

## ОБ ИНТЕГРИРУЮЩЕЙ РОЛИ ДОМИНАНТНЫХ СМЫСЛОВ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗА АЗАРТНОЙ ИГРЫ

Статья посвящена выявлению специфики образа азартной игры. Особое внимание уделено составу доминантных смыслов и их интегрирующей роли в структуре образного комплекса. Системообразующая функция основных для образа значений состоит в их способности объединять различные компоненты типовой схемы, находя выражение на уровне любого из заявленных компонентов. Ключевые идеи данного метафорического комплекса формируют семантические центры, связывающие между собой разнообразие языковые средства.

**Ключевые слова:** метафорический образ, доминантные смыслы.

Метафорический образ азартной игры является одним из активно используемых в речи образов, реализующих представление об играх, организованных по правилам. К азартным играм относятся различные виды игровых действий, в которых выигрыш зависит от случая, а не от умения игрока. Среди них – некоторые карточные игры, рулетка, кости, тотализатор. В метафорах, эксплицирующих образ азартной игры, чаще всего находит выражение представление о первых двух типах.

Значимость игр в карты и в рулетку как объектов метафорического переосмысления подтверждается исследователями метафористики современного русского языка. В частности, рассматриваемые образные употребления подвергались анализу в монографиях А.П. Чудинова [1, 2], в диссертационных работах А.А. Касловой [3], А.М. Стрельникова [4], Э.В. Будаева [5] и др., в которых исследовались метафоры, продуктивные в политическом дискурсе России и стран Запада. В качестве модели описания использовалась фреймово-слотовая система, а языковые единицы, воплощающие образ азартной игры, анализировались без дифференциации от смежных видов игр, в рамках метафорического комплекса «Игра и спорт».

Метафорически переосмысленные обозначения из сферы азартных игр также фиксировались в словарях образной речи, подготовленных на основе публицистических [6] и художественных текстов [7].

Несмотря на внимание лингвистов к данным языковым фактам, образ азартной игры не был объектом специального изучения. Задачей настоящей статьи является выявление специфики рассматриваемого образа, заключающейся в составе эксплицируемых с его помощью доминантных смыслов, а также в роли последних в общей смысловой структуре.

К базовым значениям метафор, репрезентирующих образ азартной игры, относятся следующие:

- 1) рискованность, опасность предпринимаемых действий;

---

\* © Мещанова Н.Г., 2011

Мещанова Наталья Григорьевна (mirosh2008@yandex.ru), кафедра русского языка Самарского государственного университета, 443011, Россия, г. Самара, ул. Акад. Павлова, 1.

2) честность, искренность, открытость партнеров или (в преобладающем большинстве контекстов) обман, фальшь, желание скрыть истинное положение дел, выражающиеся в соблюдении / нарушении установленных правил;

3) успешность / неуспешность осуществляемой деятельности, удача / неудача действующих лиц;

4) неравноценность отдельных компонентов ситуации, неравенство участников процесса, обусловленное несопоставимостью их шансов на достижение положительного результата (выигрыша).

Кроме того, анализируемые метафорические единицы передают смыслы, связанные с характеристикой эмоционального состояния участников процесса, эксплицируют семантику азарта, внутреннего напряжения, вызванного, с одной стороны, желанием выиграть, а с другой – невозможностью предугадать результат.

Указанные значения являются наиболее яркими, коммуникативно востребованными и составляют основу общего представления о данном типе игровой деятельности в русском языковом сознании.

В определении состава доминантных смыслов, помимо критериев частотности и наличия нескольких языковых репрезентантов, немалую роль играет пропозитивный характер образа. Основные векторы семантического развития средств метафорической экспликации данного образного комплекса напрямую соотносятся со структурной ситуацией азартной игры, включающей следующие элементы пропозиции:

1) субъект (*игрок*);

2) контрагент (*банкомет, крупье, шулер*);

3) действие (*ставить на что-л., идти ва-банк, передергивать, подтасовывать, блефовать, путать карты, раскрывать карты, играть втемную / в открытую, пасовать, играть на руку кому-л. и др.*);

4) правило (*правила азартной игры*);

5) инструмент (*карта, колода, козырь, туз, шестерка, фишка и др.*);

6) результат (*сорвать куш / банк, проиграться, остаться в дураках и т. д.*).

За языковыми номинациями каждого из названных компонентов при их метафоризации закрепляется определенное смысловое содержание, которое формируется на базе осмысления их роли в типовой схеме, продиктовано функцией того или иного элемента в общей модели ситуации. Контексты, в которых реализуется образ азартной игры, чаще всего фокусируют внимание на одном из компонентов ситуации, но он имплицитно связан с другими компонентами, соответственно, значения, выражаемые при помощи данных метафор, рождаются на основе осмысления ситуации в целом.

