

2. Мазалова, Н.Е. Состав человеческий: Человек в традиционных соматических представлениях русских / Н.Е. Мазалова. – СПб.: “Петербургское Востоковедение”, 2001. – 192 с.

3. Могучий Эр Соготох: Якутский героический эпос. – Новосибирск: Наука. Сибирская издательская фирма РАН, 1996. – 440 с. – (Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока).

4. Нелунов, А.Г. Якутско-русский фразеологический словарь / А.Г. Нелунов. – Новосибирск: Изд-во СО РАН, 1998. – Т. 1. – 287 с.

5. Нюргун Боотур Стремительный / Воссоздал на основе народных сказаний П.А. Ойунский; пер. В. Державина. – Якутск, 1982.

6. Пекарский, Э.К. Словарь якутского языка / Э.К. Пекарский. – СПб.; Пг.; Л., 1907-1930. – Вып. 1-13.-3859 стб.

7. Куруубай хааннаах Кулун Куллустуур (Строптивый Кулун Куллустуур): Якутские олонхо / сказитель И.Г. Тимофеев-Теплоухов; зап. В.Н. Васильева; пер. А.А. Попова, И.В. Пухова // Эпос народов СССР. – М.: Гл. редакция восточной литературы, 1985. – 607 с.

8. Туровская, Н.С. Роль метафоры в формировании соматических фразеологизмов с компонентом “глаз”: дис. ... канд. филол. наук / Н.С. Туровская. – М., 1996.

9. Худяков, И.А. Краткое описание Верхоянского округа / И.А. Худяков. – Л.: изд-во “Наука” ЛО, 1969. – 438 с.

10. Якутские загадки / сост., автор перевода, вступительной статьи и комментария С.П. Ойунская. – Якутск: Якутское книжное изд-во, 1975. – 376 с.

11. Якутско-русский словарь / под ред. П.А. Слепцова. – М.: изд-во “Советская энциклопедия”, 1972. – 608 с.

Н.Г. Мирошниченко

ИГРА-ЗАБАВА В РУССКОЙ ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЕ МИРА

Самарский государственный университет

Понятие *игры* относится к понятиям лингвоспецифичным. На особенности его осмысления разными языковыми коллективами указывают различия в принципе разграничения отдельных видов игр и выбор языковых средств для выражения этого разграничения в разных языках. Для сравнения, в английском языке при обозначении данного понятия могут использоваться два слова, одно из которых (*game*) указывает на игры, подчиненные определенным правилам, другое (*play*) – на игры “свободные”, импровизированные [4: 214; 21: 281 и др.]. В финском языке на передаче смыслов “детская игра”, “игра на выигрыш”, “актерская игра”, “игра на музыкальном инструменте” специализируются четыре разные лексемы [20: 411]. В русском языке все многообразие значений, соотносимых с рассматри-

ваемым понятием, охватывается одной лексической единицей. Подобная закреплённость за одним словом множества смыслов позволяет предположить наличие между ними исходной связи. Эта связь обнаруживается при обращении к происхождению лексемы *игра*.

Русское *игра* восходит к праславянскому *jьgra, по мнению этимологов связанному “с миром сакральных представлений, действий и выражений” [22: 208; см. также: 8: 104-105; 18: 282-283]. Основываясь на сближении с сскр. uājati “читать с благоговением и жертвой”, А.А. Потебня, первым предположивший принадлежность корня *jьg- к языческой ритуальной сфере, делает вывод о том, что “и г р а означает собственно восхваление и умилоствление божества (пением, пляскою)” [12: 264]. О.Н. Трубачев отмечает “явные признаки синкретичности и трудной расчленимости” у данного архаичного семантического комплекса, производными от которого являются более простые значения “развлечение, забава”, “шутка”, “пение” и “танец” [22: 208].

Анализ древнерусских памятников письменности позволяет обнаружить у слов с корнем *игр-* расширение исходного смыслового содержания, которое “в древне- и старорусском языке... может быть сформулировано как “славянская языческая обрядность, включающая песни, пляски, игру на народных музыкальных инструментах, лицедейство, состязания и др.”” [7: 192]. Данное значение послужило основой для дальнейшего семантического развития русского слова *игра* путем вычленения частных смысловых компонентов из единого семантического комплекса. И.И. Макеева выделяет четыре направления, по которым были сформированы имеющиеся в современном русском языке значения: “эти направления могут быть обозначены как семантика развлечения, семантика состязания, семантика звукового ряда, семантика зрелищного ряда” [Там же].

