись як божитися!*

3.4. Профессиональная, деловая коммуникация в своей основе не предполагает игровой компонент, включающий азарт, эмоции, несерьезность. Отсутствие инвективных стратегий, необходимость объективной оценки ситуаций исключают те предпосылки, на которых и основывается речевая игра.

Однако в коммуникативной практике постоянно возникает потребность в обыгрывании определенных фактов. Специфика игры в киевском коммуникативном пространстве заключается и в билингвальной его специфике. Именно взаимодействие языков порождает явления межъязыковой омонимии, представляющей неисчерпаемые возможности для трикстера. Нами были зафиксированы такие факты именно в профессиональном общении:

— *Треба проаналізувати всі дієслова доконаного виду... (глаголы совершенного вида)*

— *Так вы окончательно доконаете свой вид;*

— *Я до тебе звертаюся, тебе питаю.*

— *Только не надо меня пытаться.*

4. Заключение

Социальное (в частности, речевое) взаимодействие регулируется определенными нормами, принятыми в каждом конкретном обществе. Бесконечное множество ситуаций общения, уникальность каждого случая речевого взаимодействия, которые обусловлены, по мнению К. Ф. Седова, «...неповторимой комбинаци-

ей социально-психологических элементов, определяющих характер взаимоотношений именно этой ситуации» [Седов 1997: 188], соблюдает или нарушает нормы и правила социума. Различные коммуникативные жанры, ситуации сравниваются со сценариями «комедии дель арте, в которой роли актеров заданы достаточно четко, однако развитие действия предполагает различную меру импровизации» [Седов 1997: 189].

Киевское коммуникативное пространство, как и любое иное, представляет множество игровых плоскостей, связанных, в частности, с накалом инвективных речевых стратегий. Трикстер, не определивший для себя значимость какого-либо коммуникативного сценария, находится в постоянном творческом поиске, импровизирует в рамках тем и ситуаций или ситуаций. Отражая наиболее значимые смысловые блоки, входящие в функционально-ассоциативное поле «игра» — азарт, эмоции, интеллект, творчество, — он создает свои правила, нарушает их же, подключая к своему коду иных участников коммуникации.

Речевое поведение трикстера не всегда очевидно и бывает непредсказуемым. Игра нормами общения и их нарушениями на всех уровнях, неоднозначность коммуникации предопределены социально значимой необходимостью выйти за пределы как самих традиций, так и их нарушений, оказаться вне конкретной ситуации.

ЛИТЕРАТУРА

- Берн 1996 — Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1996.
- Мелетинский 1995 — Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. М., 1995.
- НТСУМ 2001 — Новий тлумачний словник української мови: У 3 т. Київ, 2001. Т. 1.
- Руссова 2001 — Руссова С. Тип автора «трикстера» // Руссова С. Автор и лирический текст. Киев, 2001.
- Седов 1997 — Седов К. Ф. Внутрижанровые стратегии речевого поведения: «ссора», «комплимент», «колкость» // Жанры речи. Саратов, 1997. С. 188–194.
- Словник 2001 — Словник синонімів української мови: В 2 т. Київ, 2001. Т. 1.
- Хейзинга 1992 — Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.
- Юнг 1996 — Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев, 1996.

ИГРА И ЗАВИСИМОСТЬ: СЕМИОТИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА АДДИКТИВНЫХ РАССТРОЙСТВ

Игра будет рассмотрена в единстве культурно-психологических факторов и в сопоставлении с аддиктивным расстройством личности, которое проявляется в разных формах зависимости, в том числе и от компьютерных, карточных и прочих игр.

Предметом анализа будет семиотическая природа игровой зависимости, определяющая ее место в культуре. Предполагается, что проведенный анализ позволит определить те особенности игры, которые делают ее одновременно и средством развития личности, и содержат опасность формирования патологии.

Одной из распространенных форм нехимической зависимости является игровая зависимость — лудомания. Психологическая природа зависимостей изучена достаточно хорошо. Зависимость может быть сформирована по отношению к любому объекту, человеку, виду занятий. «Аддикция существует, когда привязанность человека к ощущению, объекту или другому человеку такова, что уменьшает его оценку других вещей в его окружении или в нем самом... так что он становится во все возрастающей степени зависимым от этого переживания, как от единственного источника удовлетворения» [Пил, Бродски 2005: 74]. Переживания, к которым формируется зависимость, не являются специфическими — это могут быть переживания радости, возбуждения, сонливости и любые другие. Значимым является то, что они позволяют защититься от переживания сложности жизни. «Аддиктивному пациенту крайне тяжело признавать и выносить собственные чувства; его самооценка, возникающие отношения с окружающими и способность заботиться о себе не отличаются надежностью и основательностью...» [Ханзян 2000: 28]. Компьютерные игры, как и любые другие, дают человеку иллюзию полного контроля по отношению к ситуации. Это состояние становится столь значимым, что обращение к обычной, непредсказуемой реальности уже непереносимо.

Игра занимает в культуре особое место в связи с парадоксальным сочетанием бесполезности и постоянства существования. Это нечто, не имеющее утилитарной нагрузки и в то же время встре-

чающееся во всех культурах. При всем многообразии значений слова «игра», на что в свое время обратил внимание Витгенштейн, игра, как правило, противопоставляется чему-то «настоящему» или «серьезному». Однако то, что игра является своеобразной «культурной константой», позволяет строить предположение о ее важной функции.

Й. Хёйзинга в фундаментальной и широко известной работе начала прошлого века на основе анализа различных вариантов развития культур сформулировал положение о том, что игра составляет сущность культуры и включена в ткань практически всех существующих и в сегодняшнее время культурных практик. Человеческая культура рождается в игре как действие, предполагающее ценность ритуалов, правил, законов самих по себе. И в конкретной (любой) игре, и культуре в целом человек выходит за пределы действий, напрямую подчиненных обеспечению жизнедеятельности и совершает нечто, казалось бы, совершенно не нужное по результату. Гадамер подчеркивает, что во всех случаях, когда используют слово игра в переносном значении — *игра света, игра волн* — «во всех случаях подразумевают движение туда и обратно, не связанное с определенной целью, которой оно заканчивалось бы... Движение, которое и есть игра, лишено конечной цели; оно обновляется в бесконечных повторениях» [Винникот 2000: 149]. Человек раскладывает пасьянс, пишет поздравительную открытку тетушке, которую уже почти не помнит, слушает музыку, встает при звуках гимна. Анализируя практически все составляющие культуры — науку, искусство, спорт, армию, устройство государства, юриспруденцию и пр., Хёйзинга показывает наличие в них неутилитарных элементов, являющихся практически бесполезными, но определяющих сущность культуры. «Шаг за шагом мы уже подошли к заключению: подлинная культура не может существовать без определенного игрового содержания, ибо культура предполагает известное самоограничение и самообладание, известную способность не видеть в своих собственных устремлениях нечто предельное и высшее, но рассматривать себя внутри определенных, добровольно принятых границ» [Хёйзинга 1992: 238].

Самоограничение достигается введением определенных поведенческих норм — запретов и предписаний, действующих безусловно — как законы, ритуалы, нормы поведения, как игровые правила, без которых игра перестает быть игрой. Тем самым игра обеспечивает существование безопасного, контролируемого пространства, позволяющего выйти за пределы жесткой необходимости обы-

денной жизни. «В несовершенном мире и сумбурной жизни она создает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, имеет непреложный характер. Малейшее отклонение от него рассеивает игру, лишает ее собственного характера и обесценивает» [Пил, Бродски 2005: 21] Игра упорядочивает ситуацию и в то же время освобождает человека от необходимости брать груз ответственности за то или иное действие, что отмечает и Г. Гадамер. «Структурная упорядоченность игры дает игроку возможность как бы раствориться в ней и тем самым лишает его задачи быть инициативным, каким он должен быть при напряжении, свойственном бытию» [Гадамер 1988: 159]. Легкость игры должна быть обеспечена специфической безопасной ситуацией, свободной от ограничений и требований обычной жизни. Игра возможна только при разделении пространства существования на обыденное и «необычное», игровое. Игра возможна только там, где существует «неигра». «Не будучи „обыденной“ жизнью, она лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс. Она вклинивается в него как временное действие, которое протекает внутри себя самого и совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия» [Пил, Бродски 2005: 19]. Таким образом, игра позволяет существовать ценностям, выходящим за пределы непосредственного жизнеобеспечения. Когда правила нарушаются, игра перестает быть игрой, безопасным пространством. Соблюдение правил предполагает, прежде всего, контроль импульсов, ограничение непосредственных влечений и, значит, преодоление непосредственных материальных интересов. Игра бескорыстна и не связана с обыденной утилитарной реальностью.

Эта бескорыстность может иметь разные формы проявления, обеспечивая возможности как для продуктивного, созидательного творчества, так и для различных деструктивных вариантов поведения.

При всей неутилитарности и бесполезности игра обладает огромной силой воздействия и способна подчинить человека, заставляя его действовать вопреки собственным интересам и интересам общества. Это происходит самым разным образом в ситуации азартных игр, в предельных случаях, разрушающих личность, в уничтожении вещей в ситуации патлача. Сюда же можно отнести и дуэли, заставляющие жертвовать жизнью иногда по самым ничтожным поводам. Игра становится сильнее жизни, а условность вновь становится безусловной и скрывает за собой реальность. В этом случае игра, освобождая от обязательности реальности,

создает гораздо большую зависимость от ситуации игры и ее правил. Г. Гадамер, рассматривая природу игры, именно в этом видит главное ее свойство. «Очарование игры, ее покоряющее воздействие состоит именно в том, что игра захватывает играющих, овладевает ими... Игра привлекает игрока, вовлекает его и держит» [Гадамер 1988: 152]. Игра выше игрока, который лишается, таким образом, субъектности и индивидуального начала. Гадамер, говоря об игре, останавливался именно на способности игры снимать субъективное, индивидуальное начало за счет принципиальной незначимости конечного результата и отсутствия реальной цели. Хёйзинга, говоря о культуре в целом, также подчеркивает общую неутилитарность, выходящую за пределы не только интересов отдельного человека, но и всего человечества. «Для понятия культуры лишь там есть место, где определяющий ее направленность идеал выходит за пределы и поднимается выше интересов сообщества, которое этот идеал провозглашает. Культура должна быть метафизически ориентирована, либо ее вообще нет» [Пил, Бродски 2005: 264]. Эта метафизическая ориентированность позволяет преодолевать ситуативные, актуальные нужды.

Гадамер рассматривает игру как имеющую единую природу с искусством. «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» [Гадамер 1988: 147]. Особый способ бытия предполагает все ту же глубокую вовлеченность в процесс, пределом которой может быть потеря субъектности. «Игра имеет место и там, и даже преимущественно там, где тематические горизонты не суживаются для-себя-бытием субъективности и где нет субъектов, ведущих себя по игровому. Субъект игры — это не игрок; в лучшем случае игра достигает через играющих своего воплощения» [Пил, Бродски 2005: 148].

Хёйзинга видит проявление высшего начала в ситуации конкуренции и соревнования, в которых значимым является сам факт победы, а не его материальные реальные последствия. В таких случаях ставкой в игре может быть жизнь, и тот, кто ставит жизнь на кон — выигрывает, как то описано в диалектике раба и господина у Гегеля. «Эти состязательные формы возникают вне зависимости от особенностей религиозных представлений, свойственных в отдельности каждому из рассматриваемых народов. Готовое объяснение этой однотипности, этого подобия лежит в

самой человеческой натуре, которая постоянно стремится ввысь, неважно, будет ли это высь земной славой и превосходством или победой над земным. Игра и есть та самая врожденная функция, благодаря которой человек осуществляет это свое стремление» [Хейзинга 1992: 92]. Победа над земным весьма соблазнительна, но полной победой над земным является смерть. В этом преодолении человеческой натуры лежит большой соблазн.

Тем самым игровое начало имеет единые психологические основания с сакральным. Анализ психологической составляющей формирования и функционирования игр позволяет выделить те механизмы, которые делают игру основой социальной реальности и, одновременно, создают предпосылки для разрушения социальных связей. Согласно Кайуа, игра и сакральное симметричны относительно профанного. Существуют разные игры — есть игры сакральные и есть — обычные. Точка раздела соответствует точке власти. «Сакральное, источник всемогущества, ощущается верующим как нечто превосходящее его. Безоружный, он всецело в его власти. Вигре же все наоборот: все здесь — человеческое, выдуманное человеком — творцом» [Кайуа 2003: 272]. Игра безопаснее обыденной жизни, а сакральное опаснее профанного, обычного. «Сакральное и игровое сходны между собой, поскольку они вместе противостоят практической жизни, но по отношению к ней они занимают симметричные позиции. Игра должна опасаться ее — она при первом столкновении разрушает и развеивает игру. И наоборот, она сама, как верят люди, зависит от верховной власти сакрального» [Там же]. «Сакральное — это по-прежнему нечто такое, что вызывает почтение, страх и веру. Оно вдыхает в человека силу, зато забирает себе всю его жизнь. Оно по-прежнему отделяет человека от его ближних, удаляет от низменных забот, заставляет не считаться с опасностями, которые останавливают большинство других людей, оно вводит его в особый суровый мир, от которого другие инстинктивно отшатываются, хоть и ощущают его притягательную силу» [Детская психология 1988: 251].

Профанное, по Кайуа, ориентировано на сохранение стабильности и следование установленным обычаям. «Профанное поведение всегда требует, чтобы человек от чего-то отказывался. Оно не дает ему идти до конца в исполнении своих желаний или своей воли. Оно не допускает безоглядной самоотдачи и предостерегает против опасно-разрушительных инстинктов, побуждающих тратить себя без счета» [Кайуа 2003: 251]. Игровую составляющую можно обнаружить практически во всех элементах социального устройства в строении государства, армии (парады),

войны и пр., в науке, искусстве и пр. При всем многообразии игр общим элементов выступает противопоставление игровой и неигровой, «серьезной», обыденной реальности. И это, как полагает Хейзинга, определяет единую природу игры и сакрального. По его мнению, настоящие игры как раз и являются сакральными, одновременно стремясь к утрате собственно игрового начала. Состояние игры — сложное и трудное состояние. В онтогенезе игра служит психологической основой овладения процессом порождения значений и создает предпосылки для существования законов и норм. Собственно человеческое в психике — произвольность психических процессов и знаковая опосредованность отражения начинается формироваться с игры.

В теории А. Н. Леонтьева игра рассматривается как один из трех видов деятельности, определяемый через особенности регулирующей процесс цели. Специфика игры состоит в том, что в игре цель — это сам процесс: «...игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе. ...Это справедливо... для всякой настоящей игры вообще. Не выиграть, а играть — такова общая формула мотивации игры» [Леонтьев 1983: 307]. Определение игры через мотив представляется чрезвычайно удобным по многим причинам. Прежде всего, это позволяет выделить основание, объединяющее все виды человеческих игр, что представлялось невозможным Витгенштейну. Действительно, любая игра — игра ребенка в прятки, игра в карты, футбол, игра на флейте — это деятельность, совершаемая сама ради себя, ни за чем, деятельность, в которой желаемый результат совпадает с процессом, а что-либо другое может быть рассмотрено как побочный и не важный по отношению к игре результат: «...то выделяемое психологическим анализом содержание игрового процесса, которое мы называем действием, есть для ребенка реальное действие. Оно извлекается ребенком из реальной жизни... оно не фантастично. Единственное, что отличает его от действия неигрового, — это мотивация, т. е. то, что оно психологически независимо от своего объективного результата, ибо его мотив лежит не в этом...» [Там же: 309–310]. Разумеется, игра может входить составной частью в любой процесс — например, человек может получать удовольствие от того, что красит забор. Даже в том случае, если ему действительно нужен покрашенный забор. Тогда труд, как деятельность, цель которой состоит в получении продукта, сочетается с игрой. В жизни взрослого человека такое вполне возможно, если ему повезет. Для самого актера игра на сцене — труд, но цель этой трудовой деятельности — именно сам процесс.

Получается, что игра — это достаточно бесполезная деятельность, в ходе которой ничего специально не создается. Однако эта «лишняя» деятельность выполняет очень важные функции в развитии человека и существовании культуры. Игра 1) формирует механизм продуцирования (создания) значений и 2) переводит человека из непосредственно-эмоциональных отношений в отношения, опосредованные законом.

Определение игры через мотив позволяет проследить динамику взаимосвязи смысла и значения, процесс порождения значения из смысла и его дальнейшего эмансипированного существования. А. Н. Леонтьев, говоря об игре, рассматривает ее как деятельность, в которой начинается субъективное различение значения и смысла: «Рождение воображаемой игровой ситуации происходит в результате того, что предмет, с которым играют, сохраняя свое значение, вместе с тем приобретает... в этом действии совершенно особый смысл, настолько же чуждый... значению, насколько данное игровое действие ребенка чуждо тем предметным условиям, в которых оно протекает: палочка приобретает для ребенка смысл лошади. Это игровой смысл. Такое распадение в игре смысла и значения предмета не дано заранее, как ее предпосылка, но реально возникает в самом процессе игры» [Леонтьев 1983: 311].

Говоря о различении значения и смысла в игре, Леонтьев абсолютно прав по отношению к моменту возникновения игры. Но это распадение возникает до различения игровых и неигровых действий. Рождение игры начинается с того, что значение и смысл получают выраженность в разных формах действия с предметами. До появления так называемых предметно-манипулятивных игр к возрасту года — полутора лет ребенка обычно уже окружают игрушки, и он активно «балует» с ними и со всеми другими вещами. Так он знакомится со свойствами окружающего мира, и предметы выступают для него прежде всего как носители способности падать, раскачиваться, рваться. Ребенок уже имеет опыт «игр» с бабушкиными очками, ложкой, которую интересно бросать на пол и с открыванием и закрыванием дверцы шкафа. Но все эти действия не отличаются для ребенка от других форм проявления активности. Все, что ребенок совершает, он совершает потому, что ему это интересно, потому, что это доставляет удовольствие. Мир еще не разделяется на жизнь и игру. Но постепенно его учат мыть руки, ложкой есть кашу, причесываться расческой. Среди различных свойств вещей выделяются «главные», которые важны для совершения обычных действий, и дополнительные, ни для чего не нужные. И в это время наряду с предмет-

ными действиями появляются те самые предметно-манипулятивные игры, в которых эти дополнительные свойства предметов выходят на первый план и начинают определять характер действий. Начинается различение «правильных», значимых свойств предметов — чашка для того, чтобы из нее пить, и «неправильных» — чашку можно бросить на пол, можно качать на столе и пр. Правильные свойства определяются общественным значением предмета — тем, какую функцию он выполняет в конкретно-исторической реальности, в общественной жизни. А незначимые возможности чашки — издавать громкие звуки, если по ней стучать ложкой, — будучи субъективно привлекательными, составляют основу игрового действия, имеющего личностный смысл. Так, наряду с неигровым значением чашки — быть сосудом для питья — появляется игровое — быть барабаном. Игровое значение чашки действительно выросло из того, что некоторое действие имело для ребенка значимый личностный смысл. Но затем оно было закреплено в игровом значении.

Утверждение, что в игре формируется новое игровое значение, соответствует общему пониманию различий значения и смысла, принятому в теории А. Н. Леонтьева. Согласно Леонтьеву, значение детерминировано опытом общественно-исторической деятельности. «Хотя носителем значений является язык, но язык — не демиург значений. За языковыми значениями скрываются общественно выработанные способы (операции) действия, в процессе которых люди изменяют и познают объективную реальность» [Леонтьев 1983: 176]. Леонтьеву было важно указать на связь значений с реальностью, лежащей по ту сторону языка, что придает объективность значениям, понимаемую как закреплённость в общественном, а не только субъективном опыте. «Значение есть категория общественного сознания, есть категория принципиально-языковая; значение, следовательно, объективно и устойчиво; оно отражает отношение предмета не к индивиду, но к коллективу...» [Там же: 209]. Таким образом, значения устанавливают связь человека с миром общественных отношений и позволяют интегрировать общественно исторический опыт в систему индивидуального, выходя за рамки актуального времени, за рамки непосредственного восприятия.

В игре новое значение, при высокой степени вариативности, так же появляется далеко не произвольно. Оно определяется возможными способами действия с предметами и тем самым осваивается как принадлежавшее действию, его часть. «Так, например, с лошадкой можно действовать как с ребенком: ее можно поса-

дить, уложить в постель, заставить споткнуться и упасть и т. д., но именно этого нельзя сделать с шариком, не имеющим фиксированных координат, отсутствие которых ограничивает возможности действия с ним» [Ханзян 2000: 337]. Конечно, и шарик можно кормить или укладывать в постель, но для этого он должен стать, допустим, колобком, чтобы производимые действия были осмыслены. В разных играх ребенок может менять значения, изменяя сюжет и характер действий. Подвластность действий воле ребенка формирует представление и о возможности изменения значения. Дифференциация означаемого и означающего происходит за счет смещения значения с самого предмета на совершаемое с ним действие. Преобразовывая знакомую обыденную реальность, ребенок ничего, по сути, не меняя, создает совершенно иную ситуацию за счет наделения предметов иным значением. Чашка в игре буквально означает для самого ребенка и других детей иной предмет, приобретает иное игровое значение. И в этом случае чашка в ее общественном значении для ребенка в момент игры исчезает. Так в игре и создается новая пара значение/смысл. Чашка, манипуляции с которой имеют смысл манипуляций с барабаном, одновременно обозначает барабан. «Превращение предмета в игрушку есть процесс дифференциации означаемого и означающего и рождение символа» [Эльконин 1989: 334]. Действительно, чашка становится не знаком, но символом барабана. В теории объектных отношений манипуляции с предметами рассматриваются как выполняющие важную функцию в когнитивном развитии.

