Пономарева Т. В.,

 СПбГУ, канд. филол. наук

**Метафорический концепт «ИГРА» в немецкой и русской фразеологии**

**Аннотация.** В статье проводится сопоставительный анализ фразеологических единиц русского и немецкого языка, отражающих метафорический концепт «ИГРА». В обоих сопоставляемых языках имеется довольное большое количество ФЕ, относящихся к данной сфере, причем многие из них совпадают в обоих языках. Небольшое количество несовпадающих ФЕ относятся к национально-культурной специфике немецкого и русского языков. ФЕ дают косвенное свидетельство того, в какие игры играли люди в разное время и в разных странах.

**Ключевые слова:** метафорический концепт «ИГРА», фразеологизм, русский и немецкий языки, сопоставление, напционально-культурная специфика.

Исследования фразеологии в рамках когнитивной лингвистики очень актуальны в современном языкознании и готовят базу для создания когнитивной фразеологии, в которой фразеологические единицы (далее ФЕ) рассматриваются как особые способы концептуализации и интерпретации мира, а весь фразеологический фонд, как отражение фразеологической картины мира. Исследования фразеологии в ракурсе когнитивной лингвистики являются и лингвокультурологическими. Как отмечает Е.В. Иванова, «в лингвокультурологии особый акцент делается на связи языковой концептуализации и интерпретации мира с особенностями культуры данного языкового социума, с отличительными характеристиками исследуемого мировосприятия» [1,70]. Значительное количество подобных исследований проведено на материале английского языка в работах Е.В. Ивановой, Н.Н. Русецкой, В.В. Тепкеевой, Н.Н. Силинской, А.А. Пинтовой, А.А. Бутиной [1, 2, 3, 4, 5, 6], на материале русского языка В.Н. Телия [7], на материале немецкого языка Добровольского Д.О. [8], Е.С. Кубряковой [9].

Наше исследование выполнено также в рамках данного направления, оно ориентируется на изучение мировосприятия немецкого и русского социумов на материале метафорического концепта «ИГРА». Выбор именно данного концепта продиктован философской парадигмой 21 века с его homo ludens – «человеком играющим». Интерес к данной теме вызвала и книга психотерапевта, разработавшего метод трансакционного анализа Э. Берна «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры», вышедшая в 2015 году и ставшая бестселлером [10]. Еще Л. Витгенштейн отмечал, что феномен игры чрезвычайно многообразен, обращал внимание на различия игр и призывал абстрагироваться от их общего наименования [11]. Так, в немецком и в русском языках во ФЕ представлены игры в мяч, и том числе в футбол, в прятки, в кошки-мышки, в шахматы. Однако основная масса ФЕ отражает различные игры в карты, а также различные этапы игры в карты. При этом ФЕ не всегда содержат слово «игра», в них могут быть представлены термины разных игр, приемы, используемые в игре в карты, характерные для карточных игр действия, напр., идти ва банк.

Восприятие жизни как игры прослеживается как в немецкой, так и в русской фразеологии. В данном случае имеется в виду фразеологический метафорический концепт «ИГРА». Создатели теории метафор Дж. Лакофф и М. Джонсон в своей коллективной монографии «Метафоры, которыми мы живем», справедливо отмечают, что употребление метафор присуще не только художественной, но и повседневной речи. Авторы не только выявляют системные метафоры в языке, но и доказывают, что метафорическое мышление свойственно сознанию человека. Системным метафорам в языке соответствуют определенные концепты, ментальные единицы. По определению Лакоффа и Джонсона метафора есть не что иное как понимание и переживание одной вещи в терминах другой [12, 306]. Именно такие отношения мы наблюдаем во фразеологических единицах, которые представляют абстрактные понятия в конкретных терминах повседневной жизни, что отражается в соотношении внутренней формы фразеологизма и его содержания. Один из системных метафорических концептов может быть сформулирован следующим образом: «Жизнь - есть игра», иногда более конкретно «Жизнь - есть карточная игра». Именно на основании внутренней формы ФЕ мы проводили отбор материала исследования, в результате которого было обнаружено 70 ФЕ в немецком языке, имеющих в своей внутренней форме семантику игры, а в русском языке подобных единиц 57. Отличающиеся лишь на 13 единиц списки ФЕ говорят о том, что ФЕ с семантикой игры во внутренней форме, по большей части совпадают. Объяснить это можно тем, что, по-видимому, многие выражения в русском языке были заимствованы из немецкого языка, т.к. известно, что русские дворяне часто ездили в Германию (Баден-Баден, Висбаден, Бад Эмс и т.д.), чтобы играть там в карты, в рулетку и другие игры. Не случайно действие романа Ф.И.Достоевского «Игрок» разыгрывается в Германии.

