

Мінькова Г. Ю.,
викладач кафедри німецької філології
Мелітопольського державного педагогічного університету
імені Богдана Хмельницького
Матігорова Д. С.,
студентка
Мелітопольського державного педагогічного університету
імені Богдана Хмельницького

КОНЦЕПТ SPIEL / ГРА ТА ЙОГО МІСЦЕ У КОНЦЕПТОСФЕРІ MENSCH / ЛЮДИНА

Анотація. У статті досліджується концепт SPIEL / ГРА та його місце у концептосфері MENSCH / ЛЮДИНА. Зокрема, увагу зосереджено на вивченні особливостей об'єктивації фреймової структури концепту SPIEL / ГРА. Автори виявляють найчастіше об'єктивовані фрейми та їх зв'язок з концептосферою MENSCH / ЛЮДИНА. Фрейм визначається як структура знань, що являє собою частину інформації про певний фрагмент людського досвіду.

Ключові слова: фрейм, концепт, семантична роль, концептосфера, когнітивна лінгвістика, когнітивна семантика, фреймовий аналіз.

Постановка проблеми. В останні десятиліття активно розвивається антропоцентрична парадигма у мовознавстві. Одним з основних напрямків якої є дослідження процесів концептуалізації взаємодії людини з її зовнішнім і внутрішнім світом. Оперативною одиницею таких досліджень є «концепт». Особливою проблемою антропоцентричного підходу до мови у рамках когнітивних досліджень є концепт ГРА [1].

Гра як науковий об'єкт з давніх часів цікавить філологів, філософів, психологів, тобто тих, чий пошук пов'язаний з осмисленням людського менталітету та місцем людини у культурі. Як когнітивний та естетичний феномен – гра є цікавою та перспективною для сучасного мовознавства, проте чи не найменш вивченою проблемою [1].

Гра – насамперед вільна діяльність, різноманітна за своєю формою. Феномен гри розчиняється у широкому філософському, культурологічному та мистецькому контекстах, зберігаючи при цьому свій інваріант [2].

З позиції когнітивної лінгвістики SPIEL/ГРА – це складний, багатогранний концепт. SPIEL/ГРА має високу міру семіотичності, творить «світ у собі», що є відмежованим від зовнішнього [3].

Мета дослідження полягала у виявленні особливостей об'єктивації фреймової структури концепту SPIEL/ГРА на матеріалі творів Г. Гессе «Das Glasperlenspiel» [4] та Н. Жака «Dr. Mabuse. Der Spieler» [5].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Когнітивна лінгвістика не сходить з арени лінгвістичних досліджень починаючи із 50-х років ХХ ст. У центрі її уваги знаходиться антропоцентрична парадигма. Тобто, когнітивістика працює на стику з філософією, а саме з філософською антропологією – історично локальною дисципліною, суть якої полягає у фіксації ситуації, коли людина «стає проблематичною для себе» (М. Шелер).

У центрі сучасних досліджень перебуває вербальний образ світу, сформований у свідомості носіїв певної мови, а культу-

рологічна орієнтація стає провідним напрямом праць із когнітивної семантики.

Представники когнітивної семантики Дж. Лакофф, Р. Лангакер, Р. Джекендофф, Ч. Філлмор, Л. Талмі вважають, що кожна мова еквівалентна певній системі концептів, за допомогою якої носії мови сприймають, структурують, класифікують та інтерпретують потік інформації. Головна роль, яку відіграють концепти – це категоризація, що дозволяє групувати об'єкти у відповідні класи. Для когнітивної семантики головною метою є опис структури концепту, що лежить в основі і пояснює називання речей [6].

Для утворення концептуальної системи необхідно припустити існування деяких вихідних, або первинних концептів, з яких потім розвиваються всі інші. Основними складниками концептуальної системи є концепти, близькі «семантичним частинами мови» [6].

Останні десятиліття поняття концепт переживає період актуалізації та переосмислення [6]. Концепт – одиниця ментальних або психічних ресурсів нашої свідомості; оперативна одиниця пам'яті, ментального лексикону, концептуальної системи і мови мозку, картини світу, відбитої у людській психіці [6].

Виклад основного матеріалу. Концепт – термін багатьох гуманітарних наук, у дослідженні мовної картини світу одне із ключових понять [6].

У сучасному мовознавстві виділяють три основні підходи до розуміння концепту: 1) лінгвістичний (С. О. Аскольдов, Д. С. Лихачов, В. В. Колесов, В. М. Телія); 2) когнітивний (З. Д. Попов, Й. А. Стернін, О. С. Кубрякова); 3) культурологічний (Ю. С. Степанов, Г. Г. Слишкін).