Манипуляции с игрушкой являются продолжением (развитием) отношений с переходным объектом, которые Д. Винникот рассматривал как предшествующий формированию символического опосредования. «Часть одеяла (или что-то другое) служит символом частичного объекта, такого как, например, грудь. Тем не менее дело здесь не столько в его символической ценности, сколько в его актуальности: важным является не то, что он представляет собой реальную грудь (или мать), а то, что он заменяет грудь (или мать)» [Винникот 2000: 190]. Но отдельного, иного от игрового значения чашка в процессе игры не имеет. То, что было смыслом манипуляции с чашкой, становится игровым значением. Это значение, в свою очередь, может иметь самый разнообразный личностный смысл, отражая многообразие реальных переживаний ребенка. Смысл игры с чашкой как барабаном для ребенка может быть в представлении себя взрослым музыкантом, демонстрации моторных умений и пр., что на более глубоком уровне связано с переживанием тех или иных аффектов, проекцией различных отношений.

Этот смысл первичен по отношению к любым действиям. Игра выполняет в развитии ребенка важную функцию, формируясь в рамках непосредственных эмоциональных отношений между матерью и ребенком и помогая преодолевать состояние симбиоза. Согласно Д. Винникоту, особую роль в этом играет так называемый переходный объект, игрушка и любой другой предмет, с которым начинает манипулировать ребенок, перенося на него эмоциональные отношения. Этот первый объект, который воспринимается ребенком как «не-Я», как нечто внешнее, возникает «в том времени и пространстве, где и когда мать переходит (как это представляется ребенку) из состояния слияния с младенцем к тому, что ребенок переживает ее как объект, который должен быть воспринят, а не представлен внутри... в той пространственно-временной точке, где впервые возникло состояние их разделенности (сепарированности)» [Винникот 2002: 174].

Переходный объект позволяет перейти от состояния полной магической власти над так называемым внутренним объектом к произвольной манипуляции с внешним, физически осязаемым предметом и, через него, к управлению (контролю) своими эмоциями. Таким образом, переходный объект подготавливает психологическое пространство, которое впоследствии занимает более сложный культурный опыт, опосредуя инстинктивные влечения. «Культурный опыт локализуется в потенциальном пространстве между индивидом и социальным окружением (исходно это объект). То же самое можно сказать и об игре. Культурный опыт возникает там, где в жизни есть творчество, которое впервые проявляется в игре» [Винникот 2000: 180]. Винникот называет это пространство третьим пространством, в дополнение к пространствам внутреннего и внешнего мира. «Именно здесь развивается использование символов, которые обозначают одновременно внешний феномен и явления, происходящие внутри индивида, когда он смотрит на окружающий его мир» [Там же: 195]. И этот смысл, как и смысл обычных действий, может совсем не осознаваться ребенком, в то время как игровые значения обязательно представлены в сознании. Как показали исследования, проведенные под руководством Д. Б. Эльконина, особая роль в изменении значения предмета принадлежит слову. Иное значение предмета определяется его переименованием. «Слово, которым ребенок называет многофункциональный предмет в игре, сразу ограничивает его назначение, определяет его функцию — то, что с этим предметом можно и надо делать в игре, какие действия производить» [Эльконин 1989: 350]. Использование слова закрепляет значение, в свою

очередь отделяя его от действия, вынося в иную плоскость. Листики приобретают значение тарелок в коллективной игре детей, и это значение на уровне игры становится общественным. Игровое значение, выросшее из субъективной значимости, функционирует так же, как и значение предметов обычной жизни.

Значения выступают перед человеком в двойной функции — «в качестве объектов его сознания и, вместе с тем, в качестве способов и „механизма“ осознания, т. е. функционируя в процессах, презентующих объективную действительность» [Винникот 2000: 179]. То есть нечто может стать фактом осознания только при связи со значением, в процессе означивания. Язык, система значений создают в структуре психики как бы дополнительную плоскость отражения, которая за счет обобщения, «огрубления» создает эффект отстранения, отчуждения от собственных непосредственных впечатлений, позволяя делать их предметом наблюдения и анализа.

Личностный смысл, как составляющая сознания, в наибольшей степени связан с пристрастностью сознания, его субъективным характером. Личностный смысл может быть в разной степени близким общественному значению, но никогда ни сливается с ним полностью. В отличие от значения личностный смысл, как и чувственная ткань сознания, не имеет своего «надындивидуального», внесубъектного существования и собственного средства выражения. «Индивид не имеет собственного языка, вырабатываемых им самим значений; осознание им явлений действительности может происходить только посредством усваиваемых им извне „готовых“ значений — знаний, понятий, взглядов, которые он получает в общении, в тех или иных формах индивидуальной или массовой коммуникации» [Леонтьев 1988: 184]. Получив значения готовыми, субъект их приспособливает к себе, обживает, что неизбежно требует поправок, добавлений, уточнений.

А. Н. Леонтьев обращал внимание на возникающие противоречия между значением и личностным смыслом, которые создают внутриличностное напряжение: «Не исчезает, да и не может исчезнуть постоянно воспроизводящее себя несовпадение личностных смыслов, несущих в себе интенциональность, пристрастность сознания и „равнодушных“ к нему значений посредством которых они только и могут себя выразить. Потому-то внутреннее движение развитой системы индивидуального сознания и полно драматизма. Он создается смыслами, которые не могут „выразить себя“ в адекватных значениях; значениями, лишенными жизненной почвы и потому иногда мучительно дискредитирующими

себя в сознании субъекта; они создаются, наконец, существованием конфликтующих между собой мотивов — целей» [Там же: 185]. При резком расхождении смыслов с общественными значениями возникает противоречие между реальным содержанием внутреннего мира и внешне осознаваемым, «только знаемым» субъектом.

Однако существующее резкое противопоставление личностного смысла значению по параметрам общее — уникальное и общественно-значимое — индивидуально значимое не является абсолютным, как это показано в работе А. Н. Леонтьева. Относительность противопоставления определяется тем фактом, что личностный смысл, в отличие от биологического, социален по происхождению, а значит, имеет такую же общественную природу, что и значение. Деятельностная трактовка значения и смысла, отмечает автор, несовместима с их противопоставлением друг другу в виде полярной оппозиции [Глотова 1990: 21]. Автор предлагает собственную функциональную трактовку значения и смысла, согласно которой значение понимается как системное качество, приобретаемое смыслом слова или высказывания (или компонентом этого смысла) в условиях единства смыслообразующего контекста [Там же: 24]. При такой трактовке «ни значение, ни смысл не являются жестко фиксированными в своих границах. Вопрос о разведении значения и смысла слова или высказывания можно ставить лишь применительно к конкретной ситуации коммуникации. Смыслообразующим фактором при этом будет деятельность социальной общности как совокупного субъекта» [Винникот 2000: 24]. Значение более объективно, чем смысл, лишь в силу того, что аккумулирует опыт не индивида, а общий опыт группы, отражая общность смысла некоторого явления. В то же время личностный смысл не является число индивидуальным образованием, «поскольку не является чисто индивидуальной порождающая его деятельность... В отличие от биологического смысла, личностный смысл соотносится не с индивидуальной жизнедеятельностью, а с индивидуальным освоением социальных форм жизнедеятельности» [Там же: 377]. Смысл и его эмоционально-аффективная составляющие являются первичными в фило- и онтогенезе. И именно на основе общности смыслов для группы индивидов формируется в дальнейшем общественное значение, отражающее его роль в общественной практике. Этот процесс осуществляется постоянно, обеспечивая обновление и развитие общего опыта.

В игре такой переход смысла в значение происходит на уровне индивида, воспроизводя общий филогенетический процесс на

уровне онтогенеза. Процессы порождения и дифференциации значения и смысла протекают во взаимодействии (и в единстве) с процессами овладения языком. Эта последовательность определяется разным уровнем возможностей обобщения знака и символа и, соответственно, способностей к обобщению, которыми располагает индивид и общество. Символ соотносится с символизируемым классом как бы по горизонтали, объединяющей объекты одного уровня общности, так как символ — реальный объект, входящий в данный класс. Например, яблоко, символизирующее продающиеся в магазине фрукты, является изображением такого же фрукта. Знак же связан с означаемым как бы по вертикали: он выступает элементом не класса, а системы классов [Там же: 77]. Использование языка переводит человека из реальности безусловных отношений, основанных на непосредственно-эмоциональном опыте, в реальность символическую, основанную на опосредованности общественным опытом и определяемую рамками законов и норм. Тем самым ребенок учится пользоваться условностью — через освоение символической реальности в игре. Значения создаются под воздействием действий и закрепляются использованием слов. В то же время действие ограничивает произвольность применения предмета в игре, а субъективная свобода наименования дает ощущения власти над игровой реальностью. В ходе дельнейшего развития, после трех лет ребенок переходит к сюжетно-ролевым играм, в которых использование условности расширяется, захватывая его собственное поведение. Выполняя в игре роль врача или машиниста, ребенок переносит навыки произвольного манипулирования предметами на манипулирование собственным поведением. На основе произвольности использования чашки в виде барабана или домика для зайчика строится произвольность поведения как врача.

Поведение из подчиненного непосредственным чувствам и желаниям переходит в организованное по правилам. В игре овладение импульсом происходит легче, чем в реальной жизни, что облегчает последующее обучение социальным нормам, предписывающим сдержанность. Механизм игры сохраняется и во взрослой социальной жизни, позволяя не сливаться с социальной ролью и отличать свои желания от того, что предписано должностными обязанностями, правилами поведения и пр.

Социальная реальность имеет в том числе игровую природу. Социальные роли и отношения, социальные институты условны, мы понимаем их «сделанность», производность от воли человека. Сделаны, как любой другой культурный объект, как, например,

стакан — усилия и фантазия человека + законы природы, свойства химических элементов и пр. Но специфические психологические особенности игры делают возможным потерю представления об условности социальной реальности.

Игра — это деятельность по освоению условности значений, условности рамок и ограничений и практика в принятии ограничений. Стабильность социального взаимодействия обеспечивается возможностью смены ролевых позиций в соответствии с изменением условий социального взаимодействия. Игра составляет основу культуры не только в процессе исторического развития, но и в онтогенезе, формируя способность к произвольности за счет преодоления непосредственного эмоционального. Сложная конструкция, связывающая означающее, означаемое в единый знак, может нарушаться, что ведет к изменению характера опосредования, характера психического отражения и, следовательно, характера реальности, в которой живет человек. Изменяется, прежде всего, социальная реальность.

Социальная реальность имеет тенденцию к утрате игрового характера в том случае, когда условные правила начинают работать как безусловные, когда вторичная система знаков начинает работать как первичная система индексов (Пиаже). Этот процесс описан Р. Бартом в «Мифологиях». Р. Барт, рассматривая миф с семиотической точки зрения, определял его как вторичную знаковую систему. «...Миф представляет собой особую систему в том отношении, что он создается на основе уже ранее существовавшей семиологической цепочки: это вторичная знаковая система. То, что в первичной системе было знаком (итог ассоциации понятия и образа), во вторичной оказывается всего лишь означающим... Миф как бы возвышается на ступеньку над формальной системой первичных знаков» [Барт 1996: 239]. Барт называет этот уровень метаязыком, т. е. надстраиваемым над первичными языковыми средствами. Однако как было отмечено семиологами (У. Эко, И. Пеццини и др.) и признано в последствии Бартом, понятие метаязыка было использовано им некорректно, и правильно, применительно к анализируемым явлениям, было бы говорить о коннотации. Метаязык используется как средство рефлексии, описания первичного языка, а коннотация создает добавочные смыслы, присоединяя их к первичным [Там же: 18]. Уровень метаязыка характерен для научного познания и для самоанализа, позволяющего описывать собственные переживания, процесс решения задачи, классифицировать объекты и пр. В случаях, отмеченных Бартом, знак превращается в символ, зрительный образ,

некоторая информация становятся безусловным выразителем совершенно определенного чувства, идеи, значения. По процессу это действительно похоже на превращение отдельных элементов реальности в язык. Картинка, совершенно конкретное изображение, наделяется общим смыслом, становится средством обобщения, понятием. То есть приобретает свойства знака. Но при этом связь между означаемым и означающим начинает рассматриваться как естественная, произвольная, вытекающая из самого характера изображенного. «Означающее в мифе предстает в двойственном виде, будучи одновременно смыслом и формой... При превращении смысла в форму из него удаляется все случайное; он опустошается, обедняется, из него испаряется всякая история, остается лишь голая буквальность... смысл низводится до состояния формы, языковой знак — до функции означающего в мифе» [Винникот 2000: 242]. Миф, в раннем понимании Барта, ничего не скрывает и ничего не демонстрирует, «он деформирует, его тактика — не правда и не ложь, а отклонение... не желая ни раскрывать, ни ликвидировать понятие, он его натурализует... означающее как бы обосновывает собой означаемое» [Барт 1996: 255]. Как пишет Барт, главный принцип действия мифа — превращение истории в природу, условности в безусловное. Это делается просто. Содержанию, выраженному в дискретной форме, придается статус континуальной формы. То, что могло быть расчленено на отдельные понятия и суждения, подкреплено доказательствами, становится «просто убедительным», действует непосредственно, через вызываемые ассоциации, соединяя означаемое и означающее в единое целое.

Случаи деструктивного проявления игрового начала, приведенные Хёйзингой, можно рассматривать именно как проявление мифологизации, «натурализации» понятия. Предельные случаи мифологизации значения — «священное» знамя, которое нужно выносить из боя, жертвуя жизнью. При длительной игре можно «заиграться», и тогда соотношение реального значения и игрового смысла меняется, игровой смысл заслоняет значение [Хёйзинга 1992: 311]. В психологии, начиная с работ Фрейда, феномен сакрального, религиозность, рассматривают именно как проявление зависимости. Как отмечают терапевты, занимающиеся этой проблематикой, сходные процессы происходят и при формировании аддиктивного расстройства личности. «Отворачиваясь от своего мира к аддиктивному объекту, который он оценивает выше за его безопасный, предсказуемый эффект, аддикт перестает справляться с миром. Становясь все более увлеченным наркотическим или другим аддиктивным переживанием, он становится все менее и ме-

нее способен иметь дело с тревогами и неопределенностью, которые в первую очередь довели его до этого» [Пил, Бродски 2005: 75].

Игра предоставляет возможность заменить объективную реальность в силу рассмотренной выше способности к порождению значений. Игра также позволяет разделять эту новую систему значений с другими. «Аддикция, будучи избеганием реальности, равносильна подмене личной системы смыслов и ценностей публично принятым стандартам. Чтобы поддерживать такой отчужденный взгляд на мир, естественно желание разделить его с другими; фактически, этот взгляд часто и перенимается от других» [Там же: 84].

Способность создавать и поддерживать разделяемую группой систему значений, в которых теряется дистанция между означаемым и означающим, позволяет различного рода играм занимать в культуре место, восполняющее дефицит сакрального. Такое понимание места игры в культуре показывает, что профилактика и терапия разных форм зависимостей, в том числе и лудомании, требуют комплексных мер, предполагающих в качестве обязательной составляющей использование культурных факторов.

ЛИТЕРАТУРА

- Барт 1996 — *Барт Р.* Мифологии. М., 1996.
- Винникот 2000 — *Винникот Д.* Переходный объект и переходные действия // Антология психоанализа. М., 2000.
- Винникот 2002 — *Винникот Д.* Игра и реальность. М., 2002.
- Гадамер 1988 — *Гадамер Х.-Г.* Истина и метод. М., 1988.
- Глотова 1990 — *Глотова Г.А.* Человек и знак: Семиотико-психологические аспекты онтогенеза человека. Свердловск, 1990.
- Детская психология 1988 — *Детская психология.* М., 1988.
- Кайуа 2003 — *Кайуа Р.* Миф и человек. Человек и сакральное. М., 2003.
- Леонтьев 1983 — *Леонтьев А.Н.* Избранные психологические произведения: В 2 т. М., 1983. Т. 1.
- Пил, Бродски 2005 — *Пил С., А.Бродски.* Любовь и зависимость. М., 2005.
- Ханзян 2000 — *Ханзян Э.Дж.* Уязвимость сферы саморегуляции у аддиктивных больных: возможные методы лечения // Психология и лечение зависимого поведения. М., 2000.
- Хёйзинга 1992 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
- Эльконин 1989 — *Эльконин Д.Б.* Избранные психологические произведения. М., 1989.

М. И. ШАПОР

ДОНОС: СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ (ИГРА СЛОВАМИ КАК СРЕДСТВО ЯЗЫКОВОЙ ПОЛИТИКИ)

Входят строем пионеры, кто — с моделью из фанеры,
Кто — с написанным вручную содержательным доносом.

И. Бродский

Расстояние от доноса до каламбура не так велико, как можно подумать. Это показывает известный анекдот из жизни Пушкина. В августе 1824 г. из Одессы он отправился в новую ссылку, в Михайловское, где в это время находилась вся семья поэта: отец, мать, сестра и брат. Уездный предводитель дворянства предложил Сергею Львовичу присматривать за сыном, распечатывать его переписку, одним словом, по выражению Пушкина [Пушкин 1926: 94], «быть шпиономъ». В конце октября между ним и отцом состоялся разговор, о котором поэт по горячим следам сообщал Жуковскому следующее: «Отецъ мой, воспользуясь отсутствіемъ свидѣтелей, выбѣгаетъ и всему дому объявляетъ что я *его билъ, хотелъ бить, замахнулся, могъ прибить* <...> чего-же онъ хочетъ для меня съ уголовнымъ своимъ обвиненіемъ? рудниковъ Сибирскихъ и лишенія чести?» [Там же]. Через месяц в другом письме к Жуковскому Пушкин вернулся к этому сюжету: «Отецъ говорилъ послѣ: *Экой дуракъ, въ чемъ оправдывается! да онъ бы еще осмѣлился меня бить! да я бы связать его велѣлъ!* — зачемъ-же обвинять было сына въ злодѣйствѣ несбыточнымъ <sic>? *да какъ онъ осмѣлился, говоря съ отцомъ, непристойно размахивать руками?* Это дѣло десятое. *Да онъ убилъ отца словами!* — каламбуръ и только» [Там же: 101].

Последовательность обвинений, выдвинутых Сергеем Львовичем, образует стилистическую фигуру, которую принято называть градацией; точнее, это более редкий ее вариант, известный под термином «антиклимакс», т. е. 'нисхождение'. Инкриминируемые действия, по остроумному наблюдению В. Ходасевича, «идут, так сказать, в убывающей прогрессии» [Ходасевич 1924: 108]: бил → хотел бить → замахнулся → мог прибить → непристойно размахивал руками → убил отца словами. Уголовные обвинения, постепенно сходящие на нет и вырождающиеся в каламбур, Пушкину хорошо запомнились. Ходасевич был уверен, что именно они отозвались в финальной сцене «Скупого рыцаря»,

где старый барон жалуется правителю на сына, ложно обвиняя того в страшном преступлении (см.: [Там же: 109–113]):

Барон.

На сына я

Сердит.

Герцог.

За что?

Барон.

За злое преступленье <...>

Герцог.

Но что же сделал он?

Барон.

Он... он меня

Хотел убить.

Герцог.

Убить! так я суду

Его предам, как черного злодея.

Барон.

Доказывать не стану я, хоть знаю,
Что точно смерти жаждет он моей,
Хоть знаю то, что покушался он
Меня...

Герцог.

Что?

Барон.

Обокрасть.

Сначала Альбер якобы уже совершил *преступление*, потом еще только *хотел убить* отца, потом всего лишь *жаждал его смерти* и, наконец, *покушался обокрасть* — *бил, хотел бить, замахнулся, размахивал руками, убил словами*. «Каламбурь и только».

В первом из процитированных писем Жуковскому Пушкин писал: «<...> обвинение Отца известно всему дому. Никто не вѣрить, но всѣ его повторяютъ» [Пушкин 1926: 95]. Эта фраза удивительным образом совпадает с фразой Грибоедова из его письма Катенину, написанного почти одновременно и по сходному поводу. Интерпретируя сюжет собственной комедии, Грибоедов говорит о Чацком: «Кто-то со злости выдумалъ объ немъ, что онъ съумасшедшій, никто не повѣрилъ и всѣ повторяютъ»

[Грибоедов 1917: 168]. У Пушкина опасное обвинение оборачивается игрой слов, у Грибоедова, наоборот, игра слов оборачивается опасным обвинением. Всё начинается с каламбура (ср. [Тынянов 1946: 149 и далее]). Сперва Чацкий называет свою любовь *сумасшествием*, на что Софья про себя замечает: *Вот нехотя с ума свела!* В другой сцене она досадует на поклонника: *Он не в своем уме*, — имея в виду, что Чацкий не вполне адекватен в словах и поступках. Но собеседник понимает буквально: *Ужли с ума сошел?* София отвечает «помолчавши», как бы взвешивая, рассеять недоразумение или его укрепить: *Не то, чтобы совсем...* Гость упорствует в своем любопытстве: *Однако есть приметы?* София «смотрит на него пристально» и произносит: *Мне кажется*, — дальше вымысел разрастается как *ком снега* («Горе от ума», ранняя редакция, акт IV, сцена 10). Конечно, это не донос, а сплетня, но она постепенно вбирает в себя уголовные и политические мотивы, а в распространении ее участвует доносчик и шпион Загорецкий. Восходящую градацию венчает реплика княгини Тугоуховской: *Я думаю, он просто якобинец, // Ваш Чацкий!!!..* «Выдумка превращается в донос» [Тынянов 1946: 156].

