

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2022, №3, Том 13 / 2022, No 3, Vol 13 <https://sfk-mn.ru/issue-3-2022.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/38FLSK322.pdf>

DOI: 10.15862/38FLSK322 (<https://doi.org/10.15862/38FLSK322>)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Недоступ, О. И. Реализация концепта «игровое пространство» в социокультурной и языковой картине мира английского этноса / О. И. Недоступ, Е. Ю. Плешивцева // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2022. — Т. 13. — № 3. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/38FLSK322.pdf> DOI: 10.15862/38FLSK322

For citation:

Nedostup O.I., Pleshivtseva E.Yu. Implementation of the concept of "game space" in the socio-cultural and linguistic picture of the world of the English ethnic group. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, 3(13): 38FLSK322. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/38FLSK322.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.). DOI: 10.15862/38FLSK322

Недоступ Олег Игоревич

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет геосистем и технологий», Новосибирск, Россия
Доцент кафедры «Языковой подготовки и межкультурных коммуникаций»
Кандидат филологических наук
E-mail: in383@yandex.ru

Плешивцева Елена Юрьевна

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет геосистем и технологий», Новосибирск, Россия
Доцент кафедры «Языковой подготовки и межкультурных коммуникаций»
Кандидат философских наук, доцент
E-mail: albaneiler5765@mail.ru

Реализация концепта «игровое пространство» в социокультурной и языковой картине мира английского этноса

Аннотация. В статье рассматриваются способы репрезентации в английском языке базовых концептов английского этноса. В качестве своего рода гиперконцепта анализируется концепт «игровое пространство», включающий в себя концепты «пространство» и «игра». Авторы статьи опираются на концептуальный и семантический анализ, исходя из разработки структурных составляющих гиперконцепта «игровое пространство», каковыми являются его ядро, представляющее базовый слой, и периферийная зона, актуализирующая интерпретации концепта. Гиперконцепт «игровое пространство» формируется из концептов «пространство» и «игра», при этом из базового слоя концепта «пространство» в качестве ключевых можно выделить такие понятия синонимичного ряда, как 'field' и 'space'. Далее посредством сем «личное пространство» и «игровое поле» становится возможным вычленил принципиально значимый для английского менталитета концепт «игра» («игрок»), представив его в качестве определяющего основные этно- и социокультурные установки английского этноса. На основе анализа рассматриваемого гиперконцепта и его составляющих, каковыми являются «пространство» и «игра», можно сделать вывод, что пространственное чувство английской культуры связано, прежде всего, с представлениями об игровом поле, площадки для игры не только в спортивном и собственно игровом смысле, но и в широком социальном и культурном контексте. Таким образом, лингвистический анализ помогает раскрыть существенные характеристики, ментальные установки и поведенческие клише и стереотипы английской нации, что представляется важным при изысканиях как собственно

лингвистического характера, так и в гуманитарных областях знаний, таких как культурология и социальная философия.

Ключевые слова: английский этнос; английский менталитет; национальный характер; концепт; гиперконцепт; игровое пространство (игровое поле); игра

Одним из фундаментальных понятий современной лингвистики является понятие «концепт», представляющее собой своего рода «мост» между социокультурным бытием субъекта и идеализированным отражением этого бытия. Неслучайно И.А. Стернин и З.Д. Попова обозначили концепты как «идеальные сущности, которые формируются в сознании человека» [1, с. 4]. Концепт возникает и репрезентируется в «текстах культуры» [2, с. 158], т. е. в рамках конкретной культурной традиции, социокультурной реальности, в которой осуществляет свою жизнедеятельность каждый индивид данной культуры. С этим связан феномен национальной специфичности концепта, поэтому «исследование концепта предполагает описание национального сознания носителей языка» [2, с. 158]. Способы вербализации концепта отражают общее этническое самосознание народа и личный уникальный опыт существования человека в рамках определенного этнокультурного сообщества в их синтезе. Важно также понимать, что концепт как «глобальная мыслительная единица» [1] не только формируется и кристаллизуется в конкретной социокультурной традиции, но и сам влияет на культурное пространство, задавая ему новые смыслы. Неслучайно многие исследователи в своих работах поднимают вопросы, посвященные изучению отдельных этнокультур и социокультурных общностей путем анализа их базовых концептов во взаимной связи языка и концепта [2–5]. Такой подход дает «возможность описания структуры концепта в национальной картине мира на базе изучения языковых средств» [3, с. 89]. А.А. Джиоева пишет, что «наибольший интерес представляет собой та группа лингвоспецифичных концептов, которая опосредована соответствующими мыслительными, или ментальными, особенностями того или иного народа» [6]. В отношении английского этноса можно сказать, что к ключевым концептам, выражающим сущностные характеристики этого народа, можно отнести такие концепты, как «пространство» и «игра», которые в совокупности формируют базовый гиперконцепт «игровое пространство». Здесь мы имеем в виду, что для английской культуры характерно восприятие пространства как игрового поля, а ментальные и поведенческие стереотипы складываются как осуществление поведенческих клише, присущих игрокам.