В связи с этим можно сделать вывод, что одним из критериев доминантного статуса того или иного смысла является его способность к выражению посредством обозначений различных компонентов типовой ситуации. Содержание, закрепленное за языковым образом, может быть передано при помощи метафорических единиц, называющих объединенные между собой компоненты пропозиции. Данный факт отмечает Н.А. Илюхина, указывающая на системообразующую роль доминантных смыслов в семантической структуре образного комплекса: «Каждый из смыслов, “организующих” эту ситуацию, распределяется между компонентами этой ситуации, являющимися так или иначе его носителями. Компоненты ситуации в соответствующей лексической репрезентации представляют смысл в разных логических категориях, обусловленных статусом реалии как компонента ситуации» [8, с. 144–145].

Доминирующие значения, эксплицируемые при помощи образа азартной игры, также объединяют элементы типовой схемы. Иными словами, идея, являющаяся ключе-

вой в семантической структуре рассматриваемого образного комплекса, может быть выражена благодаря актуализации любого компонента, соотношенного с этой идеей.

Проиллюстрируем данное утверждение примерами употребления метафор, передающих некоторые доминантные значения.

Одной из значимых идей, выражаемых при помощи образа азартной игры, является идея риска, опасности совершаемых действий, закреплённая за метафорическими номинациями в силу непредсказуемого характера обозначаемого ими вида игровой деятельности. Экспликация указанного смыслового содержания возможна при образном осмыслении отдельных компонентов пропозиции. Актуальными для передачи отмеченной семантики являются следующие компоненты ситуации азартной игры: субъект (*игрок*), действие (*идти ва-банк, ставить что-либо на кон / на карту*) и объект, подвергаемый риску (*ставка*).

Субъект игрового процесса именуется лексемой *игрок*, имеющей устойчивое переносное значение «азартный человек, любитель риска», сформированное на базе осмысления ситуации азартной игры и акцентирующее внимание на особенностях поведения и эмоционального состояния лица: *И ему нравилось быть двуликим — в нем жил и ведущий советский литературовед Андрей Синявский, и потаенный, издавающийся осквернитель святынь Абрашка Терц. Потому что он был скрытый игрок, — ему нравилось, что он водит за нос советскую власть, которая никак не может его поймать* (Н. Воронель. Без прикрас. Воспоминания); *Шкодо, владеющий несколькими языками, физик по образованию, игрок по натуре, коллекционер старинного восточного оружия по хобби, не докучал мне мелочной утомительной опекой* (А. Сурикова. Любовь со второго взгляда).

Характеристикой рискованности поступков человека могут служить метафоры, называющие действия игроков, — ФЕ *идти (играть) ва-банк и ставить на кон / на карту что-либо*. Указанные обороты имеют некоторые различия в значениях. Первый передает смысл «действовать рискованно», т. е. «в надежде на удачу совершать неожиданные для окружающих поступки, которые могут привести к отрицательному для субъекта результату»: *Если пастор уйдет и все будет в порядке, я выдерну оттуда Кэт. Тогда можно будет играть ва-банк. <...> Я уйду с ней через мое «окно», если пойму, что игра подходит к концу* (Ю. Семенов. Семнадцать мгновений весны); *Кремль исходит из идеи постепенного синтеза двух элит — «новой путинской» и «старой региональной», которая сформировалась в 90-е гг. Это является неким олицетворением стабильности — при том условии, что губернаторский корпус не будет играть ва-банк, как случилось с А. Бариновым. Ненецкий губернатор открыто выступил против федерального центра* (АиФ. 2006. № 30).

Второй оборот — *ставить на кон / на карту что-либо* — выражает значение «рисковать чем-либо, в ходе некоторой деятельности подвергать что-либо опасности»: *Я привык не жалеть собственной жизни, много раз ставил ее на кон в интересах дела. И это дает мне право не жалеть жизни других* (Б. Акунин. Турецкий гамбит); *«Берясь за “Мастера и Маргариту”, я понимал, что ставлю на кон свою репутацию», — признается режиссер [Владимир Бортко]* (АиФ. 2005. № 51); *Он не смущается ничем... О, я разрушу / Твой сладкий мир, глупец, и яду подолью. / И если бы ты мог на карту бросить душу, / То я против твоей — поставил бы свою* (М. Лермонтов. Маскарад); *Тут ведь, Фандорин, судьба России на карту поставлена. <...> Если опухоль в самом зародыше не прооперировать, эти романтики нам лет через 30, а то и ранее такой революцион закатыт, что французская гильотина милой шалостью покажется* (Б. Акунин. Азazel).