Однако, некоторые ФЕ в русском языке, рассматривающиеся как аналоги немецких выражений, совсем не имеют ничего общего с игрой, и некоторые немецкие аналоги русских выражений также не содержат игровых терминов, а просто описывают ситуацию. Таких ФЕ обнаружено 15 в немецком и 15 в русском языке. Зоны таких несоответствий относятся к национально-культурной специфике каждого из языков, напр*.: am Ball sein -* владеть инициативой; *diese Karte sticht nicht mehr* - это средство теперь не действует; *das Spiel ist aus* - чья-то песенка спета. То же происходит и с русским языком, напр.: *играть в молчанку -* stumm dasitzen; *ходить козырем* - einherstolzieren, den Kopf hochtragen, *подковерные игры* - Intrigen.

Но примерно в половине случаев ФЕ, содержащие семантику игры, совпадают в русском и немецком языках. Подобных примеров оказалось 40: *eine gute Miene zum bösen Spiel machen* - делать хорошую мину при плохой игре; *Katze und Maus mit j-m spielen* – играть с кем-л. в кошки - мышки; *der Würfel ist gefallen* - жребий брошен; *mit dem Feuer spiel*en - играть с огнем; *ein falsches Spiel mit j-m treiben* - вести с кем-л. нечестную игру и многие другие.

 Обращает на себя внимание тот факт, что игры, используемые во ФЕ довольно разнообразны. Во-первых, это игра в мяч (футбол) в немецком языке: *am Ball sein* -владеть инициативой, держать инициативу в своих руках*, j-m einen Ball zuspielen* - подыгрывать кому-л., играть на руку кому-л., *am Ball* *bleiben* - не отступать от своих целей. Уже по русским соответствиям видно, что в русском языке ФЕ с компонентом «мяч» не представлены, но есть одна ФЕ, описывающая игру в футбол, это - *играть в одни ворота*, т.е. не давать партнеру возможности для ответных действий. Она не имеет аналога в немецком языке. Во-вторых, игра в шахматы, с терминами которой в немецком языке обнаружена только одна ФЕ, относящаяся к данной игре: поставить кому-л. мат, обыграть кого-л. – *j-n matt setzen*. В русском языке кроме аналогичной ФЕ есть еще несколько ФЕ, связанных с игрой в шахматы: *сделать ход конем*, т.е. поступить нестандартно и неожиданно и *провести рокировку*, в значении поменять местами фигуры, провести перестановку участников. В качестве соответствия словосочетанию *ход* *конем* в немецком языке существует лишь прямой перевод шахматного термина, не имеющего переносного значения - Rösselsprung, Springerzug machen, а *провести рокировку* - rochieren, Rochade с пометой «шахм.». И это выражение в немецком языке является также только специальным термином в шахматной игре, который не употребляется в переносном смысле. Из прочих игр представлены «игра в прятки» в русском языке и игра в кошки-мышки в обоих языках. Следует отметить, что в эти игры, которые в настоящее время считаются детскими, еще в 18 веке играли взрослые люди при царском дворе в России и при княжеских дворах в Германии. Но большая часть ФЕ как в русском, так и в немецком языках отражают самые разные этапы игры в карты: начало, продолжение, различные способы поведения во время игры, завершение игры, из чего можно сделать вывод, что разнообразные игры в карты были широко распространены как в Германии, так и в России.

