

В. І. Пустовалова

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Початок і кінець як сценарні елементи лінгвокультурного коду гри

Пустовалова В. І. Початок і кінець як сценарні елементи лінгвокультурного коду гри. Стаття присвячена дослідженню реалізації ідей початку і кінця в рамках лінгвокультурного коду гри на матеріалі української преси. Початок і кінець гри розглянуто як складові ігрового сценарію взагалі та як частини сценарію конкретних ігор. Виділено ключові семантичні ознаки початку і кінця, проаналізовано базові метафоричні моделі, які вербалізують ці поняття. Окреслюється специфіка функціонування лінгвокультурних одиниць на позначення початку і кінця в залежності від тематики тексту.

Ключові слова: *початок, кінець, лінгвокультурний код, сценарій гри, метафорична модель.*

Пустовалова В. И. Начало и конец как сценарные элементы лингвокультурного кода игры. Статья посвящена исследованию реализации идей начала и конца в рамках лингвокультурного кода игры на материале украинской прессы. Начало и конец игры рассмотрены как составляющие игрового сценария вообще и как части сценария конкретных игр. Выделены ключевые семантические признаки начала и конца, проанализированы базовые метафорические модели, вербализирующие эти понятия. Определена специфика функционирования лингвокультурных единиц, обозначающих начало и конец, в зависимости от тематики текста.

Ключевые слова: *начало, конец, лингвокультурный код, сценарий игры, метафорическая модель.*

Pustovalova V. I. The beginning and the end as the scene elements of the game linguocultural code. The article deals with the ideas of the beginning and the end within the game linguocultural code on the material of the Ukrainian press. The beginning and the end of the game are considered as the parts of general game scene as well as the part of specific game scenes. The key semantic features of the beginning and the end are highlighted, the basic metaphorical models used as the means of these concepts' verbalization are analyzed. The specific features of using the linguocultural units which indicate the beginning and the end depending on the subject of the text are defined.

Keywords: *the beginning, the end, linguocultural code, the scene of the game, metaphorical model.*

Важливість ідей початку і кінця зумовлює зацікавлення й різноаспектне вивчення особливостей сприйняття, освоєння і трансформації цих категорій людською свідомістю. Зокрема, цьому питанню присвячена збірка наукових праць «Логический анализ языка. Семантика начала и конца» [3], в якій зазначені поняття розглядаються в логічному, логіко-прагматичному, філософському аспектах. Вивченню реалізації ідей початку і кінця в руслі функціональної семантики присвячує свою роботу Н. Лантух [2]. Основним результатом цього дослідження є визначення структури семантичних полів «початок» і «кінець» на матеріалі словників російської мови різних періодів та їх діахронічний зіставний аналіз. Дослідниця фіксує більшу семантичну деталізацію й багатшу мовну експлікацію поняття «кінець» порівняно із поняттям «початок», а також зниження антонімічної напруги між цими поняттями в процесі історичного розвитку їх семантичної структури.

Одиниці лінгвокультурного коду гри, що є об'єктом нашого дослідження, найчастіше формують сценарії — послідовності культурно значущих епізодів, які в комплексі творять загальний образ тієї чи іншої гри. Початок і кінець є необхідними складниками сценарію як динамічної

структури. Н. Арутюнова розглядає ситуації, що стоять за такими сценаріями, в рамках взаємодії трьох взаємопов'язаних явищ: цілого та початку і кінця, що окреслюють ціле. Причому останні, на думку дослідниці, не завжди антонімічні [3:10]. В дослідженні Г. Кустової семантичні ознаки дієслів на позначення початку і кінця розглядаються в двох аспектах: як крайні точки, що обмежують часопросторовий інтервал певної події, і як дві окремі події, що мають свою семантичну структуру та функціональну специфіку [3:69]. Так, видається доцільним припустити, що на формування культурного змісту цих одиниць у рамках ігрового лінгвокультурного коду впливає як їх власна концептуальна структура, так і взаємодія з іншими елементами сценарію в процесі формування вторинного значення.

