

## **О ФОРМИРОВАНИИ ОБРАЗА АЗАРТНОЙ ИГРЫ В РУССКОЙ ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЕ МИРА**

Исследование выполнено при поддержке РГНФ (проект № 12-14-63002)

Образ азартной игры является одним из значимых в русском языковом сознании и регулярно используемых в речи метафорических образов. Процесс его формирования и становления связан с осмыслением игровых ситуаций, в которых выигрыш зависит от случая, удачи игрока. К таким ситуациям относятся некоторые карточные игры, рулетка, кости.

На современном этапе рассматриваемый метафорический образ функционирует преимущественно в виде:

– устойчивых выражений: *делать ставку на что-л. / кого-л., игра не стоит свеч, кому-л. карты в руки, карта / масть пошла, делать что-л. в масть, крыть нечем, чья-л. карта бита, играть кому-л. на руку, путать / мешать карты, играть в открытую, раскрывать карты, играть втемную, играть краплеными картами, делать хорошую мину при плохой игре, остаться в дураках, сорвать банк / куш* и др.;

– ЛЕ, регулярно воспроизводимых в речи в переносном значении: *ставка* (на что-либо / кого-либо) «расчет на что-либо / кого-либо», *козырь* «преимущество», *туз* «важный, влиятельный человек», *шулер* «мошенник», *блеф* «выдумка с целью внушить кому-либо преувеличенное представление о себе, запугать», *тасовать* «размещать что-либо по-новому, нарушая прежнее расположение», *подтасовать (подтасовка)* «извратить, односторонне принимая во внимание выгодные данные и отбрасывая противоречащие», *пасовать* «признавать себя побежденным, сдаваться перед кем-либо / чем-либо» и т.д.

Метафоры, реализующие представление об азартной игре, в современном русском языке эксплицируют следующие смыслы: 1) «риск, опасность совершаемых действий»; 2) «обман, сокрытие истинных намерений»; 3) «удача / неудача, успешность / неуспешность деятельности»; 4) «неравнозначность компонентов ситуации, неравенство участников процесса»; 5) «особое эмоциональное состояние азарта».

В задачи настоящей статьи входит определение времени формирования данного образа и появления репрезентирующих его метафорических единиц. Для этого проследим развитие переносных значений у игровых терминов и рассмотрим осо-

бенности их использования в литературных произведениях, представляющих собою результат художественного осмысления феномена азартной игры.

Согласно данным словарей, традиция метафорического употребления указанных выше лексем складывалась на протяжении XIX-го столетия. Если в «Словаре Академии Российской» (1789-1794) указаны единичные примеры слов из сферы азартных игр (*банк, карта, картеж, картежник* и некоторые др.), то «Словарь церковнославянского и русского языка», составленный Вторым отделением Императорской Академии Наук (1847), отмечает большое количество подобных лексем: *банкомет, бостон, бубны, валет, вист, дама, колода, кон, король, крап, куш, ломбер, масть, мизер, пас, пикет, пики, понтер, понтировать, ремиз, рулетка, ставка, талия, трефы, черви* и многие др. Кроме того, в последнем лексикографическом источнике выделяются случаи переносного употребления игровых терминов: *козырь* «бодрый, смелый», *козырять* «бранить», *тасовать* «переводить людей в разные места или перемещать из должности в должность», *туз* «знатный, сильный человек», *тузить* «бить кулаками».

Развитию подобных метафор способствовало осмысление азартной (преимущественно карточной) игры как привычной, широко распространенной формы досуга. Появившись в России в XVII в., к концу XVIII столетия карты стали неотъемлемой частью жизни разных слоев общества [Ашукин 1941, Лотман 1992, Хренов 2005, Шевцов 2002].

Как показало проведенное исследование, в этот период карты часто упоминаются в художественных текстах, служа средством изображения дворянского быта (см. В.И. Майков, Г.Р. Державин, И.И. Лажечников, П.А. Вяземский, В.Ф. Одоевский, А.С. Пушкин, М.Ю. Лермонтов, Н.В. Гоголь и др.). Литературные произведения второй половины XVIII – первой половины XIX вв. изобилуют карточной терминологией, однако метафорическое использование языковых единиц из сферы азартных игр на данном этапе встречается крайне редко.