Перед началом некоторых игр устанавливается очередность игроков, право сделать первый ход, что отражается во ФЕ: *den kürzeren ziehen* - остаться ни с чем, оказаться в проигрыше, т.е. первоначально уступить право первого хода другому игроку во время жеребьевки. Жеребьевка производилась при помощи двух соломинок (одна подлиннее, другая покороче), позднее при помощи спичек, одну из которых надламывали, или при помощи камешков, шестигранного кубика. Еще древние греки и римляне устанавливали очередность участия в игре при помощи жребия, откуда пошло выражение, приписываемое Юлию Цезарю, которое он использовал уже в переносном смысле ппередж тем, как перейти Рубикон - *Der Würfel ist gefallen (Die Würfel sind gefallen)* - жребий брошен. Тот, кто получает шесть пунктов, начинает игру. Следующий этап в игре - ставки. Такое выражение есть только в русском языке - *ставить на кон*, на немецкий оно переводится дословно *seinen Einsatz eintragen* и имеет такое же переносное значение, как и в русском языке - «рисковать», букв. внести свою долю. По ходу игры участники могут *тасовать карты* - die Karten gut mischen, mengen, т.е. ловко направлять ход событий, *alle Karten in der Hand haben*, (букв.) иметь все карты на руках, т.е. держать всю власть в своих руках*, seine Karten aufdecken* - раскрывать свои карты, *ein offenes Spiel spielen* - играть в открытую или *mit verdeckten Karten spielen* - *играть втемную*, не показывать никому свои карты, а иногда даже *играть краплеными картами* - *mit gescheckten Karten spielen*, т.е. обманывать других участников игры. В азартной игре участники делают ставки на определенную карту, что отражается во фразеологических выражениях *alles aufs Spiel (auf eine Karte) setzen* - *поставить все на кон, на* *одну карту*. При этом игрок может просчитаться и *поставить не на ту карту* - *auf die falsche Karte setzen*. В игре ситуация может кардинально измениться, это отражается во *ФЕ das Spiel hat sich gewendet* - счастье изменило кому-л., ситуация резко поменялась. Опытные игроки могут обмануть начинающего игрока, это видно по выражению *ein abgerkartetes* *Spiel*, т.е. инсценировка, которую разыгрывают по втайне согласованному между участниками плану, разыгрывать фарс. В русском языке есть выражение *разыграть кого-л. как по нотам*. С обманом связаны и выражения *ein doppeltes Spiel, ein falsches Spiel treiben* - вести двойную, нечестную игру. В игре важно знать, какие карты являются козырными, которые дают большие преимущества, поэтому много выражений со словом Trumpf (Trümpfe) - козырь, напр.: *Da ist Treff Trumpf* - это дело случая, как повезет или, как сейчас говорят, *как карта ляжет*, *j-m zeigen, was Trumpf ist* – показать кому-л., на чьей стороне сила, утереть нос, *einen Trumpf ausspielen* - *пускать в ход козырь*, самое сильное средство, *seinen höchsten Trumpf (seine stärksten Trümpfe) ausspielen - пускать в ход самый сильный козырь*, все свои самые сильные козыри, самые сильные средства. Но только в русском языке есть выражение *ходить козырем* в значении «важничать». В немецком языке такого выражения нет, поэтому оно переводится описательно: unherstolzieren, den Kopf hochtragen.

Наблюдательные и внимательные игроки стараются запомнить, к кому ушли те или иные карты, отсюда появились выражения *j-s Spiel durchschauen* - видеть, разгадывать чью-л. игру, видеть, в чем дело; *j-m ins Spiel pfuschen* - срывать, портить кому-л. дело; wissen, was gespielt wird - разгадывать чью-л. игру, знать, к чему клонится дело, видеть, в чем дело; *j-m die Trümpfe* *ablocke*n - (хитростью) лишить кого-л. преимуществ, букв. выманить у кого-л. все козыри.