Особое место в данном ряду занимает первое направление. Идея развлечения, забавы, по-видимому, четко осознавалась и выдвигалась на первый план у слов с корнем *игр-* (см. значения лексем ИГРА, ИГРАТИ [16: 1019-1021; 13: 443-444]). Основой для развития данных смыслов “стало восприятие языческих песен, плясок и прочего как средства ухода от повседневности, как перемены жизни, доставляющей радость” [7: 193]. Вычленению из архаического семантического единства значений, реализующих семантику развлечения, способствовало не только осмысление игры как источника положительных эмоций, но и актуализация при этом связи с психо-эмоциональной сферой (в противовес значениям, указывающим на разнообразные физические выражения игрового процесса). Возможно, именно по этой причине такие смыслы, как “забава”, “занятие с целью развлечения”, выделились из общего комплекса значений, соотносимых с понятием *игра*, на самых ранних этапах развития славянских языков и традиционно стали фиксироваться в словарях в качестве первого толкования (см. современные голковые словари [6: 6-7; 19: 1128-1129; 11: 235; 3: 373]).

Не случайно в современном русском языке синонимами слова *игра* являются лексемы *забава*, *потеха*, *шалость*, *шутка*, *пьеса* [1: 34], среди которых абсолютное большинство связано с идеей развлечения, веселья и лишь одна отсылает к образу театра, к актерскому представлению.

Рассуждая о семантическом параллелизме глаголов *играть* и *гулять*, С.М. Голстая говорит о том, что “их именные корреляты и дериваты (*игра*, *игрище*, *гульба*, *гуляня* и т.п.) обнаруживают семантическую близость не только друг с другом, но и с некоторыми другими лексическими группами, а именно с гнездами **vesel-* (*веселый*, *веселье*, *веселиться*) и **bav-* (**baviti*, *забава* и т.д.)” [7: 164–165]. Тесная связь с семантикой развлечения, характерная для слов с корнем *игр-*, способствовала закреплению в русской языковой картине мира представления об игре как о “виде непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе” [15: 475]. Иными словами, цель игрока часто состоит исключительно в получении удовольствия от действий, выполняемых во время игры. Так, в современном русском литературном языке с помощью лексемы *игра* может обозначаться занятие, не служащее конкретным прагматическим задачам, но доставляющее удовлетворение, радость, вызывающее к себе интерес. Эти смыслы реализуются в следующих контекстах: (1) *Какому ни предамся краю / для ловли дум, для траты дней, – / всегда в одну игру играю / и много мне веселья в ней. <...> Скажу ему, во что играю. / Я том заветный открываю, / смеюсь и подношу цветок / стихотворению “Цветок”* (Б. Ахмадулина); (2) *Тут мне начало казаться по вечерам, что из белой страницы выступает что-то цветное. Присматриваясь, шурясь, я убедился в том, что это картинка. И более того, что картинка эта не плоская, а трехмерная. Как бы коробочка, и в ней сквозь строчки видно: горит свет и движутся в ней те самые фигурки, что описаны в романе. Ах, какая это была увлекательная игра... <...> Всю жизнь можно было бы *играть* в эту *игру*, глядеть в страницу...* (М. Булгаков); (3) *Так сердце Комнены не знает измены, / Но знает безумную жажду *игры* / И темные муки терзающей скуки, / Сковавшей забытые смертью миры* (Н. Гумилев); (4) *Я влюблен в мою *игру*. / Я, *играя*, сам сгораю. / И безумно умираю, / И умру, совсем умру. / Умираю от страданий, / Весь измученный *игрой*. / Чтобы новою зарей / Вывести новый род созданий* (Ф. Сологуб).

Лексическое окружение слова *игра* в приведенных примерах свидетельствует о том, что игровой процесс в них является источником положительных эмоций (*и много мне веселья в ней*), возбуждает интерес, (*увлекательная игра; всю жизнь можно было бы играть в эту игру*) и иногда представляет собой жизненную необходимость (*безумная жажда игры*) даже в том случае, если ведет к отрицательному результату (см. 4-й пример). Кроме того, *игра* в данных контекстах характеризуется своеобразной “выключенностью” из реальности, она настолько притягательна, что суще-

ствует как бы параллельно жизни, противостоит обыденности, заурядности, скуке человеческого бытия.