Развернутая метафора, воплощающая в себе образ азартной игры, представлена, к примеру, в оде Г.Р. Державина «На счастье»: *В те дни, как все везде в разгулье: / Политика и правосудье, / Ум, совесть, и закон святой, / И логика пиры пируют, / На карты ставят век златой, / Судьбами смертных пунтируют, / Вселену в трантелево гнут; Как полюсы, меридианы, / Науки, музы, боги – пьяны, / Все скачут, пляшут и поют...* В приведенном примере употреблены карточные термины *ставить на карту что-л.*, *понтировать* («участвовать в игре в качестве понтера»), *гнуть* («повышать ставку») и *трантелева* («увеличение ставки в 30 раз»).оборот *ставить на карту что-л.*, как и в со-

временном русском языке, используется в значении «рисковать, подвергать что-л. опасности». Глагол *пунтировать* реализует идею распоряжения чем-л. по собственному усмотрению, идею готовности утратить какой-либо объект в результате необдуманных, эмоциональных действий. Выражение *гнуть в трантелево* указывает на высшую степень риска, на крайнее безрассудство поступков действующих лиц. Так, образ азартного игрока, характеризующий представителей светского общества, позволяет эксплицировать такие смыслы, как «риск», «бесцельная трата сил и средств», «страстная увлеченность процессом», «нерациональность действий, вызванная состоянием азарта», а также «подчиненность одних лиц другим, их неравнозначность».

Другим ярким примером использования образа азартной игры в художественной литературе является отрывок из речи Казарина, персонажа драмы М.Ю. Лермонтова «Маскарад»: *Что ни толкуй Вольтер или Декарт – / Мир для меня – колода карт, / Жизнь – банк; рок мечет, я играю, / И правила игры я к людям применяю*. Развернутая метафора, представленная в данном тексте, называет все компоненты карточной игры, позволяя передать взгляд героя на устройство человеческого бытия. Уподобление жизненного процесса игре в карты предполагает, что действующий субъект (*игрок*) должен быть ловким, хитрым и расчетливым. Его существование представляет собою постоянную борьбу с другими людьми, в связи с чем отношения в обществе так же, как между игроками, имеют конфликтный характер и подчиняются определенным правилам (*правила игры*). При этом жизнь мыслится как совокупность различных благ (*банк*), которыми рискуют и которые хотят получить, а окружающая действительность воспринимается как набор инструментов, возможностей (*колода карт*) в деле достижения жизненного успеха. Дополняет общую картину противоборства и стремления к выигрышу такая особенность любого азартного игрового действия, как зависимость от воли случая. Идея случайности, вмешательства высших сил в приведенном контексте связана с роком, который метафорически представлен в виде банкмета, распорядителя игры. Доминирующая позиция этого персонажа, его инфернальность определяют опасность участия в совместной деятельности и сложность достижения в ней успеха.

Приведенные примеры, с одной стороны, отражают отношение общества к азартным играм и, с другой стороны, свидетельствуют о том, что в конце XVIII в. – в первой половине XIX в. жизнь начинает рассматриваться сквозь призму карточной игры. По свидетельству Ю.М. Лотмана, на данном этапе карты превращаются в «семиотический факт»: «Подобно тому как в эпоху барокко мир воспринимался как огромная созданная Господом книга и образ Книги де-

лался моделью многочисленных сложных понятий, карты и карточная игра приобретают в конце XVIII в. – начале XIX в. черты универсальной модели – Карточной Игры, становясь центром своеобразного мифообразования эпохи» [Лотман 1992: 391].

Одним из первых литературных произведений, в которых азартная карточная игра перестает служить бытовой подробностью, фоном для главного действия, выступает повесть А.С. Пушкина «Пиковая дама». Изображаемый в повести игровой процесс не простая деталь в жизни дворянского общества – карточная игра служит основным мотивом произведения, вокруг нее выстраивается сюжет. Заголовок повести задает карточную тему, предопределяя ее ключевую роль в развитии повествования. Текст начинается с описания обычного светского вечера, проведенного за зеленым столом. Далее тема карт поддерживается историей из жизни графини Анны Федотовны, некогда узнавшей «тайну трех карт» и сумевшей отыграть свой долг. В финальной части повести изображается роковое для главного героя карточное «сражение», закончившееся поражением Германа и приведшее его к сумасшествию.

Персонажи «Пиковой дамы» преимущественно игроки: страсть к азартной игре испытывают Томский, Чаплицкий, Чекалинский, старая графиня, ее сыновья. Даже расчетливый немец Германн, который никогда не брал карты в руки, «целые ночи просиживал за карточными столами и следовал с лихорадочным трепетом за различными оборотами игры».