Существует и ряд ФЕ, описывающих окончание игры в карты, напр.: *den letzten Trumpf ausspielen* - пустить в ход последний козырь, использовать последнее средство; *alle Trümpfe ausspielen* - выложить все козыри, использовать все средства; *die letzte Karte ausspielen* - пускать в ход последнее средство; *diese Karte sticht nicht mehr* - это средство теперь не действует (букв. эта карта уже не козырная); *das Spiel ist aus* - чья-то песенка спета (букв. игра закончена); *j-m den schwarzen Peter zuschieben* - ловко свалить вину/ответственность на кого-л., подсунуть кому-л. неприятное дело. Эта ФЕ отражает национально-культурную специфику немецкого фразеологического фонда. Черный Петер - такая карта, которую нельзя оставлять на руках, иначе проиграешь. Эта детская карточная игра напоминает русскую карточную игру в «Акулину». ФЕ, отражающими национально-культурную специфику русской фразеологии, являются ФЕ «крыть нечем» - нечего ответить, не осталось никаких аргументов, т.е. не иметь карт более высокого достоинства, чтобы отбить карту партнера и «чья-то карта бита» - чьи-то планы разрушены. Этим ФЕ нет фразеологических соответствий в немецком языке. Перевод осуществляется только путем описания: Ich kann nichts entgegensetzen и j-s Karte wurde übertrumpft соответственно. Выражение *Вот такой расклад* происходит от игры в пасьянс, а также от гадания на картах. В немецком языке такого выражения нет, в качестве его эквивалента можно предложить только выражение: So liegen die Karten.

Итак, мы видим, что преобладающее большинство ФЕ, содержащих в своей внутренней форме семантику игры, являются глагольными по своей функции. Они отражают поведение людей в самых разных жизненных ситуацииях, связанных с началом, продолжением, завершением каких-либо действий, с хитростью и обманом, принятием решений, с выигрышем и проигрышем. Игра занимает важное место в жизни человека, поэтому как в немецком, так и в русском языке существует множество ФЕ, отражающих различные игры и различные этапы игры. Многие действия люди рассматривают через призму карточных игр, возможно, это самые распространенные игры как у немцев, так и у русских. И игры эти очень разнообразны. В немецком языке есть несколько ФЕ, в которых используются термины из игры с мячом, а в русских термины из игры в шахматы. Такие отличия свидетельсвуют о том, какие игры были и являются более популярными у жителей Германии и России. Эти, и некоторые другие выражения из игр в карты, обладают национально-культурной спецификой и отражают языковую картину мира немецкого и русского народов. В общем и целом этот фрагмент языковой картины мира, котоый можно назвать «Жизнь - есть игра», совпадает в обоих языках, хотя и наблюдаются некоторые различия.

 **Список использованной литературы**

1. ***Е.В. Иванова***. Когнитивная фразеология. В сб: Конtext XXI века. Изд. СПбГУ, 2012г., стр. 69-76.
2. ***Русецкая Н.Н***. Когнитивный анализ английских глагольных фразеологических единиц (на материале фразеологических единиц с глаголами предметно-практической направленности): Автореф. дис. … канд. филол. наук, СПб., 2007, 17 стр.
3. ***Тепкеева В.В***. Концептосфера «Love – Marriage» в английской фразеологической картине мира: Автореф. дис. … канд. филол. наук, СПб., 2007, 18 стр.
4. ***Силинская Н.Н***. Концепты отрицательных эмоций в английской фразеологической картине мира: Автореф. дис. …канд. филол. наук, СПб, 2008, 18 стр.
5. ***Пинтова А.А***. Концепты OLD/YOUNG и СТАРЫЙ/МОЛОДОЙ в английской и русской языковых картинах мира: Автореф. дис. … канд. филол. наук, СПб, 2009, 22 стр.
6. ***Бутина А.А***. Кошка и собака в английских и русских пословицах и поговорках: (Сопоставительный анализ концептов «cat», «dog», «кошка», «собака») // Проблемы идиоэтнической фразеологии. СПб., 2007. Вып. 4 (7). Стр. 49-53.
7. ***Телия В.Н***. Русская фразеология. М., 1996. Стр. 284.
8. ***Добровольский Д.О***. Фразеологизмы в переводе и в системе языка. В кн: Беседы о немецком слове. Стр. 536-548.
9. ***Кубрякова Е.С***. Сознание человека и его связь с языком и картиной мира // Филология и культура. Материалы IV Международной научной конференции 16-18 апреля 2003г. – Тамбов, 2003. Стр. 70-75.
10. ***Эрик Берн***. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 2015, Стр. 566.
11. ***Витгенштейн Л.И***. Философские исследования.- М., 2011. 347 стр.
12. ***Лакофф Дж., Джонсон М.*** Метафоры, которыми мы живем. – М., 2008. 252 стр.