Последнее замечание подтверждается также фактами диалектной речи. В языке народной культуры *игра* – это прежде всего праздник, сопровождающийся песнями, плясками, игрой на музыкальных инструментах. Так, в псковских говорах лексема *игра* имеет значение “торжество, праздник”, “свадьба”, в некоторых диалектах – “гулянье молодежи” (олон., арх., перм., Киров., тул., том., новг., волог.), “пляска, танцы” (арх., сев.-двинск., терск., курск., Киров.), “музыкальный инструмент” (симб., орл., олон., арх.); глагол *играть* означает “гулять, веселиться, проводить время в развлечениях” (арх., ново-сиб., ряз., том.), “плясать, танцевать”, “петь” (ворон., моск., орл., пск., ряз., тамб., тул.); ср. также: *игрище* “вечеринка” (смол.), “танцевальный вечер с маскарадом у крестьянских парней и девок”, *игрище* “собрание деревенской молодежи с целью потанцевать”, “место сходки в деревне для игры (песен)”, “гулянье молодежи”; *играчки* “игрицы, песенницы” (донск.), *игрица* “молодица, девка, которая поет на игрище, на вечеринке” (пск.), “одна из баб, собирающихся для разных обрядов у жениха, перед отправлением поезда” (тамб.), “певица, свашка”, *игрец* “певец” (пенз.) и др. [22: 208-213; 6: 6-8; обширный материал и подробный анализ лексем, соотносимых с понятием *игра* в русских говорах, см. 5].

Приведенные примеры диалектных употреблений слов с корнем *игр-* подтверждают наличие в языковом сознании народа устойчивой связи понятия *игра* с представлением о праздном времяпрепровождении, о веселье, забавах, вечерних посиделках. Участие в играх, таким образом, предстает способом отстранения от забот и тягот повседневной жизни, служит отдыху, помогает скрасить и разнообразить действительность, вследствие чего противопоставляется труду, всякой полезной, практической деятельности: *Играй играй, а дело знай; Игра игрою, а дело делом; Девка игрива, да пряхь ленива; Парень игроват, да на деле плоховат* [6: 7-8]. Отсутствие утилитарной направленности, сконцентрированность на самом процессе и получаемом при этом удовольствии в этом случае формируют отрицательную оценку излишней склонности к игре, которая не одобряется в сознании русского народа.

Негативная оценка игровых действий на Руси во многом поддерживалась влиянием христианства. Так как народные игры зародились во времена до принятия крещения и изначально представляли собой языческие обрядовые действия, их проведение порицалось православной церковью. Не случайно “в письменности *игра* всегда подается через призму осуждения” [7: 190], “воспринимается как бесовское наваждение, как проявление язычества” [5: 382]. Данный факт подтверждают отмеченные в словарях толкования некоторых лексем с корнем *игр-*: ИГРА, ИГРАНИЕ “ритуальные языческие песни, пляски”; ИГРАТИ “участвовать в играх, плясках как

ритуальном языческом обряде”; ИГРИЩЕ “празднество с играми, песнями, плясками как ритуальный языческий обряд”; ИГРЬЦЬ “соблазнитель, дьявол” [17: 78-83], ср. также диалектное *игрец* “нечистый или злой дух, бес; домовый” (орл., курск., ворон., тул., тамб., пенз.), “грубый, невоспитанный человек” (тамб., вят.); “истерический припадок, сопровождающийся криком” (курск.) [22: 208-213; 6: 6-8]. Последние примеры указывают на тесную связь в народном сознании игровых форм поведения с действиями, приписываемыми нечистой силе.

Как бесовские игрища рассматриваются также собрания деревенской молодежи, которые характеризуются “отсутствием активно-полезной деятельности”, “доминированием половых инстинктов” и противопоставляются “христиански организованной старости” [2: 18]. Из значений многих приведенных выше диалектных лексем с корнем *игр-* следует, что участие в играх действительно затрагивало преимущественно молодую часть населения (ср. посл. *Старый хочет спать, а молодой играть* [6: 7]). Согласно утверждению Т.А. Бернштам отнесенность к той или иной возрастной группе определялась способностью / неспособностью к деторождению. Те члены коллектива, которые были потенциально пригодны к этому, – молодые – жили в соответствии с “мировоззренческими и социоритуальными нормами полу- или внехристианского происхождения” и получали возможность *играть*, поэтому сам их образ жизни “обозначался обобщенным понятием *игра*”. [2: 17]. В связи с этим в узком понимании данного слова им назывались все разнообразные формы молодежного поведения, именуемые также *гульбой* или *весельем*; в широком смысле *игра* осознавалась как “стадия молодости и все ее проявления – не только в социуме, но в космосе и природе (*играют* светила, *игрище/играние* – спаривание животных, птиц, нерест рыб)” [Там же]