У рамках ігрового сценарію початок і кінець мають особливий зміст. Пов'язані з грою культурні смисли являють собою плідний ґрунт для формування поодиноких і системних метафоричних перенесень, «ускладнених культурно зумовленими асоціаціями» [3:33] на основі одиниць на позначення складових ігрового процесу. Окрім того, гра передусім сприймається як явище, чітко відокремлене від неігрової реальності. Однією з осно-

вних когнітивних ознак гри визначають чітке окреслення місця і часу її проведення [1; 4; 5 та ін.], і цей факт відбивається на структурі та прагматичному навантаженні метафор із цієї сфери.

Лінгвокультурні одиниці, що стосуються початку гри, окреслюють ситуацію в загальному вигляді, без деталізації, і мають суто експресивний характер: «**Велика гра почалася** [заголовок]. *Саміт “великої вісімки” у Генуї дав чітку картину щодо намірів США розвивати національну систему ПРО*» [Дзеркало тижня, 03. 08. 2001]. Такі метафори актуалізують загальноігрову семантику без урахування сценарних елементів, оскільки ключовою є темпоральна ознака початку, й увага акцентується саме на ній. В подібних випадках найчастіше йдеться навіть не про ситуативну образну номінацію, а про використання традиційних, максимально усталених моделей метафоризації (в цитованому контексті це модель «політична діяльність — це гра»), які настільки закріпились у свідомості, що не потребують додаткової мотивації для введення в контекст та інтерпретації. Використання епітетів, що характеризують ігровий образ у цілому, надає подібним знакам додаткової експресії.

Сприйняття гри як чітко локалізованого в просторі й часі процесу у деяких випадках впливає на метафоричний потенціал лінгвокультурних одиниць із цієї сфери. Зображення реальної ситуації через ігровий сценарій передбачає чітке окреслення простору розгортання цього сценарію, розмежування подій, виражених через одиниці коду, і таких, для яких передбачена лише пряма номінація: «*Дитячий бунт без відома дітей політизували дорослі. Після цього стало зрозуміло, що мер не дасть заднього ходу, аби не виглядати слабаком, котрий злякався і пішов на поступки опонентам. Не сумніваючись, що дитячий бунт від початку й до кінця спланував і організував Єдиний центр, він пішов на принцип. Про інтереси самих дітей уже не йшлося, **почалася політична гра***» [Дзеркало тижня, 01. 11 2013]. Метафори гри в подібних випадках мають оцінний характер, який можна пояснити протиставленням реального та ігрового просторів. Ігрове сприйняття реальності здається недоречним в контексті серйозної ситуації, тож ігрова метафора стає додатковим інструментом формування негативнооцінного значення. Початок тут виконує роль маркера, який вказує на те, в який саме момент мовець починає оцінювати події з позиції ігрового сценарію.

Лінгвокультурні знаки, що належать до тематичних субкодів, окрім традиційного маркування початку розгортання ігрового сценарію, здатні також втілювати специфічні смисли, характерні для конкретних ігор чи ігрових ситуацій. Наприклад, для шахового субкоду характерне позначення початку через назву початкової стадії гри — *дебют*. Дебют передусім усвідомлюється як розтягнена в часі подія і, відповідно, метафорично позначає процес, а не конкретне явище: «*Чотири місяці у масштабі “шахової” історії країни —*

лише початок партії, перша стадія дебюту. Ані “пішакам” і “фігурам” (робітникам, пенсіонерам, малому, середньому і великому бізнесу), ані супернику досі не ясно, яку ж дебютну стратегію обрала влада» [День, 24.06.2005]. На відміну від попередніх контекстів, лексема *дебют* як лінгвокультурний знак тут використовується не ізольовано, а з іншими одиницями відповідного субкоду, які стають засобами реалізації метафоричної моделі «гра — це політична діяльність». При цьому, є підстави вважати дебют ключовим образом, який вплинув на добір сценарію і засобів метафоризації, оскільки в тексті йдеться саме про початок нового етапу діяльності, котрий означений як шахова партія. Із шаховим образом реальна ситуація зближується на основі ознак початкової стадії діяльності та розтягненості в часі.

Результати дослідження проблем співвіднесення початку і кінця демонструють більшу семантичну розгалуженість і багатшу мовну експлікацію поняття «кінець» [2:161; 3:114–118]. Ці висновки зроблено на основі вивчення російськомовних джерел, але для нашого матеріалу вони також актуальні. Ідея кінця в рамках ігрового сценарію експлікована значно ширше, ніж початок. Функціонально словосполучення «кінець гри», «гру закінчено» і под. виступають маркером, який обмежує зону дії ігрового сценарію. Проте діапазон прагматичних значень у цих одиниць значно ширший порівняно із лексемами на позначення початку гри, що розширює і діапазон метафоричних моделей, в межах яких вербалізується семантика кінця. Передусім, маємо відзначити важливість семантики кінця для метафоричних моделей, що створюються як результат взаємодії ігрової та воєнної сфер: «*Посол при ООН Мухаммед Аль-Дурі став першою офіційною особою Іраку, хто визнав завершення війни. “Гру закінчено, і я сподіваюся, що мир знову запанує. Сподіваюся, в іракців буде щасливе життя”, — заявив дипломат. Такою була його реакція на захоплення американськими військами Багдада*» [День, 11.04.2003]. Метафоричне позначення війни як ігрової діяльності — досить поширене явище у мові медіа, тому ця метафорична номінація часто вживається як одиничне усталене перенесення, образний синонім лексеми «війна».

Окрім того, існує ще одна метафорична модель, що безпосередньо стосується взаємодії мілітарної та ігрової сфер. Відповідно до цієї моделі через одиниці лінгвокультурного коду зображуються події, що стосуються воєнних дій, але безпосередньо до них не належать. Розглянемо два приклади реалізації цієї моделі: «*“Гру закінчено”*. “*Війна неминуча*”. “*США не відступлять*”. Ці фрази лунають все частіше, коли йдеться про подальший розвиток іракської кризи» [День, 22.02.2003]. / «*“Час, відведений іракському лідеру Саддаму Хусейну для мирного роззброєння, вичерпано”, — заявив вчора президент США Джордж Буш після зустрічі з держсекретарем Коліном Пауеллом. “Гру закінчено. Саддама буде зупинено”, — заявив Буш. Він висловився за ухвалення*

Радою Безпеки ООН нової резолюції по Іраку» [День, 08.02.2003].

Спільною для обох контекстів семантичною ознакою, яка зумовлює перенесення, є ознака серйозності, невластива грі і властива війні як реальній події. В обох випадках кінець гри означає різку зміну манери дій і ставлення мовця до подій. Різниця між ігровими номінаціями в першому і другому випадках полягає в додаткових семантичних ознаках, що супроводжують процес метафоризації. В першому випадку війна є результатом дій, що позначаються як гра. Відповідно, ігрова одиниця передає імпліцитну негативну оцінку реалії, що стоїть за ігровим образом. Оцінне значення ґрунтується на ознаці легковажного ставлення, яке спричинило серйозний результат, що виходить за рамки ігрового сценарію. В другому випадку події, метафорично позначені як гра, є складовою частиною воєнного конфлікту. Гра сприймається як конвенційна діяльність, обмежена в часі, що протиставляється війні як діяльності, хід і результат якої неможливо передбачити. Ігрова одиниця передає легку негативну оцінку, зумовлену тим, що дії, означені, як гра, не принесли бажаного результату.

В публікаціях, які висвітлюють суспільно важливі теми, інтертекстуальні елементи на позначення кінця гри зазвичай перекладаються, внаслідок чого отримують зрозумілішу читачеві форму та збагачуються властивими національній культурі асоціаціями. Але в деяких випадках ця одиниця може бути подана без перекладу. Лінгвокультурний знак *game over* традиційно стосується молодіжного середовища, втілюючи актуальні для нього (середовища) смисли. Це зумовлює активізацію стилістичного потенціалу цього словосполучення. Разом із тим, за одиницею закріплено значно простіший культурний образ, отже, і діапазон вторинних смислів, які передає цей знак, значно вужчий порівняно з попереднім: *Студенти сказали: "Game over"* [заголовок]. *Молодь України підтримує політичний страйк* [Україна молода]. / «*Химері*» *настав "gameover"* [заголовок]. *Культурно-мистецьке кафе "Химера", яке перше в Івано-Франківську дало можливість творчим людям реалізувати себе та показати свої творіння, оголосило про своє закриття* [rda.pravda.if.ua]. Меншу культурну значущість цієї одиниці можна пояснити тим, що вона недостатньо освоєна національною культурою, про що, зокрема, свідчать графічні та граматичні особливості вживання цієї одиниці в текстах.

Окрім ситуацій, пов'язаних із війною, сферою-метою подібних метафор часто стають події в політичній сфері. У цій метафоричній системі *кінець* також втілює характерне для цієї одиниці значення остаточного закінчення певної манери діяльності — метафорично ігрової, та її зміни чимось іншим: *«По-друге, стара українська гра в доїння двох корів (Росії і Заходу) скінчилася»* [tyzhden.ua, 28.01.2013]. У цьому випадку маємо також додаткові засоби характеристики ситуації. З одного боку, значущість кінця як переломного

моменту посилюється епітетом «стара», що характеризує сценарій гри, по-перше, як звичний, по-друге, як неактуальний у конкретній політичній ситуації. З іншого боку, запропонована автором назва гри також містить образний вислів, що свідчить про негативну оцінку мовцем сценарію, який добіг кінця.

Уподібнення життя до гри — ще один спосіб реалізації лінгвокультурного потенціалу лексем ігрової сфери. Якщо життя усвідомлюється як гра, то кінець гри логічно являє собою кінцеву точку життя — смерть. Наприклад: *«Смерть — це не поразка, це лише кінець гри* [заголовок]. *Весняного суботнього дня, у знаменитому дачному селищі Переделкіно закінчилася гра з життям для людини, яка ніколи (у всякому разі — останні чверть століття) не знала поразок у своїй професійній діяльності»* [День, 16.03.2001]. Ігрові метафори, використані в цьому уривку, є прецедентними й апелюють до створеної Ворошиловим гри «Що? Де? Коли?». В заголовку використовується загальна метафора «життя — це гра». Увага при цьому акцентується на результаті цієї гри. Кінець гри традиційно символізує закінчення сценарію. Проте якщо у випадках вище ситуація розвивалась поза сценарієм, набуваючи неігрових ознак, то в цьому разі реалія повністю охоплюється сценарієм, а за його межі виходить результат діяльності, що продовжує існувати незалежно від гри. Далі в тексті життя подається не як процес, що ототожнюється із грою, а як безпосередній суб'єкт гри.

Окрім загальноігрових одиниць на позначення кінця, активно також уживаються лінгвокультурні знаки, що належать до шахового субкоду. образний потенціал таких одиниць формується на основі їхньої культурної значущості та обізнаності більшості користувачів із культурними образами з цієї сфери: *«Тож під час теледебатів безбарвний демократ Волтер Мондейл дорікає суперникові солідним віком. Краще б він цього не робив! Рейган відповів дошкульно: "Я не маю наміру скористатися в політичних цілях молодістю й недосвідченістю свого опонента". Одне слово — шах і мат»* [Дзеркало тижня, 04.02.2011]. Вислів *шах і мат* у межах шахового сценарію грає роль фінальної «крапки», яка вказує безпосередньо на кінець гри. Цей факт є ключовим для формування та розуміння культурного змісту цього вислову як образної одиниці. *Шах і мат* не лише контекстуально вдало реалізує семантику кінця, але й має значний експресивний потенціал, що посилює значення кінця як остаточного результату діяльності. На відміну від контекстів вище, ця ситуація не передбачає продовження після ігрового сценарію.

Вторинний зміст кінця як заключної частини процесу вдало відтворює лінгвокультурний знак *ендшпіль*: *«"Перезавантаження" відносин ЄС і Росії (прокладання "Північного потоку", продаж Росії французьких військових кораблів тощо) — перший знак того, що ЄС усвідомлює цю проблему і працює над її вирішенням. Російський цугцванг несподівано перетворюється для євро-*

пейської політики у доволі вдалий *ендшпіль*» [Дзеркало тижня, 21.05.2010]. Цей лінгвокультурний знак передає два рівнозначні семантичні відтінки: вказівку на кінцеву стадію процесу та, власне, процесуальність, розтягненість в часі описуваного фрагмента ситуації. Введення в текст шахових одиниць у конкретному випадку має суто експресивну мету, наявна в тексті оцінка формується неметафоричними засобами.

Одиниця *ендшпіль*, на відміну від розглянутого вище знаку *game over*, що також передає семантику кінця, має сталий культурний образ та набір асоціацій, набутих в результаті її довгого функціонування в культурному середовищі, тому більш вдало піддається образним інтерпретаціям. Ці ознаки можна помітити при зіставленні цих одиниць в межах одного контексту з метою обрати більш вдалий засіб номінації: «*Ендшпіль — заключна частина гри в шахи, дослівно "кінець гри". Це не зовсім те, що американці називають "game over": ендшпіль — це процес, це драматургія, це інтрига. Екс віце-прем'єр уряду Тимошенко Григорій Немиря розпочав свій політичний ендшпіль у боротьбі за лідерство в "Батьківщині" і опозиційному таборі*» [gazeta.ua, 31.01.2012]. Зіставляючи ці одиниці, мовець звертає увагу, по-перше, на динамічність *ендшпілью*, яка більше відповідає реальній ситуації, ніж статична одиниця *game over*, яка лише констатує закінчення процесу. По-друге, мовець акцентує складнішу, й, очевидно, зрозумілішу йому, внутрішню форму одиниці *ендшпіль*. Більше того, він відносить номінацію *game over* до чужого, американського культурного простору, чим підкреслює неактуальність цієї одиниці як засобу номінації події, про яку йдеться. Результатом цих роздумів є добір метафоричної одиниці в останньому реченні прикладу.

Відсутність кінця у поточному сценарії гри також має своє прагматичне значення. У більшості контекстів, які містять вказівку на незакінченість сценарію, увага частіше акцентується на конкретному моменті в процесі гри: «*Майдан вкотре відіграв надважливу роль в історії України. Зараз політики, що за допомогою Майдану отримали — вкотре — карт-блани, намагаються розіграти свою партію. Свої козирі, у вигляді санкцій, один за одним, викладають на стіл і країни Заходу. Але коли і як закінчиться партія, достеменно, нікому не відомо*» [Українська правда, 21.04.2014].

Принципова неможливість закінчити гру зосереджує увагу інтерпретатора на результаті, вірніше на відсутності результату такої гри. В цьому разі кінець гри отожднюється з визначенням результатів: «*Бо з точки зору саме інтересів, в Україні серед соціальних груп продовжується безкінечна гра з нульовою сумою і немає надії, щоб коли-небудь у майбутньому у цій грі запанувала стратегія "win-win"*» [Дзеркало тижня, 16.08.2014]. Нескінченність гри в цьому випадку має аксіологічний смисл. В рамках сценарію гри на гроші, для якої матеріальний вигравш являє одну з основних цілей, відсутність кінця і результа-

ту має негативний зміст, який посилюється як образними одиницями (*гра з нульовою сумою, стратегія "win-win"*) так і оцінними словосполученнями в прямому значенні (*немає надії*).

Метафоричний сценарій, через який найчастіше репрезентуються лінгвокультурні образи гри в текстах, передбачає цілісне сприйняття ігрового процесу. Позначення початку і кінця за допомогою ігрових одиниць створює певну рамку, яка дає можливість інтерпретувати та оцінювати події всередині неї з позицій ігрового сценарію, навіть якщо іншої вказівки на це немає: «*На мій погляд, те, що відбувається зі столичною владою — це, дійсно, добре спланована і розіграна шахова партія, яку ми можемо проаналізувати, починаючи з дебюту і завершуючи ендшпелем*» [День, 28.03.2008]. Шаховий сценарій актуалізується в контексті на підставі ознаки продуманих та спланованих дій, що властива як ігровому сценарію, так і реальності, яка стоїть за метафоричним образом. Концептуальна значущість одиниць *дебют* та *ендшпіль*, окрім вербалізації компонентів сценарію гри в шахи, полягає ще й у тому, що ці складові визначають часові та просторові межі ситуації, в якій використання заданого сценарію є доцільним.

