Для заказа доставки данной работы воспользуйтесь поиском на сайте по ссылке: <http://www.mydisser.com/search.html>

**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ НАУК УКРАЇНИ**

ІНСТИТУТ МОВОЗНАВСТВА IМ. О.О.ПОТЕБНI

##### Старко Василь Феодосійович

УДК 811.161 + 811.11

### Концепт ГРА

### в контексті слов’янських і германських культур

**(на матеріалі української, російської, англійської та**

**німецької мов)**

10.02.15 – загальне мовознавство

Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня

кандидата філологічних наук

## Київ – 2004

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі прикладної лінгвістики Волинського державного університету ім. Лесі Українки.

|  |  |
| --- | --- |
| Науковий керівник: | кандидат філологічних наук, доцент Жуйкова Маргарита Василівна,  Волинський державний університет ім. Лесі Українки,  доцент кафедри прикладної лінгвістики |
| Офіційні опоненти: | доктор філологічних наук, доцент Тищенко Олег Володимирович,  Рівненський інститут слов’янознавства  Київського славістичного університету,  проректор з наукової роботи |
| кандидат філологічних наук,  старший науковий співробітник  Труб Володимир Михайлович,  Інститут української мови НАН України,  старший науковий співробітник відділу соціолінгвістики |
| Провідна установа: | Чернівецький національний університет ім. Ю.Федьковича,  кафедра германського, загального та порівняльного мовознавства |

Захист відбудеться 28 квітня 2004 р. о 14 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.172.01 для захисту докторських (кандидатських) дисертацій при Інституті мовознавства ім. О.О.Потебні НАН України (01001, Київ-1, вул. Грушевського, 4).

З дисертацією можна ознайомитися в бібліотеці Інституту мовознавства ім. О.О.Потебні та Інституту української мови НАН України.

Автореферат розіслано 24 березня 2004 р.

Учений секретар

спеціалізованої вченої ради Н.Г.Озерова

доктор філологічних наук, професор

Одним з основних об’єктів сучасної когнітивної лінгвістики є вербалізований концепт. Увагу лінгвістів привертають перш за все основні, «базові», концепти, що найтісніше пов’язані з культурою народу і найяскравіше відбивають специфіку його колективної свідомості. У своїх роботах провідні науковці в галузі когнітивної лінгвістики розробляють методики концептуального аналізу. Об'єктами ґрунтовних досліджень стають окремі соціально значущі концепти (Н.Д.Арутюнова, А.Вежбицька, О.С.Кубрякова, Т.В.Радзієвська, Ю.С.Степанов, Г.М.Яворська).

Серед таких концептів особливе місце посідає концепт ГРА[[1]](#footnote-1). Цей концепт є важливим об’єктом концептуального аналізу (КА) з кількох міркувань. По-перше, позначувані ним реалії можна вважати культурними універсаліями. По-друге, ГРА – це складний, багатогранний концепт. Гра має високу міру семіотичності, творить «світ в собі», що є відмежованим від зовнішнього (А.Вежбицька). По-третє, концепту ГРА випало відіграти винятково важливу роль у розвитку семантичної теорії: на його прикладі Л.Вітгенштейн висунув ідею про організацію категорії за принципом родинних подібностей і показав неуніверсальність традиційного підходу до лексичного значення через набір необхідних і достатніх ознак. У контексті прототипової теорії значення концепт ГРА став класичним прикладом розмитості ментальних структур. Ці результати аналізу концепту ГРА увійшли до інтелектуального арсеналу когнітивної лінгвістики і набули, по суті, статусу догм.

Дослідники відзначають високий рівень інтересу до гри, численність її інтерпретацій в різних науках. Разом з тим визнано й той факт, що гра як феномен мовної картини світу певного народу на сьогодні вивчена ще недостатньо. Крім Л.Вітгенштейна, питання мовної репрезентації ігор досліджували А.Вежбицька, М.Нікітін, М.Гроховський, Ф.Унґерер та Г.‑Й.Шмід. Однак дотеперішні дослідження були обмежені, як правило, аналізом семантики окремих мовних репрезентантів концепту. Постала потреба докладно розглянути мовно-когнітивне представлення гри.