Концепт выступает как сложный многомерный объект. В качестве доминирующего элемента в нем выделяется ядро, содержащее наиболее значимые для носителей языка ассоциации; обозначена также и периферийная зона, в которой наблюдается постепенное затухание ассоциаций.

Раскрывая полевую структуру концепта «игровое пространство» через его реализацию в языковой и социокультурной картине английского (не британского, включающего кельтский элемент) этноса, мы используем модель структурирования концепта, предложенную З.Д. Поповой и И.А. Стерниным, в которой можно выделить базовый слой концепта (ядро), информационное содержание и интерпретационное поле [1].

Концепт «пространство», будучи отражением чувственного восприятия, в полной мере исчерпывает себя в своей базовой наполненности, однако достаточно широкий синонимичный набор позволяет выделить дополнительные ассоциации как информационного, так и интерпретационного плана на основе дифференциальных сем. В английском языке слово «пространство» представлено синонимичным рядом ‘space’, ‘area’, ‘room’, ‘expanse’, ‘field’. Наиболее ассоциативно наполненными, а значит, задающими объем периферийной зоне концепта, являются понятия ‘space’ и ‘field’. Через эти понятия реализуется национальная

специфичность концепта посредством сем «личное пространство» / ‘privacy’, ‘private space’ и «игровое поле» / ‘playing field’, ‘playing ground’; а также через сему «игровое поле» появляется возможность связать концепт «пространство» с принципиально значимым для английской культуры концептом «игра». Личное пространство, ассоциируемое, прежде всего, с понятием ‘privacy’, понимается в рассматриваемом этносе не только как право на частную жизнь, личное пространство, как ожидание невмешательства в личные дела, но и как право на уединение, уединенность и даже как желание быть в одиночестве, максимально дистанцироваться от другого в пространстве как в реальном, физическом плане, так и ментально, что выражено, например, во фразе ‘in the privacy of your (own) home’ / «в стенах собственного дома» и подкреплено известной поговоркой ‘my home is my castle’. Здесь определяющим становится вопрос о пространственном чувствовании, которое находит свое укоренение в формировании определенного типа психологии и ментальности под влиянием природных факторов, каковыми являются ландшафт, география проживания и, в некоторой степени, климатические условия. Так, например, Николай Бердяев, рассуждая о самобытности и противоречивости русской души, говорит о ее «географии» и «пейзаже» [7]. Л.Н. Гумилев называет именно ландшафт тем «плавильным котлом», в котором рождается этнос [8]. Английский журналист, автор известной книги о характере и менталитете своего народа, Дж. Пэксен замечает: “But geography matters; it makes people who they are” («Именно география имеет значение; она делает людей такими, какие они есть») [9, с. 3] (Перевод наш — О.Н., Е.П.). И если речь идет об английском этносе, то становится самоочевидным, что первичным признаком, формирующим его ментальность, является островное расположение. Географическая уединенность задает преобладающий тип поведения отдельного индивида и его взаимодействия с другими людьми, что находит свое лексическое выражение в понятии, которое при переводе на русский язык не дает всей полноты ассоциативных значений, при реализации которых включаются оценочная, социально-культурная и паремиологическая зоны интерпретационного поля концепта. Речь идет о связанном с концептом «пространство» через сему «личное пространство» коннотативном наполнении лексемы ‘understatement’. Чаще всего на русский язык это слово переводится как «преуменьшение, замалчивание, сдержанное высказывание». Между тем данная лексема имеет с точки зрения представителей английского этноса высокий оценочный и социально значимый потенциал, фиксируя должное, по-настоящему «английское» поведение. Это может означать непонятное с точки зрения представителей других культур нежелание англичан говорить определенное «да» или «нет», либо такое же непонятное желание замалчивать и преуменьшать свои заслуги. Но, что более важно, здесь отражен поведенческий стереотип, закрепленный в данном сообществе, согласно которому истинный англичанин в любых жизненных обстоятельствах ведет себя сдержанно, что нашло выражение в известной фразе ‘stiff upper lip’ — «не терять мужества, не падать духом, проявлять силу характера», «быть скрытным, сдержанным». Вполне правомерно говорить о том, что наряду с понятием ‘privacy’ ‘understatement’ приобретает статус одного из базовых концептов английской культуры, посредством которого фиксируются не только представления этического плана о должном поведении и отношении к жизни, но и, как в случае с ‘privacy’, стремление к изоляции, уединению. Чувство изоляции от окружающего мира, фундированное островной психологией, развивает в англичанах дух индивидуальности как основы национального характера.