Щодо способів опису концептів, то у когнітивній лінгвістиці їх сформувався багато, серед них: лінгвокультурологічний, психолінгвістичний, семантико-психологічний, дискурсивний, але основними науковими напрямками визнаються лінгвокогнітивний і лінгвокультурний [6].

При лінгвокогнітивному підході концепт досліджується як ментальна одиниця знань про світ. Модель концепту представлена у термінах ядра і периферії, а семантика номінативної одиниць розглядається як засіб доступу до змісту концептів [6]. Фреймовий аналіз є одним із базових методів аналізу механізмів взаємодії вербальних та когнітивних структур.

Вперше термін «фрейм» був уведений у концептуальний апарат досліджень з теорії штучного інтелекту М. Мінським. Згідно з його інтерпретацією, «фрейм – це структура даних, призначена для представлення стереотипної ситуації».

Аналіз праць, присвячених вивченню природи фрейму як когнітивної структури, дозволяє виділити специфічні риси. Фрейм – структура репрезентації знання людини, яка пов'язує ментальну сферу з мовною (Ч. Філмор, У. Крофт, А. Голдберг, Р. Джекендофф) [7]; структура репрезентації знань у формі схеми референтної ситуації; репрезентація знань про типову ситуацію, (вузлів, або слотів) та відношень між ними. Фрейми утворюють міжфреймову сіть [8].

Розвиваючи думку Р. Лангакера, М. Мінського, Ч. Філмора про природу фреймів у своїх роботах, С.А. Жаботинська пропонує розрізнити наступні п'ять: предметний, акціональний, посесивний, ідентифікаційний та компаративний [7]. У результаті інтеграції базових фреймів виникає міжфреймова сіть, яка проявляється на різних рівнях мовної системи [8].

Перша половина ХХ сторіччя стала часом великої трансформації майже всіх форм суспільного та індивідуального буття людини, відбулося і переосмислення традиційних підходів до трактування форм людської діяльності. Одним із таких феноменів стала гра. Гра при поверхневому розгляді постає як форма не утилітарної діяльності, що не переслідує практичної мети [3].

«Гра» є предметом дослідження багатьох галузей знання. Це філософія, психологія, соціологія, логіка, лінгвістика, література тощо. Серед визначних дослідників цієї проблематики Л. Вітгенштейн – австро-англійський філософ, один із засновників аналітичної філософії, американський психолог і психіатр Е. Берн, який досліджував гру як особливість людської діяльності, Г. Гадамер – німецький філософ, один із найзначніших мислителів другої половини ХХ ст. Власна концепція гри, як способу людської життєдіяльності, була запропонована у ряді праць іспанського філософа і соціолога Х. Ортеги-і-Гассета [3]. Вагомий внесок у дослідження психологічного впливу гри на людину вніс нідерландський історик та теоретик культури Й. Хейзінга, автор фундаментальної праці „*Homo ludens*” [10].

Гра, з погляду Й. Хейзінга, набагато старша за культуру, переходить межі суто біологічної, або суто фізичної діяльності. У грі є щось, що виходить за межі безпосереднього прагнення до підтримки життя. Сутність гри має нематеріальний початок [10].

Справжня гра не є дитячістю. Будь-яка гра є насамперед вільна дія. Гра за наказом вже не може бути грою, вона буде лише її імітацією [9]. Гра спроможна упорядковувати людську діяльність. Як пише Хейзінг: «Вона творить порядок, вона сама є порядок» [10, с. 21].

Привабливими з точки зору проблеми психології гри та її впливу на людину є і такі твори німецькомовної літератури як роман Г. Гессе „*Das Glasperlenspiel*” [4] та Н. Жака „*Dr. Mabuse. Der Spieler*” [5].

Гра – явище цікаве. Існує велика кількість ігор, серед них є мудрі та магичні ігри, які приваблюють вчених, простих людей, князів та монахів.

Da und dort in den alten Literaturen stößt man auf Legenden über weise und magische Spiele, die von Gelehrten, Mönchen oder an geistfreundlichen Fürstenhöfen ersonnen und gespielt worden seien, zum Beispiel in Form von Schachspielen, deren Figuren und Felder außer der gewöhnlichen noch ihre Geheimbedeutungen hatten [4].

У наведеному прикладі концепт SPIEL/ГРА об'єктивується в ідентифікаційному фреймі у схемі генералізації «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – ідентифікатив є ЩОСЬ – класифікатор».

В ігри грали вчені, духівництво та княжі персони, а отже, тут концепт SPIEL об'єктивується у посесивному фреймі у схемі партитивності: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – ціле має ЩОСЬ – частина, частинами гри виступають гравці, тому відбувається перехрещення концепту SPIEL/ГРА з концептом MENSCH/ЛЮДИНА. Частина не самостійна, вона завжди входить до складу цілого, гра обов'язково має складники і одним з них є гравець SPIELER, SPIELERIN.