Атмосфера карточной игры передается А.С. Пушкиным при помощи вплетения в языковую ткань повести большого количества карточных терминов: как общеизвестных (обозначение результата игры – *выигрыш, проиграть, проиграться, отыграться*; обозначение участников действия – *банкомет, понтеры*; обозначение совершаемых ими действий – *понтировать, ставить на карту, бить карту, стасовать*; названия карт – *тройка, семерка, туз, дама, валет*; названия карточных игр – *фараон, вист*), так и собственно жаргонных, узкоспециальных (*мирандоль, семпель, руте, гнуть, пароли, пароли-пе, соника (выиграть соника)*) и др.).

Столь глубокое погружение читателя в мир карточной игры служит в произведении созданию цельного художественного образа, центрального в повести, текстообразующего, – образа игры в фараон. При отсутствии явного метафорического переосмысления лексем и выражений из сферы азартных игровых действий текст «Пиковой дамы» представляет собою развернутую метафору, в которой жизнь человека с ее случайностями, зависимость человеческих судеб от неподвластных людям сил уподобляются игровому процессу, не под-

дающемуся расчету, законам логики и справедливости, но всецело управляемому слепой фортуной.

В.В. Виноградов отмечает возможность двойного прочтения многих карточных терминов, в тексте «Пиковой дамы» реализующих свое прямое значение и получающих дополнительную смысловую «нагрузку» в «надтекстовом» пространстве [Виноградов 1936]. К примеру, включенный в эпиграф последней главы повести термин *атанде*, в среде карточных игроков служащий знаком завершения игры, сигнализирует о композиционной близости финала. Произнесенная в конце произведения фраза Чекалинского «Дама ваша убита!» звучит не только как прямая констатация неожиданного проигрыша Германна, но и отсылает к факту смерти старой графини. Кроме того, данное выражение, по нашему мнению, метафорически указывает на крах надежд героя, на его неудавшуюся судьбу (ср. современное употребление ФЕ *чья-л. карта бита* для обозначения расстройств чьих-либо планов.).

Отметим также различные варианты осмысления игральной карты. Во-первых, карта служит инструментом игры, то есть является орудием некоторой деятельности, нацеленной на определенный результат. Подобное, «орудийное», значение реализуется в отрывке, где Германн размышляет об анекдоте о чудесном выигрыше Анны Федотовны: «Что, если, – думал он на другой день вечером, бродя по Петербургу, – что, если старая графиня откроет мне свою тайну! – или назначит мне эти три верные карты! <...> Нет! *расчет, умеренность и трудолюбие: вот мои три верные карты, вот что утроит, усмерит мой капитал и доставит мне покой и независимость*» (здесь и далее курсив в рамках цитаты наш – Н.М.). В данном контексте художественный образ «трех верных карт» связан с теми же смыслами, что и современный метафорический образ игровой карты, актуализирующий значение инструмента, способа достижения каких-либо благ. Ср.: *Все они: и Геринг, и Борман, и Гиммлер, и Риббентроп – заинтересованы в том, чтобы сохранить рейх.* <...> *В данном случае пятьдесят миллионов немцев – лишь карты в их игре за себя* (Ю. Семенов); *А на выборах «девушка с косой» спекулировала мощной картой – обещала матерям Украины в следующем году отменить призыв в армию* (АиФ, № 40, 2007).

Во-вторых, при конкретизации масти и «ранга» карты возможно образное воплощение, обусловленное ее визуальным восприятием. Такое развитие художественного образа обнаруживается при описании помешательства Германна, его болезненной концентрации на идее «трех карт»: «Тройка, семерка, туз – не выходили из его головы и шевелились на его губах. Увидев молодую девушку, он говорил: “Как она стройна!.. Настоящая *тройка червонная*”. У него

спрашивали: “который час”, он отвечал: “без пяти минут семерка”. *Всякий пузастый мужчина напоминал ему туза*. Тройка, семерка, туз – преследовали его во сне, принимая все возможные виды: *тройка цвела перед ним в образе пышного грандифлора, семерка представлялась готическими воротами, туз огромным пауком*». Отмеченный вариант переосмысления игральной карты, ее сближение с тем или иным объектом действительности на основе внешнего сходства наблюдается у других авторов и в целом соответствует вектору семантического развития рассматриваемого метафорического образа. Ср.: *Не-обыкновенно умный был человек и все стихи со-чи-нял на разные случаи. Немного, этак сбоку, на бубнового короля был похож...* (Ф. Достоевский); *Пока бабы тараторили, рассматривая подарки, Пантелей Прокофьевич пиковым королем прошелся по кухне и даже грудь выгнул* (М. Шолохов).