Обратимся теперь непосредственно к «игровому» началу английского менталитета, которое, как мы полагаем, является базовым для рассматриваемого этноса, формируя его основные поведенческие стереотипы, моральные установки, актуализируя нормативно-регулятивные механизмы, закрепленные в социуме. В.А. Дымшиц считает, что «игра — одно из базисных понятий английской культуры» [10]. Ортега-и-Гассет замечает, что для англичан характерен образ жизни, при котором основным становится стремление «делать игру и спорт своим главным занятием» [11, с. 90].

Проследим, какое отражение нашло «игровое» начало в языке. Синонимичный ряд слова «пространство» содержит лексему 'field', которая определяется как «поле», «большое пространство», «площадка», «спортивная площадка» (тж. 'ground', редко 'course'), игроки, участники состязаний» (собир. спорт. 'field'). Можно выделить следующие основные характеристики такого пространства: оно материально, достаточно конкретно (конкретизация происходит за счет синонимического наполнения: 'ground', 'pitch', 'course', 'rink'), оформлено, отгорожено 'margin', 'brim', 'square' (не имеет предиката бескрайности), организовано (не хаотичное пространство). В английском менталитете закрепляется перенос пространственных характеристик игрового поля на культуру в целом. Таким образом, пространство английской культуры можно предварительно определить как хорошо организованное, достаточно гибкое пространство игрового поля, представление о котором выражено в языке ('conquer the field', 'fair field (and no favour)', 'leave smb. a clear field', 'leave smb. the field'¹). Через концепт «пространство», ассоциированного с «пространством игрового поля» ('playing field', 'playing ground'), мы приходим к необходимости проанализировать концепт «игра» в качестве одного из ключевых концептов английской культуры. Данный концепт, с одной стороны, фиксирует в языковой картине мира пространственное чувствование, вызывая ассоциации с футбольным полем, полем для гольфа или крикета, с другой стороны, апеллирует к образу «игрока» с его поведенческими стереотипами, ценностными установками и нравственными характеристиками. Фактически мы можем говорить о том, что концепт «игра» встроен в общую систему представлений о национальном характере англичан. В английском языке существуют две основные лексические единицы, обозначающие понятие «игра» — это лексемы 'game' и 'play', которые можно определить как частичные синонимы. Последовательный семантический анализ поможет выявить сложную соотнесенность этих лексем.

Обратимся к словарю "Merriam Webster Dictionary", чтобы увидеть, как понятие «игра» номинируется лексемой 'game'.

'game': — a physical or mental competition conducted according to rules with the participants in direct opposition to each other; — to manipulate, exploit, or cheat in (a system, a situation, etc.) slyly or dishonestly for personal gain; — a procedure or strategy for gaining an end: TACTIC; — an illegal or shady scheme or maneuver: RACKET; — any activity undertaken or regarded as a contest involving strategy, or struggle; — a target or object especially of ridicule or attack in the phrase fair game².

Как можно увидеть, основными значениями лексемы 'game', являются: проведение соревнований согласно правилам; прямая оппозиция (ассоциировано с социокультурной оппозицией «свой-чужой» ('we group — out group')); стратегия достижения цели (тактика), но и нелегальные, теневые схемы; любая деятельность, подразумевающая соперничество, стратегию или борьбу. Еще один когнитивный слой, репрезентируемый рассматриваемой лексемой, обнаруживает значение «цель» ('target'), что задает «охотничью» окрашенность лексическому компоненту: быть мишенью для насмешек или нападков ('fair game'). Хотя данная лексема не всегда имеет положительную окрашенность, обозначая манипуляции, обман, хитрость и нечестность для достижения собственной цели, сама она и ее синонимический и ассоциативный ряды дают нам возможность выявить важные для понимания базового принципа англосаксонского менталитета характеристики, а именно характеристики игрока.

Теперь рассмотрим, какие выводы позволит нам сделать анализ лексемы 'play', являющейся компонентой лексического оформления концепта 'fair play' («честная игра»), который в свою очередь отражает основной культурообразующий принцип английского этноса.