Особенностью рассматриваемого фразеологизма является возможность включения в его состав имени объекта (*жизнь, судьба, душа* и др.) — ценного, значимого, часто представляющего некую экзистенциальную сущность. Способность данной

ФЕ указывать не только на процесс, осуществляемый каким-либо субъектом, но и на предмет, который может быть утрачен в ходе этого процесса, отражает общую структуру рискованной ситуации, моделируемой при помощи образа азартной игры. Специфика подобной ситуации заключается в том, что она, помимо деятеля и совершаемой им деятельности, предполагает наличие объекта, либо расходуемого, либо преумножаемого в результате предпринятых действий. Названный объект обозначается в русском языке при помощи лексемы *ставка*, выражающей отмеченные особенности номинируемой реалии в их образной интерпретации: *Как человек, вся недолгая жизнь которого была похожа на огромную, опасную, страшно азартную игру, он знал эти внезапные перемены счастья и умел считаться с ними – ставкою в игре была сама жизнь, своя и чужая, и уже одно это приучило его к вниманию, быстрой сообразительности и холодному, твердому расчету* (Л. Андреев. Тьма); *Жизнь – ставка на кону в игре со смертью, / В которой победитель задан наперед! / И так уж повелось, друзья, поверьте, / Мы отдаем ее, встречая свой черед* (А. Казаченко. Жизнь – ставка на кону).

Иной состав компонентов предполагают контексты, репрезентирующие идею хитрости, мошенничества, не менее значимую для образа азартной игры и объединяющую большое число метафорических единиц, свидетельствующих об отрицательном отношении к данному типу игровой деятельности и о восприятии последнего как нечестного, таящего в себе угрозу обмана. В отличие от описанной выше ситуации риска, где метафоризации подвергаются элементы, связанные с действиями какого-либо лица вне зависимости от влияния других участников, описываемая в данном случае схема игрового процесса при образном осмыслении обуславливает концентрацию внимания на противнике и связанных с ним компонентах. Иными словами, в фокусе метафоры при экспликации значения обмана оказываются такие составляющие пропозитивной структуры, как контрагент (*шулер*), действие контрагента (*подтасовывать, передергивать, играть крапленой колодой, мухлевать, втирать очки, играть втемную, играть с закрытыми картами, блефовать, делать хорошую мину при плохой игре* и др.) и орудие его действия (*крапленые карты, козырь в рукаве* и т. д.).

Аналогичным образом другие доминантные смыслы обнаруживают присутствие на уровне разных компонентов переосмысленной в метафоре ситуации. Так, способность анализируемых образных единиц к экспликации семантики успеха / неудачи объединяет элементы: действие, контрагент, инструмент и результат. К примеру, обороты *сорвать банк / куш, остаться в дураках* характеризуют положение субъекта на заключительном этапе какой-либо деятельности. Фразеологизмы *карта / масть пошла, кому-либо карты в руки, чья-либо карта бита, сделать что-либо в масть* отражают зависимость оценки положения лица от орудия его действий. В выражении *играть на руку кому-либо* внимание акцентируется на поступках контрагента, иного участника процесса. При передаче значения успешности / неуспешности чьей-либо деятельности метафора характеризует ситуацию комплексно, называя при этом один или несколько компонентов пропозиции.

Таким образом, доминантные смыслы, являющиеся высокочастотными и регулярно воспроизводимыми в речи, обладают способностью объединять различные языковые средства, называющие отдельные составляющие метафорически осмысляемой ситуации. Центральные для образа значения обнаруживают тесную связь с его пропозитивной структурой, пронизывая последнюю и находя выражение на уровне разных элементов типовой схемы. Ключевые идеи метафорического комплекса «Азартные игры» выполняют интегрирующую функцию в семантической структуре данного образа, составляя основу общего представления об азартных играх в русской ментальности.

### Библиографический список

1. Чудинов А.П. Россия в метафорическом зеркале: Когнитивное исследование политической метафоры (1991–2000). Екатеринбург, 2001.
2. Чудинов А.П. Метафорическая мозаика в современной политической коммуникации. Екатеринбург, 2003.
3. Каслова А.А. Метафорическое моделирование президентских выборов в России и США (2000 г.): дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2003.
4. Стрельников А.М. Метафорическая оценка политического лидера в дискурсе кампании по выборам президента в США и России: дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2005.
5. Будаев Э.В. Метафорическое моделирование постсоветской действительности в российском и британском политическом дискурсе: дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2006.
6. Баранов А.Н., Караулов Ю.Н. Словарь русских политических метафор. М., 1994.
7. Павлович Н.Я. Язык образов. Парадигмы образов в русском поэтическом языке. М., 2004.
8. Илюхина Н.А. Метафорический образ в семасиологической интерпретации. М., 2010.

*N.G. Meshchanova\**

### ABOUT THE INTEGRATING FUNCTION OF DOMINANT MEANINGS IN THE STRUCTURE OF THE IMAGE OF GAMBLING

The article deals with revealing peculiarity of the metaphorical image of gambling. The author emphasizes the composition of dominant meanings and their integrating function in the structure of the image. The integrating function of dominant meanings lies in their ability to combine various components of a typical scheme, finding expression at the level of any of the components. The basic meanings of the metaphorical complex form semantic centers, connecting various language means.

**Key words:** metaphorical image, dominant meanings.

---

\* *Meshchanova Natalya Grigorievna* (mirosh2008@mail.ru), the Dept. of Russian Language, Samara State University, Samara, 443011, Russia.