Итак, донос легко становится каламбуром, а каламбур — доносом. Но любопытно, что игра слов может встречаться не только в языке, но и в метаязыке доноса. Приведу, на мой взгляд, поучительный факт из истории отечественной лексикографии, никогда прежде не становившийся предметом анализа. От внимания филологов, кажется, ускользнули резкие расхождения в истолковании некоторых слов, обнаруживаемые между разными изданиями первого тома «Толкового словаря» под редакцией Д. Н. Ушакова. Кроме издания 1935 г., которое было фототипически воспроизведено в 1947-м, существовало более раннее издание 1934 г. Принято считать, что оно идентично двум другим, однако это не так. Чтобы убедиться, достаточно сравнить вокабулу «Донос» в редакции 1934 и 1935 гг. Два текста, отпечатанные с промежутком в девять месяцев, не имеют ничего общего ни в толковании слова, ни в иллюстративном материале. По версии 1934 г. *донос* есть «тайное сообщение кому-н., обладающему властью, о чьих-н. преступных действиях или замыслах». Примеры: «*Сделать д<онос>. Арестован по доносу. Д<онос> на гетмана злодея царю Петру от Кочубея.* Пшкн» [ТС₁: стб. 766]. В 1935 г. объем словарной статьи вырос в два с половиной раза, а содержание изменилось до неузнаваемости. Теперь *донос* — это «орудие борьбы буржуазно-черносотенной реакции против революционного движения — сообщение царскому или другому реакционному правительству

о тайно готовящихся революционных выступлениях, о деятельности революционных организаций или отдельных революционеров». Примеры: «По доносу предателя царские жандармы разгромили подпольную большевистскую организацию. Фашисты, на основании доноса провокатора, бросили в тюрьму группу комсомольцев» [ТС₂: стб. 766].

Словарь Ушакова, подававшийся как выполнение социального заказа, носил — это отмечали и составители, и критики — ярко выраженный нормативный характер. Этот заказ один из рецензентов сформулировал так: дать языковое законодательство, т. е., по сути, указать, что можно и чего нельзя. «Словарь, — писал он, — не может быть, конечно, механическим сводом всех слов (во всех их значениях и сочетаниях), встречающихся в печати хотя бы за последние сто лет и существующих где бы то ни было в быту». Надо «представить только своего рода золотой фонд действующего языка, т. е. избранную сотню тысяч слов, как бы обязательную для обращения в широких массах. Тем самым „Словарь“ является как бы законодательным в области языка» [Казанцев 1938: 44]. Но законодателям важно прежде всего не то, как употребляются слова и обороты, а то, как их следует употреблять, — и посему недовытравленный объективизм спецов-составителей был, по меньшей мере, неуместен. Как можно называть *доносом* сообщение кому-нибудь, наделенному властью, о чьих-нибудь преступных действиях и замыслах? Не кому-нибудь, а только реакционному правительству, и не о чьей-нибудь, а только о революционной деятельности. На контрреволюционеров *донести* нельзя; их можно лишь *разоблачить*. Больше того, в издании 1935 г. слово *донос* снабжено пометой «полит<ика>», и значит, в любой другой сфере его употребление признано предосудительным (замечу, что тогда же из статьи «Доносчик» был изъят пушкинский пример из «Бориса Годунова»: <...> *А государь досужною порою // Доносчиков допрашивает сам*).

Мы имеем дело с игрою слов почти в терминологическом смысле: одна и та же лексема в одном и том же контексте реализует разные значения. Ближайшая цель этой игры совершенно очевидна: государство не просто было заинтересовано в доносах — оно принуждало граждан к доносительству. Первый том «Толкового словаря» сдан в производство 9 мая 1933 г., а 20 июля 1934 г. Особенная часть Уголовного кодекса РСФСР (глава первая «Преступления государственные», раздел «Контрреволюционные преступления») пополнилась двумя примечательными добавлениями. В редакции 1927 г. срок лишения свободы, которым Уголовный кодекс гро-

зил за «недонесение о достоверно известном, готовящемся или совершенном контрреволюционном преступлении» (понятом, кстати сказать, исключительно широко), составлял «не ниже шести месяцев» (верхняя граница не указана; статья 58¹²). Чтобы не смущать граждан кажущейся мягкостью наказания, в 58-ю статью были, в частности, введены дополнительные пункты 1в и 1г. Первый из них гласил: «В случае побега или перелета за границу военнослужащего совершеннолетние члены его семьи, если они чем-либо способствовали <...> измене, или хотя бы знали о ней, но не довели об этом до сведения властей (нет чтобы сказать коротко и ясно: *не донесли*. — М. Ш.), караются — лишением свободы на срок от 5 до 10 лет с конфискацией всего имущества». Согласно второму из названных пунктов, «недонесение со стороны военнослужащего о готовящейся или совершенной измене влечет за собой — лишение свободы на 10 лет» [УК: 26, 23].

Одним из препятствий на пути к доносительству могло быть нравственное чувство, поддерживаемое экспрессивным ореолом слова *донос* в языковой традиции. Нынешнее значение слова сформировалось в XVIII в., и тогда же за ним и за неологизмом *доносчик* закрепились отрицательные коннотации. Вот только одно подтверждение: «<...> донощик, полезный хотя государству, конечно, обществом ненавидим, разве польза его доноса будет общая» [Радищев 1952: 117; ср. СЯ XVIII: 211, 212]. Чтобы стилизовать доносительство, надо было изменить либо значение слова, либо его коннотацию. Второе как будто легче, однако выбрано было первое. Почему? Попробую предположить. Официальный язык эпохи революции и нэпа был крайне агрессивен, он изобилует словами с пейоративной семантикой, причем от частого употребления их выразительность сильно поистерлась: Г. О. Винокур еще в 1923 г. в статье «О революционной фразеологии» писал, что для уха современников она — уже «не более, чем набор обесмысленных звуков» [Винокур 1923: 111]. Чтобы добиться действенности изношенного языкового материала, авторы статей и речей часто шли по самому легкому (и, надо сказать, малоэффективному) пути стилистического нагнетения, например слов с негативными коннотациями. Именно таков был один из главных приемов языковой политики, результаты которой можно наблюдать даже на искусственных примерах из ушаковского словаря в редакции 1935 г.: *По доносу предателя царские жандармы разгромили подпольную большевистскую организацию — мало доноса, так еще и предатель, и царские жандармы, и разгромили*. То же самое во втором примере, где *донос* словно притягивает к себе про-

вокатора и фашистов, которые, конечно же, не заключают и не сажают, а именно бросают в тюрьму каких-то неведомых комсомольцев.

С точки зрения той эпохи нейтрализация экспрессивного ореола у слов и оборотов с отрицательной семантикой — это сокращение арсенала в борьбе с врагом (неважно, действительным или мнимым). Если слово *донос* лишится ругательного смысла, как тогда заклеить предателя, провокатора, контрреволюционера? Поэтому лучше изменить значение слова, сохранив, так сказать, его «боевой заряд». И случай с *доносом* — далеко не единственное проявление подобной стратегии. Так же было политизировано, скажем, слово *культуртрегер*. В 1934 г. оно сопровождалось пометой «книжн<ое>, чаще ирон<ически>» и значило: «Распространитель культуры, образованности» [ТС₁: стб. 1547]. В 1935 г. изменились и помета, и толкование: «КУЛЬТУРТРЕГЕР, а, м. [нем. Kulturträger] (публик<истика>). Империалист-колонизатор, порабащивающий отсталые народы под прикрытием насаждения культуры» [ТС₂: стб. 1547].

Радикальной переделке в сходном направлении подверглась словарная статья «Государство». В 1934 г. это «страна, управляемая своим самостоятельным правительством. Граница двух государств. Буферное г<осударство>». Как оттенок значения фигурирует «совокупность административно-политических учреждений страны (право, полит<ика>) <...> Отделение церкви от государства» [ТС₁: стб. 609]. В издании 1935 г. семантика слова поляризована — на месте нейтрального семантического оттенка оказываются два других, противоположно заряженных (так сказать 'плохое' и 'хорошее государство'), а общеупотребительное значение слова, годом раньше поданное в качестве основного, теперь незаметно ютится в самом конце статьи: «ГОСУДАРСТВО, а, ср. 1. Организация классового господства, имеющая своим назначением охрану экономических и политических интересов господствующего класса и подавление враждебных классов. Г<осударство> есть особая организация силы, есть организация насилия для подавления какого-н<ибудь> класса. Лнн. Капиталистическое г<осударство>. Всякое г<осударство>, в к<ото>ром существует частная собственность на землю и на средства производства, где господствует капитал..., есть г<осударство> капиталистическое, оно есть машина в руках капиталистов, чтобы держать в подчинении рабочий класс и беднейшее крестьянство. Лнн. Пролетарское г<осударство> (государство особого типа, служащее орудием подавления ничтожной кучки эксплуататоров широкими

массами трудящихся и имеющее своим назначением построение бесклассового социалистического общества и полное уничтожение всякой эксплуатации). *Все существовавшие до сих пор классовые господства являлись диктатурой эксплуатирующего меньшинства над эксплуатируемым большинством, между тем как диктатура пролетариата является диктатурой эксплуатируемого большинства над эксплуатирующим меньшинством.* Стлн. 2. Страна, управляемая своим самостоятельным правительством. *Граница двух государств*» [ТС₂: стб. 609]. Для того чтобы втиснуть всю эту идеологию в тесные рамки словаря, редакторам пришлось, среди прочего, ликвидировать четыре вокабулы: «Гофмаршал», «Гофмаршальский», «Гофмейстер», «Гофмейстерский».

Оценочную политизацию лексики словарь Ушакова не обязательно форсировал, но иногда просто регистрировал: ко времени выхода первого тома трансформация лексической семантики во многих случаях была свершившимся фактом. Ярким примером может служить история слова *кулак*, сыгравшего свою роль в борьбе против «классового врага» в деревне. Как социальный термин оно фигурирует с XVIII в.: по данным «Словаря Академии Российской», *кулак* — это «перекупщикъ, переторговщикъ» [САР: стб. 1060; ср. Виноградов 1992: 118–119; Виноградов 1994: 257–259]. У В. И. Даля *кулак* определен как «скупецъ, скряга, жидоморъ, кремень, крѣпышъ» [Даль 1865: 820]; И. А. Бодуэн де Куртенэ со ссылкой на «Опыт областного великорусского словаря» прибавляет: «бойкій и ловкій человекъ» [Даль 1903: стб. 551]. Другое значение, по Далю, — это «перекупщикъ, переторговщикъ, маклакъ <т.е. 'маклер'>, прасолъ <т.е. 'скупщик рыбы и мяса'>, сводчикъ, особ<енно>, — замечает Даль, — въ хлѣбной торговлѣ, на базарахъ и пристаняхъ» [Даль 1865: 820]. А во 2-м издании «Толкового словаря» под влиянием Я. К. Грота [Грот 1870: 97] характеристика кулака пополнилась: «<...> самъ безденежный, живетъ обманомъ, отчетомъ, обмѣромъ» [Даль 1881: 215]. Именно таким — бедным, но корыстным и черствым плутом — И. Никитин рисует главного героя своей поэмы «Кулак» (1854–1857). Значение слова, зафиксированное Гротом и Далем, прекрасно дожило до самой революции. «Малый толковый словарь», составленный П. Е. Стояном, дает близкую формулировку: «кулакъ <...> богатый и скупой мужикъ, лихоимецъ; скупщикъ, прасолъ, маклакъ» [Стоян 1912: 281]. Пейоративные коннотации налицо, но классовое содержание термина равно нулю. Эксплуатируя его эмоциональную окраску, идеологи революции наполнили слово *кулак* совсем иным социальным содержанием, которое впервые

было кодифицировано «Толковым словарем» под редакцией Ушакова: «КУЛА́К <...> Зажиточный крестьянин, эксплуатирующий односельчан» [ТС₁: стб. 1543]. Не 'богатый и скупой', а 'зажиточный', не 'перекупщик' и не 'маклер', а 'эксплуататор'; ну а если «враг» не 'зажиточный' и не 'эксплуататор', значит, он не кулак, а *подкулачник*: отрицательные потенции слова использованы на сто процентов (ср. вокабулу «Кровопийца»).

В своем панегирике составителям «Толкового словаря русского языка» М. В. Панов признал: «Политическая терминология — вот та единственная область, где пришлось сделать уступку идеологическому натиску» [Панов 2000: 8; ср. Купина 1995: 7 и далее]. Утверждение нуждается в оговорках: во-первых, часто политизировалась неспециальная, в том числе широкоупотребительная, лексика (ср. выше о слове *донос*), а во-вторых, «уступки» касались отнюдь не только политической терминологии (ср. выше о слове *культуртрегер*). Идеологически ангажированная манипуляция с лексической семантикой должна стать предметом пристального изучения, а в качестве ближайшей задачи стует провести сплошной анализ разночтений между первым томом ушаковского словаря в изданиях 1934 и 1935 гг. В заключение — еще один пример лексикографической игры, на сей раз со словом *бог*, которое, я думаю, никому не придет в голову отнести к сфере политики. В 1934 г. оно имело три значения: **1. только ед.** По религиозным монотеистическим представлениям — верховное существо или сила, стоящая над миром или управляющая им. *Христиане веруют в единого бога.* **2.** По политеистическим представлениям — сверхъестественное существо, обладающее особым могуществом. *Марс — б<ог> войны. Боги Греции.* **3. перен.** Кумир, предмет поклонения, обожания. *Она явилась, мой б<ог>, мой ангел во плоти.* Држвн» [ТС₁: стб. 159]. Из этих значений в 1935 г. сохранилось лишь одно, но и в его формулировку были внесены симптоматичные коррективы: «По религиозным верованиям <было: по религиозным монотеистическим представлениям> — верховное существо <было: верховное существо или сила>, стоящее будто бы над миром или управляющее им» [ТС₂: стб. 159]; получается: 'религиозные люди веруют в то, что бог будто бы управляет миром'). Примеры: «Идеей бога пользуются господствующие классы, как орудием угнетения трудящихся масс. Б<ог> есть (исторически и житейски) прежде всего комплекс идей, порожденных тупой придавленностью человека и внешней природой и классовым гнетом, — идей, закрепляющих эту придавленность, усыпляющих классовую борьбу. Лнн» [ТС₂: стб. 159]

(нормативный словарь, дающий образцы употребления, не погнушался даже тремя творительными падежами, которые делают ленинское предложение неуклюжим и ставят его на грань аграмматизма: ...*порожденных тупой придавленностью человека и внешней природой и классовым гнетом...*). Но редакторы словаря доигрались — в 1935 г. осталась нетронутой статья «Богиня»: «*Женск. к бог (во 2 и 3 знач.). Мои богини, что вы? где вы?*» [ТС₂: стб. 161; ср. ТС₁: стб. 161; Печатников 1936, 108]. Ни 2-го, ни 3-го значения слово *бог* в 1935 г. не имеет.

ЛИТЕРАТУРА

- Виноградов 1992 — Виноградов В. В. Заметки по истории слов и выражений // Русский язык: Проблемы грамматической семантики и оценочные факторы в языке: Виноградовские чтения XIX–XX. М., 1992. С. 117–129.
- Виноградов 1994 — Виноградов В. В. История слов: около 1500 слов и выражений и более 5000 слов, с ними связанных. М., 1994.
- Винокур 1923 — Винокур Г. О революционной фразеологии: (Один из вопросов языковой политики) // Леф. 1923. № 2. С. 104–118.
- Грибоедов 1917 — Грибоедов А. С. Полное собрание сочинений / Под ред. и с примеч. Н. К. Пиксанова. Пг., 1917. Т. 3 (= Академическая Библиотека Русских Писателей; Вып. 9).
- Грот 1870 — Грот Я. К. Дополнения и заметки к «Толковому словарю» Даля // Сборник статей, читанных в Отделении русского языка и словесности Императорской Академии Наук. 1870. Т. 7. № 10. С. 89–112.
- Даль 1865 — Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 2: И — О. М., 1865.
- Даль 1881 — Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка, 2-е издание, исправленное и значительно умноженное по рукописи автора. Т. 2: И — О. СПб.; М., 1881.
- Даль 1905 — Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка, 3-е, исправленное и значительно дополненное, издание / Под ред. И. А. Бодуэна-де-Куртенэ. Т. 2: И — О. СПб.; М., 1905.
- Казанцев 1938 — Казанцев. Словарь русского языка // Большевицкая печать. 1938. № 16. С. 44–45.
- Купина 1995 — Купина Н. А. Тоталитарный язык: Словарь и речевые реакции. Екатеринбург; Пермь, 1995.
- Панов 2000 — Панов М. В. «Толковый словарь русского языка» под редакцией Д. Н. Ушакова // Толковый словарь русского языка / Под

- ред. Д. Н. Ушакова. Т. 1: А — Кюрины. М., 2000. С. 5–12 (1-й пагинации).
- Печатников 1936 — *Печатников А.* Замечания к Толковому словарю русского языка: (Из доклада в Московской диалектографической комиссии Института языка и мышления Академии наук 18 февраля 1935 г.) // *Средняя школа.* 1936. № 7. С. 104–111.
- Пушкин 1926 — *Пушкин А. С.* Письма / Под ред. и с примеч. Б. Л. Модзалевского. Т. 1: 1815–1825. М.; Л., 1926.
- Радищев 1952 — *Радищев А. Н.* Полное собрание сочинений. М.; Л., 1952. Т. 3.
- САР — Словарь Академии Российской. Ч. 3: От З до М. СПб., 1792.
- Стоян 1912 — *Стоян П. Е.* Малый Толковый Словарь русского языка с 1300 рисунками / Сост. П. Е. Стоян. СПб., 1912. Ч. 1.
- СЯ XVIII — Словарь русского языка XVIII века. Вып. 6: (Грызться — Древный). Л., 1991.
- ТС₁ — Толковый словарь русского языка / Сост. Г. О. Винокур, Б. А. Ларин, С. И. Ожегов, Б. В. Томашевский, Д. Н. Ушаков. Под ред. Д. Н. Ушакова. Т. 1: А — Кюрины. М., 1934.
- ТС₂ — Толковый словарь русского языка / Сост. Г. О. Винокур, Б. А. Ларин, С. И. Ожегов, Б. В. Томашевский, Д. Н. Ушаков. Под ред. Д. Н. Ушакова. Т. 1: А — Кюрины. М., 1935.
- Тынянов 1946 — *Тынянов Ю. Н.* Сюжет «Горя от ума» // *Литературное наследство.* [Т.] 47/48: А. С. Грибоедов. М., 1946. С. 147–188.
- УК — Уголовный кодекс РСФСР. С изменениями до 1 октября 1934 г.: Официальный текст с приложением постатейно-систематизированных материалов. М., 1934.
- Ходасевич 1924 — *Ходасевич В.* Поэтическое хозяйство Пушкина. Л., 1924. Кн. 1.

А. Д. КОШЕЛЕВ

ЧТО ЛЕЖИТ В ОСНОВАНИИ
ЯЗЫКОВОЙ КАТЕГОРИИ «ИГРА»:
ЧАСТНЫЕ ПРИЗНАКИ
(ВИТГЕНШТЕЙН, ЛАКОФФ)
ИЛИ ОБЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ
(ХЕЙЗИНГА, ВЕЖБИЦКАЯ)?

0. Введение

В статье предлагается описание общего значения, или концепта, глагола *играть* в форме характеристического свойства его референтов — игровых действий. Это свойство охватывает самый широкий круг игр, включающий детские, спортивные, азартные, компьютерные игры, игры-викторины, актерскую и музыкальную игру, народные игры, а также немаркированные, или естественные, игры (типа *играть людьми*, *играть в благородство* и под.). Одновременно это общее свойство отсеивает действия, похожие на игровые, но ими не являющиеся (неигровые виды спорта, типа борьбы и бега, развлечения и др.).

Статья содержит семь разделов и пять экскурсов. В трех первых разделах обсуждается языковая сущность игрового действия, дается описание его общего свойства (концепта) и анализируются объяснительные возможности введенного концепта. Четвертый раздел посвящен этимологии и праславянским употреблениям слов *игра*, *играть*, пятый — актерской и музыкальной игре, шестой — типологическому анализу игр и, наконец, седьмой — структуре категории «игра». Экскурсы, отнесенные в конец статьи, содержат историю вопроса (экскурс 1), анализ конкретных игр, в частности пример Витгенштейна и игру человека с собакой (экскурсы 2–4) и обсуждение назначения игры (экскурс 5).

Следует заметить, что языковая категория «игра» (класс игровых действий — референтов слов *игра*, *играть*) не только вызвала интерес исследователей (лингвистов, психологов, философов языка), но и разделила их на два лагеря. Одни исследователи (среди них Л. Витгенштейн и Дж. Лакофф) считают, что ее элементы настолько различны, что в принципе не допускают единообразного описания. Другие (Й. Хейзинга, А. Вежбицкая), напротив, убеждены, что такое описание возможно, и предлагают его варианты.

Ниже, в экскурсе 1 ИСТОРИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГРЫ, дан краткий обзор указанных мнений. Приведем здесь лишь одно, на наш взгляд, наиболее интересное:

Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь [Хейзинга 2001: 54].

1. Языковая сущность игры

1.1. Базовое определение. Коротко языковую сущность игрового действия можно сформулировать так:

- (1) *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.

Пример. Представим себе детей, которые на берегу реки строят из песка игрушечный дворец. На вопрос *Что вы там делаете?* любой из них может ответить: *Мы играем, строим царский дворец*, указывая тем самым, что, строя игрушечный дворец (действие *А'*), дети этим действием осуществляют в своем обособленном мире совершенно иное, недоступное, но желанное действие *А* — строительство настоящего дворца. В самом деле, стоит нам исключить эту функцию (воспроизведения одним действием другого действия) и предположить, что дети остаются в обыденном мире и, например, выполняют задание воспитателя — делают точную копию нарисованного им дворца, — как их действия тотчас же утратят игровой характер и приведенный выше ответ станет некорректным. Иначе говоря, дети, играя, не копируют, не имитируют, а осуществляют, воспроизводят строительство дворца, но не в реальном, а в придуманном ими (конвенциональном) мире. Это подтверждает и вторая часть анализируемой фразы — *строим царский дворец*¹.