¹ Словари и энциклопедии на Академике. Режим доступа: <http://translate.academic.ru>.

² Meriam-Webster Dictionary. Режим доступа: <http://meriam-webster.com>.

‘play’: — to engage in sport, in a game or recreation; — to deal or behave frivolously or mockingly; — to deal in a light, speculative, or sportive manner; — to make use of double meaning; — to take advantage playing on fears; — to move or function freely within prescribed limits; — to act with special consideration so as to gain favor, approval, or sympathy; — to take part in or assent to some activity: COOPERATE; — to act so as to prove advantageous to another: EXPLOIT, MANIPULATE; — to use or introduce as a political or rhetorical strategy; — to contend against in or as if in a game³.

Выявленные дефиниции дают больше (по сравнению с ЛЕ ‘game’) ассоциаций с тем поведенческим потенциалом, который присущ игроку. Прежде всего это выстраивание деятельности или стратегии как в игре, например, в политике или споре с целью получения преимущества или одобрения. Укорененная в социокультурном пространстве оппозиция «свой-чужой» (‘we group — out group’) также находит выражение в семантике лексемы при уточнении значения: «кооперировать, помогать» («свой»), «противостоять, бороться» (‘to contend against’) по отношению к «чужому». Коннотации, указывающие на характерную для игрока склонность к авантюре и риску, возникают при обращении к уточняющей дефиниции «заключать сделку» «в легкой, спекулятивной манере, как это делает игрок, как положено игроку». При этом не исключается «ведение игры с применением манипуляции, спекуляции, двойного значения и даже угрозы». Однако, по нашим наблюдениям, использование лексемы ‘play’ чаще привносит во фразеологизмы положительную окрашенность: ‘fair play’ «честная игра», «порядочность, честность, справедливость», «условия, одинаково благоприятные для всех», ‘to play fair’ «вести честную игру, поступать честно», также ‘a level playing field’ «положение вещей, являющееся приемлемым и справедливым». Многие из фразеологических единиц с компонентом ‘play’ или ‘game’ имманентно отсылают к рассмотренному выше концепту ‘understatement’: ‘play a lone game’ — «действовать в одиночку», ‘to play one’s own game’ — «соблюдать собственные интересы».

Обращение к материалу словаря Brewer’s dictionary of phrase and fable⁴ дает возможность прояснить дополнительные значения, связанные с представлениями о ведении честной игры. Кроме того, лексический компонент ‘fair’, фиксированный как часть концепта ‘fair play’, отражающего базовый принцип английского менталитета, имеет значение «честный, правильный, справедливый», распространяя это свое значение на все сферы жизни английской культуры и находя отражение в языке: A fair field and no favour — every opportunity being given. Присутствие компонента, выраженного лексемой «поле» / ‘field’ дает отсылку к «игровым» пространственным представлениям («игровое поле»). By fair means — straightforwardly; without desertion or compulsion. Значение лексемы ‘fair’ может быть соотнесено с любым делом, которое должно вестись прямолинейно, честным путем, без обмана и принуждения.

Сравнение лексических единиц ‘game’ и ‘play’, с привязкой компонента ‘fair’ по их оценочной окрашенности позволяет увидеть, что выражение ‘fair game’ имеет отрицательную окрашенность “someone or something that can be chased, attacked, or criticized”, в то время как ‘fair play’ ассоциировано со справедливым честным ведением игры ‘equitable or impartial treatment: justice’.

Само понятие «игрок», которое, по сути, тоже является этноконцептом, задается лексемой sportsman и подразумевает человека, который ведет себя как настоящий джентльмен, поскольку в английском языке слово sportsman соотносится не столько со спортивной тематикой, но, скорее всего, определяет тип поведения: sportsmanship conduct — such as fairness,

³ Meriam-Webster Dictionary. Режим доступа: <http://meriam-webster.com>.

⁴Brewer’s dictionary of phrase and fable. Century Edition. Revised by Ivor H. Evans. New York, Harper Row, Publishers. New York and Evanston, 1970. 1175 p.

respect for one's opponent, and graciousness in winning or losing; becoming to one participating in a sport.

Выводы: в статье был проведен анализ лексических единиц, репрезентирующих в английском языке «игровую» тематику, явленную в базовом принципе английского менталитета и определяющую аксиологическое наполнение, нормативное регулирование и закрепляющую поведенческие стереотипы. Это позволяет сделать следующие выводы: пространственное чувство исследуемой культуры связано, прежде всего, с представлением об игровом поле, площадке для игры. «Игровое» наполнение пространства предполагает такие характеристики ведения «игры» в широком социальном и культурном контексте, которые воспринимаются как корректные и допустимые в рамках рассматриваемой культуры. Помимо этого были обозначены характеристики самого игрока, которые закреплены в социуме как модели и клише поведенческих и ментальных стереотипов. Даже те отрицательно окрашенные коннотации, которые можно выявить, оказываются необходимыми характеристиками поведения игрока, который для достижения своих целей может прибегнуть к спекуляциям, манипулированию, обману и даже угрозам и такого рода поведение не рассматривается в английской культуре как неприемлемое. Отсюда оправданная в глазах англичан политика двойных стандартов, что закреплено в семантическом наполнении как лексемы 'game', так и лексемы 'play'.

ЛИТЕРАТУРА

1. Попова З.Д., Стернин И.А. Очерки по когнитивной лингвистике. Воронеж: Истоки, 2002. 191 с.
2. Хайруллина Д.Д. Соотношение и взаимосвязь терминов «концепт», «понятие», «значение» в современных исследованиях // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Грамота, 2017. № 12(78): в 4-х ч. Ч. 1. С. 157–161.
3. Уразаева Н.Р., Морозов Е.А. Моделирование структуры концепта Licht в немецкой картине мира // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2019. № 59. С. 87–109.
4. Калашникова К.Р. Смысловая структура концепта и его вербализация // Вестник Башкирского университета. 2018. Т. 23. № 2. С. 427–430.
5. Малахова В.Л. Типы фразеологически репрезентируемых концептов в английском языке // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2017. № 7(256). Т. 33. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/typy-frazeologicheski-reprezentiruemyh-kontseptov-v-angliyskom-yazyke/viewer>.
6. Джигоева А.А. Английский язык сквозь призму менталитета англичан: концепт privacy // Вестник московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2006. № 1. С. 41–59. Режим доступа: https://uploads/journal/20/Journal_18_30_40.pdf.
7. Бердяев Н.А. Истоки и смысл русского коммунизма. М.: Наука. 1990. 224 с. Режим доступа: <http://www.vehi.net/berdyaev/istoki/00.html>.
8. Гумилев Л.Н. Этногенез и биосфера Земли / Л.Н. Гумилев; Под ред. В.С. Жекулина; [Вступ. ст. Р.Ф. Итса]. 3-е изд. стер. Л.: Гидрометеоздат, 1990. 526 с.
9. Rahman J. The English: A Portrait of People. Penguin Books, 1999. 308 p.
10. Киплинг Р. Баллада о Востоке и Западе. М., 2008. Режим доступа: <http://skazki.rustih.ru/redyard-kipling-pochemu-kit-est-tolko-melkix-rybok/>.
11. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. М., 2003. 272 с.

Nedostup Oleg Igorevich

Siberian State University of Geosystems and Technologies, Novosibirsk, Russia
E-mail: in383@yandex.ru

Pleshivtseva Elena Yurievna

Siberian State University of Geosystems and Technologies, Novosibirsk, Russia
E-mail: albaneiler5765@mail.ru

Implementation of the concept of "game space" in the socio-cultural and linguistic picture of the world of the English ethnic group

Abstract. The article deals with the ways of representing the basic concepts of the English ethnic group in English. As a kind of hyper-concept, the concept of "playing space" is analyzed, which includes the concepts of "space" and "game". The authors of the article rely on conceptual and semantic analysis, based on the development of the structural components of the "play space" hyperconcept, which are its core, representing the base layer, and the peripheral zone, which actualizes the interpretation of the concept. The hyperconcept "playing space" is formed from the concepts "space" and "game", while from the base layer of the concept "space" such concepts of the synonymous series as 'field' and 'space' can be distinguished as key ones. Further, using the semes "personal space" and "playing field", it becomes possible to isolate the concept of "game" ("player"), which is fundamentally significant for the English mentality, presenting it as defining the main ethnic and socio-cultural attitudes of the English ethnic group. Based on the analysis of the hyper-concept under consideration and its components, which are "space" and "game", we can conclude that the spatial sense of English culture is associated primarily with ideas about the playing field, the playing field, not only in the sports and actual game sense. but also in a wider social and cultural context. Thus, linguistic analysis helps to reveal the essential characteristics, mental attitudes and behavioral clichés and stereotypes of the English nation, which seems important in research both of a linguistic nature itself and in humanitarian fields of knowledge, such as cultural studies and social philosophy.

Keywords: English ethnicity; English mentality; national character; concept; hyperconcept; game space (playing field); play/game