

DOI 10.25991/VRHGA.2021.22.2.032

УДК 130.2

*Е. С. Жунева\**

## ИГРА КАК ФЕНОМЕН ТРЕХ КУЛЬТУР

Статья посвящена проблеме взаимовлияния языка и культуры. Автор демонстрирует связь между словом и мировоззрением на примере культурного феномена игры и его функционирования в контексте трех наций и языков. Автор показывает концептуальную разницу в реализации данного феномена в русской, английской и французской культурах. Этимология и истории развития лексических единиц «игра», game и jeu, а также соответствующие идиоматические выражения позволяют определить особенности семантического наполнения данных понятий в языках. Эти особенности проявляются в значимости данного культурного феномена для соответствующей нации. Для того чтобы продемонстрировать уникальность восприятия данного феномена каждой нацией, различия кратко формулируются с помощью смысловых противопоставлений для каждой пары культур.

**Ключевые слова:** игра, культурный феномен, язык, этимология, менталитет.

*E. S. Zhuneva*

### GAME AS A PHENOMENON OF THREE CULTURES

The article is devoted to the mutual influence of language and culture. The author demonstrates continuity of word with worldview through cultural phenomenon of game and its functionality in the context of three nationalities and languages. The author shows conceptual fulfillment difference of this phenomenon at Russian, English and French cultures. Etymology and developmental history of lexical formatives «игра», «game», «jeu», as well as its idiomatic expressions, allow to determine the meaning particularities of these notions at the languages. These particularities are manifested in cultural phenomenon significance for its nationality. In order to demonstrate unique perception of this phenomenon by each nationality, the differences are formulated by means of sense oppositions for each couple of nationalities.

**Keywords:** game, cultural phenomenon, language, etymology, mentality.

---

\* Жунева Екатерина Сергеевна, аспирант, Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, кафедра философии и истории; je-suis-katia@yandex.ru

Основоположник теоретического языкознания В. фон Гумбольдт первым взглянул на язык как на средство, способное приблизить ученого к разгадке тайны человека и характера народов. Он был убежден, что «посредством языка можно обозреть самые высшие и глубокие сферы и все многообразие мира» [1, с. 6]. В рамках его теории каждый язык для своей нации является органом ее оригинального мышления и восприятия, вышедшим из тайников человеческой природы. Характер языка и его своеобразие можно постигнуть только на протяжении целого ряда поколений, каждый из которых оставляет в нем свой след, а язык, в свою очередь, объединяет их. Язык в своем единстве с мышлением представляет собой «саму нацию, и собственно нацию» [1, с. 325]. Язык способствует включению человека в национальный контекст общества, обеспечивая социальное взаимодействие с его участниками. Народ, используя язык как орудие человеческой деятельности, с одной стороны, позволяет ему развернуться из природных глубин, а с другой стороны, меняет мир вокруг себя, тем самым оказывая обратное влияние на язык. Концепция Гумбольдта предполагала, что духовное своеобразие и строение языка нации невероятно тесно переплетены, ведь умственная деятельность и язык человека дают жизнь только тем формам, которые удовлетворяют его насущным запросам: «Язык есть как бы внешнее проявление духа народов; язык народа есть его дух, и дух народа есть его язык, и трудно представить себе что-либо более тождественное» [1, с. 68].

В элементах языка заключены смыслы, отражающие функционирование того или иного феномена национальной культуры. Для того чтобы подтвердить или опровергнуть данное предположение, рассмотрим такие культурные феномены, как игра, *game* и *jeu* в контексте русского, английского и французского языков и их культур соответственно.

В первую очередь следует отметить, что согласно современным толковым словарям данных языков, эти лексические единицы имеют сходную денотацию: занятие для развлечения; вид деятельности, подчиненный определенным правилам [3; 18; 19]. Однако в корне неверно было бы предположить, что данные феномены одинаково функционируют во всех трех культурах и имеют одно и то же значение. Достаточно обратиться к идиомам с соответствующим лексическим компонентом, чтобы убедиться в этом. Например, среди русских устойчивых выражений существуют такие как: «игра не доведет до добра», «игра игрою, а дело делом», «играть — не устать, не ушло бы дело» [2, с. 422, 485, 421.]. Из чего следует, что в русском понимании игра есть что-то несущественное, мешающее основным занятиям, и даже социально неодобряемое. Противоположной, на наш взгляд, природой обладают английские идиомы: «*Lookers-on see most of the game*» (букв. наблюдатель видит большую часть игры) — «со стороны виднее», «*two can play at that game*» (букв. двое могут играть в эту игру) — «могу отплатить той же монетой», «*a whole new ball game*» (букв. полностью новая игра в мяч) — «совсем другое дело» [19]. Компоненты *game* скорее ближе к понятиям «дело», «ситуация», нежели к слову «развлечение». Совершенно иной характер имеют французские идиоматические выражения. «*À mauvais jeu, bonne mine*» — хорошая мина при плохой игре, «*nous sommes à deux de jeu*» (букв. мы оба в игре) — «товарищи по несчастью», «*Un chien dans un jeu*

de quilles» (букв. собака в игре в кегли) — «слон в посудной лавке». По нашему мнению, лексема jeu не соотносится ни с русской игрой, наполненной оттенком поверхностности, ни с английским game, обладающим прямо противоположной чертой. Компонент jeu, вероятно, можно сопоставить с понятием «насмешка», «шутка». Таким образом, перед нами возникают три совершенно разных образа, казалось бы, одного и того же культурного феномена.

Аналогичные отличия мы обнаружили при углублении в этимологию данных слов. Предполагается, что семантическим наполнением праславянского слова \*jьrga был архаичный комплекс значений «пение с пляской», производными данного слова стали более современные и простые значения «развлечение», «забава», «шутка», «пение», «танец» и т. д. Признаки синкретичности и трудной расчлененности лексической единицы \*jьrga связывают ее с миром сакральных представлений, действий и выражений [15, с. 105]. А. А. Потебня предположил, что праславянское \*jьrga типологически приближено к древнеиндийскому uájati — «чтить божество», т. е. игра есть языческое пение, воспевание, восхваление песнею, сопровождаемое пляской и игрой на музыкальных инструментах [11, с. 152]. Таким образом, А. А. Потебня предполагает принадлежность слова «игра» к языческой сакральной сфере. Именно поэтому, по его утверждению, слово впоследствии приобрело отрицательную коннотацию, т. к. распространяющееся христианство, борясь с языческими обрядами, отвергало т. н. бесовские игрища, невольно наделяя таким образом слово отрицательной сакральностью: «...не подобает крестьянам игр бесовских играть, они же есть плясанье, гуденье, песни мирские (бесовские) и жертвы идольские» [13, с. 522]. Неслучайно существу, якобы вселяющемуся в человека и причиняющему ему кликушество, дали имя «игрец» [11, с. 152]. Согласно словарю церковнославянского и русского языка, церковь наделяла данное слово значением «лицедей, шут», например: «Не буди кошунник, ни игрец, ни срамословник». А также признавала синонимом дошедшего до сегодняшних дней слова «игрок» [10, с. 100]. Словарь лексики донских казаков и вовсе относит данное слово к разряду бранных, т. е. «черт», «бес»: «Игрец тебе подыграй!», «Игрец заломай!» [8, с. 117–118]. На основе этимологии слова «игра», а также смыслов, заключенных в идиоматических выражениях, мы можем предположить, что в русском языке игра как культурный феномен обладает такими чертами, как бессмысленность, отклонение от нормы, кошунство, бесосновательность, поверхностность и т. д.

Английское game произошло от староанглийского gamen, имевшего схожие современным значения: «игра», «спорт», «радость», «удовольствие». Однако его прародитель, прагерманское \*gamaŋ, имел значения «ближний», «товарищ», «спутник». Следует также отметить, что \*gamaŋ состоит из префикса \*ga-, имеющего значение сплоченности, замкнутости, целостности; и корня \*mann, обозначающего «человек». Таким образом, этимология лексемы game свидетельствует об ее кооперативном характере, в данном культурном феномене раскрываются такие черты, как единство духа, чувство локтя, товарищество. Сотрудничество как английская национальная черта отмечается многими мыслителями. Например, британский писатель Дж. Оруэлл считал, что чувство национального единства заменяет у англичан мировоззрение. Это позволяет им инстинктивно объединяться и действовать, не размышляя, в интересах

всего народа [9, с. 12, 7]. Неудивительно, что феномен игры содержит в себе данные смыслы, ведь в процессе игры формируются вышеперечисленные национальные качества. Приобщение к играм и спортивному духу начинается на самых ранних ступенях школьного образования и продолжается вплоть до университета. Например, Итонский колледж отводит играм центральное место в учебном плане, потому, что игры воплощают в себе многие качества, которым колледж придает большое значение. Учиться побеждать и проигрывать, управлять и подчиняться, выходить за рамки своих возможностей, мыслить как часть команды, понимать, когда нужно продолжать бороться, а когда следует признать поражение, — все это часть обучения быть человеком [16]. Таким образом, игра — это не способ стать сильнее, быстрее или выносливее, это прежде всего попытка развития в ученике тех качеств характера, которые позволят ему «быть человеком». Благодаря инстинкту сотрудничества, которым они обладают в наивысшей степени [7, с. 27], британцы есть нечто большее, чем совокупность англичан, как целое есть что-то большее, чем сумма частей.

Не менее показательным является происхождение французского *jeu*, образованного от латинского *jocus* со значениями «шутливость», «насмешка», «игра». Согласно этимологическому словарю латинского языка, *jocus* обозначает игру слов [17, с. 868] и восходит к индоевропейскому \**jek*, что имело значение «говорить». Значительным является и тот факт, что французское *jeu* имеет общих прародителей с английским *joke* — «шутка», что демонстрирует фундаментальную разницу между культурными феноменами двух европейских наций. Феномен игры для француза несет в себе прежде всего оттенок шутливости и легкости, но вместе с тем игра слов есть способ продемонстрировать острый ум. То есть несмотря на внешнюю поверхностность игры, она глубоко укоренена в разуме, другими словами, для француза игра есть продукт интеллекта. Как показывают прочие исследования автора [4; 5], французская культура в целом проникнута интеллектуальным началом.

На основе этимологических особенностей рассматриваемых лексических единиц и специфики функционирования соответствующих культурных феноменов мы попытаемся сформулировать пары смысловых противопоставлений. Данные пары продемонстрируют основы принципиальных различий между культурными феноменами соответствующих наций.

Концептуальная разница между английским *game* и русской игрой может быть выражена в антитезе упорядоченность — беспорядочность. Действительно, в отличие от русской, английская игра как культурный феномен предполагает прежде всего приверженность определенным правилам. Эта особенность просматривается уже на семантическом уровне: выражение *to play the game* предполагает «вести себя честным и порядочным образом», тогда как русское выражение «вести игру» не имеет подобной коннотации, и требует введения дополнительных лексем для того, чтобы разъяснить характер игры. И напротив, русское словосочетание «вести игру» может быть употреблено в негативном контексте в чистом виде, а в английском языке необходимо добавить негативно окрашенную лексическую единицу, например, *to play a dirty game* [10, с. 143–145]. В культурном плане игра как спорт является средством культивирования телесных, волевых и социальных качеств человека. Эти первостепенные для

англичанина качества формируются в процессе командного взаимодействия. Игра формирует в англичанине привычку следовать правилам, а также социальный инстинкт, благодаря которому каждый англичанин интуитивно способен найти свое место в любой группе, а также осознать соответствующее место окружающего его. На наш взгляд, такой инстинкт позволяет англичанам ужиться с изначальной иерархичностью общества, не бунтовать против ни-где не прописанных, но строго соблюдаемых социальных законов.

В противовес английской упорядоченности, согласно русскому мировоззрению, игра непосредственно связана с таким комплексом понятий, как судьба — удача — везение, что лишает правила первостепенной важности и, таким образом, придает рассматриваемому феномену дух беспорядочности. Понятие судьбы имеет чрезвычайно важное значение в русской культуре. В. Шубарт отмечал, что русский человек, ощущая над собой силу судьбы, не видит в ней врага и не противостоит ей, в отличие от европейца. Теснейшая, космическая связь с судьбой позволяет ему стойко переносить ее тяготы, следуя и смиренно доверяясь ей [14, с. 88]. Покорность судьбе русского характера глубоко укоренена и в многочисленных идиомах — застывшей мудрости народа: «Видно, судьба такая», «От судьбы не уйдешь», Судьба придет — по рукам свяжет» [2, с. 31] и т. д. Изначальное доверие к миру, уверенность в неиссякаемой питающей силе милостивой и щедрой матери-земли дает русскому глубокую укорененность в вечном и позволяет предаваться силе мгновения, что порой доводит до открытого вызова судьбе. На наш взгляд, феномен игры представляется своеобразным способом бросить этот самый вызов, испытать собственные характер и удачу, почувствовать на себе волю судьбы. В разные исторические периоды игра приобретала различные формы, самые распространенные из них — дуэль, бретёрство, рулетка или другие азартные игры. Следует отметить, что, несмотря на наличие определенных правил во всех перечисленных формах игры, победа в них в большей степени основывается на удаче, везении игрока. Другими словами, успех обусловлен не соблюдением правил игры или многочисленными тренировками, а лишь простым стечением обстоятельств, которое не подчиняется никакому определенному порядку и не может быть предугадано.

Что же является движущей силой, вынуждающей русскую душу снова и снова испытывать судьбу, которой она и так полностью подчинена? Получение удовольствия от неизвестного, которое свойственно азартному и страстному русскому характеру, пробуждает неконтролируемую жажду риска. Русский по своей сути есть игрок, который «любит случай, щекочущий азарт риска и упоение от непредсказуемого» [14, с. 117]. Для русского характерно подчинение внезапному порыву, минутной слабости или, напротив, сильнейшей одномоментной страсти, которым он не в силах противостоять. Русский философ И. А. Ильин усматривал опасность в этой национальной черте. По его словам, будучи антирационалистом, русский обречен на вечную бескрайность, прожигание и кипение страстей [6, с. 383]. По нашему мнению, страсть является неотъемлемым компонентом культурного феномена игры. Именно страстность определяет характер русской игры — непредсказуемый, бесноватый, безрассудный, доходящий до предела и всепоглощающий. Под-

тверждение этому мы обнаружили и в этимологии русского слова «игра», в его сакральной связи с миром языческих верований и обрядов, что было подробно рассмотрено выше. Принимая во внимание данную черту русского феномена игры, выделим следующую антитезу — страсть — разум, определяющую его смысловое отличие от французской игры.

Прежде всего следует отметить общую черту французского и русского феномена игры — это поверхностность. Но если легкомысленный характер русского феномена обусловлен социальным неодобрением, заключенным в понятии «игра», то игра в понимании французов есть способ развлечься, получить удовольствие. К тому же, оглядываясь на тот факт, что *jeu* этимологически восходит к индоевропейскому \**jek* (говорить), можно предположить, что в национальном понимании игра есть развлечение, основанное на деятельности разума. То есть под французским феноменом игры следует прежде всего понимать игру слов. Не случайно именно французы прославились своими каламбурами и другими разновидностями игры слов. Во многом это объясняется наличием множества одинаково звучащих слов различного значения, однако не стоит умолять интеллектуальных возможностей самих представителей нации, ловко манипулирующих словами. Стоит отметить, что французскому характеру свойственно поклонение индивидуальному разуму, следовательно, игра ведется исключительно во имя собственных интересов. Желая продемонстрировать собственные умственные способности и неотделимые от французского интеллектуализма хороший вкус, чувство красоты и формы, французы прибегают к игре как средству самовыражения. Данная черта представляет собой основное отличие от английского феномена игры, которое можно выразить в антитезе индивидуализм — кооперативизм. Мы уже подробно говорили о том, что в основе английской игры лежит командное сотрудничество, стремление к общей цели и осознание своей роли в группе, что абсолютно не свойственно французского характеру.