Образ пиковой дамы обнаруживает более сложную трактовку. В.В. Виноградов подчеркивает его тройственное значение. Во-первых, пиковая дама является названием игральной карты, выпавшей Германну во время решающей игры вместо ожидаемого туза. Во-вторых, изображение женщины на карте и ассоциирование проигрыша с лицом, раскрывшим тайну, казалось бы, верной победы, задают связь образа пиковой дамы со старой графиней. Не случайно именно ее Германн видит в момент поражения. В-третьих, в традициях гадания пиковая дама предвещает дурные события, что подчеркивается эпиграфом повести, представляющим собою цитату из гадательной книги. В данном случае пиковая дама служит символом рока.

Последнее, по мнению исследователей [Лотман 1992, Хренов 2005], определяется объединением функций, выполняемых картами в культуре. С одной стороны, карты используются в различного рода играх, с другой – применяются при гадании (ср. восходящие к гадательным терминам фразеологические обороты *оказаться в пиковом положении, остаться при пиковом интересе*). Указание на вторую функцию игральных карт в эпиграфе обуславливает актуализацию в произведении идеи вмешательства высших сил.

В «Пиковой даме» подчеркивается существующее неравенство между Германном и его противником, в качестве которого выступает не столько конкретный человек (Чекалинский), сколько некое Сверхсущество: «понтирующий игрок играет не с другим человеком, а со Случаем» [Лотман 1992: 395]. По мнению Ю.М. Лотмана, ситуация азартной игры, изначально предполагает проигрыш лица, имеющего роль понтера, перед банкометом, являющимся «подставной фигурой в руках Неизвестных Факторов» [Лотман 1992: 400]. Идею неравенства участников действия, несоизмеримости сил понтера и бан-

комета, выраженную в повести А.С. Пушкина, в дальнейшем стали эксплицировать метафоры, реализующие образ азартной игры, например: ... *это такая игра для живодеров. Берутся три-пять (в зависимости от настроения и дозировки наркотиков) российских пленных солдат. Выходит с пулеметом в руках чеченец-«банкомет» и объясняет правила игры. На счет «раз-два» все начинают отжиматься от пола или приседать. Кто сходит с дистанции – получает в голову пулю, а победитель участвует в последующем тираже* (Г. Трошев).

Историко-культурологические и филологические работы, посвященные эпохе романтизма, подтверждают царящие в начале XIX в. склонность к мистицизму, желание испытать судьбу, выражаемые в поиске острых ощущений, в страсти к игре, в рамках которой происходят непосредственное столкновение с Неизвестным и проба своих сил [Лотман 1992, Манн 1995, Хренов 2005, Шевцов 2002]. Не случайно проблема игры с роком, с предопределением рассматривается во многих произведениях той поры. При этом чаще всего данная тема раскрывается при помощи художественного образа азартной игры. Например, в романе «Герой нашего времени» М.Ю. Лермонтова, в заключительной повести «Фаталист», описывается игра в русскую рулетку между Печориным и Вуличем. Главным героем ставится под вопрос идея изначальной предначертанности жизни и смерти каждого человека. Решение вопроса персонажи видят в возможности выстрела в голову из пистолета, заряженность которого никто не может подтвердить или опровергнуть. Примечательно, что спор между героями завязывается после карточной игры и Вулич является страстным игроком. Пари, заключенное персонажами, поступок Вулича и удачный для него исход выстраиваются по схеме игрового процесса: противостояние двух лиц завершается победой одного и поражением другого. Сами герои именуют данное событие игрой, сопоставляя ее с известными азартными играми в карты: «“Вы счастливы в *игре*”, – сказал я Вуличу... – “В первый раз отроду, – отвечал он, самодовольно улыбаясь, – это лучше *банка и штосса*”. – “Зато немножко опаснее”».

