

0-780009

На правах рукописи

Гузун

БУДНИКОВА Галина Александровна

**ИГРАТЬ – ИГРА
КАК ФРАГМЕНТ РУССКОЙ
ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЫ МИРА
(НА ФОНЕ КОРЕЙСКОЙ)**

Специальность 10.02.01 – русский язык

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание учёной степени
кандидата филологических наук

Владивосток – 2009

Работа выполнена на кафедре современного русского языка Института русского языка и литературы ГОУ ВПО «Дальневосточный государственный университет» (г. Владивосток)

Научный руководитель: кандидат филологических наук, доцент
Рублева Ольга Львовна,
ГОУ ВПО «Дальневосточный
государственный университет»

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Ильинская Наталья Глебовна,
ГОУ ВПО «Камчатский государственный
университет»

кандидат филологических наук, доцент
Гулько Юлия Александровна,
ГОУ ВПО «Дальневосточный
государственный университет»

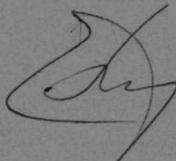
Ведущая организация: ГОУ ВПО «Новосибирский
государственный университет»

Защита состоится «17» ноября 2009 г., в 12³⁰ часов на заседании диссертационного совета ДМ 212.056.04 в Дальневосточном государственном университете по адресу: 690600, г. Владивосток, ул. Алеутская, 56, ауд. 422.

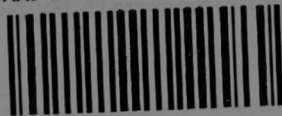
С диссертацией можно ознакомиться в Институте научной информации – фундаментальной библиотеке Дальневосточного университета по адресу: 690950, г. Владивосток

Автореферат разослан « » октября 2009

Учёный секретарь
диссертационного совета



НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА КГУ



0000530253

Первушина Е. А.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

ИГРА является объектом изучения всех наук, связанных с антропологией: философии, социологии, психологии, педагогики, культурологии, филологии и др. Каждая из них рассматривает ИГРУ со своих позиций, «лингвистическая наука обращается, прежде всего, к проблеме «дефиниции игровой семантики», что обусловлено спецификой понятия ИГРА и значений слов, его выражающих» [Арутюнова 2006].

По признанию А. Вежбицкой, «понятие ИГРА, несомненно, один из самых характерных и обсуждаемых в литературе примеров, приводимых в доказательство «размытости» человеческих понятий» [Вежбицкая 1996]. Как раз по причине «размытости» ИГРА не раз становилась объектом исследования отечественных и зарубежных учёных (Й. Хейзинга, Л. Витгенштейн, Н.Д. Арутюнова, А. Вежбицкая, А.Д. Кошелев, А.Д. Шмелёв и др.), каждый из которых предложил свою «дефиницию игровой семантики». Однако, на наш взгляд, ни одно из существующих определений ИГРЫ нельзя признать исчерпывающим, вне поля зрения исследователей оказывается то один, то другой аспект этого ёмкого понятия. Л.В. Щерба справедливо заметил, что каждое мало-мальски сложное в семантическом отношении слово заслуживает отдельной монографии, именно к разряду таких слов и принадлежит ИГРА.

Изучая слово как единицу языка, «всякий языковед...непременно становится исследователем той культуры, к продуктам которой принадлежит избранный им язык» [Винокур 1959], ибо каждый язык отражает определённый, принятый только в данном языковом коллективе способ восприятия и организации реальной действительности. По справедливому замечанию Ю.Д. Апресяна, «свойственный языку способ концептуализации действительности отчасти универсален, отчасти национально специфичен» [Апресян 1995]. Таким образом, при исследовании единицы какого-либо языка неизбежно встает вопрос о её национальной специфике. При этом следует понимать, что национальная специфика значения единицы какого-либо языка может быть выявлена только на фоне другого языка и является таковой лишь по отношению к данному конкретному языку [Стернин 2007]. В качестве «фона» нами выбран корейский язык.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью совершенствования методов описания лексических единиц в рамках изучения национальной картины мира. Исследование лексических единиц одного языка на фоне другого способствует пониманию особенностей менталитета, традиций, национально-культурных особенностей, свойственных представителям разных культур, а также позволяет выявить национально-специфические единицы в одном языке на фоне другого. Актуальность исследования продиктована и лингводидактическими задачами. Данные

лексические единицы входят в основной запас литературного языка, активно функционируют в разговорной речи, употребляются в письменных текстах. Однако их лексическая неоднозначность — с одной стороны, синтагматическая обусловленность — с другой, затрудняют их восприятие и употребление иностранными учащимися.

Научная новизна исследования заключается в том, что впервые осуществлено комплексное исследование лексем ИГРАТЬ — ИГРА посредством компонентного анализа с учётом парадигматических, синтагматических и деривационных связей. Впервые проведено исследование ИГРАТЬ — ИГРА на фоне корейских лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА — НОРИ)¹, выявлена национальная специфика указанных лексических единиц русского языка на фоне корейского. Впервые установлено, что национальная специфика лексических единиц одного языка на фоне другого может проявляться не только на уровне слова, семы и макрокомпонентов значения (денотативном и коннотативном) [А.И. Стернин], но и на уровне отдельного лексико-семантического варианта (ЛСВ), т.е. отдельной семемы многозначного слова, а также на уровне парадигматических, синтагматических и деривационных отношений исследуемых единиц.

Цель работы — функционально-семантическое исследование русских слов ИГРАТЬ — ИГРА на фоне корейских 놀다-놀이 (НОЛЬДА — НОРИ).

Данная цель предполагает решение следующих задач:

1) разработка теоретической базы исследования на основе анализа научной литературы по заявленной тематике;

2) уточнение методов описания лексических единиц;

3) апробация метода компонентного анализа как одного из основных методов изучения семантической структуры слова;

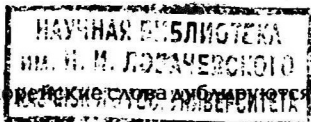
4) дифференциальная семантизация русских лексических единиц ИГРАТЬ — ИГРА на фоне корейских 놀다-놀이 (НОЛЬДА — НОРИ) с целью выявления национальной специфики русских лексем.

Объектом данного исследования являются русские лексемы ИГРАТЬ — ИГРА и корейские 놀다-놀이 (НОЛЬДА — НОРИ).

Предмет исследования — семантика и функционирование русских лексем ИГРАТЬ — ИГРА на фоне корейских 놀다-놀이 (НОЛЬДА-НОРИ).

Теоретической базой исследования послужили работы отечественных и зарубежных лингвистов в области лексикологии и лексической семантики (Ю.Д. Апресян, Н.Д. Арутюнова, В.В. Виноградов, И.М. Кобозева, Н.Г. Комлев, Л.П. Крысин, З.П. Попова, И.А. Стернин, Д.Н. Шмелёв и др.); лингвокультурологии и языковой картины мира (Ю.Д. Апресян, Н.Д. Арутюнова, Ш. Балли, В.В. Воробьёв, В.Г. Гак, В. Гумбольдт, В.Г. Колшанский, Е.С. Кубрякова, В.А. Маслова, Ю.С. Степанов, А.Д. Шмелёв и др.).

¹ Для удобства восприятия корейские слова добавлены кириллицей.



Материалом для исследования послужили данные этимологических, исторических, толковых словарей русского языка, словарей синонимов, антонимов, словаря сочетаемости слов русского языка, словообразовательного словаря русского языка, толковых словарей корейского языка, двуязычных (русско-корейских и корейско-русских) словарей, тексты художественной литературы, периодических изданий, материалы «Национального корпуса русского языка», а также факты употребления исследуемых единиц, извлечённые из различных блогов и форумов Интернета.

Теоретическая значимость работы обусловлена её актуальностью и новизной, возможным вкладом в теорию изучения семантической структуры слова, в частности, в разработку методики семантического описания лексики, выявления национальной специфики лексических единиц одного языка на фоне другого. Результаты проведенного исследования могут послужить вкладом в развитие таких научных направлений, как лексическая семантика, лингвокультурология, прагматика.

Практическая значимость работы заключается в том, что результаты исследования лексики русского языка на фоне корейского могут быть использованы в практике преподавания русского языка (либо корейского) как иностранного, способствовать развитию лексикографии, составлению двуязычных словарей. Методика анализа фактического материала может быть использована при разработке отдельных аспектов теории межкультурной коммуникации, лингвокультурологии.

Методы исследования. В диссертации используются: метод компонентного анализа, описательный метод, метод интроспекции (самонаблюдения); экспериментальные методы: анкетирование, интервьюирование, верификация.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Смысловая структура слов ИГРАТЬ – ИГРА в современном русском языке значительно сложнее, чем это представлено в толковых словарях, в то же время между лексико-семантическими вариантами существует эпидигматическая связь, объединяющая их в семантическое единство.

2. Семантическое развитие ИГРАТЬ – ИГРА в русском языке осуществлялось по следующим пяти направлениям: Семантика развлечения, Семантика состязания, Семантика звукового ряда, Семантика зрелищного ряда, Семантика движения, вокруг которых сгруппированы различные лексико-семантические варианты;

3. Ядро семантической структуры ИГРАТЬ – ИГРА составляет Семантика развлечения. Данное направление развития лексем ИГРАТЬ – ИГРА характеризуется:

- наиболее содержательной и разветвлённой системой значений;
- наличием семантических компонентов, интегрирующих Семантику развлечения с остальными направлениями семантического развития ИГРАТЬ – ИГРА.

4. Лингвокультурологический анализ, который позволяет выявить национальную специфику лексических единиц одного языка на фоне другого, показывает, что национальная специфика может проявляться на разных уровнях: семы, лексико-семантического варианта (семемы), слова (семантемы), на уровне макрокомпонентов значения (денотативном, коннотативном), а также на уровне парадигматических, синтагматических и деривационных связей.

5. Русские лексемы ИГРАТЬ – ИГРА содержат национально-специфические компоненты на фоне корейских лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ). Национальная специфика выражена лакунарностью отдельных сем и семем в корейском языке на фоне русского, а также особенностями парадигматических, синтагматических и деривационных отношений, в которые вступают лексемы ИГРАТЬ – ИГРА.

Апробация работы. Основные положения и результаты исследования докладывались на заседании кафедры современного русского языка ДВГУ (февраль 2009 г.). Работа обсуждалась на кафедре русского языка университета Кён Хи (Республика Корея). По теме диссертации опубликовано 6 работ. Результаты исследования частично отражены в учебном пособии по русскому языку как иностранному, адресованном корейским учащимся начального этапа обучения: 안지영 G.A. Budnikova «러시아어 첫걸음» – Soul: LingvaPLUS, 2007.

Структура работы. Данное диссертационное исследование состоит из Введения, двух глав, Заключения, Списка используемой литературы, Списка источников фактического материала и Приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность выбранной темы, её научная новизна, теоретическая и практическая значимость, определяются цель, задачи и методика работы, формулируются основные положения, выносимые на защиту.

В **Главе 1 «Теоретические основы семантических исследований»** рассматриваются основные проблемы, связанные с определением значения слова, его компонентов (1), методов исследования и описания лексических единиц (2), даётся обзор существующих в науке подходов к изучению языковой картины мира (3), к выявлению национальной специфики одного языка на фоне другого (4).

1) Общеизвестно, что слово является «не только названием предмета или предметов, но и выражением значения, а иногда и целой системы значений» [Виноградов 1977]. И в этой связи трудно не согласиться с О.Н. Селивёрстовой в том, что «при проведении семантического анализа необходимо, прежде всего, ответить на вопрос: что понимает исследователь под значением слова» [Селивёрстова 1975].

Были выдвинуты различные концепции значения слова, основные - субстанциональная (отражательная) и реляционная. Наибольшее развитие получила субстанциональная теория (Смирницкий 1955, Выготский 1956, Ахманова 1958, Шмелёв 1964, 2003, Кацнельсон 1965, Щерба 1974, Степанов 1976, Комлев 1969, 2003 и др.). В рамках данного подхода значение рассматривается как содержательная категория, которая связана с познавательной деятельностью человека (отражением действительности в человеческом сознании) и учитывает внутренние отношения между единицами системы языка — парадигматические, синтагматические и деривационные. В данной работе мы придерживаемся субстанциональной теории, которая наиболее полно и адекватно отвечает задачам нашего исследования.

Следует отметить, что в современной лингвистической науке значение слова понимается как совокупность определённых компонентов. При этом выделяется разное количество компонентов, которые по-разному же интерпретируются. Чаще всего в структуре значения выделяются *денотат*, *референт* и *сигнификат*, вопрос о соотношении которых также решается неоднозначно. В данной работе мы будем исходить из определений, данных Н.Ф. Алефиренко: «референт — конкретный объект именованного, денотат — класс однородных предметов, сигнификат — дифференциальные, наиболее существенные для данного класса предметов признаки, точнее, их совокупность» [Алефиренко 2005].

Спорным является и вопрос о коннотативном компоненте в структуре лексического значения слова. Так, в семасиологии до сих пор не решён вопрос, какие микрокомпоненты значения (семя) следует включать в понятие «коннотация». Кроме того, неоднозначно понимается природа оценочной семы. В своём исследовании мы придерживаемся точки зрения И.А. Стернина, согласно которой оценка может быть как коннотативной, так и денотативной.

В данной части исследования мы также рассматриваем вопрос презентации значения слова толковыми словарями. В.В. Виноградов считает, что трудности в разграничении и объединении разнородных предметно-смысловых отношений в структуре слова «дают себя знать в типичных для толковых словарей непрерывных смешениях значений и употреблений слова, в расплывчатости границ между значениями и оттенками значений слова, в постоянных разногласиях или разноречиях по вопросу о количестве значений слова и о правильности их определения» [Виноградов 1977]. Проблемы выявления и презентации семантической структуры слова объясняют тот факт, что «имеющиеся в словарях описания, как правило, неполны, неточны и не могут удовлетворить исследователя», которому, таким образом, «приходится самому проводить дополнительное семное описание лексических единиц» [Стернин 2007].

2) В основу данного исследования положен метод компонентного анализа – «последовательность процедур, которая, будучи применённой к словам языка, ставит в соответствие каждому слову определённым образом организованный набор семантических компонентов» [Кобозева 2007]. Для обозначения данного семантического компонента нами используется термин *сема* (им пользуются В.Г. Гак, А.А.Уфимцева, З.Д. Попова, И.А. Стернин, Л.В. Крысин и др.). В своём исследовании мы придерживаемся классификации сем, разработанной И.А. Стерниным: архисема, дифференциальные семы, интегральные семы; по степени яркости – яркие/слабые; по характеру конкретного содержания – постоянные/вероятностные (сильно вероятностные и слабо вероятностные).

3) Приступая к описанию лексической системы языка, «мы неизбежно подходим к вопросу о том, что же такое создаваемая самим языком *языковая картина мира*» [Шведова 1990]. Проблема языкового значения, таким образом, оказывается самым тесным образом связанной с проблемой языковой картины мира (ЯКМ), которой посвящены исследования В. Гумбольдта, Л. Вейсгербера, Э. Сепира, Б. Уорфа, Ю.Д. Апресяна, Н.Д. Арутюновой, В.Г. Гака, О.А.Корнилова, Е.С. Кубряковой, В.И. Постовалова, Ю.С. Степанова и др. Под языковой картиной мира мы, вслед за В.Г. Гаком, понимаем «отображение в формах языка устройства экстралингвистической действительности, что в свою очередь проявляется в объёме значений и внутренней форме языка» [Гак 2000].

4) По мнению Е.И. Зиновьевой и Е.Е. Юркова, перспективным направлением в лексической семантике является исследование русской локальной картины мира на фоне другой культуры. Наблюдения за различными национальными картинами мира неизбежно приводят к пониманию того, что «мир, который нам дан в нашем непосредственном опыте, оставаясь везде одним и тем же, постигается различным образом в различных языках» [Щерба 1974]. Специфическим постижением, видением мира как раз и объясняются «расхождения в языках и культурах» [А. Вежбицкая 2001], одно из них – отсутствие лексической единицы в одном языке на фоне другого (для обозначения данного явления нами используется термин Ю.С. Степанова *лакуна*). Лакунарность, по мнению З.Д. Поповой и И.А. Стернина, является «наиболее ярким проявлением национальной специфики» одного языка на фоне другого [Попова, Стернин 2007].

По И.А. Стернину, национальная специфика может быть выявлена на уровне слов, сем и макрокомпонентов значения (денотативном и коннотативном). Однако, по нашему мнению, национальная специфика одного языка на фоне другого может проявляться и на уровне отдельного ЛСВ многозначного слова, а также на уровне парадигматических, синтагматических и деривационных связей исследуемых единиц.

Итак, описание ИГРАТЬ – ИГРА как фрагмента русской языковой картины мира на фоне корейской нами проводилось в два этапа: а) описание

семантической структуры ИГРАТЬ – ИГРА в русской ЯКМ; б) выявление национально-специфических компонентов ИГРАТЬ – ИГРА на фоне корейских лексем 놀다–놀이 (НОЛЬДА – НОРИ). Отметим, что двуязычные словари ставят данные лексические единицы в отношения соответствия, однако подобное отождествление, на наш взгляд, не вполне корректно.

В Главе 2 «ИГРАТЬ–ИГРА как фрагмент русской языковой картины мира (на фоне корейской)» содержится анализ русских лексических единиц, рассматривается их национальная специфика на фоне корейских лексем 놀다–놀이 (НОЛЬДА – НОРИ).

Раздел 2.1. «Семантика ИГРАТЬ–ИГРА по данным словарей русского языка» посвящён анализу словарных дефиниций ИГРАТЬ – ИГРА 28-ми словарей русского языка (этимологических, исторических, толковых, фразеологических, словарей синонимов и антонимов), учтены данные словообразовательного словаря, а также словаря сочетаемости слов русского языка.

2.1.1. «Семантизация ИГРАТЬ–ИГРА толковыми словарями современного русского языка». В данной части диссертационного исследования рассматривается презентация лексем ИГРАТЬ – ИГРА толковыми словарями современного русского языка, по результатам исследования выделен 31 лексико-семантический вариант ИГРАТЬ – ИГРА (нумерация условна):

1. ИГРАТЬ: 'забавляться, развлекаться, тешиться'. *Играть (с) куклой, в прятки.*

ИГРА: 'забава, развлечение, потеха'. *Игра (с) куклой, в прятки.*

2. ИГРАТЬ: 'резвиться' (о животных, птицах, рыбах, насекомых). *Рыба играет. В небе играют бабочки.*

3. ИГРАТЬ: (образно) о явлениях природы: море, ветре и т.п. *Волны играют.*

4. ИГРАТЬ: 'проводить время в занятии, обусловленном совокупностью правил, приёмов, служащем для заполнения досуга, для развлечения, являющемся видом спорта'. *Играть в футбол.*

ИГРА: 'проведение времени в занятии, обусловленном совокупностью правил, приёмов, служащем для заполнения досуга, для развлечения, являющемся видом спорта'. *Игра в теннис.*

5. ИГРАТЬ: 'уметь играть'. *Ты играешь в теннис?*

6. ИГРАТЬ: 'участвовать в карточной или иной азартной игре с целью денежного выигрыша, делать денежные ставки'. *Играть в рулетку;*

ИГРА: 'участие в карточной или иной азартной игре с целью денежного выигрыша, денежные ставки'. *Игра в рулетку.*

7. ИГРАТЬ: 'делать ход в какой-л. игре'. *Играть ферзём.*

8. ИГРАТЬ: 'активно выступать, действовать в каком-н. моменте спортивной или карточной игры в свою очередь'. *После тебя играю я (СУ – разг.)*

ИГРА: 'очередь играть (чаще в карты)'. *Сейчас моя игра.*

9. ИГРАТЬ: 'обращаться с каким-л. предметом как с игрушкой: бесцельно вертеть, перебирать, двигать'. *Играть чайной ложечкой.*

10. ИГРАТЬ: 'поводить, двигать из стороны в сторону; вверх, вниз'. *Играть хвостом.*

11. ИГРАТЬ: 'относиться к кому-чему-л. легкомысленно, несерьёзно, распорядиться по своему произволу'. *Играть любовью.*

ИГРА: 'легкомысленное, несерьёзное отношение к кому-л., распоряджение по своему произволу'. *Игра любовью.*

12. ИГРАТЬ: 'обращаться с чем-л. легкомысленно, не предвидя последствий'. *Играть спичками.*

ИГРА: 'легкомысленное обращение с чем-л.'. *Игра спичками.*

13. ИГРАТЬ: 'легко, без видимых усилий действовать каким-л. инструментом'. *Играть топором.*

14. ИГРАТЬ: 'легко идти, двигаться (о самом инструменте)'. *Топор играет в руках.*

15. ИГРАТЬ: 'исполнять на музыкальном инструменте музыкальное произведение'. *Играть на скрипке; играть марш; играть Шопена.*

ИГРА: 'исполнение на музыкальном инструменте музыкального произведения'. *Игра на скрипке.*

16. ИГРАТЬ: 'уметь исполнять на музыкальном инструменте какое-л. музыкальное произведение': *Ты играешь на скрипке?*

17. ИГРАТЬ: 'звучать'. *Музыка играет.*

18. ИГРАТЬ: 'воздействовать на инстинкты, чувства другого человека для достижения намеченных целей'. *Играть на слабостях.*

ИГРА: 'воздействие на инстинкты, чувства другого человека для достижения намеченных целей'. *Игра на слабостях.*

19. ИГРАТЬ: 'участвовать в сценическом представлении; изображать кого-что на сцене, исполнять (роль, спектакль). *Играть в спектакле; играть Гамлета; играть Островского, играть «Грозу».*

ИГРА: 'участие в сценическом представлении; изображение кого-что на сцене, исполнение (роли, спектакля)'. *Игра Мочалова.*

20. ИГРАТЬ: 'заниматься какой-л. деятельностью несерьёзно, как забавой; притворяться занятым чем-л.'. *Играть в революцию.*

21. ИГРАТЬ: 'притворно выражать какое-л. чувство'. *Играть в великодушие.*

ИГРА: 'притворное выражение какого-л. чувства'. *Игра в великодушие.*

22. ИГРАТЬ: 'блестеть, сверкать, сиять; переливаться разными цветами; мерцать; ложиться неровными бликами; отражаться в чём-то'. *Луч солнца играет. Бриллиант играет.*

ИГРА: 'блеск, сверкание, сияние; разноцветные переливы; мерцание; неровные блики; отражение в чём-то'. *Игра света; игра драгоценных камней.*

23. ИГРАТЬ: то появляться, то исчезать (об улыбке)'. *Улыбка играет на лице.*

24. ИГРАТЬ: 'искриться, пениться (о винах, шипучих напитках)'. *Шампанское играет.*

ИГРА: 'движение пузырьков шампанского, вин, образование пены'. *Игра шампанского в бокале.*

25. ИГРАТЬ: 'изменять выражение лица, голоса и т.п., используя мимику'. *Игра бровями.*

ИГРА: 'выразительная изменчивость (лица, глаз, голоса)'. *Игра тонких губ.*

26. ИГРАТЬ: 'находиться в деятельном, возбуждённом состоянии. Об уме, воображении, чувстве и т.п.' *Фантазия играет.*

ИГРА: 'особо деятельное, возбуждённое состояние (ума воображения и т.п.)'. *Игра воображения.*

27. ИГРАТЬ: 'находить выражение, отражаться. О здоровье, молодости, силах и т.п.' *Здоровье молодости играло в каждой его жилке.*

28. ИГРА: 'о преднамеренном (обычно неблагоприятном) ряде действий, поступков и т.п.' *Политическая игра.*

29. ИГРА: 'создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений'. *Деловая игра.*

30. ИГРА: 'набор предметов, необходимый для той или иной игры'. *Коробка с военно-морской игрой.*

31. ИГРА (ИГРЫ): 'массовые соревнования по многим видам спорта'. *Олимпийские игры.*

Обратим внимание на тот факт, что у существительного ИГРА авторами всех словарей выделено меньшее (по сравнению с мотивирующим глаголом ИГРАТЬ) количество значений (см. 2, 3, 5, 7, 9, 10, 13, 14, 16, 20, 23), что, на наш взгляд, не всегда оправдано. Так, субстантиву «отказано» в возможности образно характеризовать движения различных стихий: воды, ветра и т.п. (зн. 3), однако примеры подобного употребления фиксируются в текстах (*Люби весенний ветер белый, его игру, его полёт* [З. Гиппиус. Весенний ветер]) либо моделируются (*Я люблю наблюдать за игрой морских волн*). Аналогично — зн. 20 (*играть в революцию*): «*Лимоновцы* ещё живы или их игра в революцию закончена? [АИФ № 40, 4.10.2006]; зн. 9 (*играть чайной ложечкой*): *Его раздражала её бессмысленная игра чайной ложечкой* и т.д. Нами установлено, что употребление существительного ИГРА потенциально возможно в зн. 2, 3, 5, 7, 9, 10, 13, 14, 16, 20, 23; невозможно в зн. 17 (*игра музыки*), в зн. 27 (*В каждой его жилке чувствовалась игра здоровья*). Следует заметить, что употребление субстантива в зн. 15 обусловлено синтагматически. Так, возможно: *Всех восхитила его игра на скрипке*, но невозможно: *Всех восхитила его игра Шопена* / *его игра сонаты*. Аналогично зн. 19: *Всех восхитила игра молодого актёра*, но: *Всех восхитила его игра Гамлета* / *его игра Шекспира*. Обратим

внимание, что в некоторых случаях невозможно употребление глагола (*деловая игра* и др., см. 28, 29, 30, 31). Отметим также, что ЛСВ, иллюстрируемые как *любовная игра*, *языковая игра*, *речевая игра* и др., не нашли отражения в словарных статьях ИГРАТЬ-ИГРА.

2.1.2. «Этимология и направления семантического развития ИГРАТЬ-ИГРА». На основании данных этимологических, исторических словарей, а также исследований В.Н. Топорова, И.И. Макеевой, Т.И. Вендиной, С.М. Толстой и др. определены направления семантического развития ИГРАТЬ-ИГРА в русском языке. Нами сделан вывод, что развитие семантики исследуемых лексических единиц осуществлялось не по четырём направлениям (как считает И.И. Макеева [Макеева 2006]), а по пяти: Семантика развлечения (*играть в куклы*), Семантика состязания (*играть в футбол*), Семантика звукового ряда (*играть на скрилке*), Семантика зрелищного ряда (*играть Гамлета*), Семантика движения (*море играет; ветер играет; шампанское играет; луч света играет*). Аргументы в пользу выделения пятого направления (Семантика движения) нами обнаружены в исторических словарях: СРЯ XI – XVII вв.: 'приходить в движение, покрываться волнами [о море]'. *Все...погибнем, ибо море не перестает играть дондеже из себя не вывержет мертвеца*; СРЯ XVIII в.: 'О лёгком ветре, колебании воздуха'. *Легкое перо, коим ветр играет*. Кроме того, Т.И. Вендина, исследуя русские говоры, приходит к выводу, что «игра в языковом сознании русского человека прочно соотносится с миром природы и является устойчивой метафорой движения»: играть — 'двигаться, смещаться' Карел.; 'бушевать' Арх., Ряз.: *Ветер играет, валяет, повивает и сверху и снизу бурлить, пениться [о воде]* Карел. // экспр. 'быстро двигаться, мелькать' Карел. [Вендина 2006]. Отметим ещё одно значение ИГРАТЬ, имеющее непосредственное отношение к исследуемому направлению: 'движение человеческого плода в утробе матери' [СДРЯ XI – XIV вв.; Толстая 2000]. Факты Словаря В.В. Даля свидетельствуют о дальнейшем развитии ИГРАТЬ – ИГРА Семантики движения в русском языке: 'брага играет, бродит, пенится'; 'столпы или сполохи играют, северное сияние подвижно разливается'; 'игра колёс в машине, ход, перебор, бег, движение'. Таким образом, нами сделан вывод, что метафорический образ «игра – движение» был достаточно развит в русском языке XI – IX вв., более того, представлен шире, чем в современном русском языке, о чём свидетельствует утрата таких значений, как 'движение плода в утробе матери', 'движение колёс в машине'.

Далее мы подробно остановились на вопросе, ответа на который не удалось найти ни в толковых словарях, ни в работах, посвящённых семантике ИГРАТЬ-ИГРА: в чём различие между играми-развлечениями и играми-состязаниями. Так, А.Д. Шмелёв первые определяет как «игра типа (плей)», а вторые — «типа (гейм)» [А.Д. Шмелёв 2006], не поясняя, однако, что стоит за каждым из этих типов. В результате исследования

мы пришли к выводу, что к категории игр-развлечений следует отнести те, правила либо условия которых не оговаривают момент их завершения, не предполагают выявления победителя, следовательно, для участников подобных игр важен не результат, а сам процесс игры. Это:

1) игры спонтанные (далее ИС), индивидуальные и коллективные, не обусловленные определёнными правилами, не подчинённые оговариваемым ранее условиям: *Годовалые крохи играют в кубики, карапуз, пыхтя, выстраивает «башню» из двух кубиков* [Е. Данилова. Играем в кубики];

2) игры коллективные, ведущиеся по условиям (далее ИУ), которые участники оговаривают заранее (*Девочки играют в дочки-матери / в школу / в больницу и т.п.*);

3) игры коллективные, обусловленные строгими правилами (далее ИП), но не имеющие целью – выявить победителя (*Дети играют в прятки / в догонялки / в жмурки и т.п.*).

Те же игры, которые ведутся до выявления победителя, то есть имеющие целью не только процесс, но и результат, нами отнесены к Семантике состязания: *играть в футбол, в карты, в вышибалы, в конгалы и т.п.* По нашим наблюдениям, в языке существуют и синтагматически обусловленные критерии дифференциации двух направлений: названия игр-состязаний характеризуются способностью сочетаться с дериватами *выиграть* и *проиграть*. Так, можно *выиграть/проиграть* в футбол, в преферанс, в лапту, в «Что? Где? Когда?» и т.п., но невозможно в чехарду, в ручеёк, в куклы, в школу и т.п. Кроме того, перфектным коррелятом для игр-состязаний является глагол *сыграть*, а для игр-развлечений дельмитатив *поиграть*.

Итак, семантическое развитие слов ИГРАТЬ – ИГРА, по нашему мнению, осуществлялось по пяти указанным направлениям. Доказательством тому, что мы имеем дело с многозначным словом («значения многозначных слов не являются отдельными самостоятельными словами на том основании, что между ними существует определённая связь, объединяющая их в семантическое единство» [Д.Н. Шмелёв 2008]), а не с омонимами, служат некие компоненты, интегральные семы, которые «цементируют» общее значение ИГРАТЬ – ИГРА. Данные семы нами выделены в процессе исследования.

Все ЛСВ ИГРАТЬ-ИГРА мы распределили по пяти направлениям «до семного анализа», руководствуясь фактами толковых словарей, наблюдениями других исследователей, а также собственной интуицией. По окончании этой части исследования, с учётом полученных результатов, были внесены коррективы.

В Разделе 2.2. «Семантика развлечения» рассмотрена семантическая структура лексем ИГРАТЬ – ИГРА Семантики развлечения (2.2.1.); выявлена национальная специфика русских лексических единиц на фоне корейских (2.2.2.).

2.2.1. «ИГРАТЬ–ИГРА Семантики развлечения». К Семантике развлечения нами отнесены ЛСВ ИГРАТЬ–ИГРА, иллюстрируемые как: *играть в догонялки, (с) куклой* - индекс ИГРАТЬ – ИГРА 1.1.; *Котята играют – ИГРАТЬ – ИГРА 1.2.1.*; *Рыба играет. Бабочки играют.* - ИГРАТЬ – ИГРА – 1.2.2.; *В Харькове четверо детей, играя с газовым баллончиком, получили ожоги глаз* [Новый регион-2, 31.01.06.] - ИГРАТЬ – ИГРА 1.3.; *Мальчишкой он увидел в цирке, как спортсмены играют гириями* [Петрозаводский университет, 7.03.03.] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.4.; *Руки ловкие у дочки, Серп играет, горсть полна* [А. Твардовский. Подрути] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.4.1.; *Анна шла, опустив голову и играя кистями башлыка* [Л. Толстой. Анна Каренина]; *Маякин снова погружался в свои расчёты, играя пальцами у себя перед лицом* [М. Горький. Фома Гордеев] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.5.1. – 1.5.4.; (о животных) *Есть тигр, играющий хвостом В огне парада* [В. Костромин. Корабельное дно]; *Лошадь играет ушами и встряхивает гривой* [А. Н. Толстой. Я лежу в траве]; *Конь копытами играет* [В. Русанов. Прощание гусара] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.6.1. – 1.6.3.; *Легкомысленная игра чужой любовью воспринимается как смертный грех* [Л. Кихней. Скрытая смысловая структура поэтических книг Ахматовой] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.7.; *любовная игра 1: В Японии любовная игра «Подушечный бой» является неотъемлемой частью интимной жизни супругов* [А. Липпиус. Игры для взрослых] – ИГРА 1.8.1.; *любовная игра 2: Подарок, преподнесённый ей, не был даром любви, а был привычным и отработанным ходом любовной игры* [В. Черемухина. Сизый дым прошлого] – ИГРА 1.8.2.; *Конечно, играли в любовь, без этого на даче нельзя* [А.Куприн. Одиночество] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.9.1.; *Он (мужчина) играет в безразличие, в индифферентность* [Н. Ладина. Игры, в которые мы играем с другими] – ИГРАТЬ – ИГРА 1.9.2.; *деловая игра* – ИГРА 1.10.; *речевая игра* – ИГРА 1.11.; *языковая игра* – ИГРА 1.12.

Нами выполнен компонентный анализ указанных ЛСВ, изучены их парадигматические, синтагматические и деривационные связи, выявлены семы, интегрирующие различные ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА в рамках Семантики развлечения.

Подробнее остановимся на ИГРАТЬ – ИГРА 1.1. как основном номинативном значении Семантики развлечения. ИГРАТЬ – ИГРА 1.1. находятся в парадигматических отношениях с лексемами *забавляться (забава), развлекаться (развлечение), резвиться (резвость), тешиться (потеха), шалить (шалость), проказничать (проказа)*. Глагол ИГРАТЬ 1.1. синтагматически связан: с существительными В.П. (объекта), Т.П. (объекта, совместного действия), П.П. и Р.П. (места) – *играть в жмурки, (с) куклой, с братом, во дворе, около реки*; с наречиями: *увлечённо, весело, тихо, шумно, резво, спокойно, гружно, осторожно, охотно, нехотя, неохотно, не-принуждённо, безмятежно, беззаботно, грубо, жестоко*. ИГРА 1.1. – с существительными: *название, правила, условия, участник, начало, про-*

должение, конец *игры*, увлечение *игрой*; интерес к *игре*; с глаголами: *придумать, затеять* (разг.), *продолжить, прекратить, возобновить игру; мешать игре; научить кого-л., обучить кого-л. ... какой-л. игре. Увлекаться, интересоваться... какой-л. игрой. В игру* (*вступить, включиться, принять кого-л...*); в *какую-л. игру* (*играть*). *За игрой* (*следить, наблюдать*). *К игре* (*присоединиться...*). *От игры* (*оторвать кого-л., отвлечь кого-л.*). *Игра [не] нравится кому-л., нагоела кому-л.; с прилагательными: весёлая, хорошая, плохая, новая, старая, шумная, тихая, любимая, популярная, подвижная, детская, забавная, потешная, резвая, интересная, неинтересная, скучная, увлекательная, развивающая, познавательная, жестокая, странная.* ИГРАТЬ – ИГРА 1.1. деривационно связаны с: *играть* (“то же, что играть в 1 зн.” МАС), *игрывать* (“многократ. к играть в 1 зн.” МАС), *играние* (“игра, забава, развлечение” СРЯ XI – XVII вв.), *игривый* (“любящий резвиться, играть” МАС), *игрище* (“собрание молодёжи для игр” МАС), *игрушка, игрушечка* (“вещь, служащая для игры” МАС), *игрушечник* (“мастер, делающий игрушки” МАС); *игрушечный* (“сделанный, предназначенный для игры, ненастоящий” МАС), *игровой* (“относящийся к игре в 1 зн.” МАС), *игротека* (“собрание детских игр для выдачи их во временное пользование” МАС), *игрун, игрунья* (“разг., тот, кто любит играть – о детях, животных” МАС), *поиграть* (“играть некоторое время” МАС), *проиграть* (“провести какое-л. время, играя” МАС); *разыгаться* (“начав играть, увлечься игрой” МАС), *заиграться* (“увлекшись игрой, забыть о времени” МАС).

ИГРАТЬ – ИГРА 1.1., по нашему мнению, можно представить в виде набора следующих сем:

а) проводить время; б1) в ИП; б2) в ИУ; б3) в ИС; в) ожидая получить удовольствие; д) имеет значение процесс; е) погружаться в конвенциональное пространство; ф) имитировать, подражать, изображать (об ИУ); г) состязаться (об ИП); h) несерьёзно относиться к происходящему; i) сильно вероятно: использовать игрушки (игровой материал); j) слабо вероятно: быть аномальным.

Прокомментируем отдельные компоненты:

- Сема «погружаться в конвенциональное пространство» обусловлена тем, что «игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь» [Хейзинга 1997]; *То не игра, что взаправду пошла* - русская пословица (СД). Участники игры по взаимному договору погружаются в «ненастоящий», ирреальный мир, назовём его, вслед за А.Д. Кошелевым, *конвенциональным пространством* [Кошелев 2006]. В то же время отметим, что факт нахождения в этом пространстве играющими вполне осознаётся. Напомним, что в детских играх существует способ временного выхода из данного пространства, специальные речения - «формулы», «создающие вербальные ритуалы» [Толстая 1994]: *мне чурики, чур-чур* и т.п., являющиеся своеобразной границей между игрой и не игрой.

- Признаем, что в некоторых играх-развлечениях присутствует элемент состязания, он явно просматривается в ИП: *игра в догонялки* (участники как будто состязаются в беге — кто быстрее), *в пятнашки*, *в жмурки* (кто ловчее) и др. На данном основании в компонентный состав нами включена сема «состязаться (об ИП)».

- ИУ, по нашему мнению, основаны на подражании, имитации. Так, *играя в школу*, *в больницу* и пр., дети изображают учителя/ученика, врача/пациента и т.п. Наличие в ИУ имитации, подражания, исполнения роли кого-либо позволяет, на наш взгляд, включить в компонентный состав сему «имитировать, подражать, изображать (об ИУ)».

- Едва ли не обязательным атрибутом ИГРЫ 1.1. является *игрушка*: невозможно играть в куклы без куклы, в кубики без кубиков и т.п. В то же время следует признать, что далеко не все ИГРЫ 1.1. основаны на использовании игрушек, они не требуются при *игре в прятки*, *в догонялки* и др., что позволяет признать сему «использовать игрушки» вероятностной, по нашему мнению, сильно вероятностной.

- Сема «быть аномальным» добавлена в компонентный состав ИГРАТЬ — ИГРА 1.1. по результатам исследования всех ЛСВ ИГРАТЬ — ИГРА Семантики развлечения. Уточним, что под аномалией нами, вслед за Н.Д. Арутюновой, понимается все, что «выходит за рамки порядка», согласимся и с тем, что аномалия «заставляет думать (творить мысль)» [Арутюнова 1998]. Результатом «творчества» стало употребление ИГРАТЬ — ИГРА для обозначения отдельных нетипичных явлений. Так, в ИГРАТЬ — ИГРА 1.5. (*Тарас играл чайной ложкой* [М. Горький. Фома Гордеев]) нарушение порядка очевидно: объект (чайная ложечка) используется не по прямому своему назначению. Ср.: совершать круговые движения чайной ложечкой в стакане чая — *мешать*, *размешивать* (сахар); те же круговые движения той же ложечкой, но в воздухе — *играть*. ИГРАТЬ — ИГРА 1.2.2.: *Поведение лосося во время миграций и нереста меняется: в начале подъема он интенсивно играет, высоко выпрыгивая из воды* [Рыболовный сайт. г. Выкса] - такое «поведение» рыбы, по мнению наблюдателя, не является типичным, т.е. выходит за рамки порядка; ИГРАТЬ — ИГРА 1.4.: *играть гирями* - действовать, по мнению наблюдателя, аномально легко и др. Неоднократно фиксируемая сема «быть аномальным» позволяет предположить потенциальное наличие данного компонента в основном значении, (ИГРАТЬ — ИГРА 1.1.). Обратимся к текстам: *Она* (большая аутизмом девочка) *очень странно играет с игрушками — просто бросает их за спину. Странная игра* (т.е. нетипичная, не соответствующая сложившемуся стереотипу) также выходит за рамки порядка. Возможная странность, аномальность игры подмечена русским народом и нашла выражение во фразеологизме *игра природы*, толкуемом В. Далеком как: «уклонения ея (природы) в произведениях своих от обычного, общего». ИГРАТЬ в значении 'иметь уклонения' зафиксировано и на более ранних этапах раз-

вития русского языка: ИГРАТЬ – 'страдать кликушеством' (СРЯ XI – XVII вв.); ИГРА – 'отклонение от обычного в природе, в растительном или животном мире, что-то необычное, удивительное' (СРЯ XVIII в.). Исходя из данных наблюдений, мы включили сему «быть аномальным» в состав ИГРАТЬ – ИГРА 1.1., но в качестве слабо вероятностной.

В результате компонентного анализа удалось выявить семы, интегрирующие различные ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА в рамках Семантики развлечения. Семы «проводить время в ИС», «ожидая получить удовольствие», «имеет значение процесс» получили реализацию в ИГРАТЬ – ИГРА 1.3. (*играть спичками*), ИГРА 1.8.1. (*любовная игра 1*). Сема «относиться несерьёзно» реализована в ИГРАТЬ – ИГРА 1.7. (*Зачем же вы играли мною?* [И.Тургенев. Первая любовь]); ИГРАТЬ – ИГРА 1.9.1. (*Есть такие любители опасных приключений. Наша борьба для них – не кровное дело, они играют в революцию* [Н. Островский. Рождённые бурей]). Сема «использовать игрушки» получила развитие по двум направлениям:

а) «использовать в качестве игрушки» ИГРАТЬ-ИГРА 1.3. (*играть спичками*);

б) «манипулировать как игрушкой» по признакам:

- «легко»: ИГРАТЬ – ИГРА 1.4. (*Выполняя упражнения с гирями, Сергей просто играет ими, они легко ему подчиняются* [Петрозаводский университет, 7.03.03]); 1.4.1. (*По-прежнему звенел и играл в руках Ипполита Сигоровича молоток* [М. Шолохов. Поднятая целина]).

- «небрежно»: ИГРАТЬ – ИГРА 1.7. (*Озорная девчонка беспечно играет чужими судьбами* [О. Егошина. Рецензия на спектакль «Питер Пен»]).

- «произвольно»: ИГРАТЬ – ИГРА 1.5.1. (*Комаров продолжал говорить, играя карандашом* [Г. Адамов. Изгнание владыки]); 1.5.2. (*Маякин снова погружался в свои расчёты, играя пальцами у себя перед лицом* [М. Горький. Фома Гордеев: 205]); 1.5.3. (*Мой малыш тоже играет с игрушками, но намного интересней ему играть моими руками* [Форум Русская Италия]); 1.5.4. (*Она играет с волосами Своими нежными перстами* [В. Петрушенко]); 1.6.1. (*Так иногда лукавый кот...Свернётся в ком, хвостом играет* [А.Пушкин. Граф Нулин]); 1.6.2. (*Конь копытами играет* [В. Русанов. Прощание гусара]); 1.6.3. (*Лошадь играет ушами и встряхивает гривой* [А. Н. Толстой Я лежу в траве]); ИГРА 1.8.2. (*любовная игра 2*).

Сема «быть аномальным» реализована, по нашему мнению, в ИГРАТЬ – ИГРА 1.2.2. (*рыба играет*); 1.4. (*играть гирями*); 1.4.1. (*серп играет в руках*); 1.5.1. (*играть веером*); 1.7. (*играть людьми*); 1.9.1. (*играть в семью*); 1.9.2. (*играть в великодушие*); 1.12. (*языковая игра*). Сема «имитировать, изображать, подражать» получила развитие в ИГРАТЬ – ИГРА 1.9.1. (*Вчера власти играли в коммунизм, сегодня играют в демократию* [В. Истарков. Что делать?]); 1.9.2. (*Можно играть в смирение, будучи гордецом* [Форум Северный благовест]); ИГРА 1.10. (*деловая игра*); ИГРА 1.11. (*речевая игра*). Сема «погружаться в конвенциональное пространство»

реализована в ИГРАТЬ – ИГРА 1.3. (*играть спичками*); ИГРА 1.8.1. (*любовная игра 1*); ИГРА 1.11. (*деловая игра*).

2.2.2. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики развлечения на фоне корейского языка». При исследовании ИГРАТЬ – ИГРА на фоне 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) Семантики развлечения удалось установить, что русские лексемы характеризуются развитием большего количества ЛСВ – 21, 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) - 4. Установлено, что тождественны по лексическому наполнению: ИГРАТЬ – ИГРА 1.1. и 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) 1.1. (*Дети играют в прятки/ в школу и т.п.*); ИГРАТЬ – ИГРА 1.2.1 и 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) 1.3. (*Во дворе играют котят*). Близки по семантике ИГРАТЬ – ИГРА 1.7. (а именно: а) манипулировать; б1) кем-л.; б2) чувствами кого-л.; с) с целью получения власти над кем-л.: *Она играет мной; Она играет его чувствами*) и 놀다-놀이(НОЛЬДА – НОРИ) 1.4. Однако следует отметить отсутствие компонента «чувствами кого-л.» в семантике корейских лексем.

Таким образом, национальная специфика ИГРАТЬ – ИГРА на фоне 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) Семантики развлечения проявляется лакунарностью в корейском языке на фоне русского:

а) семы «(манипулировать) чувствами кого-л.» - ИГРАТЬ – ИГРА 1.7.

б) лексико-семантических вариантов: ИГРАТЬ – ИГРА 1.4. (*играть топором*), 1.4.1 (*топор играет в руках*); ИГРАТЬ – ИГРА 1.5.1 – 1.5.4 (*играть чайной ложечкой, пальцами, волосами*), 1.6.1-1.6.3 (*играть хвостом, ушами, копытами*); ИГРА 1.8.1- 1.8.2 (*любовная игра 1,2*), ИГРАТЬ – ИГРА 1.9.1. (*играть в демократию*), ИГРАТЬ – ИГРА 1.9.2. (*играть в великодушие*); ИГРА 1.10. (*деловая игра*), ИГРА 1.11. (*речевая игра*) ИГРА 1.12. (*языковая игра*);

Национальная специфика ИГРАТЬ – ИГРА на фоне 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) проявляется на уровне синтагматических и деривационных отношений. Более широким кругом синтагматических связей характеризуются ИГРАТЬ 1.1. на фоне 놀다 (НОЛЬДА) 1.1., отметим, что совпадающих единиц – 5; ИГРА 1.1. на фоне 놀이 (НОРИ) 1.1. (4 ед.); ИГРАТЬ 1.2.1. на фоне 놀다 (НОЛЬДА) 1.3. (2 ед.); ИГРА 1.2.1. на фоне 놀이(НОРИ) 1.3. (2 ед.); ИГРАТЬ 1.7. на фоне 놀다 (НОЛЬДА) 1.4. (1 ед.).

ИГРАТЬ-ИГРА 1.1. отмечены более широкими деривационными связями на фоне 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ) 1.1. Отметим также, что *игровая комната* и 놀이방 (НОРИБАН – игровая комната) различаются по денотату – так в Корее называют ясли для самых маленьких детей.

Раздел 2.3. «Семантика состязания»

2.3.1. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики состязания». К данному направлению нами отнесены ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА, иллюстрируемые как *играть в футбол, в карты* и т.п. – ИГРАТЬ – ИГРА 2.1; *Он хорошо играет в теннис* – ИГРАТЬ-ИГРА 2.2.; *играть в рулетку* – ИГРАТЬ – ИГРА 2.3.; *политическая игра* – ИГРАТЬ – ИГРА 2.4.; *настольная игра «Монополия»* – ИГРА 2.5; *играть ладью* – ИГРАТЬ – ИГРА 2.6.

Играми-соревнованиями, по нашему мнению, следует признать: спортивные (футбол, теннис и т.п.); национальные (те из них, которые ведутся до/с целью выявления победителя: лапта, коңдалы и т.п.), карточные (покер, преферанс и т.п.); бильярд; игры, проводимые на доске или листе бумаги (шахматы, шашки, настольные игры и др.); игры с камнями, костями, фишками, монетами, спичками (игры в кости, в пристенок² и т.п.); игры в рулетку³; в тотализатор⁴; игры интеллектуальные («Своя игра», «Что? Где? Когда?» и т.п.); компьютерные (те, которые ведутся до/с целью выявления победителя).

Следует уточнить, что к ИГРАТЬ – ИГРА 2.1. нами отнесены игры незарядные, а к ИГРАТЬ – ИГРА 2.3. - зарядные. В последних "выигрыш зависит только от случайности, от удачи, а не от умения игроков" (МАС); игры в кости, в рулетку, в тотализатор. К зарядным принадлежат и некоторые карточные игры, те, которые основаны на угадывании карт, например, игра в «Штос», описанная А.С. Пушкиным в «Пиковой даме».

При исследовании основного ЛСВ Семантики соревнования (ИГРАТЬ – ИГРА 2.1.), прежде всего, необходимо было выявить дифференциальные признаки, по которым следовало бы различать соревнование-игру (ИГРА 2.1) и соревнование – не игру, иными словами, ответить на вопрос: почему соревнования по футболу, теннису и т.п. называют ИГРОЙ, а соревнования по плаванию, легкой атлетике и т.п. – нет? Почему карточные, интеллектуальные соревнования - ИГРЫ? В результате исследования мы пришли к выводу, что ИГРА 2.1. характеризуется совокупностью следующих компонентов:

а) соревнование; б) в пределах одного, ограниченного пространства; в) при одновременном присутствии соперников; с1) реальных; с2) мнимых; д) при погружении в конвенциональное пространство; е) сильно вероятно: с использованием игрового материала; ф) при очередном и попеременном взаимодействии соперников; г) имеет стратегию и тактику; h1) проводится с целью выявления победителя; h2) сильно вероятно: с целью получения награды (в любом виде); и) ведётся по строгим правилам, которые определяют: i1) момент окончания соревнования; i2) принцип выявления победителя; j1) является способом проведения досуга; j2) является профессиональной деятельностью.

² При игре в пристенок один ударял своей монетой о стену, и она падала на землю, затем это же делали другие, стараясь, чтобы их монета легла как можно ближе к предыдущей. Тот, чья монета ложилась до предыдущей на расстояние между средним и большим пальцем, выигрывал ее и получал право на внеочередной удар о стену [В. Макаров. Сын чекиста].

³ Специальное устройство для азартной игры (вращающийся круг с пронумерованными гнездами, делениями, в одно из которых должен попасть шарик, катящийся по кругу), а также сама эта игра' (МАС).

⁴ Игра на деньги на бегах и скачках' (МАС).

Отдельного комментария требует вопрос о сопернике. Нами сделан вывод, что не всегда таковым является реально существующий человек (группа людей). С развитием компьютерных технологий стали возможны игры и с т.н. виртуальным (т.е. мнимым) соперником. С мнимым соперником, на наш взгляд, ведётся состязание и при игре «с самим собой»: *На скамейке сидит дяженька и сам с собой играет в шахматы* [В. Драгунский. Шляпа гроссмейстера]. На данном основании в компонентный состав ИГРАТЬ-ИГРА 2.1. нами включены семы «с реальным (соперником)», «с мнимым (соперником)».

В результате компонентного анализа нами выявлены семы, интегрирующие различные ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА в рамках Семантики состязания. Так, семы «состязаться», «действовать по строгим правилам», «с целью выявления победителя», «с целью получения награды», «быть способом проведения досуга», «быть профессиональной деятельностью» интегрируют ИГРАТЬ – ИГРА 2.1. и ИГРАТЬ-ИГРА 2.3. (*азартные игры*). Семы «состязаться», «иметь стратегию и тактику» и «действовать с целью получения награды» интегрируют ИГРА 2.1. и ИГРА 2.4. (*политические игры*). На основе метонимического переноса, на наш взгляд, произошло развитие ИГРАТЬ 2.2. (*Ты играешь в теннис?*), ИГРА 2.5 (*настольная игра*) и ИГРАТЬ – ИГРА 2.6. (*играть ладью*).

2.3.2. «ИГРАТЬ-ИГРА Семантики состязания на фоне корейского языка». Отметим, что субстантив в корейском языке представлен двумя лексическими единицами: 1. 놀이 (НОРИ) – игры, ведущиеся не ради денежного либо имущественного выигрыша, т.е. некорыстные; 2. 놀음 (НОРЫМ) – игры корыстные (включая азартные). Игры неазартные нами рассматриваются в рамках 놀다-놀이/놀음 (НОЛЬДА –НОРИ/НОРЫМ) 2.1., азартные – 놀다-놀음 (НОЛЬДА –НОРЫМ) 2.2.

В результате исследования нами сделан вывод, что семантическое развитие ИГРАТЬ – ИГРА Семантики состязания отмечено большим количеством ЛСВ - 6; 놀다-놀이/놀음 (НОЛЬДА –НОРИ/НОРЫМ) – 3. Следует отметить также, что 놀다-놀이/놀음 (НОЛЬДА –НОРИ/НОРЫМ) исследуемой семантики представлены узким кругом игр: игры на листе бумаги, в кости и карточные. В сочетании с названиями остальных игр (спортивных, интеллектуальных, компьютерных, в бильярд, в рулетку, в тотализатор и пр.) употребляются другие лексические единицы. Этим обстоятельством обусловлено наличие в компонентном составе корейских лексических единиц ограничений: «об играх на листе бумаги и карточных» – 놀다-놀이/놀음 (НОЛЬДА –НОРИ/НОРЫМ) 2.1.; «об играх в кости и карточных» – 놀다-놀음 (НОЛЬДА –НОРЫМ) 2.2. Невозможностью употребления 놀다 (НОЛЬДА) 2.1., 2.2. в сочетании с названиями компьютерных игр, игр в рулетку, в тотализатор и т.п. обусловлена лакунарность семы «с мнимым соперником» в корейском языке на фоне русского.

Национальная специфика ИГРАТЬ – ИГРА Семантики состязания проявляется также лакунарностью в семантике 놀다-놀음 (НОЛЬДА – НОРИ) следующих ЛСВ: ИГРАТЬ 2.2. (*Ты играешь в шахматы?*), ИГРА 2.5. (*настольная игра*); ИГРАТЬ – ИГРА 2.6. (*играть конём*).

Кроме того, русские лексемы отмечены более широкими синтагматическими, парадигматическими и деривационными связями. Парадигматически ИГРАТЬ – ИГРА 2.1. связаны с лексемами *состязаться* (*состязание*), *соревноваться* (*соревнование*), *бороться* (*борьба*), *противоборствовать* (*противоборство*), *соперничать* (*соперничество*), в то время как корейский глагол 놀다(НОЛЬДА) 2.1. отмечен лишь связью с 하다(ХАДА – делать). Более широким кругом синтагматических связей характеризуются ИГРАТЬ 2.1. на фоне 놀다 (НОЛЬДА) 2.1., отметим, что совпадающих единиц – 3; ИГРА 2.1. на фоне 놀이/놀음 (НОРИ/НОРЫМ) 2.1. (3 ед.); ИГРАТЬ 2.3. на фоне 놀다(НОЛЬДА) 2.2. (2 ед.); ИГРА 2.3. на фоне 놀음(НОРЫМ) 2.2. (совпадающих единиц не выявлено); ИГРА 2.4. на фоне 놀음 (НОРЫМ) 2.3. (совпадающих единиц не выявлено). Кроме того, установлено, что русская лексема *игрок* (ИГРАТЬ – ИГРА 2.3.) более гиперонимична на фоне корейской лексемы 놀음(НОРЫМКУН – ‘участвующий в игре ради денежного выигрыша’).

Раздел 2.4. «Семантика звукового ряда»

2.4.1. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики звукового ряда». К данному направлению нами отнесены ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА, иллюстрируемые как: *Прекрасная дева на люثне играла* [К. Бальмонт. Песня араба]; *Вера играла второй акт «Фауста»* [А. Куприн. Впотьмах] – ИГРАТЬ – ИГРА 3.1.; *А ещё высшее должностное лицо играет на нескольких музыкальных инструментах* [Москвичка, 3.03. 06] – ИГРАТЬ – ИГРА 3.2.; *Тихо музыка играла* [Ю. Мориц. На стоянке]; *В комнатах моих играл патефон* [М. Булгаков. Мастер и Маргарита] – ИГРАТЬ 3.3.1- 3.3.2.; «Сплин» *сыграет новые песни* [афиша] – ИГРАТЬ 3.4.; *Надо ведь всегда играть на благородных страстях человека* [Н. Лесков. Смех и горе] – ИГРАТЬ – ИГРА 3.5.

Отметим, что словосочетание *играть песни*, выведенное авторами толковых словарей за рамки литературного языка (дано с пометой «обл.» в СУ и БАС; «нар. – разг.» в БТС), широко употребляется в современном русском языке: «*Крематорий* *сыграет лучшие песни в родном институте Армена Григоряна*»; «*Сплин* *сыграет новые песни*» (надписи на афишах). Вместе с тем нетрудно заметить, что сочетание *играть песни* употребляется лишь по отношению к тем исполнителям, кто сопровождает свое пение игрой на музыкальном инструменте (музыкальных инструментах), т.е. аккомпанирует себе. А потому невозможно: *Лев Лещенко сыграет лучшие песни*, *Алла Пугачёва сыграет новые песни* (упомянутые звёзды российской эстрады не поют под собственный аккомпанемент). Но естественно звучит: *Сергей Никитин сыграет свои новые песни* (С. Никитин – известный бард, автор-исполнитель). Подтверждение

сказанному находим и в поэтических строках: *Сырай же песню, барг, сырай, прогнать хочю тоску из дома* [В. Гамов. Бард].

Проведённый компонентный анализ позволил выявить семный состав ИГРАТЬ – ИГРА Семантики звукового ряда. Так, основное значение (ИГРАТЬ – ИГРА 3.1.) состоит, по нашему мнению, из следующих компонентов: а) манипулируя (а1-а8); б) музыкальным инструментом; в) исполнять мелодию. Собранный фактический материал позволяет сделать вывод, что сема «манипулировать» включает: а1) перебирать струны, клавиши, кнопки (о струнных, клавишных, язычковых инструментах); а2) бегать пальцами по клавишам, кнопкам (о клавишных, язычковых); а3) щипать струны (о струнных); а4) ударять, бить по клавишам, струнам, в барабан (о клавишных, струнных, ударных); а5) барабанить (об ударных); а6) дуть в трубу, выдувать мелодию (о духовых); а7) растягивать меха (о язычковых); а8) водить смычком (о смычковых).

Нами установлена взаимосвязь ЛСВ Семантики звукового ряда. Так, на основе метонимического переноса, по нашему мнению, произошло развитие ИГРАТЬ-ИГРА 3.2. (*Ты играешь на гитаре?*), ИГРАТЬ 3.3.1. (*музыка играет*), ИГРАТЬ 3.3.2. (*радио играет*); ИГРАТЬ 3.4. (*играть песни*). А в основе ИГРАТЬ-ИГРА 3.5. (*играть на слабостях*) лежит метафорический перенос. Отметим, что сема «манипулировать» интегрирует ИГРАТЬ-ИГРА 3.1. и 3.5. (*играть на слабостях*).

2.4.2. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики звукового ряда на фоне корейского языка». На основании данных этимологических и толковых словарей корейского языка нами сделан вывод о деактуализации Семантики звукового ряда в процессе семантического развития лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ), отметим, что в современном корейском языке в данном значении употребляются другие лексемы. Таким образом, ИГРАТЬ – ИГРА 3.1. – 3.5. следует признать национально – специфическими единицами на фоне корейских лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ).

Раздел 2.5. «Семантика зрелищного ряда»

2.5.1. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики зрелищного ряда». К данному направлению семантического развития ИГРАТЬ – ИГРА нами отнесены ЛСВ, иллюстрируемые как: *Она (Лидочка) должна была играть Офелию* [А. Куприн. К славе] – ИГРАТЬ – ИГРА 4.1.; *Американцы играют в Москве Чехова на английском* [Коммерсантъ, 23.11.05.] – ИГРАТЬ – ИГРА 4.2.; *В. Этуш и М. Ульянов охотно играли в телевизионных постановках*. [О. Кознова. Что вспомнилось, то и записалось...] – ИГРАТЬ – ИГРА 4.3.; *Но вот уже 47 лет Александр Збруев играет [работает – Г.Б.] в театре Ленком* [И. Корнеева. Небольшая перемена] – ИГРАТЬ – ИГРА 4.4. Отметим, что последний ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА не выделяется толковыми словарями.

Проведённый компонентный анализ позволил выявить семный состав ИГРАТЬ – ИГРА Семантики зрелищного ряда. Так, основное значение (ИГРАТЬ – ИГРА 4.1.) состоит, по нашему мнению, из следующих компонентов:

а) изображать; б) того /то, кем /чем на самом деле не являться: б1) человека; б2) мифический, фантастический образ; б3) представителей флоры и фауны; б4) неодушевлённый предмет; с1) в театре; с2) в кино; с3) на телевидении; д) согласно замыслу; д1) автора; д2) режиссёра; е) импровизировать.

Нами установлена взаимосвязь различных ЛСВ ИГРАТЬ – ИГРА Семантики зрелищного ряда. Так, на основе метонимического переноса, по нашему мнению, произошло развитие ИГРАТЬ 4.2. (*играть* [давать] *спектакль*), 4.3. (*играть* [участвовать] в *спектакле*), 4.4. (*играть* [работать] в *театре*).

2.5.2. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики зрелищного ряда на фоне корейского языка». Данные этимологических и толковых словарей корейского языка позволяют сделать вывод о деактуализации Семантики зрелищного ряда как одного из направлений семантического развития 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ), в данном значении в современном корейском языке употребляются другие лексемы. Таким образом, ИГРАТЬ – ИГРА 4.1. – 4.4. следует признать национально – специфическими единицами на фоне корейских лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ).

Раздел 2.6. «Семантика движения»

2.6.1. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики движения». Данные толковых словарей, собранный языковой материал позволяют сделать вывод о том, что лексемы ИГРАТЬ – ИГРА Семантики движения образно описывают:

-**движение ветра:** *Ветер гулял над землею, в меру шумел и играл, всё шевеля и ничего не тревожа* [И. Тургенев. Первая любовь]. Здесь же: *Играет ночью вьюга* [М. Байрак. Музыкант играет Баха], ибо *вьюга* не что иное, как 'сильный ветер со снегом' (МАС) – ИГРАТЬ – ИГРА 5.1.

-**движение воды:** *Играют волны, ветер свищет* [М. Лермонтов. Парус]; *Река продолжала играть и даже разыгралась совсем не на шутку*. [В. Короленко. Река играет] – ИГРАТЬ – ИГРА 5.2.

-**движение шипучих напитков:** *Вскипая пузырьками, играет, пенится вино* [К. Буровик. АИФ № 12, 2000] - ИГРАТЬ – ИГРА 5.3.;

-**движение света:** *Лучи заката играли на серебре хоругвей* [В. Короленко. За иконой]; *Они (бриллианты) горят, грожат, играют, переливаются, смеются тысячами неуловимых, сияющих, лукавых улыбок* [А. Куприн. Брильянты] – ИГРАТЬ – ИГРА 5.4.; *Здоровый румянец играл на его (Янкеля) щеках* [Н. Гоголь. Тарас Бульба] – ИГРАТЬ – ИГРА 5.5.

Проведённый компонентный анализ позволил выявить семный состав ИГРАТЬ – ИГРА в каждом случае. Следует отметить, что каждый из компонентов постулирует движение в любом его проявлении, что, прежде всего, выражено ядерными семами: «совершать движения»; «воздействовать на объекты»; «разливаться»; «закисать»; «вскипать пузырьками»; «излучаться»; «отражаться»; «то появляться, то исчезать».

В результате компонентного анализа нами выявлены семы, интегрирующие различные ЛСВ Семантики движения. Отметим наибольшую семантическую близость между ИГРАТЬ – ИГРА 5.1. (*ветер играет ли-*

своей) и 5.2.2. (*волны играют лодкой*), которая обусловлена как конструктивно (сочетанием с творительным падежом объекта), так и семантически (наличием общих компонентов: *кружить, поднимать, опускать, переворачивать*). Сема «сиять, блестеть, сверкать» указывает на изменение цветового выражения и интегрирует ИГРАТЬ – ИГРА 5.4.1. (*солнце играет*), 5.4.2. (*бриллиант играет*), 5.5.2. (*румянец играет*). Сема «сопровождаться звуком» интегрирует ИГРАТЬ – ИГРА 5.1. (*ветер играет*), 5.2.1. (*море играет*), 5.2.2. (*море играет лодкой*).

Отметим также эксплицитно выраженную ассоциативную связь ИГРАТЬ – ИГРА Семантики движения и Семантики развлечения: *Весенний ветер ... играет в догонялки с воробьями* [Р. Ясюкевич. Паук и крылья]; *В чехарду играют волны* [В. Валунский. Путь на море]; а также Семантики движения и Семантики звукового ряда: *Пальцами веток на струнах гудят ветер играет* [Т. Марюха. Осенняя мелодия].

2.6.2. «ИГРАТЬ – ИГРА Семантики движения на фоне корейского языка». При исследовании русских лексем ИГРАТЬ – ИГРА на фоне корейской 놀다 (НОЛЬДА)⁵ Семантики движения выявлено, что, несмотря на наличие общих сем («совершать движения», «поворачиваться», «биться»), лексическое наполнение исследуемых единиц различно. Это обусловлено, прежде всего, различными субъектами действия, при глаголе 놀다 (НОЛЬДА) это: рыбы и водоплавающие птицы; плод в утробе матери; предметы, утратившие устойчивое положение (гвоздь, болт, зуб и т.п.); руки, ноги, пальцы рук / ног человека. Кроме того, обратим внимание, что посредством 놀다 (НОЛЬДА) могут быть названы лишь механические движения (*плыть, шевелиться, шататься, вертеться, крутиться, сгибаться, разгибаться* и т.п.), в то время как ИГРАТЬ, помимо механических движений (*подниматься, опускаться, набегать, откатываться* и т.п.), образно характеризует процесс разложения световых лучей на спектральные составляющие (*переливаться разными цветами*), химические процессы (*закисать*), а также эмоционально-психическое состояние человека и его физическое здоровье (*у кого фантазия играет, улыбка играет, кровь играет, молодые силы играют*).

Следует отметить, что значение 'движение плода в утробе матери', составляющее 놀다(НОЛЬДА) 4.2., деактуализовано в русском языке (о чём свидетельствуют данные исторических словарей). Немаловажным представляется и тот факт, что употребление ИГРАТЬ Семантики движения характерно для художественных текстов, в то время как 놀다 (НОЛЬДА) употребляется, главным образом, в разговорной речи.

Итак, на основании сказанного следует признать ИГРАТЬ – ИГРА 5.1 – 5.5. национально – специфическими единицами на фоне корейских лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ).

⁵Субстантив 놀이(НОРИ) не имеет данной семантики.

В **Заключении** обобщены результаты исследования.

В **Приложении 1** содержатся схемы (всего 5) компонентного состава ИГРАТЬ-ИГРА. В **Приложении 2** – исследование семантической структуры корейских лексем 놀다-놀이 (НОЛЬДА – НОРИ).

**Основное содержание диссертации отражено
в следующих публикациях:**

Публикация в издании, рекомендованном ВАК РФ:

1. Глаголы ИГРАТЬ/NOLDA в русском и корейском языках (семантический, грамматический и лингвокультурологический аспекты) // Мир русского слова, 2008 № 1. – С. 24 – 37 [1,1 п.л.]

Публикации в других научных изданиях:

2. К вопросу об эквивалентности лексических единиц русского и корейского языков (в соавторстве с Ан Джин Ёнг) // Русский язык и методика его преподавания: традиции и современность. – Тюмень: 2007. – С. 149 – 152 [0,3 п.л.]

3. Семантика слов ИГРАТЬ – ИГРА в культурно-историческом аспекте // Cross-Cultural Studies. – Center for Cross-Cultural Studies: Kyung Hee University (журнал «Межкультурные исследования» Центра межкультурных исследований университета Кён Хи), Корея, Сувон, 2007. – С. 217 – 261 [1,4 п.л.]

4. ИГРАТЬ – ИГРА в русской языковой картине мира: опыт компонентного анализа // 노어노문학 The Korean Association of Russian Language and Literature (Журнал «Русский язык и русская литература» Корейской ассоциации преподавателей русского языка и литературы), Корея, Сеул, 2007 제19권 제3호 – С. 121 – 144 [0,9 п.л.]

5. ИГРАТЬ в русской языковой картине мира (опыт компонентного анализа) // Русский язык как фактор стабильности государства и нравственного здоровья нации. – Тюмень: 2008. – С. 249 – 253 [0,3 п.л.]

6. Направления семантического развития ИГРАТЬ – ИГРА в русском языке: семантика движения // 슬라브학보 (Журнал «Исследования по славянским языкам» Корейской ассоциации славистов), Корея, Сеул, 2008 제23권4호. – С. 93 – 119 [1,1 п.л.]

Будникова Галина Алексеевна

**ИГРАТЬ – ИГРА
КАК ФРАГМЕНТ РУССКОЙ
ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЫ МИРА
(НА ФОНЕ КОРЕЙСКОЙ)**

Автореферат диссертации

Подписано в печать 25.09.2009 г.
Формат 60x84 1/16. Усл. печ. л. 1,51. Уч.-изд. л. 1,10.
Тираж 120 экз. Заказ 127

Издательство Дальневосточного университета
690950, г. Владивосток, ул. Октябрьская, 27.

Отпечатано в типографии
Издательско-полиграфического комплекса ДВГУ
690950, г. Владивосток, ул. Алеутская, 56.

102