Изучение этимологии и истории развития лексических единиц «игра», *game* и *jeu* позволили определить особенности смыслового наполнения данных понятий в языках. Последние, в свою очередь, способствовали выделению основных различий данных культурных феноменов у трех народов. Эти различия были кратко сформулированы с помощью смысловых противопоставлений для каждой пары культур. Однако специфика функционирования рассматриваемых культурных феноменов не может быть полностью описана только на основе происхождения соответствующих лексем. Имеет смысл продолжение изучения своеобразия рассматриваемых феноменов на материале философской и художественной литературы.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гумбольдт В. фон Избранные труды по языкознанию / пер. с нем.; общ. ред. Г. В. Рамишвили; послесл. А. В. Гулыги и В. А. Звегинцева. — М.: Прогресс, 2000.
2. Даль В. И. Пословицы русского народа. — СПб.; М.: Издание книгопродавца-типографа М. О. Вольфа, 1879. — Т. 2.

3. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-образовательный. М.: Русский язык, 2000. — URL: <https://www.efremova.info/word/igra.html#.Xnl-WogzZPY> (дата обращения: 10.02.2020).
4. Жунева Е. С. Основания информационных войн во Франции // Евразийский юридический журнал. — 2019. — № 10(137). — С. 483–484.
5. Игнатова Е. С. Три основания национального достоинства французов // Евразийский юридический журнал. — 2018. — № 2(117). — С. 374–377.
6. Ильин И. А. О национальном призвании России // Шубарт В. Европа и душа Востока. — М.: Русская идея, 2000.
7. Мадариага С. Англичане, французы, испанцы. — СПб.: Наука, 2003.
8. Миртов А. В. Донской словарь: материалы к изучению лексики донских казаков. — Ростов-на-Дону, 1929.
9. Оруэлл Д. Англия и англичане: сборник. — М.: АСТ, 2018.
10. Плешивцева Е. Ю., Михайлова Г. И. Отражение в языке понятия «игры» как базового принципа англосаксонского менталитета // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота, 2017. — № 7(73): в 3 ч. — Ч. 2. — С. 143–145.
11. Русский филологический вестник: учено-педагогический журнал. — Т. 6, № 3. — Варшава, 1881.
12. Словарь церковнославянского и русского языка. Т. 2. СПб.: В типографии Императорской Академии Наук, 1847.
13. Слово некоего Христолюбца // Историческая хрестоматия церковнославянского и древнерусского языков Буслаева Ф. И. Москва: в Университетской типографии, 1861. с. 519–525.
14. Шубарт В. Европа и душа Востока. — М.: Русская идея, 2000.
15. Этимологический словарь славянских языков: праславянский лексический фонд / Академия наук СССР, Ин-т русского языка; под ред. О. Н. Трубачева. — Вып. 8: (\*ха — \*jъvьlga). — М.: Наука, 1981.
16. Eton College. — URL: <https://www.etoncollege.com/> (дата обращения: 05.02.2020).
17. Gaffiot F. Dictionnaire latin français. — Paris: Hachette, 1934.
18. Larousse. — URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais> (дата обращения: 10.02.2020).
19. Oxford Learner's Dictionaries. — URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (дата обращения: 10.02.2020).