Невіддільними складовими частинами певних ігор є предмети гри, як у наведеному прикладі – „*Figuren und Felder*” для гри у шахи. Відбувається об'єктивація предметного фрейму у локативній схемі «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА є існує ТАМ-місце», оскільки особи грали в ігри у різних місцях: університетах, монастирях, у княжих замках. Концепт SPIEL/ГРА свою реалізацію знаходить також у квантитативній та кваліфікативній схемі предметного фрейму: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА є СТІЛЬКИ – кількість»; ігр багато, вони різні, «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА є TAKE – якість», тому що грали гравці у шахи, але особливим чином. Про ці події зустрічаються згадки у стародавніх літературах – об'єктивується темпоральна схема предметного фрейму: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА існує ТОДИ-час».

Цей приклад є досить цікавим, у ньому перехрещується концепт SPIEL з концептом MENSCH, а також об'єктивуються та перехрещуються між собою одразу три фрейми: ідентифікаційний, посесивний та предметний.

Er spielt, als habe er Äther getrunken! flüsterte Wenks Nachbarin. „Bei drei keine Karte zu nehmen! Idiotie!“ [5].

У грі людина може досягти певного стану – «Він грав ніби напився ефіру». Тут об'єктивацію концепт SPIEL/ГРА знаходить в акціональному фреймі, де перехрещуються дві його схеми: схема дії: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – агент діє на ЩОСЬ – пацієнт», «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – агент діє на ЩОСЬ – афектив», та схема каузативу: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – каузатор створює ЩОСЬ – фактитив» у двох семантичних ролях: «діє/робить для – реципієнт (адресат, бенефактив/маліфактив)», «діє/робить з – сиркостант (помічник, інструмент)». Концепт SPIEL/ГРА перехрещуються з концептом MENSCH/ЛЮДИНА.

Die Carozza sagte: „Es gibt Menschen, die sind zum Spielen geboren, und wenn sie nur eine Karte in die Hand nehmen, ist es ein As. Sie können tun, was sie wollen. Es ist stärker als sie. Es ist ihr Geist, ihr Gott“ [5].

Є люди, які створені для гри. Вони грають як справжні аси. Концепт SPIEL/ГРА об'єктивується в акціональному фреймі у схемі дії: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – агент діє на ЩОСЬ – афектив». Це яскравий приклад, як концепт SPIEL/ГРА перехрещується з концептом MENSCH/ЛЮДИНА, GEIST/ДУХ та з концептом GOTТ/БОГ. Гра керує людиною, стає для неї її духом, її Богом, а отже, акціональний фрейм перехрещується з компаративним фреймом у схемі схожості: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – компаратив є як ЩОСЬ/GEIST/ДУХ, GOTТ/БОГ – корелят».

Ab und zu spielte er nun eine halbe Stunde lang unsinnig und der Laune des Spiels angemessen, gewann er dann feste Summen, die er das nächstmal wieder dem Spiel ins Maul warf [5].

Під час гри у карти людина не завжди очікує виграш, а грає заради самої гри. Інколи вона виграє, але потім знову втягується у гру, втрачає виграш та здоровий глузд. Концепт SPIEL/ГРА об'єктивується у посесивному фреймі у схемі партитивності: «ЩОСЬ/SPIEL/ГРА – ціле має ЩОСЬ – частину».

Концепт SPIEL/ГРА перехрещується з концептом MENSCH/ЛЮДИНА і об'єктивується в акціональному фре-

ймі у схемі каузації: «ХТОСЬ/ MENSCH/ ЛЮДИНА – каузатор створює ЩОСЬ SPIEL/ГРА – фактив» семантичної ролі «діє/ робить для – реципієнт (адресат, бенефактив/ маліфактив)». Надихнувшись виграшем, людина хоче виграти ще більше, поставити все на кін, а сама гра подібна пащі дикого звіра, концепт SPIEL/ГРА об'єктивується у компаративному фреймі у схемі подібності: «ЩОСЬ /SPIEL /ГРА – компаратив є як ЩОСЬ – корелят».

Висновки. Дослідження концепту SPIEL/ГРА на матеріалі творів Г. Гессе „Das Glasperlenspiel“ та Н. Жака „Dr. Mabuse. Der Spieler“ зі застосуванням методів фреймового та концептуального аналізу дозволили дійти висновків, що концепт SPIEL/ГРА знаходить об'єктивіацію майже в усіх п'яти фреймах, але у різному ступені.

У предметному фреймі концепт SPIEL/ГРА об'єктивується у схемах кваліфікативній, локативній, темпоральній та схемі способу буття.