Карточная игра с потусторонними силами, игра, ставкой в которой является жизнь главного персонажа, художника Лугина, становится объектом описания в незаконченном произведении М.Ю. Лермонтова «Штосс». Герой по ночам встречается со стариком, как будто сошедшим с портрета в новом жилище Лугина, и играет с тем в штосс. Столкновение с Неизвестным подчиняет главного героя, он увлекается игрой с необъяснимым азартом, проигрывая и губя самого себя: «Он на мгновение обернул голову и тотчас опять устремил взор на карты: но этого минутного взгляда было бы довольно, чтоб заставить его *проиграть душу*».

Вероятно, именно с эпохой романтизма связана традиция метафорического отождествления рискованных, опасных для жизни поступков с азартной игрой, ставкой в которой являются душа, судьба человека. Прямое выражение эта идея находит в высказывании Арбенина, персонажа пьесы М.Ю. Лермонтова «Маскарад»: *Он не смущается ничем... О, я разрушу / Твой сладкий мир, глупец, и яду подолью. / И если бы ты мог на карту бросить душу, / То я против твоей – поставил бы свою*. Ср. также примеры более позднего времени из нашей картотеки: *Как человек, вся недолгая жизнь которого была похожа на огромную, опасную, страшно азартную игру, он знал эти внезапные перемены счастья и умел считаться с ними – ставкою в игре была сама жизнь, своя и чужая, и уже одно это приучило его к вниманию, быстрой сообразительности и холодному, твердому расчету* (Л. Андреев); *Жизнь – ставка на кону в игре со смертью, / В которой победитель задан наперёд! / И так уж повелось, друзья, поверьте, / Мы отдаём её, встречая свой черёд* (А. Казаченко). Ситуация игры на жизнь, ставшая частым объектом описания в литературе, подчеркивает идею чрезвычайной значимости результата игры, тем самым определяя еще одно актуальное для образа значение.

Как показывает анализ литературных произведений начала XIX в., семантика азарта, риска, неравенства участников процесса и значимости результата, актуализируемая при помощи художественного изображения азартных игровых действий, была первичной и наиболее востребованной при формировании рассматриваемого образа. Данное смысловое содержание характеризует начальный этап переосмысления указанного феномена и находит выражение в виде достаточного числа литературных текстов, описывающих различные виды азартных игр. Наряду с освоением художественным сознанием этого обязательного атрибута светской жизни происходит образование метафорических единиц, на языковом уровне закрепляющих отношение к подобной форме досуга.

Параллельно с названными смыслами у образа азартной игры формируется способность к выражению семантики обмана. В эпоху романтизма данная идея, вероятно, не была достаточно актуальной на фоне более значимого для этого периода смыслового содержания. При этом указания на подобную семантику имеются в литературе рассматриваемой поры. Так, замечания по поводу того, что игрок должен быть хитер и ловок, имеются в одной из приведенных выше цитат из драмы М.Ю. Лермонтова «Маскарад». Эта мысль поддерживается в высказывании Арбенина о том, что необходимо для удачи в игре: *«Но чтобы здесь выигрывать решиться, / Вам надо кинуть все: родных, друзей и честь, / Вам надо испытать, ощупать беспристрастно / Свои способности и душу: по*



частям / Их разобрать; привыкнуть ясно / Читать на лицах чуть знакомых вам / Все побужденья мысли; годы / Употребить на упражненье рук, / Все презирать: закон людей, закон природы. / День думать, ночь играть, от мук не знать свободы, / И чтоб никто не понял ваших мук. / Не трепетать, когда близ вас искусством равный, / Удачи каждый миг постыдный ждате конец / И не краснеть, когда вам скажут явно: / “Подлец!”». В данном отрывке содержится прямое указание на необходимость применения нечестных способов игры для достижения результата, однако далее в произведении эта идея не развивается.

«Маскарад» описывает среду карточных игроков (самохарактеристика главного героя заключается во фразе «Я – игрок!»), язык произведения пестрит карточной терминологией. При этом художественный образ азартной игры имеет более сложную структуру, чем во всех выше названных произведениях. При актуальности семантики азарта, риска, случайности, противоборства и значимости результата у М.Ю. Лермонтова игра в карты предстает свободной стихией, в которой возможно нарушение общественных правил. По мнению Ю.В. Манна, образ карточной игры противопоставлен в драме другому игровому образу – образу маскарада [Манн 1995]. Маскарад является символом светской условности, нарушителем которой выступает азартная игра. Такая игровая стихия по определению шулерская, но в ней заложены основы для раскрепощения от светских оков, для установки собственных законов.