**Актуальність** дисертаційного дослідження зумовлена потребою в аналізі лінгвокультурного концепту ГРА з точки зору пересічного носія мови, в дусі антропоцентризму і з врахуванням новітніх досягнень когнітивної лінгвістики. Необхідне дослідження концепту ГРА на матеріалі декількох мов та в зіставному аспекті, що допоможе поглибити наше знання про концепт ГРА, уточнити або й переглянути поширені теоретичні положення про його будову й принципи функціонування.

**Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Тема дисертації була затверджена на засіданні Вченої ради Волинського державного університету імені Лесі Українки (протокол №6 від 26.12.1999 р.) та на засіданні бюро Наукової ради «Закономірності розвитку мов і практика мовної діяльності» (протокол № 5 від 19.12.2000 р.).

**Метою** дослідження є експлікація концепту ГРА в українській, російській, англійській та німецькій мовах, з’ясування його будови, встановлення принципів його функціонування.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких **завдань**:

1. визначити оптимальний спосіб моделювання концепту, розробити й обґрунтувати метод концептуального аналізу;
2. проаналізувати мовні засоби репрезентації концепту в чотирьох обраних мовах;
3. встановити концептуальні ознаки, що складають наповнення концепту в кожній мові;
4. на основі отриманих результатів відтворити структуру концепту – змоделювати відповідні фрагменти концептуальної системи в кожній з чотирьох обраних для розгляду мов;
5. порівняти наповнення концепту в чотирьох мовах;
6. верифікувати на основі отриманих результатів принципи, прийняті в сучасній когнітивній лінгвістиці в ролі моделей, що описують мовно-когнітивну репрезентацію ігор.

**Об’єктом дослідження** виступає концепт ГРА в українській, російській, англійській та німецькій мовах. **Предметом** дослідження є компоненти структури концепту ГРА, співвіднесені з іграми, музичною грою та театральною грою.

Основним **методом** дослідження є метод концептуального аналізу, який включає низку конкретних прийомів і процедур із врахуванням специфіки досліджуваного концепту.

**Матеріалом** для аналізу обрано системні засоби мовного вираження концепту ГРА: лексеми і фразеологічні одиниці (в широкому розумінні цього терміна) у чотирьох мовах. У дослідженні використано дані перекладних, тлумачних, фразеологічних та інших словників відповідних мов, залучено багатий цитатний матеріал з художньої літератури та публіцистики.

**Наукова новизна** дисертаційної роботи полягає в докладній експлікації важливого і складного фрагмента концептосфери носіїв чотирьох мов. В рамках дослідження також розроблено спеціальний метод концептуального аналізу шляхом удосконалення його версій, застосованих у роботах різних дослідників, і пристосування методу до специфіки концепту ГРА. Уперше введено поняття «**підконцепт**» та «**відтінок концептуальної ознаки**». Показано наявність підконцептів та відтінків концептуальних ознак у структурі концепту ГРА, розроблено способи їх ідентифікації й опису. Введено також поняття «**концептуальна компетенція**», що відбиває рівень володіння національним концептом. Розглянуто явище концептуальної компетенції стосовно концепту ГРА.

**Теоретична цінність** роботи полягає в розробленні загальних мовно-когнітивних підходів до дослідження концептів, зокрема їх контрастивного аналізу. Уперше багатогранний і складний концепт ГРА проаналізовано з позицій когнітивної семантики на матеріалі чотирьох мов. На основі цього переглянуто концепцію родинних подібностей (Л.Вітгенштейн) та «паразитичної категоризації» як способів організації категорії «гра». Запропоновано модель будови концепту ГРА та встановлено принципи його функціонування.

**Практичне значення** **отриманих результатів** дослідження полягає в тому, що вони можуть бути використані в подальших наукових дослідженнях концептів, у тому числі пов’язаних з концептом ГРА або подібних до нього будовою. Широке застосування може знайти розроблений метод КА. Поняття підконцепту має потенціал стати важливим інструментом в експлікації будови концептів різних типів. Результати аналізу концепту ГРА як явища мовної свідомості носіїв мови зможуть стати фундаментом дослідження гри в галузі психології, антропології, філософії. Конкретні результати дослідження можуть знайти використання в курсах з когнітивної лінгвістики, семантики, лінгвокультурології, в укладанні інтегральних, зіставних, мовно-культурних словників та словників концептів.

**Апробація результатів дисертаційного дослідження**. Дисертація пройшла обговорення на засіданні кафедри прикладної лінгвістики Волинського державного університету ім. Лесі Українки. Окремі результати роботи було представлено на міжнародних наукових конференціях у Києві (2001), Харкові (2000, 2001), Івано-Франківську (2000), Щеціні (2001), Рівному (2003). Всі виступи опубліковано. Загалом результати роботи відбито у 12 публікаціях.