“Молодая” игра в силу своей ориентированности на подготовку ее участников к браку, продолжению рода нередко имела выраженный сексуальный характер. Данные составляющие игрового поведения объясняются связью с языческими ритуальными действиями, символизирующими зарождение чего-либо нового, переход из одного состояния в другое. Саму ситуацию переходности И.А. Морозов считает необходимым условием для возникновения игры и предполагает, что оргиастический способ проведения многих древних обрядов изначально осмыслялся как переходный, как акт творения, отличный от рождения и смерти, что, возможно, получило отражение в позднейшем осмыслении любви как игрового процесса. Так, в диалектах отмечаются такие значения глагола *играть*, как “ухаживать за кем-либо”, “находиться в близких, интимных отношениях” (север., олон., новг., твер., перм., урал., челябин., ряз.) [22: 210]. Сходное семантическое содержание наблюдается в современных русских *заигрывать*, *любовные игры*, *брачные игры*. Ср. также следующие употребления слов с корнем *игр-*: (4) – *Когда кончить-то собираетесь, красавицы? – спросил Иван*

*Матвеевич у жницы, показывающей нам сильную округлую спину. <...> – Если солнышко поможет, – за три дня, а вы руку приложите, так сегодня к обеду управимся. – Звать-то тебя как? – отозвался ее вызову Иван Матвеевич. <...> – Для женатых – Катерина Моревна, для тебя – Катенька. Теперь они оба **играли**, прямо глядя в глаза друг другу, как в танце (Б. Ахмадулина); (5) *По морям, **играя**, носится / с миноносцем миноносца. / Льет, как будто к меду осочка, / к миноносцу миноносочка* (В. Маяковский).*

В приведенных примерах процесс, обозначаемый при помощи лексических единиц *играли* и *играя*, охватывает представителей противоположных полов; действия (см. 5-й пример) и слова (в 4-м примере) персонажей ориентированы на привлечение к себе внимания со стороны второго участника событий и не преследуют какой-либо иной цели, кроме получения удовольствия от общения.

Отсутствие прагматических установок и концентрация на получаемых положительных эмоциях характеризуют также другой вид “молодой” игры – детскую игру. Действительно, “многие признаки, устойчиво приписываемые игре, маркируются как детские”, к этим признакам относятся “и раскованные, мало регламентированные формы поведения (веселье, шалость, 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 имен и т.д.)” [10: 51]. Приведем примеры: (6) *Рита была еще первокурсницей в институте физкультуры, когда, подружившись, они придумали эту наполовину **игру**, наполовину серьезную деятельность, продолжавшую тимуровские мечты детства. <...> Как романтический халиф арабских сказок, по вечерам переодевавшийся в простолоудина и вместе с великим визирем обходивший город в поисках нуждавшихся в помощи несчастных, Сима приняла имя Гарун-аль-Рашида. Была приобретена толстая тетрадь, куда записывалось содеянное – самые разнообразные дела, по существу, весьма скромные...* (И. Ефремов); (7) *Кроме того, он по-детски **играл** с непослушанием вещей. Если складной стул, притомившись или распопсавшись, разъезжался в двойной неполный “шапат”, Пыркин, меняясь в лице к худшему, орал: “Встать!” – стул вставал, а Пыркин усаживался читать утреннюю почту* (Б. Ахмадулина).

В данных контекстах *игра* выступает несерьезной (*наполовину серьезную деятельность; по-детски играл*), лишенной практической значимости деятельностью, которая благодаря своему сказочному антуражу (пример №6) или действиям, осуществляемым исключительно в воображении (пример №7), служит забаве, развлечению.

Отсутствие осмысленных целей, свойственное детской игре, при ее метафорическом осмыслении позволяет актуализировать идею легкости,

непринужденности, естественности процесса и вместе с тем подчеркивает наличие таких семантических компонентов, как “несерьезность”, “неосознанность происходящего”, “инфантильность”, например: (8) *Ни сердца своего, ни моего не зная, / Ты отдалась мне – и любишь, верю я, / Но безответно чувствами игра / И резвясь, как дитя* (М. Лермонтов).