¹ Из множества афористичных определений наиболее лаконичным и точным нам кажется такое: «Играть — это значит движениями тела выражать движения души» (Виктор Кротов). Если считать движения тела реальным действием *А'*, а движения души — конвенциональным действием *А*, которое и воспроизводится действием *А'*, то получим полное соответствие с дескрипцией (1).

Разберем на этом примере центральное для игры понятие «действие А' конвенционально воспроизводит действие А». Реальное действие А', которое дети осуществляют, можно определить так: «дети делают из песка игрушечную модель реального дворца». Однако дети осуществляют А' с иной целью. Они создают вокруг себя конвенциональное пространство (мир «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь»), произвольно (и в согласии друг с другом) переопределяя функции окружающих объектов: они сами превращаются во взрослых строителей, «модель дворца» — в настоящий дворец, их игрушечные машинки — в самосвалы со строительным материалом, а борозды от их машинок — в дороги, ведущие ко дворцу, и проч. Благодаря этим превращениям то же самое действие А' «строительство» оперирует уже с иными актантами (не дети, а строители, не игрушечный, а настоящий дворец) и поэтому осуществляет в этом новом пространстве иное (конвенциональное) действие А — «строительство настоящего дворца». Разница лишь в том, что осуществляется оно не в реальном (общезначимом), а в конвенциональном (значимом и существующем только для детей) пространстве.

Многие детские игры сохранили связь с народными обрядами, например жмурки, прятки, восходящие «к обрядовым играм с „покойником“» [Славянские древности 1999: 381, 383]. Рассмотрим игру в жмурки. Она сводится к тому, что «водящий» ходит по комнате с завязанными глазами (изображая мертвеца, «жмурика»), стремясь кого-нибудь схватить, а остальные играющие стараются увернуться от него, не двигаясь со своих мест. Тем самым происходящее в комнате реальное действие А' — мальчик с завязанными глазами старается кого-нибудь найти — воспроизводит в конвенциональном пространстве играющих (локализованном в той же комнате) иное действие А — «мертвец ловит живых».

Итак, игровое действие конституирует наличие у субъекта двух реальностей: обыденной, «объективной», в рамках которой осуществляется действие А' (сооружается игрушечная модель дворца, мальчик с завязанными глазами ищет других детей), и интерпретационной, «субъективной», в которой это действие А' синхронно воспроизводит совершенно иное конвенциональное действие А (сооружается настоящий дворец, мертвец ищет живых), имеющее вполне самостоятельный, независимый от А' статус.

Возникающую атмосферу психологической реальности конвенционального мира игры и его замкнутости, отделенности от обыденного мира хорошо иллюстрирует следующий пример из

[Хейзинга 2001: 21]: «Отец входит и видит сына четырех лет, играющего в поезд: мальчик сидит на первом из вереницы поставленных стульев. Отец ласкает ребенка, но мальчик говорит: „Папа, нельзя целовать локомотив, иначе вагоны подумают, что он не настоящий“».

В этом же ключе трактуется референтное действие фразы

1а *Девочка играла со своей любимой куклой в дочки-матери.*

Предположим, здесь действие A' — «девочка одевает куклу». Его актанты — «девочка» и «кукла» — принадлежат реальному пространству, окружающему девочку и включающему также ее детскую комнату, игрушки и проч. Глагол *играет* указывает, что это действие одновременно рассматривается девочкой и в созданном ею конвенциональном пространстве, в котором она стала матерью, а кукла — ее дочерью, детская комната — ее квартирой и т. д. В этом пространстве то же самое действие A' «одевать» имеет уже совершенно другие актанты и интерпретируется как конвенциональное воспроизведение реального действия A — «мать одевает дочь».

Стоит нам предположить, что действие A' имеет другое, естественное назначение, скажем, готовит куклу к участию в конкурсе кукольных нарядов, и фраза 1а сразу утратит корректность, поскольку лишается функции воспроизведения другого действия, а стало быть, перестает удовлетворять описанию (1).

Обратимся к шахматной игре. В ней манипулирование по правилам белыми и черными фигурами, осуществляемое игроками (действие A'), воспроизводит *пр*отивоборство двух армий (действие A). Фраза

1б *Каспаров играет с Карповым белыми фигурами*

корректна, если описывает манипуляцию шахматными фигурами, посредством которых Каспаров ведет борьбу с Карповым. При этом в сознании играющих параллельно обыденной реальности (действию A' — перемещению шахматных фигур по правилам) разворачивается вторичная, конвенциональная реальность, обусловленная взаимным соглашением игроков — посредством перемещения фигур воспроизводится борьба друг с другом (действие A). Как только конвенциональная реальность утрачивается, фраза 1б сразу становится аномальной. Это происходит, когда шахматисты, окончив партию, проводят ее анализ, чтобы лучше понять свои ошибки. Хотя при таком анализе манипулирование фигурами по правилам (действие A') вполне может сохраняться, конвенционально воспроизводившееся им

противоборство утрачивается. По аналогичным причинам и решение шахматной задачи не является игрой².

1.2. Маркированные и не маркированные игры. Мы рассмотрели примеры, относящиеся к множеству игр (детские, спортивные, азартные и проч.), которые мы будем называть маркированными. Их действия (А') специально придуманы для игры и легко распознаются, поскольку в реальном пространстве они не имеют осмысленных (полезных) функций: трудно придать естественный смысл сооружению домика из песка или действиям футболистов на поле.

Однако есть игры (*играть людьми, играть в благородство и под.*), использующие не придуманные, а обыденные целенаправленные действия, поэтому их невозможно однозначно идентифицировать как игровые. Такие игры мы будем называть не маркированными. Для них также справедлива сформулированная выше характеристика (1) игры (действие А' конвенционально воспроизводит действие А), правда, в несколько иной редакции. Здесь конвенциональное пространство возникает не по произволу Х-а, а стихийно, само собой, и Х просто использует его. Он осуществляет реальное действие А' в таком варианте (или формате), который внешне весьма похож на желаемое действие А, благодаря чему в конвенциональном пространстве оно именно так и трактуется — как желаемое действие А.

Рассмотрим фразу

1в *На первых порах, борясь за власть, Ельцин и грал в демократию.*

Коротко ее содержание можно сформулировать так: Ельцин стремился к личной власти (действие А' в реальном пространстве), однако осуществлял это стремление в форме, внешне весьма похожей на проведение демократических реформ. Это позволяло ему в атмосфере всеобщего ожидания этих реформ выглядеть демократом и в глазах окружающих и (конвенционально) — в своих собственных (действие А). Здесь конвенциональное пространство — «вся страна, в которой Ельцин — реформатор, а избиратели — его опора в проведении реформ». Ведя борьбу за личную власть, Ельцин параллельно трактовал ее в своем представлении (в конвенциональном пространстве) как борьбу за демократические преобразования.

Подобным образом трактуется и фраза *На первых порах Ельцин и грал в борьбу с привилегиями.*

² О подходе Выготского к детской игре см. п. 2 экскурса 2. ДЕТСКИЕ ИГРЫ. КОНЦЕПЦИЯ ВЫГОТСКОГО.

Как можно понять, ни эта фраза, ни фраза 1в не утверждает, что Ельцин явным образом обманывал своих избирателей, поскольку в каждой из них посредством глагола *играть* сообщается о наличии у Ельцина второго плана реальности — «демократических иллюзий», вполне аналогичных осознанным иллюзиям девочки, которая манипуляциями с куклой воспроизводит в своем представлении процесс воспитания своей дочери. Только в случае с Ельциным конвенциональное пространство складывается естественно и стихийно, а не по произволу и договору участников, как в игре в дочки-матери.

Фраза *На первых порах, борясь за власть, Ельцин строил из себя демократа*, напротив, говорит о явно обманных действиях Ельцина, поскольку выражение *строил из себя демократа* сообщает о сознательной маскировке им своих действий, проводимой им уже в реальном пространстве. Здесь никакого второго плана реальности не возникает (подробнее сопоставление игры и обмана рассмотрено ниже, в п. 6.3.).

Другой пример:

1г *Американская военщина играет мускулами у наших границ.*

Он относится ко времени советско-американского противостояния и отражает мнение политического обозревателя о военных учениях американцев, проходящих вблизи советских границ (слово *мускулы* употреблено метафорически, но глагол *играет* — в собственном значении).

В чем здесь обозреватель видит игру? Как нам кажется, в следующем: американцы желают продемонстрировать свою силу, пригрозить СССР (действие А), но не хотят делать это явно, т. е. в реальности, скажем, расположив на границе СССР свои войска. Тогда они используют другое, более нейтральное действие А' — «военные учения», естественная функция которых — «тренироваться, отлаживать взаимодействие частей и под.». Однако проводят их в «угрожающем» варианте: вблизи советских границ, с использованием ударных сил и проч., т. е. так, что А' становится очень похожим на А. Тем самым военные учения обретают дополнительную, хотя и конвенциональную, функцию — «демонстрировать свою силу, пригрозить».

Это происходит потому, что негласно существует конвенциональное пространство: «СССР и Америка — враги». На него «угрожающая» форма проведения учений и ориентирована. В этом и состоит игра: в реальном пространстве («СССР и Америка уважают интересы друг друга») военные учения не несут функции угрозы. Они объявляются заранее, проводятся в нейтральных водах и проч.

Однако в конвенциональном пространстве они эту функцию обретают, создавая иную, вторичную реальность.

Может возникнуть впечатление, что реальное и конвенциональное пространство перепутались и что реальностью было утверждение: «СССР и Америка — враги». Это не так. Тип пространства задается высказыванием. Из фразы 1г следует, что, по мнению говорящего, реальны именно учения, а угрозы — конвенциональны. Альтернативную действительность: «СССР и Америка — враги», выражает такая фраза: *Американская военщина и играет в военные учения у наших границ*. Здесь ситуация обратная: действие А' «демонстрировать свою силу, грозить» проводится в формате, похожем на военные учения (действие А).

Сказанное поясняет, как в немаркированных играх отличить реальное действие А' от конвенционального А: реально то действие, которое задается (управляется) своей целью и своим ожидаемым результатом. Например, в ситуации фразы 1г действие А' («военные учения») определяется целью «отлаживать взаимодействие частей», а не целью «угрожать», которая вторична и не может препятствовать основной цели. В случае конфликта интересов, как в ситуации фразы 1в, доминирует реальное действие (А') — стремление Ельцина к власти, а не конвенциональное (А) — проведение демократических преобразований.

Представим себе другое реальное пространство: игрок на виду у зрителей бросает кегельный шар. При этом он производит видимые мускульные усилия (действие А'). Их естественная цель — размяться, сделать точный бросок. Однако игрок может использовать их и с другой, несвойственной им (конвенциональной) целью — «покрасоваться перед зрителями» (действие А), ср. описание Тургенева («Вешние воды»): *Он... бросая шар, принимал удивительные позы, щегольски играл мускулами...*

Слово *щегольски* согласуется с выражением *играть мускулами*, поскольку называет желанное X-у и иное (отличное от А') действие — «покрасоваться», ср. сомнительность выражений *бодро / неутомимо / умело играл мускулами*, в которых такое согласование отсутствует, и, напротив, полную корректность выражений *красиво / молодцевато / неподражаемо играл мускулами*. Ср. также описание древнегреческой статуи в [Гаспаров 2002: 34]: «Изобразить бегуна в панцире казалось скульптору безобразным: не видно игры мускулов». По сходным причинам плохо сказать *мощно играл мускулами* и вполне нормально — *угрожающе играл мускулами* (подробнее о выражениях этого типа см. в конце п. 6.4).

1.3. Возникновение игры. Рассмотрим еще два примера игры, иллюстрирующие типичную ситуацию ее возникновения: субъект, не имея возможности в реальности выполнить желаемое действие А, осуществляет другое действие А', которое воспроизводит А в его конвенциональном пространстве.

1) Подросток хотел бы «участвовать в автогонках» (действие А). Однако реально это ему недоступно. Тогда он садится за компьютер и запускает программу «Формула-1». В ней он управляет «экранной» машинкой, участвующей в гонках, занимает призовые места и получает за них очки. Иначе говоря, вместо действия А подросток осуществляет внешне похожее, но совершенно иное действие А' — «управляет машинкой на компьютерном экране». Однако при этом подросток принимает важные конвенциональные установки: идентифицирует себя с водителем управляемой машины, а другие машины — с соперниками и действует соответственно: маневрирует, обгоняет их, когда есть возможность (избегая столкновений), заправляется горючим и проч. Тем самым он становится автогонщиком, но не в реальности, а в своем конвенциональном пространстве. Это соответствие — действие А' воспроизводит в конвенциональном пространстве подростка действие А — и отражает фраза

1д Подросток играет в автогонщика.

Элиминируем возникшее конвенциональное пространство. Предположим, что подросток управляет экранной автомашиной с другими установками (целями): сдает компьютерный экзамен на автовождение в экстремальных условиях. Фраза 1д сразу же утрачивает корректность. И причина в том, что то же самое действие А' подростка (управление экранной машинкой) «погружено» теперь не в его конвенциональное, а в реальное пространство и выполняет в нем другую, общепонятную функцию — «проверка навыков вождения машины».

2) Продавщице понравился покупатель, и она хотела бы привлечь его внимание, но не нарушая профессиональной этики. Фраза

1е Молоденькая продавщица играла глазками с покупателем

представляет один из возможных вариантов ее поведения, а именно: она посматривает на покупателя, но не нейтрально, а «с живостью» (действие А'). Если у покупателя (и говорящего) возникло соответствующее конвенциональное пространство: «продавщица желает привлечь внимание покупателя, который ей нравится», то в нем ее действие «посматривать на покупателя с живостью»

вполне может восприниматься как «играть глазками», т. е. воспроизводить другое действие А — «кокетничать» (в [МАС] и [Словаре Ушакова] выражение *играть глазами* толкуется как 'делать выразительные взгляды, кокетничать'). Итак, благодаря конвенциональному пространству действие «смотреть с живостью» обрело новую функцию — «кокетничать».

В отличие от фразы 1е, фраза

1ж *Молоденькая продавщица строила глазки покупателю*

называет действие «строить глазки», для которого «кокетничать» — его реальная, а не конвенциональная функция. Здесь уже никакой игры для говорящего нет.

Можно услышать возражение, что трудно строго разграничить действия «играть глазками» и «строить глазки». Но мы к этому и не стремимся, наша цель здесь другая — различить значения языковых выражений *играть глазками* и *строить глазки*.

2. Общее описание категории «игра»

2.1. Основные понятия. Как мы видели, для описания языковой сущности игры необходимо строго различать два типа пространств, в которых субъект может осуществлять действие: 1) реальное пространство, свойства которого не зависят от его воли, и 2) конвенциональное пространство (возникающее в рамках реального пространства), свойства которого субъект задает по своему произволу. Эти пространства конституируют два типа реальности: «объективную», общезначимую, и «субъективную», значимую для субъекта.

Конвенциональное пространство имеет сугубо локальный характер и строится и/или используется субъектом только для того, чтобы воспроизводить в нем желанную для него функцию (действие А). Например, в детской игре в дочки-матери дети воспроизводят в нем недоступный им в реальности процесс воспитания детей; в игре в демократию Ельцин (фраза 1в) использует стихийно возникшее конвенциональное пространство, чтобы в нем считать себя демократом и воспроизводить процесс демократизации, ненужный ему в реальности; в «щегольской игре мускулами» Х конвенционально использует свои движения при броске шара, чтобы «покрасоваться» на виду у зрителей, что сделать непосредственно, в реальности он не может, и проч.

В реальном пространстве функции окружающих субъекта объектов, а также их действия и результаты осмысливаются (по-

нимаются) им «объективно», т. е. в соответствии с общепризнанными в его социуме знаниями о мире и его законах. Ясно, что реальные пространства, скажем, исследователя и богослова могут сильно различаться. Например, в пространстве исследователя слово *Бог* может не иметь референта, а в пространстве богослова он непременно имеется. Однако общим для этих пространств будет то, что интерпретации объектов в них не произвольны, а предсказуемы, поскольку определяются соответствующей системой взглядов на мир.

В конвенциональном же пространстве субъект заново определяет (переосмысливает) свои функции, а также функции и действия окружающих, причем с одной-единственной целью: иметь возможность воспроизводить в нем недоступное в реальности, но желательное действие.

Условимся называть действие реальным, если оно осуществляется в реальном пространстве, т. е. оперирует реальными актантами, и конвенциональным, если оно рассматривается субъектом в его конвенциональном пространстве. Поскольку актанты конвенционального действия наделяются функциями по воле субъекта, цели и результаты этого действия также являются продуктом его персональной интерпретации. Цели и результаты реального действия, напротив, общезначимы.

Определим теперь действие. Будем говорить, что субъект *X* осуществляет целенаправленное действие, если *X* имеет цель осуществить некоторые изменения или, напротив, воспрепятствовать им, и прикладывает для достижения этой цели некоторые усилия (затрачивает свою энергию). Например, пассажир действует и когда несет чемодан, и когда просто держит его на весу, препятствуя падению на землю. Мальчик осуществил действие, прыгнув с ветки дерева, но его движение вниз под действием силы тяжести уже не является его действием.

2.2. Независимость конвенционального пространства. Важнейшим условием игры является полная функциональная отделенность, независимость конвенционального пространства от реального и, соответственно, отделенность воспроизводимого действия *A* от воспроизводящего *A'*. Неполная разделенность этих пространств (и действий) препятствует возникновению игры.

Например, если мальчик едет на маленьком пони, ему уже не просто играть «во всадника на коне», поскольку пони и мальчик реально, а не конвенционально осуществляют свои функции. Чтобы это сделать, потребуется приписать им качественно иные функции, например, считать, что мальчик играет «в Александра Македонско-

го», скачущего на своем Буцефале. Стало быть, игрок (или игрушка) не может одновременно принадлежать двум пространствам: реальному и конвенциональному. В каждом из них они должны иметь свои функции, строго отличные от функций в другом пространстве.

Кроме того, воспроизводимое в конвенциональном пространстве действие А не должно функционально, своими целями взаимодействовать с реальным пространством, т. е. также не может принадлежать одновременно двум пространствам. В самом деле, представим себе двух штабных офицеров, которые, обозначив флажками свои военные силы и силы противника, перемещают их на карте в соответствии с происходящими и планируемыми военными действиями. Игрой это не является, хотя конвенциональное пространство налицо: флажки обозначают армии, карта — место боя, а перемещение флажков воспроизводит реальные боевые действия. Почему? Ответ прост: воспроизводящее действие А' и воспроизводимое им действие А функционально тождественны.

Стоит нам предположить, что офицеры передвигают флажки, сообразуясь не с реальными событиями, а со своими собственными представлениями, их действия становятся игрой «в войну».

2.3. Общая характеристика игры. Определим теперь общее значение (концепт) глагола *играть*, представляя его в виде единого характеристического свойства референтных действий глагола (а не как аналитическое толкование, т. е. парафразу на метаязыке). По сравнению с базовой дескрипцией (1) оно содержит два дополнительных признака: а) желательность для Х-а воспроизвести действие А и б) функциональное (целевое) отличие А от воспроизводящего его действия А'.

(2) *Х играет* [А' / в А] = 1) Х добровольно осуществляет целенаправленное действие А', воспроизводящее в его конвенциональном пространстве желательное для него действие А;

2) воспроизводящее действие А' внешне сходно с воспроизводимым действием А, но функционально (актантами и целями) существенно отличается от него.

В квадратных скобках заданы две основные структуры, содержащие (эксплицирующие) главные составляющие референта: воспроизводящее действие А' и воспроизводимое действие А. Первая структура *Х играет А' (буденновца / свадьбу / Наполеона / великодушие)* называет прямым дополнением реальное действие А' и означает следующее: 'Х реально изображает буденновца / свадьбу...'. Вторая структура *Х играет в А (в буденновца / в свадьбу / в Наполеона / в великодушие)* называет дополнением с пред-

логом в конвенциональное (представляемое Х-ом) действие А и означает следующее: 'Х мысленно представляет себя буденновцем / участником свадьбы...'

Перейдем к анализу описания (2). Начнем с выражения *играть свадьбу*. Оно «встречается уже в Тверской летописи под 1238 г.: Оженися князь Александръ Ярославичъ... и вѣнчався въ Торопцѣ. и ту свадьбу игра, а в Новѣгородѣ другую» [Толстая 2000: 168]. Однако оно и сейчас вполне употребимо. Вот два примера из Национального корпуса русского языка (<http://ruscorpora.ru>):

- 2а Брак был зарегистрирован в обстановке строжайшей секретности, а свадьбу сыграли дома (Юрий Безелянский. «В садах любви»);
2б Повстречался ей хороший парень, и мы сыграли им свадьбу (Аркадий Инин. «Мы выше этого»).

Конечно, содержание и значение этого древнего обряда и, в частности, свадебного пира, к настоящему времени сильно изменилось и во многом утратилось. Однако некоторое важное свойство осталось, удержав и прежнее название — «играть свадьбу».

Следует сказать, что это происходит далеко не всегда. Например, как отмечается в [Толстая 2000], «выражение *играть песни* распространено во многих районах России: тул., ряз., моск., калуж., орл., кур., тамб. и других ю.-рус. зонах и лишь в последнее время вытесняется выражением *петь песни*» (с. 166). Причина такой замены, на наш взгляд, в том, что песня окончательно утратила очень тесную прежде связь с ритуалом и его сакральными смыслами и стала выражать непосредственные чувства и настроения ее исполнителя (подробнее об этом ниже, п. 4.1 и 5.2).

Что касается свадьбы, то она осталась строго регламентированным действием, можно даже сказать, театрализованным представлением, в котором ее участники перестают быть собой и начинают играть предписанные им роли.

Обратимся к современной свадьбе и заметим, прежде всего, что она играется сразу же после регистрации брака, будь то гражданский акт или церковный обряд. Поэтому на ней чествуют не жениха и невесту, а мужа и жену, правда, пока только формально (но не фактически) наделенных этими новыми функциями. Свадьба как раз и представляет собой ту «сцену», на которой молодожены должны играть себя — реальных мужа и жену. В этом представлении участвуют и гости, которые подыгрывают им, требуя видимых доказательств этих новых отношений (кричат «Горько!» и проч.). Таким образом, в рамках праздника возникает конвенциональное пространство («сцена»), в котором молодоже-

ны и изображают мужа и жену, а гости изображают свое поощрение и одобрение (действие А'). Таким образом, и те и другие конвенционально воспроизводят будущее (пока еще не наступившее) действие А — молодожены реально живут как муж и жена, а окружающие видят и одобряют это.

Предложенную трактовку подтверждает, в частности, следующее. Предположим, что пара, долгое время проживавшая в гражданском браке, зарегистрировала его и пригласила друзей, чтобы отпраздновать это событие. Было бы странно сказать, что они *сыграли свадьбу*, поскольку реальные роли мужа и жены ими давно освоены (это празднование и свадьбой назвать сомнительно, хотя оно вполне удовлетворяет толкованию из [Словаря Ушакова]: «Свадьба — празднество по случаю вступления в брак»).

По сходным соображениям сомнительно сказать *²сыграли серебряную / золотую свадьбу*. Об этом свидетельствуют и контексты данных словосочетаний из Национального корпуса русского языка. Из 19-ти таких контекстов лишь в одном используется *сыграли*, в остальных 18-ти — *отметили*, *отпраздновали* и *справили*, ср., например: *Завтра праздную мою серебряную свадьбу, и я прошу вас и ваших дочек отобедать у меня по-приятельски* (А. Пушкин. «Гробовщик»).

Рассмотрим еще несколько примеров. Высказывание

2в *Наполеон и играл народами,*

как нам кажется, означает следующее. По мнению говорящего, Наполеон вел войны (действие А') не только из естественных целей — способствовать усилению Франции, добиваться военных успехов и проч., но и для того, чтобы чувствовать себя властелином Европы, который распоряжается судьбами народов по своей прихоти (воспроизводимое действие А). Поэтому и военные действия его были столь широкомасштабными. Иначе говоря, на европейском театре военных действий Наполеон построил свое собственное конвенциональное пространство: «я — властелин народов и манипулирую их судьбами, как хочу: перемещаю, объединяю и разделяю их, как карты в пасьянсе», в котором победы и несли для него эту новую функцию.

Во фразе

2г *Кошка играет с мышкой* [в охоту за мышкой]

не вполне очевидно, какое действие является воспроизводящим (А'), а какое — воспроизводимым (А). В соответствии с концептом (2) выражение [в охоту за мышкой] указывает, что воспроизводимым (конвенциональным) действием А является «охота», а воспро-

изводящим — (реальное) действие А' кошки («поймает мышку, отпустит ее или намеренно держит слабее, чтобы та могла вырваться, снова поймает и т. д.»). Оно весьма схоже с охотой, но имеет иную функцию — забавляться с мышкой — и осуществляется таким образом, чтобы внешне походить и тем самым конвенционально воспроизводить охоту на мышку. В этом и состоит игра. Стоит нам предположить, что действие А' вместо воспроизведения охоты выполняет другую, реальную функцию (например, кошка обучает котят приемам охоты), как фраза 2г утрачивает корректность³.

Обратимся теперь к маркированным играм с естественными «игрушками»:

2д *Иван играет ключом / тросточкой.*

Действие А' здесь — «жонглирование» ключом / тросточкой. Благодаря ему Иван в своем конвенциональном пространстве чувствует себя таким беззаботным щеголем, который ловко и с легкой небрежностью осуществляет сложные, но бесцельные манипуляции с предметом. Стоит нам только предположить, что Иван манипулирует ключом / тросточкой, чтобы, допустим, поразить своей ловкостью коллег по работе (т. е. действует не в своем конвенциональном, а в реальном пространстве), и фраза 2д сразу утрачивает корректность. По этим же причинам о подражательных действиях ребенка, пытающегося подольше жонглировать двумя-тремя шариками, вполне можно сказать, что он *играет*, а о жонглере, делающем то же самое на арене цирка — нет⁴.

Сходным образом трактуется и выражение *играть веером*, указывающее, что веер, кроме своей обычной функции, выполняет в представлении его хозяйки и какую-то иную, вторичную функцию, например служит предметом и манифестантом «ее изящных» манипуляций.

3. Различительные возможности концепта игры

Людвиг Витгенштейн считал, что категория «игра» не имеет единой характеристики⁵, а стало быть, и четких границ: «Как же объяснить кому-либо, что такое игра? Я думаю, что мы могли бы

³ Обсуждение игры человека и животного см. в экскурсе 3. ИГРА С СОБАКОЙ.

⁴ О детских играх с одним участником, в частности об игре мальчика с мячом (пример Витгенштейна), см. п. 3 экскурсии 2. ДЕТСКИЕ ИГРЫ. КОНЦЕПЦИЯ ВЫГОТСКОГО.

⁵ См. экскурс 1. ИСТОРИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГРЫ.

описать ему игры и добавить: „Это, а также подобное этому называется игрой“... Только ли другим людям мы не можем объяснить, что такое игра? — Но это не есть незнание. Мы не знаем границ, потому что их нет» [Витгенштейн 1985: 110].

Концепт (2), как кажется, свидетельствует об обратном: о наличии у этой категории довольно строгих границ.

3.1. Развлечения. Поясним на примерах различие между игрой и развлечением.

Если мальчик качается на лошадке-качалке, приписывая качалке функцию лошади, а себе — функцию всадника, скачущего на лошади, то мальчик *играет* (= скачет в своем конвенциональном пространстве). Если же мальчик просто получает удовольствие от раскачивания, то это уже не игра, а типичное развлекательное действие, осуществляемое в реальном пространстве, а не в отделенном от него конвенциональном.

Подростки сооружают шалаш на поляне — игра это или нет? И здесь ответ неоднозначен. Если они строят свой военный штаб, то это игра, поскольку эти действия воспринимаются подростками в их конвенциональном пространстве «военного лагеря». (По окончании игры и прекращении действия конвенциональных установок строение перестает быть военным штабом.) Если же они сооружают шалаш, чтобы укрыться от дождя, внимания взрослых, это уже не игра, а строительство в реальном пространстве.

Именно поэтому катание на карусели, на коньках, купание и солнечные ванны нельзя назвать игрой: эти развлекательные действия также происходят в реальном пространстве. К ним, а не к карточным играм, относится и *пасьянс* — ‘особая раскладка игровых карт по известным правилам, для развлечения или гадания’ [ТСИС 1998].

3.2. Культовые действия. По той же причине культовые действия не являются игрой. Например, молитва — реальное действие для религиозного человека, поскольку в социуме верующих она обладает естественной функцией — «разговор с Богом». Это верно и в отношении ритуальных действий, которые ориентированы на реальную жизнь участников (см. п. 4). Не относятся к игре гадания (на картах и проч.) и заговоры, к которым участвующие в них люди относятся вполне серьезно.

3.3. Почему спортивный бег — не игра? Естественно задаться вопросом: почему возникло деление видов спорта на игровые (футбол, теннис, шахматы...) и неигровые (борьба, бег, бокс, фехтование...)? Ведь все они позволяют спортсменам осуществлять в конвенциональном пространстве (футбольного поля, беговой до-

рожки) функцию противоборства друг с другом. Тем не менее называть игрой борьбу или бег плохо, а футбол или шахматы, напротив, вполне нормально. Отмеченное различие обусловлено тем, что конвенциональные пространства борьбы, бега и др. не замкнуты, не отграничены от реального пространства. И в том и в другом пространстве действия борца или бегуна имеют, по существу, одну функцию — «определение самого сильного или быстрого», а это противоречит свойству 2) концепта (2) игры. Действия футболиста или шахматиста, напротив, весьма далеки от обыденной жизни и не имеют в ней сходной функции.

3.4. Олимпийские игры. Приведенные в предыдущем пункте аргументы не объясняют, почему самые древние и знаменитые спортивные единоборства называются *играми*. Ведь «программа ранних олимпийских состязаний: бег, прыжки в длину, метание диска и копья, борьба» [Гаспаров 2002: 33] не содержит ни одного «игрового» вида спорта. Как нам кажется, дело в том, что эти состязания носили, в известной мере, ритуальный характер. Они «были посвящены Зевсу Олимпийскому: считалось, что богу приятно смотреть на людскую силу и ловкость. <...> Наградой в Олимпии был только оливковый венок... Но эта награда означала, что ее носитель — любимец бога. В его честь устраивали праздники, воздвигались статуи, слагались песни» [Там же: 32, 35]. Эти празднества считались настолько важными, что в 480 г. до н. э. греки, вместо того, чтобы готовиться к отражению нашествия Ксеркса, устраивают очередные Олимпийские игры — богам потрафить важнее. Именно ритуальным характером состязаний мы и объясняем их название (подробнее об этом см. ниже, п. 4)⁶.

3.5. Телеигры. Аналогично объясняется, почему отгадывание кроссворда нельзя назвать игрой, а соревнования «знатоков», отвечающих на сходные вопросы в телеиграх типа «Как стать миллионером?», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», — можно. Одни и те же действия (ответы на занимательные вопросы) в первом случае используются для достижения естественной цели — проверки своих знаний и тренировки сообразительности, а во втором — для другой,

⁶ Следует заметить, что в Древней Греции эти действия назывались Олимпийскими состязаниями и (ῶ Ὀλυμπίων ἀγών), а не играми. Играми (ludi Olympici) их стали называть в Древнем Риме, где культ Юпитера был не менее силен. Поэтому изложенная аргументация относится не к древнегреческому, а к древнеримскому названию. Пьер Кубертен, организатор современных Олимпийских игр, назвал их этой калькой с латыни для придания им значимости прежних состязаний.

конвенциональной цели — воспроизведения противоборства: набрать больше очков, чем другие участники, или «победить» телеведущего.

3.6. Условная реальность игры. Играющий осознанно помещает свои игровые действия в конвенциональное пространство. Он не путает их с действиями в реальном пространстве и, стало быть, хорошо понимает их условность. Этим он отличается от безумца, например от Дон-Кихота, для которого ветряные мельницы были не конвенционально определенными, а реальными врагами. Именно поэтому фраза **Дон-Кихот играл с мельницами* звучит аномально.

Заметим в заключение, что при всей своей условности игра базируется на реальном действии Х-а. Поэтому болельщики футбола или театральные зрители, наблюдая за матчем или спектаклем, не играют вместе с футболистами и актерами. Они пребывают в том же конвенциональном пространстве, но только как наблюдатели, не способные на что-либо влиять.

4. Этимология

и праславянские употребления слов *игра*, *играть*

4.1. Этимология. Обратимся к [ЭССЯ 1981: 208]: «Семантическим наполнением славянского **jъgra*, по всей вероятности, был архаический комплекс значений ‘пение с пляской’. Явные признаки синкретичности и трудной расчленимости (более простые значения ‘развлечение, забава’, ‘шутка’, ‘пение’, ‘танец’ кажутся производными) логично приводят к вопросу о связи с миром сакральных представлений, действий и выражений».

В. Н. Топоров, касаясь этой же проблемы в более ранней работе (упомянутой в [ЭССЯ]), ссылается на мнение Потебни («игра означает собств. *восхваление и умилоствление божества* (пением и пляской)» и далее пишет: «Ритуальный характер славянских слов со значением ‘игра’ сейчас вне всякого сомнения. Ср. хотя бы в русских говорах такие смыслы этого слова как ‘хороводная игра, изображающая обряд сватовства’, ‘свадьба’, ‘торжество’, ‘праздник’, а также ‘свадебная песня’, ‘пляска’, ‘танцы’, ср. *играть* ‘водить хороводы’, ‘петь песни’, ‘танцевать’, ‘плясать’ (наконец — участвовать в играх, причем во многих фразеологических сочетаниях, включающих и обозначение игры, сама эта игра является вырожденным обрядом)» [Топоров 2005: 282].

Нам представляется, что последние слова приведенной цитаты — «игра является вырожденным обрядом» — и дают ключ к пониманию праславянских употреблений этого слова. Иначе говоря, словом *игра* обозначаются действия, все еще несущие в себе

сакральные компоненты ритуала. Однако эти компоненты уже утратили статус «подлинной» реальности, присущей сакральной составляющей ритуала, и стали лишь конвенциональной, принятой по соглашению реальностью, ср. [Топоров 2005: 490]: «В жизни человека архаического общества, разумеется, можно выделить аспект злободневности, „низкого“ быта, профанического существования. Но жизнь в этом аспекте не входит в систему подлинных ценностей... Существенно, реально лишь то, что сакральное отмечено, сакрализовано...» (разрядка автора. — А. К.).

Именно такая ослабленная, утратившая свой обязательный статус, сакральность и становится тем конвенциональным действием (А), той вторичной реальностью, на которую указывает глагол *играть* и его корреляты.

Для иллюстрации обратимся к статье «Народные игры» в словаре [Славянские древности: 381–382]: «Игра осознавалась и как действие, приносящее благо, и как нечто нечистое, бесовское, сулящее различные несчастья... азартные игры в карты, кости — обычный способ времяпрепровождения нечисти: леших, водяных, чертей... Для них... характерны игровые формы поведения: смех, пляска с хлопаньем в ладоши, игра на музыкальных инструментах, вождение хороводов, игры с преследованием, подшучивание, озорство. Как бесовские собрания нередко рассматриваются и молодежные игрища, во время которых черт „миж девок увиhaетца“... Девичьими и женскими часто были хороводные игры и пляски, причем на первом плане в них были мотивы замужества и выбора пары».

Эти мотивы — выбор дружка или подружки — присутствуют и в детских играх, таких как «ручеек», «колечко», «хоровод» (и самый известный его вариант «каравай», упомянутый Витгенштейном и, вслед за ним, Лакоффом)⁷.

Как видим, во всех народных играх имеется второй, важный, но не обязательный, зависящий от воли играющего (конвенциональный) аспект, который может им приниматься, а может и отрицаться. Так, хоровод (действие А') воспроизводит в конвенциональном пространстве его участников совершенно иное действие А — выбор пары. Тем самым оказывается, что народные игры вполне отвечают сформулированному выше концепту (2) игры.

4.2. Праславянские употребления. Богатейший материал по древнеславянским употреблениям глагола *играть* содержится в цитировавшейся уже статье [Толстая 2000]. Как нам кажется,

⁷ См. экскурс 1 ИСТОРИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГРЫ.

многие из этих употреблений отвечают данной выше общей трактовке, ср., например: «Значение 'танец' лучше всего сохраняют ю.-слав. языки (кроме словенского), в которых **jъgra, jъgrati* — основные лексемы для обозначения архаического вида танца под музыку или под пение, в частности обрядового кругового танца *коло* или *хоро*... В самых древних текстах (особенно в поучениях против язычества) слова *игра, игранье, играть, игрища* постоянно соседствуют со словами *скакание* и *плясание* (ср. в Повести временных лет: Схожахуся... на плясанье и на вся бѣсовская игрища и ту умыкаху жены собѣ с неюже кто съвѣщаешеся)» [Там же: 166].

Коснемся теперь некоторых употреблений «неритуального» характера. «В „сфере человека“ словом *играть*, начиная с древнейших ст.-слав. текстов, обозначается движение человеческого плода в утробе матери... (то же может обозначаться глаголом *скакати*...)» [Там же: 165]. Употребление глагола *играть* в отношении человеческого плода может указывать на вторичную (в конвенциональном пространстве матери) интерпретацию его естественных (*скачущих*) движений (действие А'): «сообщать о себе, стучаться, проситься наружу» (воспроизводимое действие А).

«Животные *играют*: агньци играю(т) оу зеленѣ нивѣ, конь играе(т) по полемъ; *играют* и рыбы, и насекомые... Это „играние“ считается самым естественным проявлением жизненной силы, здоровья» [Там же: 166]. Последнее замечание и поясняет обоснованность приведенных употреблений: «движения животных» (действие А') воспроизводят в конвенциональном пространстве наблюдателя другой процесс А — «бурление их жизненных сил».

«Глагол *играть* применяется также к воде (вода *играет*, часто о половодье, реке, ручьях, море), к ветру, зарницам и молнии..., к огню, к свету, краскам, звукам... колокола *играют*..., т. е. ко всему тому в природе, что движется, меняется, прибывает и убывает, не стоит на месте, словом — живет». Именно эта трактовка изменений (действия А') — как проявление жизни (иное действие А) — и объясняет перечисленные употребления. Подобным образом объясняются и такие употребления, как «брожение вина или меда... а также закваска хлебного теста. В сев.-зап. Болгарии ритуал замешивания праздничного хлеба называется „играть с хлебом“, а сам хлеб называется *женско играло*» [Там же: 167].

5. Актерская и музыкальная игра

Выше, в п. 3.3, мы говорили, что бокс не является (и не называется) игрой, поскольку он не отделился от породившей его драки

настолько, чтобы полностью утратить свою естественную функцию и приобрести новую, конвенциональную. Для актерского и музыкального действия такое отделение произошло. Актерская игра выросла из клоунады и выступлений паяцев — действий, имеющих вполне реальную цель — развлекать, а музыкальная игра — из служебного музыкального сопровождения пения и танцев.

5.1. Актерская игра. Приступая к анализу игры актера, заметим сначала, что далеко не всякое лицедейство можно назвать игрой. Клоуны в цирке — не играют. Они осуществляют вполне реальное действие — веселят зрителей. О служащем, который в шаржированной форме изображает начальника, никак не скажешь **Он играет начальника*. Его действия также имеют ясную естественную цель — «высмеять начальника». Другой пример. Представим себе вора, который оделся полицейским и под видом конфискации обворовывает магазин. Плохо в этой ситуации сказать **Он играет полицейского*, поскольку главная цель этого действия вполне обыденная: обман, воровство. Вот если бы это делал приятель хозяина магазина в целях мистификации, фраза была бы корректна, поскольку в этой ситуации его главная цель конвенциональна и не связана напрямую с обыденной жизнью.

Подобным же образом о человеке, одетом на маскараде Наполеоном, не скажешь, что он играет Наполеона, как и об актере, который дает мастер-класс для студентов, показывая как играть Наполеона. Все перечисленные действия имеют очевидные реальные цели: обмануть продавца, быть эффектно одетым и неузнанным на маскараде, обучать студентов.

Но представим теперь, что актер на сцене изображает Наполеона. Казалось бы, его действия, по меньшей мере, бессмысленны, поскольку всем ясно, что он не Наполеон. Можно было бы подумать, что смысл все-таки есть: мастерское копирование Наполеона может вызвать восхищение зрителей. Но, без сомнения, дело не в этом. Ведь мы безоговорочно и независимо от степени таланта или сходства называем его действия игрой.

Игровым содержанием и внутренним смыслом это действие наполняется благодаря конвенциональному соглашению, в котором участвуют и актеры и зрители: «на время спектакля (или в моменты киносъемок) актеры отождествляются с изображаемыми персонажами, а сцена (или съемочная площадка и киноэкран) — с реальным местом и временем, в котором происходит действие». И благодаря этой конвенции актер на время действия становится для окружающих Наполеоном (что и фиксируется фразами типа *Родстайгер играет Наполеона*). Тем самым на время действия актер живет

в двух реальностях одновременно: в «объективной», ушедшей пока на второй план (в ней он является самим собой), и «субъективной», или конвенциональной, в которой он сейчас — Наполеон.

Все свойства концепта (2) налицо. Сформулируем их применительно к данному случаю.

- (3) *X играет* [Наполеона] = 1) *X* добровольно осуществляет целенаправленное действие *A'* («изображает Наполеона»), воспроизводящее в конвенциональном пространстве («театральная сцена» / «кино-экран») желательное для него действие *A* («быть Наполеоном»); 2) это воспроизводящее действие *A'* («изображать Наполеона») внешне сходно с воспроизводимым действием *A* («быть Наполеоном»), но функционально (в своих целях) существенно отлично от него.

Ясно, что ни одно из разобранных выше действий, изображающих начальника, полицейского, Наполеона, не соответствует описанию (3), поскольку все они преследуют реальные цели и не направлены на воспроизведение других действий (не порождают вторичной реальности).

5.2. Музыкальная игра. Обратимся теперь к употреблению типа *музыкант / оркестр и грает*. До эпохи Возрождения европейская музыка выполняла сугубо служебную функцию, сопровождая пение и танцы. В таком своем качестве она, имея общепонятную цель, была действием реальным и игрой не являлась.

С XVI в. появляется инструментальная музыка — как замена многоголосного пения. Возникает мелодия и музыкальный мотив, которые превращаются в музыкальные темы и образы. Музыка теряет свою исключительно служебную функцию, становится самостоятельным жанром⁸, а ее исполнение начинает называться игрой.

Кажется разумным предположить, что музыка стала приобретать жанровую самостоятельность вместе с обретением способности непосредственно выражать свое собственное, независимое от слова и танца, содержание, отражать в музыкальных «фразах» и образах настроение человека, жизнь его чувств и страстей и проч. Предназначенное для самостоятельного исполнения, музыкальное произведение и является носителем такого содержания. И сегодня ребенок начинает воспринимать музыку через пение и танец. Именно они дают ему первые мелодии и «музыкальные настроения». (Заметим, что самостоятельное ис-

⁸ См., например, [Асафьев 1978: 130–134].

полнение музыки было уже в Древней Руси, однако игрой оно называлось по другим, «языческим» мотивам, см. п. 4.)

Подобно театральному действию, музыкальное исполнение становится игрой благодаря конвенциональному соглашению, в котором участвуют исполнитель и слушатели: «исполняемое произведение воспроизводит своим музыкальным содержанием чувства и переживания исполнителя, как бы непосредственно им испытываемые». Тем самым, исполняя музыкальное произведение (действие А'), музыкант конвенционально переживает воспроизводимое этим произведением настроение (действие А), представляет «чужое» переживание как свое собственное. Например, исполнение «Цыганских напевов» Сарасате позволяет скрипачу, а пассивно и слушателям, переживать эмоциональное настроение «веселой беспшабашности» цыганского праздника конвенционально, без всякого реального участия в нем⁹.

Как только указанная конвенция утрачивается, музыкальное исполнение перестает быть игрой. Например, если музыкант создает собственную, непосредственно рождающуюся импровизацию, его действие уже нельзя назвать игрой, ср. некорректность фразы **Прекрасно и грал свою импровизацию Ойстрах*. Следует сказать *Прекрасно импровизировал Ойстрах*. Дело в том, что у музыкальной импровизации другая, реальная цель: выразить текущее состояние, настроение музыканта. Поэтому его переживания в этот момент не конвенциональны, а реальны. Образу говоря, он живет на сцене своей, а не чужой жизнью.

Наряду с импровизацией есть и другие реальные функции действия А' (музыкального исполнения), не позволяющие назвать его игрой. Например, аккомпанирование, имеющее чисто прикладную функцию, плохо называть игрой, ср. сомнительность фразы ?*Прекрасно играл аккомпаниатор*. Аналогично репетицию музыканта, оркестра также не называют игрой. Это можно сделать лишь не зная, что идет репетиция. Настройку и пробу инструментов, которую проводят музыканты оркестра перед началом концерта, вполне можно принять за современную музыку, однако, зная назначение этой «музыки», ее никак не назовешь игрой.

⁹ В отличие от музыканта, который вполне может сказать *Я был дома один и и грал Шопена*, актер не вправе сказать **Я был дома один и и грал Наполеона* (только *репетировал*). Музыкант может конвенционально воссоздавать в себе «музыкальное настроение» исполняемой пьесы, актер же воссоздает образ Наполеона прежде всего для других. В отсутствие зрителей ему труднее принять конвенцию, что «он — Наполеон».

Можно возразить: вальсы, марши, танцевальную музыку называют игрой, хотя они выполняют вспомогательную роль. Этот тезис не кажется нам верным, поскольку все эти виды музыки вполне могут исполняться самостоятельно, создавая соответствующее настроение, в отличие от аккомпанемента, не имеющего самостоятельного содержания.

6. Немаркированные игры

6.1. Типология маркированных и немаркированных игр. Маркированные игры используют специальные («искусственные») действия, правила, особые игровые средства: игрушки (для детских игр), спортивный инвентарь (ракетки, мячи, клюшки и проч.), карты, рулетку, кости для азартных игр и т. д. Поэтому они легко идентифицируются. Игровой (воспроизводящий) эффект такому действию обеспечивает специальная и, как правило, коллективная договоренность (конвенциональная поддержка). Например, в маркированной игре, описываемой фразой

6а *Сафин и г р а л в теннис со швейцарцем Федерером*

противоборство между Сафиным и Федерером обеспечивается их конвенцией о ценности очков (выигранных ударов), благодаря чему каждый удачный удар трактуется как нанесение урона сопернику, маленькая победа над ним и проч.¹⁰.

Немаркированные игры используют естественные действия и объекты. Например, во фразе 2в *Наполеон и г р а л народами* (см. ее анализ выше, в п. 2.3) игровое действие Наполеона — «война», а его игрушки — «народы». В немаркированной игре, описываемой фразой

6б *Лектор и г р а л на чувствах слушателей,*

игровое действие — «лекция», однако никаких очевидных признаков игры здесь нет. Она — продукт интерпретации говорящего и состоит, по его мнению, в следующем. Лектор выбрал особую (эмоциональную) форму изложения лекции (действие А'), чтобы в стихийно возникшем в аудитории конвенциональном пространстве воспроизводить другое, желательное для него, но несвойственное лекции действие А — «оказывать непосредственное влияние на чувства слушателей, манипулировать ими».

Подобный эффект естественен для сентиментального рассказа или романтической поэмы, но никак не для лекции. Он оказался

¹⁰ Подробнее об этом см. п. 1 экскурса 4. СПОРТИВНЫЕ И АЗАРТНЫЕ ИГРЫ.

возможным лишь благодаря конвенциональному пространству, в котором лектор воспринимался слушателями уже не как «источник знаний, властитель мыслей», а как «властитель чувств», а сами слушатели — как его «восторженные почитатели». Если принять интерпретацию говорящего, то игра налицо: чтение лекции воспроизводит вторичное, конвенционально действие — манипулирование чувствами слушателей.

Ясно, что конвенциональное пространство возникло в аудитории не по произволу лектора и слушателей, не по их договору (как в игре в теннис или в дочери-матери), а само собой, благодаря соответствующему настрою лектора и аудитории. В скептически настроенной аудитории эмоциональная лекция могла бы вызвать другой эффект.

Следует иметь в виду, игровой эффект лекции «субъективен». Другой говорящий, возражая высказыванию бб, вполне может сказать: «Ничего подобного. Была прочитана хорошая лекция». Здесь эмоциональное воздействие лекции оценивается в рамках реального пространства «лектор — слушатели» как вполне уместное, способствующее лишь более живому изложению ее темы.

6.2. Разбор немаркированных игр. В стихотворении Блока «Зимний ветер играет терновником...» есть такие строки: *Ты ушла на свиданье с любовником. / Я один. Я прощу. Я молчу. / Ты не знаешь, кому ты молишься, — / Он и г р а е т и ш у т и т с т о б о й.*

Остановимся на последнем стихе

бв *Он и г р а е т и ш у т и т с т о б о й.*

Его можно перефразировать так: *Б играет с Л в любовь.* Глагол *играет* указывает здесь, что, по мнению автора, в реальности Л — живая игрушка для Б, ее чувствами и реакциями он управляет как ему заблагорассудится (действие А'). Однако Б проводит это в форме, очень похожей на проявление любви к Л, и в своем конвенциональном пространстве («мы любим друг друга») он трактует это как любовь к Л (действие А). Таким образом, в представлении Б одновременно сосуществуют две реальности: «объективная», в которой Л — предмет его произвольных эгоистических манипуляций, и «субъективная», в которой Л — предмет его любви.

Аналогично трактуется пример *Тартюф играет в смирение*: Тартюф, преследуя, по мнению говорящего, свои отнюдь не смиренные цели, выбирает при их реализации «смирненную» форму поведения.

6.3. Глагол *играть* и интерпретационные глаголы. Предположим, что референтную ситуацию фразы бв описывает и фраза

6г *Он обманывает тебя.*

Здесь речь идет о том же самом: «он» ведет себя как возлюбленный, но реально таковым не является. Однако в данном случае говорящий утверждает иное: действие происходит в реальном пространстве и имеет совершенно естественную функцию: «он» сознательно вводит «ее» в заблуждение, чтобы извлечь выгоду для себя. Никакой параллельной, конвенциональной реальности, никаких «иллюзий» «он» не строит.

Этим (указанием на наличие еще одной, конвенциональной реальности) глагол *играть* отличается от близких ему интерпретационных глаголов (*обманывать*, *грешить* и др.), которые, как и он, «сами по себе... не обозначают никакого конкретного действия или состояния, а служат лишь для какой-то интерпретации (квалификации) другого, вполне конкретного действия или состояния» [Апресян 2004: 5]. Однако, в отличие от глагола *играть*, эта интерпретация возникает в том же реальном пространстве.

Хорошо иллюстрирует процитированное определение следующий за ним пример. «В разных случаях человек X может сказать человеку Y „Вы сегодня прекрасно выглядите“ или „Таня Вас любит“... Ответом Y-а во всех этих случаях может быть высказывание „Вы надо мной издеваетесь“. Такой ответ уместен, если сам Y думает, что выглядит плохо или что Таня его не любит» [Там же: 6].

Заметим, что на комплимент X-а *Таня, какая Вы красавица* Таня вполне может ответить *Вы играете со мной*. Тем самым, она сообщает X-у примерно следующее: «Вы мне это говорите, желая манипулировать моими чувствами».

6.4. Метафорические употребления. До сих пор субъект, осуществлявший игровое действия, был одушевленным и обладал собственной волей. Если его место занимает объект, лишенный этого качества, высказывание становится метафорическим. Во фразе

6д *Зимний ветер играет терновником*

говорящий метафорически приписывает ветру свободу воли. Действие А' здесь — отклонения терновника под действием ветра. В реальном пространстве эти отклонения воспринимаются как хаотичные, а в конвенциональном — по прихотливой воле ветра.

Подобным образом трактуется и выражение *игра солнца*, что вполне согласуется с известным у славян верованием, «согласно которому в дни больших праздников солнце на восходе переливается разными цветами» [Толстая 2000: 167], ср. также «Солнце

и играет на пасху, поверье, что солнце в этот день на восходе радостно играет разноцветными лучами» [Словарь Даля].

Во фразе *Торжествующая улыбка играла на его лице* улыбка (действие А') конвенционально выражает несвойственную ей функцию — превосходство Х-а, которое он не хотел бы выражать явно (в реальном пространстве), каким-то типичным действием А (соответствующим выражением лица, возгласом, жестом и под.). Заметим, что слово *торжествующая* лишь подчеркивает контекст 'превосходство Х-а', предопределенный словосочетанием *улыбка играла*, которое, в соответствии с концептом (2), отсылает к конвенциональному действию а) желанному для Х-а и б) несвойственному улыбке. Поэтому, в частности, сомнительно как *грустная улыбка играла* (не выполняется свойство а)), так и *веселая улыбка играла* (не выполняется условие б)). Напротив того, выражения *гордая / загадочная улыбка играла* вполне корректны.

Кровь в Х-е играет — кровь, по мнению говорящего, конвенционально порождает в Х-е несвойственную ей функцию: «стремление к вольному, свободному поведению», ср. выражения *молодецкая / лихая кровь играет*, а также фразу *Кругом столько девушек, кровь так и играет* из американского фильма «В джазе только девушки». В [Толстая 2000: 165] отмечается древнерусское употребление «играет злая кровь», показывающее, что крови может приписываться и другая, также несвойственная ей функция: «склонять на злые дела» (ср. с выражением *черная кровь*). Здесь свойство а) выполняется, поскольку Х-у желанны эти «злые дела».

Румянец играет в лице — жизненная живая краска выступает» [Словарь Даля].

Другой тип метафоры, использующий внешнее сходство заведомо несходных явлений, представляет выражение *играть в молчанку*. Раньше так называлась народная игра: «Общее молчание выдерживают, играя в молчанку, когда молчащих кто-то старается разговорить или рассмешить» ([Айрапетян 2001: 83], см. также [Игры 1933: № 1145–1148])¹¹. Сейчас выражение *играть*

¹¹ В молчанку играют и говорящий и молчащие, которых он провоцирует заговорить. Поскольку молчание обычно не является действием, может показаться, что здесь возникает противоречие с концептом (2), в котором утверждается, что играющий «Х осуществляет целенаправленное действие» (п. 2.2). На самом деле это противоречие мнимое. Играющий не просто молчит, а прикладывает усилия, чтобы не заговорить, удерживается от разговора или смеха. А это уже действие, см. его определение в конце п. 2.1.

в молчанку используется для уподобления упорно молчащего собеседника, играющему в молчанку.

7. Структура языковой категории «игра»

7.1. О совмещении классической и прототипической классификаций. Благодаря концепту (2) становится окончательно ясным ответ на вопрос, сформулированный в заголовке статьи: в основании категории «игра» лежит единый признак, задающий категорию целиком, причем строго (см. выше, п. 3). А это значит, что данная категория не относится к числу прототипических, как считает Дж. Лаккофф, опираясь на рассуждение Витгенштейна, а напротив того, является классической, аристотелевой, как полагает А. Вежбицкая¹².

Следует признать, что этот совершенно естественный вывод, возвращает нас к очевидной истине: без такого единого признака невозможно объяснить удивительную стихийную (не поддержанную никакими словарями) согласованность носителей языка в употреблении фразы *Х играет*. Ведь они, с одной стороны, «правильно» (в согласии друг с другом) называют этой фразой самые различные игровые действия *Х-а: играет мальчик* (в войну) / *футболист* / *актер* / *музыкант* / *оратор* (на инстинктах толпы) / *Наполеон* (народами) / *борец* (мускулами) / *канатоходец* (своей жизнью) и т. д., а с другой стороны, столь же согласованно отклоняют «неправильные» номинации неигровых действий *Х-а*, подчас очень похожих на игровые: в теннис *играют*, а в фехтование — нет, если шахматисты борются за шахматной доской, то они *играют*, а если анализируют сыгранную партию или решают шахматную задачу, то — нет, пианист, солируя *играет*, а аккомпанируя — нет и т. д. Если бы носители языка опирались на «семейные сходства», т. е. на частные признаки, неизбежно возникла бы невообразимая путаница, поскольку без контекста (а его часто и нет) слушающему было бы неясно, какой частный признак игры имеет в виду говорящий.

Появление и широкое распространение гипотезы о признаках «семейного сходства» как базовых, образующих категорию «игра», обусловлено латентностью концептуального признака, его недоступностью для интроспекции и непосредственного анализа. Частные же значения, напротив, очевидны и явно используются носителями языка. В следующем пункте мы подробнее рассмотрим функции концепта и частных значений, а сейчас вернемся к структуре категории.

¹² См. экскурс 1 ИСТОРИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГРЫ.

Следует заметить, что возникающие внутри нее частные классы игр (детские, спортивные, азартные и проч.) имеют уже прототипическую природу и образованы по витгенштейновскому принципу «семейного сходства» — ‘развлечение’ для детских игр, ‘соперничество’ для спортивных, ‘деньги’ для азартных игр. Кроме того, разные игры одного класса не равноправны: есть более типичные («центральные») и менее типичные («периферийные»). В терминологии А. Вежбицкой это так называемые собирательные понятия («мебель», «одежда»), которые, в отличие от таксономических понятий («игра», «птица»), «с полным основанием могут быть названы размытыми» [Вежбицкая 1996: 210].

Наконец, имеется еще более частный уровень классификации — конкретные игры: футбол, теннис, дочери-матери, рулетка, актерская, музыкальная игра и проч., которые вновь образуют классические категории с четкими границами и «равноправными» элементами.

7.2. Семантическая схема глагола *играть*. Наличие концепта позволяет дать простое объяснение способности носителя языка пользоваться глаголом. Объединим частные классы и отдельные игры и назовем их содержательные характеристики частными значениями глагола *играть*, в противоположность концепту — его общему значению. Наличие у глагола двух самостоятельных типов значения можно отобразить следующей семантической схемой:

(4) концепт (2) --- *X играет* — {частные значения}.

Здесь пунктирная линия «---» обозначает отношение скрытой номинации: концепт (2) неявно именуется формой *X играет*. Скрытой мы называем эту номинацию потому, что и концепт, и его связь с глаголом не осознаются носителем языка и относятся к глубинной сфере языковой семантики, т. е. находятся в области языкового подсознания. Сплошная линия «—» обозначает отношение открытой номинации: форма *X играет* явно именует множество частных значений¹³. Эта номинация осознается носителем языка и относится к поверхностной сфере языковой семантики, т. е. лежит в области языкового сознания.

¹³ В [Лайонз 1978: 428] отмечается двусмысленность термина «обозначать» (signify), который используется в значении «форма слова „обозначает“ „понятие“, под которое подводятся „вещи“» и в значении «форма слова „обозначает“ сами „вещи“».

Кроме того, в схеме (4) между концептом и частными значениями имеет место отношение конкретизации: частные значения — это различные конкретизации концепта¹⁴.

Предварим анализ схемы (4) общим тезисом о роли естественного языка в человеческом общении.

Естественный язык — это средство, позволяющее человеку описывать (эксплицитно фиксировать) и благодаря этому передавать другим свое представление действительности — «картинку, вместе со своими оценками и интерпретациями ее элементов», далее просто «картинку». Точнее говоря, язык — это средство, позволяющее одному носителю языка (говорящему) кодировать посредством языковой формы (звуковой или графической фразы) некоторую внеположную фразе «картинку», причем так, что другой носитель языка (слушающий), восприняв эту фразу (код) и не видя (не зная) ее референтной «картинки», мог бы декодировать ее, т.е. построить в своем сознании (представить) некоторую типичную картинку, весьма близкую к референтной.

Если говорить в терминах, аналогичных модели Смысл \Leftrightarrow Текст¹⁵, то язык — это двусторонний преобразователь типа Действительность («картинка») \Leftrightarrow Языковая форма (фраза).

Схема (4) представляет собой модификацию семантического треугольника Фреге. Благодаря ей действие тезиса о роли языка обнаруживается на самом нижнем — лексическом уровне. В этой схеме сигнификат разделился на два самостоятельных компонента: концепт (общее значение) и {частные значения}. Естественность такого раздвоения сигнификата в том, что каждый компонент значения обеспечивает (информационно) только одну операцию: концепт — кодирование (называние «картинки» языковой формой), а {частные значения} — декодирование (осмысление языковой формы посредством «картинки»).

Кодированием «картинки» мы называем подбор для воспринятой (или представленной) говорящим «картинки» («действия X-а») подходящей языковой формы (фразы *X играет*), т. е. образование пары «действие X-а» — *X играет*. Операцию кодирования мы будем называть языковым описанием действительности.

¹⁴ При лексикографическом описании частных значений это отношение необходимо учитывать, см., например, в [Кошелев 2005: 359–360] описания частных значений глагола *взять*, использующие его концепт.

¹⁵ См., например, [Мельчук 1974: 9–12].

Декодированием языковой формы мы называем подбор для воспринятой слушающим (в рамках высказывания) языковой формы (фразы *X играет*) подходящей «картинки» («действия X-а») в качестве ее возможного (гипотетического) референта, который она могла бы называть, т. е. образование пары *X играет* — «действие X-а». Операцию декодирования мы будем называть пониманием (осмыслением) языковой формы.

Операция кодирования обеспечивается левой частью модифицированной схемы (4) Фреге:

(5) фраза *X играет* --- концепт игры (2).

Соотношение (5) означает следующее: любое реальное действие X-а, свойства которого удовлетворяют концепту (2), можно лексически корректно описать (закодировать) фразой *X играет*. Иначе говоря, восприняв какое-то реальное действие X-а, говорящий может проверить, удовлетворяют ли его свойства концепту. Если да, эти действия можно описать фразой *X играет*, а если нет, то нельзя (возникает аномальное описание).

Конечно, операция кодирования не всегда бывает успешной, поскольку говорящий часто не знает всех нужных свойств воспринятого «действия X-а» и поэтому не может безошибочно соотнести его с концептом.

Декодирование обеспечивается правой частью схемы (4):

(6) фраза *X играет* — {частные значения}.

Дело в том, что концепт сам по себе не способен участвовать в декодировании, поскольку не осознается носителем языка и слишком абстрактен. Поэтому он (и соотношение (5)) не может нести какую-то конкретную информацию о референтном действии. Ее содержат именно частные значения.

Соотношение (6) означает следующее: фраза *X играет*, как правило, чаще всего описывает (кодирует) одно из частных значений (конкретных игр), перечисленных в правой части. Восприняв фразу *X играет*, слушающий может использовать соотношение (6), чтобы ее понять (осмыслить). На основе своих знаний о референтной ситуации и/или более широкого контекста фразы (допустим, *X играет черными*) он имеет возможность выбрать из множества {частные значения} наиболее подходящую игру (шахматы) и подставить ее в качестве гипотетического референта этой фразы (ее истинного референта он, естественно, не знает).

Так, крылатое выражение *Жизнь — это игра* в зависимости от контекста может получать разные осмысления (обозначать разные

игры). В контексте «Мир — это театр, а жизнь — это игра» — одно ('жизнь — это исполнение ролей'), в контексте «Жизнь — это игра, умей проигрывать достойно» — другое ('жизнь — это азартная игра'), а в контексте «Жизнь — это игра, и не надо ее усложнять» — третье ('жизнь — это развлечение').

Конечно, операция понимания не всегда оказывается успешной. Во-первых, слушающий может ошибиться, выбрав не ту конкретную игру, что приведет к неверному пониманию фразы. Во-вторых, фраза *X играет* может обозначать какую-то новую игру, вообще неизвестную слушающему, т. е. не входящую в перечень справа¹⁶.

Носитель языка умеет описывать фразой *X играет* подходящие действия X-а и понимать воспринятую фразу *X играет*. Это совокупное умение естественно, как нам кажется, связывать с феноменом лексического владения фразой *X играет* (или глаголом *играть*).

Экскурсы

Экскурс 1. ИСТОРИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГРЫ

В своем позднем трактате «Философские исследования» Витгенштейн писал:

66. Рассмотрим, например, процессы, которые мы называем «играми». Я имею в виду игры на доске, карточные игры, игры в мяч, спортивные игры и т. д. Что свойственно им всем? Не говори: «Должно быть нечто общее, иначе бы они не назывались „играми“» — но посмотри, есть ли что-нибудь общее для них всех. — Ведь когда ты смотришь на них, ты видишь не что-то общее им всем, а подобия, сходства, причем целый ряд... Погляди, например, на игры на доске с их многочисленными сходствами. Затем перейди к карточным играм: здесь ты найдешь множество соответствий с первой группой, но много общих черт исчезнет, зато появятся другие... В играх с мячом есть победа и поражение; но если ребенок бросает мяч в стену и ловит его, то этот признак исчезает... Теперь подумай о хороводах: здесь есть элемент развлечения, но как много других черт исчезло! И таким образом мы можем пройти через многие и многие группы игр. И увидеть, как сходства то появляются, то снова исчезают...

67. Я не могу придумать никакого лучшего выражения для характеристики этого сходства, чем «фамильное сходство»; ибо имен-

¹⁶ Подробнее о назначении языка и функциях языковых значений см. в [Кошелев 2001: 73–83].

но 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 [Витгенштейн 1985: 108–109].

Это рассуждение стало краеугольным камнем новой, неклассической (неаристотелевой) теории категорий, развитой в работах Э. Рош, Дж. Лакоффа и ряда других психолингвистов и философов языка и базирующейся на идее прототипа. Вот что писал об этом Дж. Лакофф:

Общепризнано, что первая серьезная трещина в классической теории <категорий. — А. К.> была обнаружена Витгенштейном. Классическая категория имеет *четкие границы*, которые определяются *общими признаками*. Витгенштейн указал, что такая категория, как *игра*, не соответствует классической форме, поскольку не существует общих признаков, разделяемых всеми играми. Некоторые игры, вроде детского «каравая», имеют из этих признаков только то, что они служат для развлечения. Здесь нет соревнования — нет победы или поражения — хотя в других играх это есть... категория игр объединяется тем, что Витгенштейн назвал *фамильным (семейным) сходством*. Члены одной семьи похожи в разных отношениях... но они не обязательно имеют единый набор признаков, присущий каждому члену семьи. Игры в этом отношении подобны семье [Лакофф 2004: 32–33].

В связи с приведенными цитатами хотелось бы отметить следующее. Когда говорят о фамильном сходстве членов семьи, неявно опираются на единый формальный признак — его можно назвать «фамильное родство» — определяющий (юридически или в соответствии с устойчивой традицией) принадлежность человека к данной фамилии. Именно он, а вовсе не признак похожести, задает (строго!) категорию «семья» — собирает «под одну крышу» всех ее членов (всю фамилию). Только при наличии такой первичной категоризации можно говорить «о похожести членов одной семьи в разных отношениях», причем уже как о вторичной (внутренней) классификации. Стоит отбросить базовый признак «фамильное родство», и категория сразу же распадется, поскольку «пересекающиеся и переплетающиеся линии сходства» никак не могут быть для нее базовыми признаками. Ведь те же сходства могут встречаться и между членами разных семей, и напротив, члены одной семьи могут вообще не иметь никаких явных сходств.

Наши усилия и направлены на поиск общего признака, так сказать, «фамильного родства» для категории «игра». И на этом

пути у нас есть выдающиеся предшественники. Вот, например, мнение А. Вежбицкой:

«Понятие „игр“, несомненно, один из самых характерных и обсуждаемых в литературе примеров, приводимых в доказательство „размытости“ человеческих понятий... Витгенштейновская идея „фамильного сходства“ сыграла колоссальную роль в развитии „семантики прототипов“, и своей популярностью это направление мысли обязано в первую очередь его интеллектуальной харизме... Но, при всем моем почтении к Витгенштейну, пришло, я думаю, время пересмотреть его доктрину „фамильного сходства“, которая получила статус незыблемой догмы в большинстве новейших исследований по семантике... Единственная корректная форма опровержения в таких случаях — попытаться СДЕЛАТЬ „невозможное“, попытаться определить понятие 'игра'. Я бы предложила следующие компоненты в качестве основных для данного понятия: (1) человеческая деятельность (животные могут играть, но они не могут играть в игры); (2) длительность (игра не может быть мгновенной); (3) назначение: удовольствие; (4) исключенность 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 произойдет)» [Вежбицкая 1996: 212–213]¹⁷.

Экскурс 2. ДЕТСКИЕ ИГРЫ. КОНЦЕПЦИЯ ВЫГОТСКОГО

1. Анализ детской игры. Поясним генезис и назначение конвенционального пространства игры на примере детской игры в буденновца. Предположим, мальчику хочется быть буденновцем и скакать на коне, размахивая саблей (действие А, осуществляющее функцию «геройски поражать врагов или обращать их в бегство»). Однако это ему недоступно. Тогда он начинает играть в буденновца, по своей воле приписывая исполнение этой функции другому, и довольно простому для него действию А'. Он берет палку и, «оседлав» ее, движется на ней вприпрыжку, размахивая прутиком. При этом мальчик заново конвенционально переопределяет окружающее его обыденное пространство. Он сам становится всадником, случайная палка — его конем, прутик — саблей. Двор перестает быть двором и оказывается полем битвы,

¹⁷ Подход Вygотского к детской игре рассмотрен в п. 2 экскурса 2. ДЕТСКИЕ ИГРЫ. КОНЦЕПЦИЯ ВЫГОТСКОГО.

забор превращается в крепость и проч. Таким образом, внутри реального пространства возникает новое, замкнутое в себе конвенциональное пространство игры в буденновца. В нем-то мальчик и воспроизводит желанное действие А — «геройски поражать врагов, обращать их в бегство»: хлестнул прутиком другого играющего — значит зарубил его, отдал приказ своему «ордигарцу» — тот «поскакал» его выполнять и т. д.

Налицо главный эффект игры: мальчик и другие играющие создают вокруг себя конвенциональное пространство — особый замкнутый мир, в которой они, исполняя простое действие А' («скакать на палочке»), становятся буденновцами (не изображают буденновцев, а именно становятся ими).

2. Концепция Выготского. Из множества известных нам психологических теорий детской игры (см., например, обзоры [Берлянд 1993] и [Апинян 2003]), наиболее близка к нашей трактовке теория Выготского, изложенная им в лекции в 1933 г. [Выготский 2005]. По мысли Выготского, «у ребенка после трех лет возникают своеобразные противоречивые тенденции; с одной стороны, у него появляется целый ряд нереализуемых немедленно потребностей, желаний... с другой стороны, у него сохраняется почти целиком тенденция к немедленной реализации желаний.

Отсюда и возникает игра, которая... всегда должна быть понята как воображаемая, иллюзорная реализация нереализованных желаний. Воображение и есть то новообразование, которое отсутствует в сознании ребенка раннего возраста, абсолютно отсутствует у животного, и которое представляет специфически человеческую форму деятельности сознания» [Там же: 203]. Характеристическим элементом игры Выготский считает возникновение у ребенка «мнимой ситуации»: «...за критерий выделения игровой деятельности ребенка из общей группы других форм его деятельности следует принять то, что ребенок создает мнимую ситуацию. Это становится возможным на основе расхождения видимого и смыслового поля, появляющегося в дошкольном возрасте» [Там же: 204].

Весьма важная роль отводится и правилам: «точно также как мнимая ситуация содержит в себе правила поведения, всякая игра с правилами содержит в себе мнимую ситуацию. Что значит, например, играть в шахматы? Создавать мнимую ситуацию. Почему? Потому, что офицер может ходить только так, король так, а королева так; бить, снять с доски и т. д. — это чисто шахматные понятия; но какая-то мнимая ситуация, хоть и не заменяющая непосредственно жизненных отношений, все-таки здесь есть» [Там же: 208].

Этот пример позволяет легко объяснить и отличие нашего понимания детской игры от трактовки Выготского. Мы считаем, что конвенциональное пространство (мнимая ситуация) необходимо, но не достаточно для игры. Нужно еще, чтобы в нем ребенок воспроизводил какое-то другое желаемое, но недоступное в реальности действие. И соблюдение правил здесь вовсе не обеспечивает игру. Например, мальчик *играет* с отцом в шахматы лишь в случае, если они воспроизводят борьбу друг с другом. Если же они просто анализируют свою уже сыгранную партию или решают шахматную задачу, они уже не играют, хотя здесь и мнимая ситуация сохраняется, и правила могут соблюдаться.

Кроме того, понятие конвенционального пространства шире понятия мнимой ситуации. Это, в частности, позволяет нам трактовать как игровые некоторые действия ребенка самого раннего возраста, например, анализировавшуюся Фрейдом игру полуторагодовалого ребенка, который «забрасывал все маленькие предметы далеко от себя, произнося при этом „о-о-о“, которое означало „прочь“ (*fort*)» [Берлянд 1993: 27]. Фрейд колебался между следующими двумя объяснениями этой игры: 1) ребенок посредством удаляемых предметов представлял «как бы на сцене» исчезновение матери, и 2) ребенок, переходя «от пассивности переживания к активности игры», переносил на окружающих пережитое им неприятное (уход матери), мстил им. Как нам кажется, оба эти случая охватываются концептом (2) игры: ребенок посредством отбрасывания предметов (действие А') осуществлял другое, конвенциональное действие А (воспроизводил сцену ухода матери либо переносил свою месть на эти предметы).

3. Детские игры с одним участником. Анализ примера Витгенштейна. Дети часто хотят продемонстрировать (себе и другим) свою ловкость, умение, «мастерство» в выполнении какого-то действия. Эту функцию и реализуют игры, в которых многократно, до первой ошибки, повторяется одно и то же действие. Итоговая успешность в этих играх накапливается, увеличиваясь от успешности очередного шага. Поэтому для ребенка важно уметь выдавать серии однотипных действий как можно большей длины.

Типичный пример таких игр — игра в «жесточку», «жестку», распространенная в середине прошлого века: игрок многократно подбрасывает внутренней стороной стопы кусочек свинца с прикрепленным к нему клочком меха, не давая ему упасть на землю. Это была игра «навылет», но в нее играли и в одиночку. Действие А' здесь — раз за разом подбрасывать «жесточку». Но играющий осуществлял его не с какой-либо естественной целью, скажем,

тренировать ногу или распушать мех, а для того, чтобы воспроизводить в своем (и общем с окружающими) конвенциональном пространстве совершенно иное действие А — утверждать свое мастерство и ловкость¹⁸.

Другой пример. Представим себе юного футболиста, который подбрасывает мяч ногой, стараясь не уронить его на землю. Можно ли здесь сказать *Мальчик играет?* Можно, если эти действия реализуют только что сформулированную конвенцию, и нельзя, если они реализуют другую, скажем, тренировочную цель — отработать удар. Заметим, что действия жонглера на цирковой арене, чрезвычайно похожие на действия юного футболиста, не являются игрой, поскольку у них другая, естественная цель: поразить, восхитить зрителей своим умением.

Ясно, что к этому типу игр относится и пример Витгенштейна — игра в мяч, не содержащая, как он отмечает, признака «победа и поражение», — когда «ребенок бросает мяч в стену и ловит его» (см. выше, экскурс 1). В связи с этим примером Вежбицкая замечает (см. там же), что ее определение «неприложимо к ситуации, когда ребенок бесцельно бросает мяч и ловит его, но по-английски подобное занятие и не называли бы игрой (game)» [Вежбицкая 1996: 214]. Однако Витгенштейн и не говорит, что бросание мяча бесцельно. Когда же оно целенаправленно, все зависит от характера цели. Если цель естественная — мальчик тренирует свою меткость, силу броска, — это не игра. Если же цель внутренняя, конвенциональная — мальчик стремится максимально продлить серию непрерывных попаданий в круг, чтобы побить свой же рекорд и утвердиться в своем мастерстве, — это игра в полном смысле слова.

Экскурс 3. ИГРА С СОБАКОЙ

Мой домашний пес очень любит играть следующим образом (игра «в борьбу за кость»): хватает мяч или другой небольшой предмет и подбегает с ним ко мне, предлагая отобрать. Как только я пытаюсь схватить его, он отскакивает, а затем снова приближается. Если я не реагирую, он начинает тыкать игрушкой мне в ноги, а если и это не помогает, кладет ее к моим ногам, замирая в напряженной, полной ожидания позы. Как только я начинаю тянуться к игрушке, он хватает ее и отскакивает. Раньше мне казалось, что страсть пса к игре вызвана его желанием вести

¹⁸ По этим же причинам относятся к играм кубик Рубика и игра в 15, также предназначенные для одного участника.

в такой форме живой диалог со мной. Размышляя над концептом игры, я пришел к выводу, что дело не только в этом.

Принимая на себя функцию соперничества, борьбы за мяч, пес начинает руководствоваться исключительно ее целями, игнорируя все другие свои и мои атрибуты реальной жизни: что он пес, а я человек, что я хозяин и он мне должен подчиняться и проч. Точно так же и я. Мяч сам по себе ни ему, ни мне не нужен и его ценность определяется чисто конвенционально. По молчаливой договоренности он символизирует ценный предмет, например кость, которым хочет завладеть каждый из участников. Поэтому в борьбе за мяч игрок не имеет внешней цели, в отличие, скажем, от борьбы за реальную кость. Его цель только внутренняя — «победить», т. е. завладеть мячом (который тут же становится предметом следующего раунда борьбы). Подчеркну, это не действительная борьба за мяч. Пес никогда не огрызается злобно, не кусает меня, пытается завладеть мячом. Иногда, не видя другого способа, я хватаю его за хвост, подтягиваю к себе и отбираю мяч. Он сопротивляется, но уступает. Это поведение не является следствием обучения, каких-то внешних правил. Оно следует из функций игроков в их конвенциональном пространстве игры: воспроизводить борьбу.

В итоге в нашем дворе образуется пространство игры «в борьбу за кость», конвенционально определенное обоими участниками, которое отделяется от реальной жизни и становится самостоятельным. Возникающая в нем игра воспроизводит реальную борьбу и переживается участниками как реальная борьба, поскольку они «живут» сейчас в этом, а не в реальном пространстве. При этом «вторичность» этой реальности осознается играющими постоянно.

Эккурс 4. СПОРТИВНЫЕ И АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

1. Спортивные игры. Рассмотрим игру в теннис. Перед началом партии соперники обычно некоторое время разминаются, настраиваются на игру, приспособливаются к покрытию, отрабатывают удары. Эти действия не являются игрой, хотя они внешне ничем от нее не отличаются. Даже правила соблюдаются: каждый игрок стремится отбить удар соперника, послав мяч на его площадку.

Игрой эти действия теннисистов становятся лишь тогда, когда они выражают конвенционально мотивированное «противоборство» — аналог реального противоборства. В самом деле, в обычной жизни между людьми постоянно возникают противобор-

ства: имущественные, карьерные, интеллектуальные и проч. Все они характеризуются стремлением каждой из сторон завладеть ограниченным ресурсом (имуществом, должностью и проч.). Такие действия порождают реальное «противоборство» — дух соперничества, наблюдение за каждым шагом противника и реагирование на него, стремление к неожиданным действиям, хитрость и проч.

В отличие от реального противоборства, в теннисе сторонам объективно «нечего делить», поскольку нет никакого естественного ограниченного ресурса, которым нужно завладеть. Поэтому он задается произвольно — в конвенциональном пространстве игры. В нем теннисисты в согласии друг с другом (и правилами игры) признают главной ценностью «выигрыш мяча или очка» (что в их обыденной жизни никакой ценностью не является). Каждый мяч разыгрывается и достается либо одному, либо другому теннисисту, а победителем считается тот, кто первый выиграет определенное количество мячей. Руководствуясь этой объявленной ценностью, теннисисты полностью погружаются в конвенциональное пространство игры. Подобно соперничеству в реальной жизни, они следят за действиями друг друга, комбинируют, стремятся сделать неожиданный удар и т. д. Здесь промах уже не просто ничего не значащая ошибка, как при разминке, а проигрыш мяча. Короче говоря, они все силы отдают борьбе друг с другом, но не в реальном, а в созданном ими конвенциональном пространстве. Таким образом, они воспроизводят реальное противоборство, избегая при этом реального жизненного конфликта.

Легко убедиться, что эти действия теннисистов вполне соответствуют концепту (2) игры, в то время как разминка или тренировка X-а со спарринг-партнером не является, согласно (2), игрой.

2. Азартные игры. Специфика азартных игр — их безусловная включенность в реальную жизнь, что, однако, не меняет их игровой сути.

Рассмотрим игру в карты. Типологически она ничем не отличается от спортивной игры, например тенниса. Здесь тоже имеет место противоборство, заданное конвенционально: одни вполне произвольные карточные комбинации признаются выигрывающими, а другие — проигрывающими. Частное отличие лишь в том, что в карты принято играть на деньги. И это, как может показаться, радикально меняет суть дела, поскольку превращает карточную игру из конвенционального противоборства в реальное, при котором «есть что делить». Покажем, что это не так.

Дело в том, что денежный или какой-то другой приз, получаемый победителем, является лишь внешним приложением к игре,

не обязательным и не влияющим на ее внутреннее устройство. Будут победители награждаться деньгами и призами или нет — не существенно для самой игры, не меняет ее конвенционального пространства. Призы могут влиять лишь на ее напряженность, заинтересованность игроков, важность для них игры и под. Но на это могут влиять и другие внешние факторы, такие как стремление к популярности и успеху у зрителей. Все это неизбежные следствия включенности любой игры в реальную жизнь. Они свидетельствуют о том, что игра может вполне органично встраиваться в реальность, не разрушаясь и не теряя своей функции.

Рассмотрим еще один тип азартных игр — игру в рулетку (действие А'). Она конвенционально воспроизводит другой аспект реальной жизни, не противоборство, а необходимость время от времени угадывать или предсказывать ожидаемые события, не располагая достаточными данными (действие А). Главная ее цель — предсказать место «выпадения» движущегося шарика — сама по себе никакой ценности не представляет и задана произвольно. Денежные ставки в рулетке обычны, но они не являются обязательными. Вполне можно *играть* в рулетку и без них или на другие стимулы.

Однако стоит нам изменить конвенциональную установку, как то же самое действие А' перестает быть игрой. Представим себе человека, который, подобно другим игрокам, делает ставки в игре, но с иной, не конвенциональной, а естественной целью: проверить, может ли он телекинетически (силой воли) влиять на попадание шарика в ту или иную позицию. Хотя он будет при этом, как и другие игроки, проигрывать или выигрывать деньги, о нем нельзя сказать, что он играет в рулетку, поскольку его действия относятся уже к реальному пространству.

Экскурс 5. ЗАЧЕМ НУЖНА ИГРА?

Проделанный анализ позволяет думать, что, используя игру, человек ослабляет тотальное давление мира реальности, создавая себе «укривища» — замкнутые микропространства «иного бытия», в которых он может время от времени прятаться от обыденной жизни и ее проблем и, перевоплощаясь, воспроизводить недоступные ему в этой жизни действия. Такой игровой «уход от реальности» далеко не всегда становится полным (когда человек целиком погружается в конвенциональное пространство игры). В большинстве случаев он частичен — игра вплетается в обыденную жизнь, дополняя и обогащая ее. Приведем два примера такой игры из книги П. Д. Успенского «В поисках чудесного» (М., 2000):

1) — И где же ваши сотоварищи?

Гурджиев немного помолчал, а затем, глядя куда-то вдаль, медленно произнес:

— Некоторые умерли, другие работают, а третьи удалились от мира.

Эти слова из монашеского лексикона, услышанные столь неожиданно, вызвали у меня странное и непривычное чувство. В то же время я ощутил в Гурджиеве и некоторую «игру», как если бы он намеренно пытался по временам подбросить мне какое-то слово, чтобы заинтересовать меня и заставить думать в определенном направлении (с. 21).

2) Гурджиев любил устраивать большие обеды, покупал много вина и закусок; однако нередко сам ничего из этого не пил и не ел. У людей складывалось впечатление о нем как о гурмане, о человеке, который любит хорошо пожить; и нам казалось, что часто он просто хотел произвести такое впечатление, хотя все мы уже видели, что он «играет» (с. 46).

В первом примере Гурджиев, по мнению автора, играет словами, подбирая их не только в соответствии с их значениями, но и с расчетом на неожиданный эффект их коннотативных ассоциаций («слова из монашеского лексикона»), конвенционально ожидая вызвать у слушателей дополнительный интерес и нужное ему направление мыслей. Второй пример очевиден и не требует пояснения.

Уже по этим двум примерам можно судить о том, сколь органично и порой незримо игра включается в обыденную жизнь. Поэтому непросто представить себе человека, вообще лишенного способности играть.

Подобный случай, а именно: патологическое поведение пациента Шнайдера, утратившего в результате травмы мозжечка способность к игре, описывается в монографии М. Мерло-Понти:

Когда его просят выполнить какое-то конкретное движение, он сначала повторяет приказ с вопросительной интонацией, затем все его тело принимает требуемую задачей позицию, и, наконец, он выполняет движение. Заметим, что в движении принимает участие все тело, и больной никогда не сводит его, как это сделал бы нормальный человек, к строго необходимым жестам. Военному приветствию у него сопутствуют другие внешние знаки почтения. <...> Дело в том, что приказание принимается больным буквально, и конкретные движения по команде удаются ему лишь при том условии, если он мысленно помещает себя в реальную ситуацию, которой они соответствуют. Когда нормальный субъект выполняет по команде военное приветствие, он видит в этом всего лишь опытную ситуацию и потому сводит движение к его самым показательным элементам, не

отдает ему всего себя. Он играет собственным телом, ему нравится изображать солдата, он «мнит себя» в роли солдата, подобно комедианту, проскальзывающему своим реальным телом в «большой фантом» персонажа, которого надо сыграть (выделено нами. — А.К.). Нормальный человек и актер не относятся к воображаемым ситуациям как к реальным, наоборот, они отрывают реальное тело от жизненной ситуации, чтобы заставить его дышать, говорить и, если понадобится, рыдать в ситуации воображаемой. Вот этого и не может сделать наш больной. «В жизни, — говорит он, — я воспринимаю движение как результат ситуации, последовательности самих событий; мы — я и мои движения — только, так сказать, звено в целостном развитии, и я с трудом представляю себе собственную инициативу <...>. Все идет само собой» [Мерло-Понти 1999: 145]¹⁹.

И далее:

Он никогда не напевает и не насвистывает просто так... Никогда не выходит, чтобы прогуляться, всегда — чтобы куда-то сходить <...>.

Во всем его поведении есть что-то педантичное и серьезное, идущее от его неспособности к игре. Играть — значит переноситься на мгновение в воображаемую ситуацию, получать удовольствие от смены «среды». Больной же не может войти в вымышленную ситуацию, не превратив ее в реальную, он не отличает загадки от проблемы [Там же: 181–182]*.

ЛИТЕРАТУРА

- Айрапетян 2001 — Айрапетян В. Толкуя слово. Опыт герменевтики по-русски. М., 2001.
- Апинян 2003 — Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003.
- Апресян 2004 — Апресян Ю. Д. Интерпретационные глаголы: семантическая структура и свойства // Русский язык в научном освещении. 2004. № 1 (7).
- Асафьев 1978 — Асафьев Б. В. Путеводитель по концертам (словарь наиболее необходимых терминов и понятий). 2-е изд. М., 1978.

¹⁹ Этой цитатой я обязан М. И. Козлову.

* Выражаю глубокую благодарность В. Айрапетяну, М. Н. Григорян, С. А. Жигалкину, М. И. Козлову, Н. А. Проскуратовой, Е. И. Сурикову и Б. А. Успенскому за содержательную критику и ценные советы.

- Берлянд 1992 — *Берлянд И. Е.* Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992.
- Вежбицкая 1996 — *Вежбицкая А.* Язык. Культура. Познание. М., 1996.
- Витгенштейн 1985 — *Витгенштейн Л.* Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. М., 1985.
- Выготский 2005 — *Выготский Л. С.* Психология развития ребенка. М., 2005 (см. также 1-е изд. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития ребенка. 1966. № 6).
- Гаспаров 2002 — *Гаспаров М. Л.* Занимательная Греция: Рассказы о древнегреческой культуре. М., 2002.
- Игры 1933 — Игры народов СССР. Сб. материалов, составленный В. Н. Всеволодским-Гернгросс и др. М.; Л., 1933.
- Кошелев 2001 — *Кошелев А. Д.* О некоторых семантических механизмах функционирования языка (на примере глагола *взбираться*) // Russian Linguistics, 25. 2001.
- Кошелев 2005 — *Кошелев А. Д.* К проблеме лексической многозначности. Описание общего значения глагола *брать/взять* // Язык. Личность. Текст. Сб. статей к 70-летию Т. М. Николаевой. М., 2005.
- ТСИС 1998 — *Крысин Л. П.* Толковый словарь иноязычных слов. М., 1998.
- Лайонз 1978 — *Лайонз Дж.* Введение в теоретическую лингвистику. М., 1978.
- Лакофф 2004 — *Лакофф Дж.* Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении. М., 2004.
- МАС — Словарь русского языка. В 4 т. М., 1985.
- Мельчук 1974 — *Мельчук И. А.* Опыт теории лингвистических моделей «Смысл — Текст». М., 1974; 2-е изд. М., 1999.
- Мерло-Понти 1999 — *Мерло-Понти М.* Феноменология восприятия. СПб., 1999.
- Славянские древности — Славянские древности. Этнолингвистический словарь / Под общ. ред. Н. И. Толстого. М., 1999. Т. 2.
- Словарь Даля — *Даль В.* Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 т. М., 1989.
- Словарь Ушакова — Толковый словарь русского языка / Под ред. проф. Д. Н. Ушакова. М., 1938. Т. 1.
- Толстая 2000 — *Толстая С. М.* Играть и гулять: семантический параллелизм // Этимология 1997–1999. М., 2000.
- Топоров 2005 — *Топоров В. Н.* Исследования по этимологии и семантике. М., 2005. Т. 1.
- Хёйзинга 2001 — *Хёйзинга Й.* Homo ludens (Человек играющий). М., 2001.
- ЭССЯ 1981 — Этимологический словарь славянских языков / Под ред. О. Н. Трубачева. Вып. 8. М., 1981.

И. Б. ЛЕВОНТИНА, Е. Я. ШМЕЛЕВА

ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ!

На протяжении трех лет каждую субботу (а с осени 2005 г. — каждое воскресенье) мы играем со слушателями радиостанции «Маяк» в языковые игры. Сегодня мы бы хотели сыграть с участниками конференции в одну языковую и литературную игру, суть которой станет ясна, если мы вспомним популярную в свое время историю про Генерального секретаря ЦК КПСС Л. И. Брежнева и Индиру Ганди. В ходе встречи Индира Ганди произнесла речь, одну из фраз которой переводчик перевел на русский язык так: «Как сказал ваш поэт Тютчев, счастлив, кто пришел в этот мир, когда решается его судьба». Конечно, имелись в виду хрестоматийные строки Тютчева из стихотворения «Цицерон»: «Блажен, кто посетил сей мир в его минуты роковые». Игра состоит в том, что загадываются известные строки как бы в обратном переводе с иностранного языка, причем все знаменательные слова заменяются на синонимы или квазисинонимы. Чтобы выиграть, нужно «узнать» строфу и назвать автора стихотворения или поэмы. Давайте поиграем!

Вопросы

1. С тоской взираю я на своих ровесников.
2. Когда я вспоминаю собственную неприглядную биографию, меня бросает в дрожь и одолевает злость.
3. Кто же арбитры? От старости они ненавидят вольное существование.
4. Не надо меня провоцировать без необходимости.
5. Бывает, что человек говорит непонятно или болтает пустяки, но слушать его равнодушно нельзя.
6. У нас в плохо освещенной развалюхе царит уныние. Отчего же ты, пожилая женщина, не проронишь ни слова около окошка?
7. Мы хотим, чтобы нашим коллективным монументом стала созданная в сражениях сумма советской власти и электрификации всей страны.
8. Мы не можем предвидеть эффект от воздействия наших речей.
9. Смелость, геройство и популярность в этом грустном мире выпали из моей памяти.
10. Мне вспоминается волшебный миг.

11. Ураган застит небеса, завивая кольца вьюги.
12. Вы не обязаны заниматься литературной деятельностью, но вы должны быть полезным членом общества.
13. Влюбляться следует не задумываясь, угрожать нужно всерьез.
14. Много всего есть у меня в шкатулке: и хлопок, и шелк.
15. Мне нравится моя родина, правда, я питаю к ней своеобразное чувство, с которым не может совладать мой ум.
16. Холодно и светло. Погода прекрасная. Что же ты спишь, очаровательная подруга, уже время, милашка, вставать.
17. Держи язык за зубами, прячься и скрывай свои эмоции и грезы.
18. Золотистое облачко провело ночь на склоне огромной горы.
19. Я рада, что ты очарован не мной, я рада, что я очарована не тобой.
20. О, непрерывная битва. Успокоение мы видим лишь во сне.
21. Простота покорения дамы прямо пропорциональна слабости испытываемых к ней нежных чувств.
22. Не сокрушаюсь, не призываю, не рыдаю. Все закончится так же, как облетают цветы с плодовых деревьев.
23. Мне хотелось бы зубами уничтожить канцелярщину. Я не испытываю уважения к документам.
24. Нежным чувствам послушны разные поколения.
25. Если друзья не могут прийти к консенсусу, у них не будет удачи в бизнесе.
26. Мне нравится сильный дождь на старте последнего весеннего месяца.
27. Бросайте семена мудрые, незлые, нетленные, бросайте, вас поблагодарит от всей души население России.
28. Лошадь бегущую затормозит, в охваченный пожаром дом вступит.
29. Этот, непокорный, молит об урагане, можно подумать, что в ураганах имеется безмятежность.
30. Влетели в дом ребята, поспешно зовут главу семьи: «Папа! папа! Наш невод принес покойника».
31. Обезьяна с возрастом начала плохо видеть. Она узнала от других, что в этом нет ничего страшного: надо просто вставить линзы.
32. В сельскую местность, к сестре матери или отца, в тьмутаракань, в город на Волге.
33. Это — естественное последствие безнравственности!
34. И сказал он, блеснув глазами: «Товарищи! Не столица ли за нашими спинами? Погибнем же под столицей».
35. Везет тому, кто в юности вел себя как юноша, тому, кто в нужное время повзрослел.

36. Эти небогатые деревни, этот убогий органический мир, близкая нам страна вечной покорности, страна российских граждан.
37. Во время бурной тусовки, ненароком, в беспокойстве бытовых забот, я встретил тебя, но в секрете ты хранила свое лицо.
38. И напоминает о старинных преданиях пружинистый креп ее одежд, и головной убор с печальным плюмажем, и изящные пальцы с перстнями.
39. В одиночестве отправляюсь я в путь; в дымке мерцает каменная дорога.
40. Когда образцово соблюдающий нормы поведения брат моего отца или моей матери серьезно захворал.
41. Да здравствует бесконечное страдание. Накануне скончался правитель со стальными очами.
42. Дитя мужского пола подошло к папаше, и стало это дитя интересоваться критериями положительных и отрицательных поступков.
43. Темное время суток. Авеню. Уличный светильник. Магазин, где продают лекарства.
44. Столица нашей родины! Сколько значений соединило это слово для души россиянина!
45. Я испытывал к тебе нежные чувства, возможно, эти чувства еще теплятся в моем сердце.
46. И тоскливо, и печально! — и не с кем обменяться рукопожатием в момент сердечного томления.
47. Однажды в день перед большим христианским праздником юные представительницы прекрасного пола пытались узнать будущее.
48. Есть общее мнение, что на нашей планете нет справедливости. Но справедливости нет и на небесах.
49. Последний месяц зимы. Раздобыть письменные принадлежности и рыдать.
50. Двукрылое насекомое пошло на рынок и приобрело сосуд для кипячения воды.
51. Те, кому улыбается удача, не следят за временем.
52. Я не согласен, я не вас столь страстно обожаю. Не для нас сверкание вашей прекрасной внешности.
53. У нас в первопрестольной сияют маковки церквей. У нас в первопрестольной раздается колокольный звон.
54. Я навестила писателя. Точно 12 часов дня. Выходной.
55. У меня небольшой талант, и меня трудно расслышать.
56. Задача искусства в том, чтобы реализовать себя, а не в суете, не в популярности.
57. Ты утверждаешь, что все губернаторы казнокрады? Однако, на мой взгляд, казнокрад лучше душегуба.

Ответы

1. Печально я гляжу на наше поколение. М. Лермонтов.
2. И с отвращением читая жизнь мою, я трепещу и проклинаю.
А. Пушкин.
3. А судьи кто? За древностию лет к свободной жизни их вражда непримирима. А. Грибоедов.
4. Не искушай меня без нужды. Е. Баратынский.
5. Есть речи — значенье темно иль ничтожно. Но им без волненья внимать невозможно. М. Лермонтов.
6. Наша ветхая лачужка и печальна, и темна. Что же ты, моя старушка, приумолкла у окна? А. Пушкин.
7. Пускай нам общим памятником будет построенный в боях социализм. В. Маяковский.
8. Нам не дано предугадать, как слово наше отзовется. Ф. Тютчев.
9. О доблестях, о подвигах, о славе я забывал на горестной земле.
А. Блок.
10. Я помню чудное мгновенье. А. Пушкин.
11. Буря мглою небо кроет, вихри снежные крутя. А. Пушкин.
12. Поэтом можешь ты не быть, но гражданином быть обязан. Н. Некрасов.
13. Коль любить — так без рассудку, коль грозить, так не на шутку.
А. К. Толстой.
14. Ой, полна, полна моя коробушка, есть и ситец, и парча. Н. Некрасов.
15. Люблю отчизну я, но странною любовью! Не победит ее рассудок мой. М. Лермонтов.
16. Мороз и солнце; день чудесный! Еще ты дремлешь, друг прелестный. — Пора, красавица, проснись. А. Пушкин.
17. Молчи, скрывайся и таи и чувства, и мечты свои. Ф. Тютчев.
18. Ночевала тучка золотая на груди утеса-великана. М. Лермонтов.
19. Мне нравится, что вы больны не мной, мне нравится, что я больна не вами. М. Цветаева.
20. И вечный бой. Покой нам только снится. А. Блок.
21. Чем меньше женщину мы любим, тем легче нравимся мы ей.
А. Пушкин.
22. Не жалею, не зову, не плачу. Все пройдет, как с белых яблонь дым. С. Есенин.
23. Я волком бы выгрыз бюрократизм, К мандатам почтения нету.
В. Маяковский.
24. Любви все возрасты покорны. А. Пушкин.
25. Когда в товарищах согласья нет, на лад их дело не пойдет.
И. Крылов.

26. Люблю грозу в начале мая. Ф. Тютчев.
27. Сейте разумное, доброе, вечное... Сейте! Спасибо вам скажет сердечное русский народ. Н. Некрасов.
28. Коня на скаку остановит, в горящую избу войдет. Н. Некрасов.
29. А он, мятежный, просит бури, как будто в бурях есть покой. М. Лермонтов.
30. Прибежали в избу дети, второпях зовут отца: «Тятя! Тятя! Наши сети притащили мертвеца». А. Пушкин.
31. Мартышка к старости слаба глазами стала; а у людей она слыхала, что это зло не так большой руки: лишь стоит завести очки. И. Крылов.
32. В деревню, к тетке, в глушь, в Саратов. А. Грибоедов.
33. Вот злонравия достойные плоды! Д. Фонвизин.
34. И молвил он, сверкнув очами: «Ребята, не Москва ль за нами? Умремте ж под Москвой». М. Лермонтов.
35. Блажен, кто смолodu был молод, блажен, кто вовремя созрел. А. Пушкин.
36. Эти бедные селенья, эта скудная природа — край родной долготерпенья, край ты русского народа. Ф. Тютчев.
37. Средь шумного бала, случайно, в тревоге мирской суеты, тебя я увидел, но тайна твои покрывала черты. А. К. Толстой.
38. И веют древними поверьями ее упругие шелка, и шляпа с траурными перьями, и в кольцах узкая рука. А. Блок.
39. Выхожу один я на дорогу; сквозь туман кремнистый путь блестит. М. Лермонтов.
40. Мой дядя самых честных правил, когда не в шутку занемог. А. Пушкин.
41. Слава тебе, безысходная боль! Умер вчера сероглазый король. А. Ахматова.
42. Крошка сын к отцу пришел, и спросила кроха: «Что такое хорошо и что такое плохо?» В. Маяковский.
43. Ночь. Улица. Фонарь. Аптека. А. Блок.
44. Москва... как много в этом звуке для сердца русского слилось! А. Пушкин.
45. Я вас любил, любовь еще, быть может, в душе моей угасла не совсем. А. Пушкин.
46. И скучно и грустно! — и некому руку подать в минуту душевной невзгоды. М. Лермонтов.
47. Раз в крещенский вечерок девушки гадали. В. Жуковский.
48. Все говорят: нет правды на земле. Но правды нет и выше. А. Пушкин.
49. Февраль. Достать чернил и плакать. Б. Пастернак.

50. Пошла муха на базар и купила самовар. К. Чуковский.
51. Счастливые часов не наблюдают. А. Грибоедов.
52. Нет, не тебя так пылко я люблю, не для меня красы твоей блистанье. М. Лермонтов.
53. У меня в Москве купола горят. У меня в Москве — колокола звонят. М. Цветаева.
54. Я пришла к поэту в гости. Ровно полдень. Воскресенье. А. Ахматова.
55. Мой дар убог, и голос мой негромок. Е. Баратынский.
56. Цель творчества — самоотдача, а не шумиха, не успех. Б. Пастернак.
57. Говоришь, что все наместники — ворюги? Но ворюга мне милей, чем кровопийца. И. Бродский.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

<i>Н. Д. Арутюнова. Виды игровых действий.....</i>	<i>5</i>
----------------------------------------------------	----------

ЛИНГВИСТИКА И ТЕОРИЯ ИГР

<i>А. В. Вдовиченко. Наука об игре. Античные и дискурсивные представления об объекте лингвистики.....</i>	<i>17</i>
<i>Н. Б. Мечковская (Минск). Игровое начало в современной лингвистике: избыток сил или неопределенность целей?.....</i>	<i>30</i>
<i>И. А. Морозов. «Физиология» игры (к анализу метафоры «игра как живой организм»).....</i>	<i>42</i>
<i>В. И. Постовалова. «Храмовое действо» как символическая реальность.....</i>	<i>60</i>
<i>С. А. Ромашко. Смертельные игры: агон и агония.....</i>	<i>86</i>
<i>А. И. Сосланд. Концепт «игра» в свете аттрактив-анализа.....</i>	<i>98</i>
<i>А. В. Циммерлинг. Жизнь как игра с непротивоположными интересами.....</i>	<i>111</i>

ЛЕКСИКОН ИГРЫ

<i>Н. Г. Брагина. Метафоры игры в описаниях мира человека (Межличностные отношения).....</i>	<i>120</i>
<i>В. И. Гаврилова. Возвратные глаголы и страдательные причастия как ресурс языковой игры в художественном тексте.....</i>	<i>144</i>
<i>А. А. Дасько (Дубна). Семантические особенности лексикона простых пасьянсов.....</i>	<i>153</i>
<i>Т. В. Крылова. Кокетничать, заигрывать, флиртовать: игровые аспекты в общении между мужчинами и женщинами.....</i>	<i>168</i>
<i>Г. И. Кустова. Метафорические значения театральнo-игровой лексики.....</i>	<i>178</i>
<i>И. И. Макеева. Семантическое поле слов с корнем <i>игр-</i> в древне- и старорусском языке.....</i>	<i>189</i>

ИГРА В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

<i>Н. М. Абакарова. Языковая игра в семантическом пространстве текста.....</i>	<i>201</i>
<i>Н. А. Абиева, О. В. Гайшина (Санкт-Петербург). Игровая стратегия построения нарратива в электронном художественном тексте.....</i>	<i>207</i>

<i>Г. Н. Большакова</i> (Тула). Игра в текстовом пространстве романа В. Набокова «Защита Лужина»	235
<i>Н. В. Гатинская</i> . Взаимодействие подлинного и игрового начала в языке и художественных мирах	255
<i>А. Г. Грек</i> . Словесная игра как творчество (по материалам писем Вяч. Иванова к О. Шор)	261
<i>И. Б. Иткин</i> . Тема игры в романе И. С. Тургенева «Отцы и дети»	275
<i>Ю. М. Малинович</i> (Иркутск). Тема игры на деньги взаправду и понарошку в рассказе В. Распутина «Уроки французского»	278
<i>Л. Г. Панова</i> . Игра как прием: случай Михаила Кузмина	290
<i>И. Ф. Рагозина</i> (Дубна). Интеллектуальные игры в романе Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание»	297
<i>Т. Б. Радбиль</i> (Н. Новгород). Концепт <i>игры</i> в аномальном художественном дискурсе	308
<i>Т. В. Радзиевская</i> (Киев). Концепт <i>игра</i> в сфере межличностных отношений (тема игры в рассказе М. М. Коцюбинского «Дебют»)	317
<i>Е. И. Ражева</i> (Дубна). Лимерик: непереводаемая игра слов или переводимая игра формы?	327
<i>С. В. Шешунова</i> (Дубна). «Как вы могли подумать», или Любовная игра в романах А. И. Солженицына	336
<i>Е. Я. Шмелева</i> . Игра в русском анекдоте	347

ИГРА В НАЦИОНАЛЬНЫХ КУЛЬТУРАХ

<i>Е. М. Верещагин</i> . Кирилло-Мефодиевский глагол <i>взыграти</i> (ся)	358
<i>Т. И. Вендина</i> . Игра в языке русской традиционной культуры: этнокультурная интерпретация	375
<i>О. А. Казакевич</i> . Игра в фольклоре северных селькупов	392
<i>Н. Г. Мед</i> (Санкт-Петербург). Способы реализации концепта игры в оценочных номинациях (на материале испанской разговорной речи)	401
<i>Тань Аошуан</i> (Китай). «Игра» со словом «играть» в китайском языке	407
<i>А. Д. Шмелев</i> . Игра в русской языковой картине мира	411

ИГРА В СОЦИАЛЬНОМ КОНТЕКСТЕ

<i>М. Л. Ковшова</i> . Прецедентный текст в современном газетном заголовке как интеллектуальное развлечение	421
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

<i>А. Э. Левицкий (Киев), И. В. Недайнова (Луганск). Развитие непрототипических моделей игровых ситуаций как путь к созданию новых игровых видов спорта</i>	<i>429</i>
<i>А. Мустайоки (Хельсинки). Аспектуальность и игра в теннис</i>	<i>443</i>
<i>О. В. Сахарова (Киев). Реализация игровых стратегий и тактик трикстера в коммуникативном пространстве Киева</i>	<i>457</i>
<i>Е. В. Улыбина. Игра и зависимость: семиотическая структура аддиктивных расстройств</i>	<i>467</i>
<i>М. И. Шапир. Донос: социолингвистический аспект (Игра словами как средство языковой политики)</i>	<i>483</i>
<i>А. Д. Кошелев. Что лежит в основании языковой категории «игра» : частные признаки (Витгенштейн, Лакофф) или общее значение (Хёйзинга, Вежбицкая)?</i>	<i>493</i>
<i>И. Б. Левонтина, Е. Я. Шмелева. Давайте поиграем!</i>	<i>535</i>

Научное издание

ЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЯЗЫКА
КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОЛЯ ИГРЫ

Утверждено к печати
Институтом языкознания РАН

Корректор — *М. В. Архиреев*
Оригинал-макет — *Л. Е. Коритысская*

Издательство «Индрик»

Исключительное право оптовой реализации
книг издательства «Индрик»
принадлежит книжной галерее «Нина»
www.kniginina.ru
тел./факс: (495) 959-21-03

INDRIK Publishers has the exceptional right to sell this book outside Russia and CIS countries. This book as well as other INDRIK publications may be ordered by

e-mail: nina_dom@mtu-net.ru
or by tel./fax: +7 495 959-21-03

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции (ОКП) — 95 3800 5

ЛР № 070644, выдан 19 декабря 1997 г.

Формат 60×90¹/₁₆. Гарнитура «Школьная». Печать офсетная.
34,0 п. л. Тираж 800 экз. Заказ № 3529

Отпечатано с оригинал-макета
в ППП «Типография „Наука“».
121099, Москва, Г-99, Шубинский пер., д. 6