**Структура роботи**. Дисертація складається зі вступу, розділів «Сучасна антропоцентрична когнітивна лінгвістика і концептологія», «Когнітивна дефініція концепту ГРА в українській, російській, німецькій та англійській мовах», висновків, списку використаних джерел, що включає спеціальну літературу (94 позиції), лексикографічні джерела (96 позицій) і джерела ілюстративного матеріалу (317 позицій), а також 7 додатків з допоміжним та ілюстративним матеріалом. Повний обсяг дисертації – 250 сторінок.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **вступі** обґрунтовано актуальність і наукову новизну дисертаційної роботи, визначено об’єкт і предмет, мету і завдання дослідження, окреслено матеріал дослідження, показано, в чому полягає теоретична цінність і практичне значення роботи.

У першому розділі **«Сучасна антропоцентрична когнітивна лінгвістика і концептологія»** окреслено наукову парадигму антропоцентричної когнітивної лінгвістики за такими аспектами: 1) вихідними принципами парадигми; 2) предметом розгляду; 3) процедурами, методиками і методами аналізу. До вихідних принципів вказаної парадигми, які ми поклали в основу нашого дослідження, належать:

* антропоцентризм – дослідження ментальної й духовної сфери людини в їхньому зв'язку з мовою;
* когнітивізм – сфокусованість досліджень на реальні мовно-мисленнєві одиниці й процеси в мозку людини;
* експансіонізм – внутрішня спеціалізація науки і водночас тісніша інтеграція з іншими науками, в мовознавчих дослідженнях зокрема врахування культурного контексту;
* експланаторність – настанова радше на пояснення мовних явищ, аніж на їх констатацію.

Предметом розгляду антропоцентричної когнітивної лінгвістики визнано мову, розглядувану в когнітивному аспекті. Третім (процедурним) компонентом, який характеризує наукову парадигму, є метод концептуального аналізу – основний метод когнітивної лінгвістики (С.А.Жаботинська).

У цьому ж розділі викладено розуміння концепту як компоненту концептуальної системи людини і мовної картини світу, оперативної одиниці мислення, пам’яті й духовної сфери людини. Перспективним видається інтегративний підхід до розуміння концепту (А.П.Бабушкін, О.О.Селіванова), згідно з яким концепт може включати такі різносубстратні ментальні одиниці, як уявлення, сценарії, гештальти тощо. Аналіз й узагальнення досліджень таких лінгвістів, як Дж.Лакоф, Ю.С.Степанов, З.Д.Попова та Й.А.Стернін, Р.Токарський, К.В.Рахіліна, Н.К.Рябцева, дали змогу сформулювати основні ідеї, що лягли в теоретичну основу нашої роботи. Серед них відзначимо такі: є різні типи концептів; підхід до аналізу концепту повинен враховувати його специфіку; структура концептів є неоднорідною; у структурі деяких концептів можна виокремити ознаки; елементи структури концепту загалом не є випадковими, їх об’єднують зв’язки мотивації.

Щодо сутності концептів ми прийшли до таких узагальнень: концепти – це структуровані ментальні одиниці; вони є цілісними і холістичними (мають гештальтову природу), але також й аналізовними (мають компонентний склад). Концепти є культурно зумовленими; вони можуть включати як спостережні, так і неспостережні (ментальні) ознаки, мають усвідомлюваний та неусвідомлюваний шари. Носії мови володіють концептами в різному обсязі.

Виразники одного концепту можуть охоплювати значну лексико-фразеологічну ділянку мови (З.Д.Попова, Й.А.Стернін). У нашій роботі ми сконцентрували свою увагу на найважливіших, центральних виразниках концепту ГРА на рівні синхронії.

Ми встановили, що класифікацію концептів можна провести за чотирма основними ознаками: 1) за відправною точкою задання концепту (для ГРА це слово-ім'я концепту); 2) за носієм, або суб'єктом (ми обрали для аналізу національний концепт ГРА); 3) за відповідним рівнем категоризації (концепт ГРА відповідає категорії «гра» на вищому, або суперординантному, рівні, на якому категоріям не відповідають конкретні чуттєві образи у свідомості носіїв мови); 4) за типом наповнення (концепт ГРА складається з набору ознак, на відміну від таких концептів, як ФУТБОЛ, ШАХИ, ПІЖМУРКИ, яким відповідають сценарії).