Предложенное в «Маскараде» осмысление азартных игровых действий, таким образом, представляет собою редкую, оригинальную трактовку этого феномена, не актуализирующую собственно идеи обмана, но подчеркивающую такую особенность данного типа игр, как возможность отступления от установленных правил.

В полной мере семантика лжи, притворства, выражаемая при помощи образа азартной игры, передается в комедии Н.В. Гоголя «Игроки». Идеи зависимости от случая, борьбы с роком, актуальные для романтических произведений, в данной пьесе оказываются неостребованными. Основные персонажи – профессиональные шулеры, мошенники, зарабатывающие себе на жизнь карточным обманом. Столкновение Ихарева и Утешительного, поддерживаемого Кругелем и Швохневым, приводит к их объединению и совместному делу, которое должно принести необыкновенный доход. Сговор шулеров заканчивается тем, что Ихарев добровольно отдает компании Утешительного накопленные средства взамен нечестно выигранных векселей, обещающих большую сумму, но, как оказывается, поддельных, выписанных на подставное лицо. Герой, жизненное кредо которого – «обмануть всех и не быть обмануту самому», не может пере-

жить такого удара. Атмосфера «дьявольского обмана» царит во всем государстве. Вывод опытного шулера Ихарева, перехитренного представителями своей «профессии», характеризует жизнь в России следующим образом: «Хитри после этого! Употребляй тонкость ума! Изощрай, изыскивай средства!.. Черт поberi, не стоит просто ни благородного рвенья, ни трудов! Тут же под боком *тыщется плут, который тебя переплутует!* <...> Такая уж *надувательская земля!*».

Художественный образ шулерской игры позволяет наиболее точно и емко передать обстановку, в которой каждый постоянно рискует быть обманутым. Созданию такой обстановки в пьесе способствуют как образы шулеров, так и ситуация карточного обмана, скрывавшего под собою более крупную аферу.

Азартная игра у Н.В. Гоголя практически исключает влияние случая, поскольку возможным оказывается только один ее вариант – нечестная игра с намеренным нарушением правил со стороны одного или нескольких участников. Подобная игровая ситуация лишена связи с роком, фатумом, судьбой: «Ведь *не с Богом* здесь имеешь дело, *а с человеком*. А человек все-таки человек», – замечает Швохнев, говоря о карточной игре.

Как во многих произведениях конца XVIII в. – начала XIX в., в комедии Н.В. Гоголя используется большое количество игровых терминов, среди которых – *крап, отметины, передергивание, подмена колоды, подобранная (свободная) колода, ключ рисунка обратной стороны карты*, называющие шулерские приемы.

Словарь В.И. Даля, изданный в 1860-е гг., отмечает около 20 слов, обозначающих различные способы карточного обмана: *крап, наколка, клины, бочонки, липок, передержка, баламут, кругляк, коробок, резка, нахлобучка, оборотка, подсыпка, верховка, спуск, телеграф* и др. Сохранившиеся в современном русском языке лексемы и фразеологические обороты из сферы шулерской игры развили метафорическое значение и стали указывать на обман, хитрость, притворство: *подтасовывать, передергивать, играть крапленой колодой, мухлевать, втирать очки, играть втемную, играть с закрытыми картами, блефовать, козырь в рукаве* и др.

На современном этапе карточные термины с общей семантикой обмана, хитрости часто употребляются в публицистике, имея негативные коннотации и выступая в соответствующих отрицательно-оценочных контекстах, к примеру: *Если присмотреться к краплёной колоде официального украинского политика, то можно увидеть, что весь его состав на 100% действует в интересах класса капиталистов, и сколько эту колоду ни перетасовывай, пользу она будет приносить лишь политическим шулерам из капиталистического лагеря*

(<http://lugovoy-k.narod.ru>); *Аббас вынул из рукава карту, думая, что она козырная. Все убедились, что он блефует* – название статьи о неудачной попытке оправдать арест политических оппонентов службой безопасности главы Палестины Махмуда Аббаса (<http://www.palestine-info.ru>).

«Игроки» Н.В. Гоголя свидетельствуют о художественном осмыслении шулерской игры как способа обмана. Нарушение установленных правил, проявление нечестности в авторском сознании связываются с азартными играми. Текст комедии служит развернутой метафорой, позволяющей через описание среды карточных шулеров представить российское плутовство. На языковом уровне подобная метафора не имеет устойчивого выражения в начале XIX в., когда образные единицы из сферы карточной игры, эксплицирующие семантику обмана, только начинают складываться.