Несмотря на то что в русской культуре детская игра оценивается в целом позитивно, воспринимается как невинное занятие, забава, метафоры, реализующие данный “игровой” образ, имеют чаще всего отрицательные коннотации. Это противоречие объясняется тем, что при выражении значений “незрелость субъекта”, “необдуманность поступков” характеризуются действия взрослых людей, и такая лишенная утилитарной направленности деятельность в социальном мире получает негативную оценку.

Подведем некоторые итоги. В русской языковой картине мира концептуальное образование *игра* в ядерной своей части связано с представлением о забаве, веселье, развлечениях. Это смысловое содержание осознавалось у лексем с корнем *игр-* на ранних этапах развития языка. Понимание игры как радостного времяпрепровождения способствовало актуализации семантики праздности, отсутствия практически полезных действий. Данные значения отмечаются в метафорах, характеризующих отношения между полами, а также в метафорах, реализующих образ детской игры.

Библиографический список

1. Абрамов, Н. Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений / Н. Абрамов. – М., 1994.
2. Бернштам, Т.А. “Молодая” и “старая” игра в аспекте космосоциальных половозрастных процессов / Т.А. Бернштам // Живая старина. – 1995. – №2. – С. 17-20.
3. Большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С.А. Кузнецов. – СПб., 2002.
4. Вежбицкая, А. Язык. Культура. Познание / А. Вежбицкая. – М., 1997.
5. Вендина, Т.И. *Игра* в языке традиционной культуры: этнокультурная интерпретация / Т.И. Вендина // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. – М., 2006. – С. 375-391.
6. Даль, В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. / В.И. Даль. – М., 1978. – Т. 1.
7. Макеева, И.И. Семантическое поле слов с корнем *игр-* в древне- и старорусском языке / И.И. Макеева // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. – М., 2006. – С. 189-200.
8. Маковский, М.М. Удивительный мир слов и значений: иллюзии и парадоксы в лексике / М.М. Маковский. – М., 1989.
9. Морозов, И.А. Игры народные / И.А. Морозов // Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т. – М., 1999. – Т. 2. – С. 380-386.

10. Морозов, И.А. “Физиология” игры (к анализу метафоры “игра как живой организм”) / И.А. Морозов // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. – М., 2006. – С. 42-59.
11. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М., 1999.
12. Преображенский, А. Этимологический словарь русского языка: в 3 т. / А. Преображенский. – М., 1910-1914. – Т. 1.
13. Словарь древнерусского языка (XI-XIV вв.): в 10 т. - М., 1990. – Т. 3.
14. Словарь русского языка. XI-XVII вв. – Вып. 6. – М., 1979.
15. Советский энциклопедический словарь. – М., 1984.
16. Срезневский, И.И. Материалы для словаря древнерусского языка: в 3 т. / И.И. Срезневский. – М., 1958. – Т. 1.
17. Толстая, С.М. *Играть и гулять*: семантический параллелизм / С.М. Толстая // *Этимология*. 1997-1999. – М., 2000. – С. 164-171.
18. Топоров, В.Н. К семантике троичности (слав. *TRIZNA и др.) // Топоров, В.Н. Исследования по этимологии и семантике. – М., 2005. – Т. I: Теория и некоторые частные ее приложения. – С. 273-291.
19. Толковый словарь современного русского языка: в 4 т. / гл. ред. Д.Н. Ушаков. – М., 1934. – Т. 1.
20. Шмелев, А.Д. *Игра* в русской языковой картине мира / А.Д. Шмелев // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. – М., 2006. – С. 411-420.
21. Эпштейн, М.Н. Игры в жизни и в искусстве // Эпштейн, М.Н. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX-XX веков. – М., 1988. – С. 276-303.
22. Этимологический словарь славянских языков. Праoslavянский лексический фонд / под ред. О.Н. Трубачева. – Вып. 8. – М., 1981.

С.В. Буторин

НЕКОТОРЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ КОРПУСОВ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТОВ ЭЛЕКТРОННЫМ СПОСОБОМ

Самарский государственный университет

Наряду с традиционным качественным анализом, компьютерный анализ текстов разной стилиевой и жанровой принадлежности становится в настоящее время одной из необходимых составляющих филологических изысканий. Компьютерный анализ является значимым приемом изучения специфики текстового воплощения концептуальной картины мира автора, позволяющим постичь особенности его стиля.

Очевидно, что специфику отбора и особенности организации слов в тексте можно исследовать, используя методы компьютерной обработки материала. При этом можно решать разнообразные исследовательские задачи. Например, лишь некоторые из них: