

ФИЛОЛОГИЯ*(специальность: 10.02.04)*

УДК 81

Н.В. Омелаенко, А.В. Пашина*Тюменский индустриальный университет**г. Тюмень, Россия*

omnv2011@mail.ru

КОНЦЕПТ «ИГРА»**В ПРОИЗВЕДЕНИИ СТЕФАНА ЦВЕЙГА «SCHACHNOVELLE»*****[Nataliya V. Omelaenko, Alyona V. Pashina*****Concept “game” in the work of art of Stefan Zweig “Chess Novella”]**

The article is devoted to the issue of representing the concept of “game” in a work of art and methods for its manifestation through other similar concepts. The theme of the game occupies a special place in fiction. However, despite numerous studies devoted to this problem we can find special, unique linguistic means of visualization of this concept. The article analyzes the structure, features, content of the concept of “game”, reveals ways of its verbal expression, considers similar concepts to it, and also studies the features of the author’s style. The author examines in detail the subject, conceptual, associative, figurative, symbolic, value-evaluative and emotional component of the artistic concept of the “game”. The concept of “game” is presented as an image, symbol, emotion, and it is given an assessment by both the author and the character of the work. Studying this concept helps to understand the game better as a special cultural phenomenon, to present and evaluate the character's state of mind, his actions and feelings during the game. The actual content of the concept is shown through a conceptual analysis of the novel by S. Zweig.

Key words: concept “game”, structure, features, content, representation.

Основным признаком художественного текста является наличие концепта. В настоящее время существует много разных определений концепта. Теоретическую базу для исследования концепта составляют исследования С.А. Аскольдова, И.Р. Гальперина, В.И. Карасика, Е.С. Кубряковой, Д.С. Лихачева, В.А. Масловой, Поповой З.Д., И.А. Стернина и др. С.А. Аскольдов определял концепт как мысленное образование, которое замещает в процессе мысли неопределенное множество предметов одного и того же ряда [1]. Сторонники семантико-когнитивного подхода в языке Д. Попова и И.А. Стернин полагают, что концепт принадлежит сознанию человека, является единицей

его мыслительной деятельности, квантом структурированного знания. Мышление человека невербальное и осуществляется с помощью универсального предметного кода, следовательно, люди мыслят концептами, которые кодируются единицами этого кода. Совокупность концептов в сознании человека образует его концептосферу [11]. По мнению Ю.С. Степанова, концепт представляет собой сгусток культуры в сознании человека, с помощью которого культура входит в ментальный мир человека. В некоторых случаях человек сам входит в культуру и влияет на нее [14, с.41]. По мнению Р. Павиленса, концепты – это смыслы, которые составляют когнитивные базисные подсистемы мнения и знания [1]. Таким образом, концепт – это мысленный образ определенного предмета и явления, который возникает в нашем сознании в результате взаимодействия с людьми и окружающим миром. Поскольку данная работа выполнена на материале художественного текста, мы будем придерживаться понятия художественный концепт.

Структура художественного концепта включает в себя предметный, понятийный, ассоциативный, образный, символический и ценностно-оценочный компоненты [12].

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что тема игры и игровой деятельности занимает особое место в литературе. Она нашла свое отражение в произведениях А.С Пушкина, М.Ю. Лермонтова, Ф.М. Достоевского, Н.В. Гоголя, Л.Н. Толстого и др. Этой проблеме посвящены произведения и некоторых зарубежных авторов Д. Лондона, С. Моэма, Р.Л. Стивенсона, Дж. В. Сэлинджера, С. Цвейга и др. Нидерландский философ Й. Хейзинга считал, что игра лежит в основе всех культурных явлений – в религии, искусстве и в войне [12].

Основные функциональные особенности игры – эмоциональная разрядка, подготовка к суровым жизненным условиям, компенсация желаний, которые не могут быть осуществлены, борьба или состязание, демонстрация себя. Основной особенностью игры является ее шуточность и несерьезность. Важные характеристики игры – свобода, обособленность от обычной жизни, ограниченность времени и пространства, повторяемость и напряженность [7]. Несмотря на многочисленные исследования, посвященные данной теме, в каждом произведении использованы особые, неповторимые языковые средства репрезентации этого концепта, поэтому эта тема остается по-прежнему актуальной.

Содержание концепта «Spiel» («игра») может быть проанализировано с помощью словарей [9]. Так, лексема «Spiel» («игра») представлена в немецко-русском словаре как совокупность восьми значений: 1) игра; 2) карточная игра; 3) спортивная игра; партия, гейм; 4) игра, манера игры, искусство игры; 5) игры (Олимпийские); 6) колода карт; 7) *техн.* зазор, мертвый ход, люфт; 8) *охот.* хвост фазана. Анализ словарных данных и выявление дополнительных концептуальных признаков при помощи дистрибутивного анализа сочетаемости данного слова показал многочисленную следующую сочетаемость данного слова с другими лексическими единицами. Ein Spiel mit dem Feuer (игра с огнем); ein leichtes Spiel mit j-m haben (разг. легко справиться с кем-л.), ich durchschaue sein Spiel (я вижу его игру насквозь); das Spiel zu weit treiben (зайти слишком далеко); j-m das Spiel verderben (испортить кому-л. все дело); etwas auf Spiel setzen (рисковать чем-л.) и др. Дополнительными концептуальными признаками лексемы «игра» являются значения – игра с огнем, опасная игра, свобода действий, разгадать планы, намерения, вести двойную игру, зайти слишком далеко, рисковать чем-либо, все поставить на карту, остаться вне игры быть замешанным в чем-либо [12].

Согласно немецко-русскому словарю синонимами слова «игра» являются такие лексические единицы как das Kreisspiel (игра в кругу); das Wettspiel, das Blasen (игра на духовых инструментах); das Feuer (брильянта); das Gesellschaftsspiel (для развлечения в обществе); der Schimmer (драгоценного камня); die Partie (игра); das Game (игра); das Musikmachen (на музыкальных инструментах); die Spielerei (игра, *неодобрительно*); der Kampf (состяжание, соревнование); die Darstellung (исполнение, игра); die Spekulation (финансовая игра); das Wettkampfspiel (матч) [13]. В Толковом словаре русского языка концепт «игра» имеет следующие пять значений: 1) игра; 2) занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования; 3) комплект предметов для такого занятия (*карточные игры*); 4) спортивные соревнования; 5) создание типичных для профессиональных ситуаций и нахождения в них практических решений (деловая игра).

Дополнительные концептуальные признаки лексемы «игра» – *Игра слов* – шутка, основанная на одинаковом звучании разных слов; *Игра судьбы* – непредвиденная случайность в жизни; *Игра воображения* – фантазия, плод фантазии, выдумка; *Игра не стоит свеч* – о деле, занятии, которое не

оправдывает затраченных усилий. Предметный понятийный слой концепта «игра» представлен в произведении синонимами, номинирующими те или иные признаки, которые характеризуют концепт «игра»: Schachspiel (шахматная игра), Schachturnier (шахматный турнир), angefangene Partie (начатая игра), ein Match (матч) [15].

Для языковой объективизации концепта «игра» С. Цвейг использует языковые средства (существительные, причастия, словосочетания), которые описывают, уточняют и расширяют этот концепт, часто противопоставляя разные, противоположные представления об игре в шахматы. Они образуют периферию этого концепта и его образный ассоциативный слой [15]. Игра в шахматы – это eine Wissenschaft (*наука*), eine Kunst (*искусство*), eine einmalige Bindung aller Gegensatzpaare (*уникальная связь противоположностей*), uralt und doch ewig neu (*древняя и в то же время вечно новая*), mechanisch in der Anlage und doch nur wirksam durch Phantasie (*механическая по замыслу и все же эффективная благодаря воображению*), begrenzt in geometrisch starrem Raum und dabei unbegrenzt in seinen Kombinationen (*ограниченная в геометрически жестком пространстве и неограниченная в его комбинациях*), ständig sich entwickelnd und doch steril (*постоянно развивающаяся и все же не тронутая*), ein Denken, das zu nichts führt (*мышление, которое ни к чему не приводит*), eine Mathematik, die nichts errechnet (*математика, которая ничего не вычисляет*), eine Kunst ohne Werke (*искусство без работ*), das einzige Spiel, das allen Völkern und allen Zeiten zugehört und von dem niemand weiß, welcher Gott es auf die Erde gebracht, um die Langeweile zu töten, die Sinne zu schärfen, die Seele zu spannen (*единственная игра, которая принадлежит всем народам и во все времена, и о которой никто не знает, какой Бог принес ее на землю, чтобы убить скуку, обострить чувства, захватить душу*), eine wunderbare Waffe gegen die erdrückende Monotonie des Raums und der Zeit (*прекрасное оружие против сокрушительного однообразия пространства и времени*).

Зрительная репрезентация концепта «игра» показана в действии и вербализирована в произведении: Meisterpartie rekonstruieren (*реконструировать партию*), ein Problem lösen (*решить проблему*), sich die Stellung optisch vor Augen zu führen (*визуализировать положение*), Schachpartien einüben oder rekapitulieren (*тренироваться и вспоминать шахматные партии*), zu Ende

spielen (*закончить играть*), auf Remis kommen (*сыграть в ничью*), schlagen, besiegen, (*побеждать*), Simultanpartie vorschlagen (*предложить партию в матче одновременной игры*), Schachpreise winnen (*выиграть шахматные призы*), Weltmeisterschaft erobern (*завоевать кубок мира*), die Partie verlieren (*проиграть партию*), gegen jemanden spielen (*играть против кого-либо*).

Одним из примеров зрительной, тактильной и звуковой репрезентации концепта «игра» является эпизод, который показывает игру Чентовича и доктора Б. Sobald Dr. B. merkte, dass Czentovic den Springer fasste, um ihn vorzuziehen, duckte er sich zusammen wie eine Katze vor dem Sprung. Sein ganzer Körper begann zu zittern, und kaum hatte Czentovic den Springerzug getan, schob er scharf die Dame vor, sagte laut triumphierend: „So! Erledigt!“ (*Как только доктор Б. заметил, что Чентович схватил коня, чтобы его выдвинуть вперед, он втянул голову в плечи, как кошка, перед прыжком. Все его тело начало дрожать, и как только Чентович сделал ход конем, он резко выдвинул даму, торжествуя говоря: «Так! Дело улажено!»*)

Герой произведения доктор Б. оценивает свою игру в шахматы как наслаждение и счастливое время. Таким образом, представленный эпизод демонстрирует ценностно-оценочный компонент концепта «игра». ...was als bloß zeitfüllende Beschäftigung begonnen wurde *Genuß* (*то, что началось как занятие для времяпровождения, стало наслаждением*). Diese meine *Glückzeit*, da ich hundertfünfzig Parteien jenes Buches Tag für Tag systematisch nachspielte, dauerte zweieinhalb bis drei Monate (*Это было счастливое время, так как я систематически проигрывал сто пятьдесят партий этой книги день за днем, длилось от двух с половиной до трех месяцев*).

Эмоциональный компонент структуры концепта игра представлен с помощью существительных, описывающих чувства и эмоции, которые вызывает и формирует игра: Leidenschaft (*страсть*), *Genuß* (*наслаждение*), den Reiz der Neuheit, der Überraschung (*очарование новизны, сюрприз*), anregende, aufregende Kraft (*возбуждающая, захватывающая сила*).

Автор использует языковые средства, которые демонстрируют негативное влияние игры на человека. Игра в шахматы не только развивает интеллектуальные способности человека, но чрезмерное увлечение ею, часто приводит к безумию, вызывая такие негативные эмоции и чувства как rätselhaft Scheu (*загадочный страх*), ein nervöses Zucken (*нервный тик*), unbedingte Anspan-

nung des Gehirns (*безусловное напряжение мозга*), jede Selbstkontrolle unmöglich macht (*потерю самоконтроля*), manische Erregung (*маниакальное возбуждение*), eine monomanische Besessenheit (*маниакальная одержимость*), eine Manie (*мания*), eine Wut (*ярость*), fiebrige Ungeduld (*лихорадочное нетерпение*), pathologische Form geistiger Überreizung (*патологическая форма умственного перевозбуждения*), eine Schachvergiftung (*шахматное отравление*).

Игра в шахматы стала у героя символом борьбы, оружием против подавляющей монотонности пространства, времени и жизни: ...ich besaß mit den hundertfünfzig Turnierparteien eine wunderbare Waffe gegen die erdrückende Monotonie des Raumes und der Zeit (...у меня было сто пятьдесят турнирных партий – прекрасное оружие против сокрушительного однообразия пространства и времени).

У каждого писателя свой, своеобразный стиль в произведении. Особый, неповторимый стиль С. Цвейга проявился в выборе разнообразных языковых средств, среди которых метафоры и фразеологизмы. saß er stur im Zimmer herum mit jenem leeren Blick, wie ihn Schafe auf der Weide haben ohne an den Geschehnissen rings um ihn den geringsten Anteil zu nehmen (... он упрямо сидел в комнате с таким пустым взглядом, как овцы на пастбище, не принимая ни малейшего участия в событиях вокруг него). Hinter all seiner abgründigen Beschränktheit verbirgt dieser gerissene Bauer die große Klugheit, sich keine Blößen zu geben... (За всей своей ужасной ограниченностью этот хитрый крестьянин скрывает великую мудрость – *не компромитировать себя* ...). ... und schon stürmte er, unser Schachbrett gleichgültig im Stich lassend – и уже помчался он, бросив шахматную доску на произвол судьбы. Ich hoffe; wir werden uns nicht so leicht zu Brei schlagen lassen (Мы не позволим из нас так легко сделать котлету). ... gegen sich selbst spielen zu wollen, bedeutet also im Schach eine solche Paradoxie, wie über seinen eigenen Schatten zu springen (*поэтому играть против себя означает в шахматах такой парадокс как перепрыгивать через свою тень*).

С. Цвейг использует в своем произведении новые слова, некоторые в высокопарном стиле, такие как *Schachernsten*, которое не переводится одним словом на русский язык, а несколькими – серьезно относящиеся к шахматам. Он употребляет предлоги, трансформируя их в существительные – *das Von-oben-herab* (свысока), *ein unverständliches Hin und Her* (непонятное хождение

туда и сюда). Автор образует существительные из глаголов – *das Unvorhergesehenes* (непредвиденное), из местоименного прилагательного – *das Dasselbe* (то же самое), из двух глаголов *warten* – ждать и *lassen* – заставлять, позволять – *dieses Wartenlassen* (заставить ждать кого-л.).

Таким образом, в результате проведенного исследования, с использованием материалов словарей и художественного текста, рассмотрен концепт «игра» в новелле С. Цвейга. Установлено, что концепт «игра» включает как ядерные единицы, так и периферийные элементы. С помощью понятийного, ассоциативно-образного, символического, ценностно-оценочного и эмоционального компонента концепт «игра» представлен как образ, символ, эмоция и ему дана оценка, как автором, так и героем произведения. Изучение реализации данного концепта в языке помогает лучше понять игру как особое культурное явление, состояние героя, его действия и чувства во время игры.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Ангелова М.М.* Концепт в современной лингвокультурологии // Актуальные проблемы английской лингвистики и лингводидактики. Сборник научных трудов. Выпуск 3. М., 2004.
2. *Антология концептов* / под ред. В.И. Карасика, И.А. Стернина. Волгоград: Парадигма, 2005. Т.1.
3. *Аскольдов С.А.* Концепт и слово // Русская словесность. От теории словесности к структуре текста. Антология. М.: Academia, 1997.
4. *Гальперин И.Р.* Текст как объект лингвистического исследования. М.: КомКнига, 2007.
5. *Кубрякова Е.С.* В поисках сущности языка: Когнитивные исследования. М.: Знак, 2012.
6. *Лихачев Д. С.* Концептосфера русского языка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://scicenter.online/frazeologiya-leksikografiya-leksikologiya-scicenter/lihachev-kontseptosfera-russkogo>, свободный. (дата обращения: 19.07.2019).

7. *Малишевская Н.А.* Трансформация концепта игры: от классики к пост-модерну // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2006. №4.
8. *Маслова В.А.* Когнитивный и коммуникативный аспекты художественного текста: монография. Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2014.
9. *Немецко-русский (основной) словарь.* М.: Рус. яз., 1992.
10. *Ожегов С.И., Шведова Н.Ю.* Толковый словарь русского языка. Изд. 4-е доп. М.: «А ТЕМП», 2004.
11. *Попова З.Д., Стернин И.А.* Семантико-когнитивный анализ языка: монография. Воронеж: изд-во «Истоки», 2007.
12. *Сатина Д.Д.* Структура и содержание художественного концепта game в романе Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи» // Вестник Вятского государственного университета. 2017. №10.
13. *Словарь Мультитран.* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.multitran.com>, свободный. (дата обращения: 4.07.2019).
14. *Шутова А.В.* Концептуальный анализ художественного текста как основа формирования текстовой компетенции // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2017. № 11 (188).
15. *Stefan Zweig.* Novellen. Серия «Читаем в оригинале». Ростов-на-Дону: «Феникс», 2001.

R E F E R E N C E S

1. *Angelova M.M.* Concept in modern linguistics // Actual problems of the English linguistics and linguistic didactics. Collection of proceedings. Issue 3. Moscow: 2004.
2. *Anthology of concepts* / edited by V.I. Karasik, I.A. Sternin. Volgograd: Paradigm, 2005. Vol. 1.
3. *Askoldov S.A.* Concept and word // Russian literature. From the theory of literature to the structure of the text. Anthology. Moscow: Academia, 1997.
4. *Galperin I.R.* Text as an object of linguistic research. Moscow: Komkniga, 2007.

5. *Kubryakova E S.* In search of the essence of language: Cognitive research. M.: Sign, 2012.
6. *Likhachev D.S.* Conceptosphere of the Russian language [Electronic source]. Mode of access: <https://scicenter.online/frazeologiya-leksikografiya-leksikologiya-scicenter/lihachev-kontseptosfera-russkogo>, free. (date of application: 11.07.2019).
7. *Malishevsky N.A.* The transformation of the concept of the game: from classic to postmodern// News of higher educational institutions. North Caucasus region. Social science. 2006. No. 4.
8. *Maslova V.A.* Cognitive and communicative aspects of a literary text: monograph. Vitebsk: VSU named after P. M. Masherov, 2014.
9. *German-Russian (basic) dictionary.* Moscow, 1992.
10. *Ozhegov S.I., Shvedova N. Yu.* Explanatory dictionary of the Russian language. Ed. 4th additional Edition: A TEMP, 2004.
11. *Popova Z.D., Sternin I.A.* Semantic-cognitive analysis of language: a monograph. Voronezh: Istoki Publishing House, 2007.
12. *Satina D. D.* The Structure and content of the artistic concept of game in the novel by J.D. Salinger's "Over the precipice in the rye" // Bulletin of State University of Vyatka. 2017. No. 10.
13. *Multitran Dictionary.* [Electronic resource]. Mode of access: <https://www.multitran.com>, free. (date of application: 4.07.2019).
14. *Shutova A.V.* Conceptual analysis of the art test as the basis for the formation of textual competence // Bulletin of TSPU. 2017. No. 11 (188).
15. *Stefan Zweig.* Novellen. A series of "Read in the original. Rostov-on-Don: "Phoenix", 2001.

28 февраля 2020 г.