Таким образом, конец XVIII в. – первая половина XIX в. являются временем формирования метафорического образа азартной игры. Появлению устойчивых метафорических единиц, эксплицирующих данный образ, способствуют индивидуально-авторские метафоры, встречающиеся в значимых для эпохи литературных произведениях, а также целые художественные тексты, в которых азартные игры переосмыслены авторским сознанием и изображены с целью актуализации таких смыслов, как «азарт, особое эмоциональное состояние», «риск, опасность, связанные с зависимостью от воли случая», «значимость результата», «неравенство участвующих в процессе лиц», а также «обман, хитрость, притворство». Эти значения остаются актуальными, доминантными для образа азартной игры в современном русском языке.

### Библиографический список

1. Ашукин Н. С. Историко-бытовой комментарий к драме Лермонтова «Маскарад» // Лермонтов М. Ю. Маскарад: Сб. ст. М.; Л.: Изд. ВТО, 1941. С. 211-248.
2. Вахитов С. В. Карточная терминология и жаргон XIX века: Словарь. М.: А ТЕМП, 2007.
3. Виноградов В. В. Стиль «Пиковой дамы» // Пушкин: Временник Пушкинской комиссии / АН СССР. Ин-т литературы. М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1936. Вып. 2. С. 74-147.
4. Гоголь Н. В. Собрание сочинений: В 9 т. Т.3. Повести; Т. 4. Комедии. М.: Русская книга, 1994.
5. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. М., 1978.
6. Лермонтов М. Ю. Сочинения: В 2 т. Т. 2. М.: Правда, 1989.

7. Лотман Ю. М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю. М. Избранные статьи: В 3 т. Т. 2. Таллин, 1992. С. 389-415.
8. Манн Ю. В. Динамика русского романтизма. М.: Аспект Пресс, 1995.
9. Пушкин А. С. Сочинения: В 3 т. Т. 3. Проза. М.: Худож. лит., 1987.
10. Словарь Академии Российской (1789-1794): В 6 т. М., 2002.
11. Словарь церковнославянского и русского языка, составленный Вторым отделением Императорской Академии Наук: В 4 т. СПб., 1847.
12. Хренов Н. А. «Человек играющий» в русской культуре. СПб.: Алетейя, 2005.
13. Шевцов В. В. Карточная игра в России: опыт историко-культурного анализа [Электронный ресурс]: дис. ... канд. ист. наук: 07.00.02. Томск: РГБ, 2002 (Из фондов Российской государственной библиотеки).

*Д.Н. Мироненко (Российская Федерация, г. Оренбург)*

## **КУЛЬТУРНАЯ СЕМАНТИКА УРБОНИМОВ (НА ПРИМЕРЕ НАЗВАНИЙ ПЛОЩАДЕЙ МОСКВЫ И ПРАГИ)**

Реконструкция языковой картины мира составляет одну из важнейших задач современной лингвистической семантики. Исследование языковой картины мира предполагает исследование отдельных характерных для данного языка концептов. Они являются «ключевыми» для данной культуры, то есть дают «ключ» к ее пониманию, и одновременно соответствующие слова плохо переводятся на другие языки.

В последние годы в отечественной семантике развивается направление, целью которого является воссоздание русской языковой картины мира на основании комплексного (лингвистического, культурологического, семиотического) анализа лингвоспецифических концептов русского языка в межкультурной перспективе (работы Ю.Д. Апресяна, Н.Д. Арутюновой, А. Вежбицкой, Анны А.Зализняк, И.Б. Левонтиной, Е.В. Рахилиной, Е.В.Урысон, А.Д. Шмелева, Е.С. Яковлевой и др.). Начали появляться работы, посвященные изучению какой-либо узкой теме, например статьи И.И. Просвиркиной о региональном языковом сознании как модели региональной языковой личности [Просвиркина 2005:4], статья И.И.Просвиркиной, Е.Н. Левиной об устной речи оренбуржцев в оценке мигрантов [Просвиркина, Левина 2011:5]. Е.Ю. Попова рассуждает о культурных реалиях как важнейших средствах отражения национальной специфики лингвокультуры [Попова 2011:3]. В нашей статье мы решили провести