Ми розробили метод концептуального аналізу, пристосований до дослідження концепту ГРА, що включає такі спеціальні методи, як метод зіставлення, контекстного аналізу, аналізу словникових дефініцій, а також метод тренованої інтроспекції – основний метод проникнення до концептуального рівня. До конкретніших прийомів і процедур, використаних в аналізі, належать: конструювання синтагм; тести на суперечність – аналіз «негативного мовного матеріалу»; аналіз комбінаторного потенціалу вербалізаторів концепту, їх усталеної сполучуваності, типових синтаксичних конструкцій; аналіз семантичних та морфологічних дериватів; групування семантичних ознак різних вербалізаторів концепту; прийом переходу від семантичних ознак до концептуальних.

Концептуальний аналіз передбачає дослідження інколи досить значних масивів мовних одиниць, що вербалізують той самий концепт, а також пошуки асоціативних (конотативних, стереотипних, культурно зумовлених) ознак.

У залученні матеріалу до КА ми керувалися загальним напрямком аналізу: від центральних до периферійних вербалізаторів. Центральні, основні вербалізатори концепту ГРА – це усталені, відтворювані з пам'яті мовні одиниці, що виражають цей концепт. До КА ми ввели новий тип мовного матеріалу – «концепт-ситуативні вирази». Це фразеологізми, однозначно пов'язані з концептом у свідомості носіїв мови, які, однак, не містять лексем-назв концептів. Для концепту ГРА такими виразами є, наприклад, *поставити все на одну карту*, *зробити хід конем*.

Метою КА в нашій роботі є побудова когнітивної дефініції концепту ГРА. Принципи її побудови ми виробили, розвинувши елементи відкритої когнітивної дефініції Польської етнолінгвістичної школи на чолі з Є.Бартмінським, а також спираючись на роботи А.Вежбицької. До основних принципів побудови дефініції концепту ГРА належать такі: 1. Дефініція не повинна мати сцієнтичний чи таксономічний характер; вона має відповідати «наївній» концептуалізації світу. 2. Концепт експлікується через встановлення концептуальних ознак – конститутивних елементів концепту. 3. Що усталенішою є ознака, то ближча вона до центру. 4. Дефініція має відкритий характер.

Концептуальні ознаки, на пошуки яких спрямоване наше дослідження, мають такі основні властивості: а) КО і концепт в цілому визначають семантику вербалізаторів концепту, а з іншого боку, в семантиці вербалізаторів концепту виражені його КО; б) одну КО виражає щонайменше одна семантична ознака одного вербалізатора; в) КО може мати прямий відповідник – семантичну ознаку; г) наявність КО, міра їхньої окресленості та зв’язки між ними є культуро-специфічними аспектами концепту; ґ) у структурі концепту ознаки певним чином організовані.

В окремому підрозділі ми проаналізували роботи, в яких досліджено лінгвістичні аспекти функціонування категорії «гра». Людвіг Вітгенштейн дійшов висновку, що категорія «гра» організована так, що різні її представники мають свої прикметні ознаки; ці ознаки можуть бути спільними і відмінними, але інваріантного набору ознак немає. Цю мережу ознак ігор автор назвав «родинними подібностями», бо так само накладаються і перехрещуються подібності між членами родини. Філософ висунув революційну на той час і продуктивну по сьогодні ідею: членам категорії не обов’язково мусить бути властивий той самий набір ознак.

Ми з’ясували, що подібності між членами родини, до яких апелював Л.Вітгенштейн, мають інший характер, ніж ті подібності між іграми, на які він вказав (це ознаки 'розважальність', 'виграш' і 'програш', 'суперництво', 'вправність', 'удача'): перші ми можемо безпосередньо спостерігати, а останні – ні. Це вказує на потребу розмежовувати два важливі типи ознак: ознаки спостережні й ознаки ментальні (неспостережні).

Вітгенштейнів розгляд залишив відкритими ще низку питань. Наприклад, мережі подібностей поширюються далеко за межі категорії «гра», і не зрозуміло, чому вони можуть характеризувати ігри, будучи нерелевантними для суміжних категорій. Незважаючи на це, західні лінгвісти підхопили й розвинули ці ідеї Л.Вітгенштейна, поклавши їх в основу прототипової семантики.