У деяких випадках досліджувані одиниці можуть бути безпосереднім засобом введення сценарію гри в текст: «*Після Е2-Е4 має бути щось гарно-яскраве, що незадовго перетвориться на мат. А в тому, що кабмін (СП) має такий "матовий" план — дуже сумніваюся*» [Українська правда, 06.01.2009]. Назва традиційного для стратегії відкритого дебюту в шахах першого ходу *Е2-Е4* в цитованому контексті виконує одразу 2 функції: по-перше, визначає кодову систему, яка буде використовуватись надалі, по-друге, вказує на початок реалізації сценарію гри. Сценарій, що розгортається в просторі між початком (*Е2-Е4*) і кінцем (*мат*) гри, позначається як ігровий через вторинну номінацію «*матовий*» план, його сутність характеризується контекстуально, проте не деталізується.

Особливим чином культурна семантика впливає і на функціонування сталих виразів з ігрової сфери. Прикладом такої реалізації є вислів «*білі починають і виграють*», що належить до шахового субкоду. В основі цього вислову лежить правило, що перший хід у шаховій партії належить тому, хто грає білими фігурами. В контексті сценарних особливостей цей вираз також являє собою рамку, яка позначає початок і кінець ігрового сценарію. В певних контекстах цей вислів реалізує притаманне йому значення переваги одного учасника символічної гри над іншим: «*Є підстави вважати: нечисельні учасники (переважно — фіналісти конкурсу) були готові до результатів, тобто знали, на що розраховувати. Ті ж потенційні учасники, а ліхі язики запевняють, що їх було достатньо, котрі також знали про результати (тобто про те, що в них немає шансів), просто відмовилися від конкурсної боротьби. Тому що це не боротьба, а установка на киталт "білі починають і виграють"*» [Дзеркало тижня,

06.12.2002]. Момент визначення кольору фігур на початку гри в цьому разі має вирішальне значення, оскільки він безпосередньо впливає як на хід гри, так і на результат. Негативна оцінка, яка передається через лінгвокультурну одиницю в тексті, зумовлена тим, що перевага забезпечена не характерними для гри в шахи методами: не майстерністю гравця, а певною мірою випадковими факторами.

В інших випадках зміст вислову може піддаватись трансформаціям і на рівні форми, і на рівні змісту: *«Тернопільські вибори для Тимошенко: білі починають та програють»* [Українська правда, 16.03.2009]. В цьому разі фраза із шахової сфери в тексті мотивована не ігровою семантикою сталого вислову, а символічним значенням білого кольору для реальної ситуації (активне його використання в ході передвиборчої кампанії Ю. Тимошенко). В свою чергу, результат реальної ситуації зумовлює трансформацію сценарію, яка вербалізується через зміну другого компонента фрази.

Лінгвокультурні одиниці на позначення початку і кінця гри є важливими елементами ігрового сценарію, основна функція яких — чітка локалізація гри в просторі і часі, а також експресивна та оцінна характеристика початкової і кінцевої стадії процесу як окремих подій. Початок і кінець можуть бути вписані в лінгвокультурний сценарій як його складові або вживатись у ролі вторинних номіналем самостійно, імпліцитно маркуючи описаний сценарій як ігровий. Лексеми на позначення початку і кінця, що належать до сценаріїв конкретних ігор, здатні втілювати додаткові смисли відповідно до специфіки ігрового процесу. Лексичні одиниці, що вербалізують кінець гри, вживаються значно активніше і мають більший образний потенціал, ніж лексеми на позначення початку гри. Це можна пояснити тим, що кінець гри співвідноситься з визначенням результатів і має більше значення для носіїв культурної інформації.

Література

1. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. — М. : ОГИ, 2007. — 304 с.
2. Лантух Н. А. Семантика начала и конца в функциональном рассмотрении / Н. А. Лантух // Учёные записки ТНУ им. В. И. Вернадского. — Серия «Филология». — 2004. — Т. 17 (56), № 1. — С. 150—162.
3. Логический анализ языка. Семантика начала и конца / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова. — М. : Индрик, 2002. — 648 с.
4. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблемы человека в западной философии. — М. : 1988. — С. 357—402.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга. — Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. — СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.