В акціональному фреймі найчастіше концепт SPIEL/ГРА об'єктивується у схемах стану/процесу, дії та у схемі каузації. Відбувається розширення акціонального фрейму шляхом шести семантичних ролей: «діє/ робить для – реципієнт (адресат, бенефактив/ маліфактив)», «діє/робить, якщо, не дивлячись на – умова», «діє/робить з – сиркостант (помічник, інструмент)», «діє/робить через – стимул», «діє/робить там – локатив», «діє/робить до того часу – темпоратив».

У посесивному фреймі, найбільш об'єктивованою є схема партитивності. Не знайшов своєї об'єктивіації концепт SPIEL/ГРА у схемі інклюзивності.

Щодо ідентифікаційного фрейму, тут концепт SPIEL/ГРА об'єктивується лише у схемах генералізації та специфікації. У схемі персоніфікації даний концепт своєї об'єктивіації не знайшов.

У компаративному фреймі за результатами досліджень концепт SPIEL/ГРА об'єктивується у схемах тотожності та подібності.

Дослідження виявило тісний зв'язок між концептами SPIELER, SPIELERIN, GLÜCK, GEIST, GELD, REGELN та між концептосистемами GOTT, MENSCH, FÜHLE. Фрейми, в яких вони об'єктивуються, перехрещуються, входячи таким чином до мовної картини світу, яка у свою чергу є частиною концептуальної картини світу. Мовна картина світу виконує функцію самоусвідомлення людини, систематизує одержану інформацію, відображає уявлення про світ.

Поза увагою залишилися стереотипи концептів SPIEL / ГРА та SPIELER / ГРАВЕЦЬ, але це тема вже іншого дослідження.

Література:

1. Концепт «ГРА». URL: <http://bo0k.net/index.php?p=achapter&bid=20628&chapter=1>
2. Нестерова Н.В., Баннов К.Ю. Игра как объект культурологического анализа. Вестник культуры и искусств. 2006. № 1. С. 51–64. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-obekt-kulturologicheskogo-analiza>

3. Феномен гри у філософських та культурологічних концепціях першої половини XX ст. URL: http://allref.com.ua/uk/skachaty/Fenomen_gri_u_filosofs-kih_ta_kul-turologichnih_koncepciyah_pershoyi_polovini_XX_st%7C
4. Hesse H. Das Glasperlenspiel. URL: https://royallib.com/read/Hesse_Hermann/Das_Glasperlenspiel.html#0
5. Jacques N. Dr. Mabuse, der Spieler. URL: <http://www.gutenberg.org/files/50285/50285-h/50285-h.htm>
6. Концепция образовательной программы «Когнитивные исследования». Русская антропологическая школа / сост. И. Протопопова. 2003. URL: <http://www.kogni.narod.ru/concept.htm>
7. Никонова Ж. В. Теория фреймов в лингвистических исследованиях: монография. СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2006. 144 с.
8. Жаботинская С.А. Лексическое значение: принципы построения концептуальной сети. Pstyga, A. (red.) Slovo z perspektywy jezykoznawcy s tlumacza. Gdansk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdanskiego, 2005. S. 53–62.
9. Гаджиев В. В. Понятия гри у гуманітарному знанні. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. 2013. С. 16–19.
10. Хейзинг Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: пер. с нидерл. / общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. М.: Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. 464 с.

Минькова Г. Ю. Матигорова Д. С. Концепт SPIEL / ГРА и его место в концептосфере MENSCH / ЧЕЛОВЕК

Аннотация. В статье исследуется концепт SPIEL / ИГРА и его место в концептосфере MENSCH / ЧЕЛОВЕК. В частности, внимание сосредоточено на изучении особенностей объективации фреймовой структуры концепта SPIEL / ИГРА. Авторы выявляют наиболее часто объективированные фреймы и их связь с концептосферой MENSCH / ЧЕЛОВЕК. Фрейм определяется как структура знаний, которая представляет собой часть информации об определенном фрагменте человеческого опыта.

Ключевые слова: фрейм, концепт, семантическая роль, концептосфера, когнитивная лингвистика, когнитивная семантика, фреймовый анализ.

Minkova H. Matigorova D. Concept of SPIEL / GAME and its place in the conceptosphere MENSCH / MAN

Summary. The article explores the concept of SPIEL / GAME and its place in the conceptosphere MENSCH / MAN. In particular, attention is focused on studying the features of objectification of the frame structure of the SPIEL / GAME concept. The authors identify the most often objectified frames and their connection with the conceptosphere MENSCH / MAN. A frame is defined as a structure of knowledge, which is part of the information about a specific fragment of human experience.

Key words: frame, concept, semantic role, conceptosphere, cognitive linguistics, cognitive semantics, frame analysis.