Іншу позицію обстоює Анна Вежбицька, яка вважає, що інваріант концепту GAME існує і його можна встановити. На підтвердження цього дослідниця запропонувала дефініцію англ. *games* (ігри). Проте, як ми показали, це визначення однаковою мірою може стосуватися як ігор, так і не-ігрових видів діяльності, зокрема через те, що авторка послуговується дуже абстрактними семантичними примітивами.

Загалом Л.Вітгенштейн, А.Вежбицька, а також М.Гроховський та М.В.Нікітін вказали на низку важливих ознак мовно-когнітивної репрезентації ігор.

Другий розділ «Когнітивна дефініція концепту ГРА в українській, російській, німецькій та англійській мовах» присвячений експлікації концепту ГРА та узагальненню отриманих результатів.

Позамовним корелятом концепту ми обрали ті реалії, яких стосується назва *ігри*, а також ще два чітко окреслені фрагменти реальності, співвіднесені з концептом ГРА: музична гра і театральна гра. Виходячи із цього, ми виокремили в складі українського концепту ГРА концепти ГРА1 (корелює з іграми), ГРА2 (корелює з музичною грою) і ГРА3 (корелює з театральною грою); відповідно і в російській та німецькій мовах. В англійській два концепти – GAME i PLAY1 – стосуються ігор і приблизно відповідають концепту ГРА1.

У структурі концепту ГРА надаються до виокремлення «підконцепти» – фрагменти наповнення концепту, що мають особливий набір ознак і свій корелят в реальності[[2]](#footnote-2). Крім того, ми виявили «концептуальні відтінки» – певні окреслені ділянки в межах окремих КО (пор. відтінки семантичних ознак).

На першому етапі аналізу концепту була зроблена вибірка мовних одиниць – виразників концепту, яка за своїм обсягом наближається до вичерпної. Після цього ми розбили масив цих одиниць на групи за інтегральними ідеями, вираженими в їхній семантиці. Ці ідеї і є шуканими концептуальними ознаками. Наприклад, ознака [кооперація] передає той зміст, що гравці узгоджують між собою свої дії або виконують їх спільно. В концепті ГРА1 цю ознаку вербалізують такі одиниці: *в одній команді грати* 'співпрацювати, бути заодне з ким-небудь у якійсь діяльності'; *підіграти* – 1. своїми діями допомогти партнеру в грі, 2. своїми діями допомогти партнеру в якій-небудь діяльності; *зіграватися* 'досягати злагодженості дій, високого рівня кооперації в грі'. Проте інколи характер дії менш важливий, ніж вказівка на те, що в грі беруть участь двоє або більше гравців. У такому випадку маємо справу з відтінком [*колективність*], наприклад, *грати на руку комусь* 'діяти в чиїхось інтересах (за своїм бажанням або мимоволі)'.

Подібним чином ми встановили й інші ознаки концептів, наприклад, [вміння] – укр. *розігруватися* 'граючи в гру, поступово збільшувати реалізацію свого вміння',рос. *в карты играет, а мастей не знает*, нім. *As* 'майстер своєї справи', англ. *to be on the ball*; [правила] – укр. *гра без правил*, рос. *правила игры* 'норми діяльності', нім. *Spielregeln*, англ. *the rules of the game*; [результат] – укр. *виграш*, рос. *выиграть*, нім. *erspielen*, англ. *Touchdown!*; [перевага] – укр. *гра в одні ворота*, рос. *дать фору кому-либо*, нім. *die Vorhand haben*, англ. *ahead of the game*; [поразка] – укр. *карта бита*, рос. *мат пришел кому-нибудь*, нім. *das Spiel verloren geben*, англ. *the game is over*.

Кількість вербалізаторів окремої сполуки коливається в межах від 1 до 31. Повний набір компонентів усіх вказаних концептів складається з 26 ознак і 7 відтінків: [вміння], [*пильність*], [кооперація], [*колективність*]*,* [лад], [правила], [ризик], [удача], [*непередбачуваність*], [стратегія], [хитрість], [результат], [*засіб досягнення результату*], [*інтерес*], [перевага], [боротьба], [прихованість], [обман], [важке становище], [*гірше становище*], [поразка], [азарт], [*захопленість*], [нерівність], [активність], [небезпека], [задоволення], [удавання], [легковажність], [розвага], [легкість], [несерйозність], [безцільність].

Концепти ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 та GAME збігаються більшою частиною: для їх основного наповнення спільними є 17 ознак та 3 відтінки. Це дозволяє зробити висновок про те, що носії відповідних мов концептуалізують ігри приблизно однаково.

Ми залучили до аналізу 139 вербалізаторів концепту ГРА1 в українській мові, 175 – рос. ИГРА1, 277 – нім. SPIEL1, 328 – англ. GAME, 92 – англ. PLAY1. Суттєва різниця в кількості вербалізаторів ГРА1 та ИГРА1 з одного боку і SPIEL1, GAME та PLAY1 з другого свідчить про різний ступінь прорефлексованості і важливості феномену ігор у відповідних культурах.

Відмінності між досліджуваними концептами виявляються також у тому, наскільки яскраво виражені спільні ознаки. Значна розбіжність у кількості вербалізаторів ознаки (тобто в мірі її вираженості) дає підстави говорити про різну вагу ознаки в межах концепту.

Основні відмінності в наповненні досліджуваних концептів представлено нижче в таблиці 1. Верхня частина таблиці показує наявність/брак ознак і відтінків у концептах, а в нижній частині відбито відмінності в мірі окресленості спільних ознак та відтінків (числа в клітинках позначають кількість вербалізаторів; жирним шрифтом виділено ті показники, які вирізняють ознаку чи відтінок з-поміж інших).

Таблиця 1.

Відмінні ознаки концептів ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 i GAME

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ознака \ Концепт | ГРА1 | ИГРА1 | SPIEL1 | GAME |
| [лад] | X |  | X | X |
| [*захопленість*] | X | X | X |  |
| [легковажність] | X | X | X |  |
| [небезпека] | X | X | X |  |
| [задоволення] |  | X | X |  |
| [розвага] |  | X | X | X |
| [удавання] |  | X | X |  |
| [*засіб досягнення результату*] |  |  | X |  |
| [*гірше становище*] |  |  | X | X |
| [легкість] |  |  | X | X |
| [несерйозність] |  |  | X | X |
| [*пильність*] |  |  |  | X |
| [перевага] | **8** | 1 | 2 | 3 |
| [обман] | **2** | 6 | 6 | 18 |
| [ризик] | 3 | 4 | **9** | 3 |
| [*непередбачуваність*] | 1 | 2 | **7** | 2 |
| [вміння] | 5 | 7 | **2** | 11 |
| [правила] | 2 | 3 | 1 | **9** |
| [стратегія] | 9 | 6 | 9 | **17** |
| [результат] | 12 | 15 | 9 | **31** |
| [важке становище] | 5 | 6 | 5 | **10** |
| [*колективність*] | 1 | 2 | 1 | **10** |
| [боротьба] | 2 | 3 | **11** | **11** |
| [активність] | 3 | 3 | **12** | **16** |
| [поразка] | 4 | 4 | **7** | **9** |

Як видно з таблиці, відмінності між концептами ГРА1 та ИГРА1 мінімальні. Німецький та англійський концепти мають декілька диференційних ознак порівняно з ГРА1 та ИГРА1.

На основі мовних даних в структурі концепту ГРА в чотирьох мовах ми виокремили підконцепт [гра в карти]. З-поміж решти наповнення концепту ГРА цей підконцепт вирізняє, залежно від мови, від 4 до 6 КО. Крім того, в кожній з чотирьох мов цьому підконцепту властивий специфічний відтінок – [*засіб досягнення результату*]. Наповнення підконцепту [гра в карти] в усіх чотирьох мовах має значну спільну частину. Цей підконцепт виявляє більше однакових елементів у німецькому та англійському концептах, які й відрізняють його від відповідного концептуального утвору в межах ГРА1 та ИГРА1.

Проведений аналіз дозволив скоригувати наше вихідне припущення про те, що концепт ГРА в кожній з чотирьох мов має підконцепт [дитяча гра]: ми встановили, що в українській та російській мові це окремий концепт. Підтвердженням цього є той факт, що ДИТЯЧА ГРА та ДЕТСКАЯ ИГРА мають ознаки, більшість з яких не властиві решті наповненні ГРА1 та ИГРА1. Крім того, з дитячими іграми пов’язані ознаки, що за своїм змістом є протилежними до ознак, властивих підконцептам ГРА1 та ИГРА1: пор. [легковажність], [несерйозність], [безцільність] ~ [хитрість], [стратегія], [результат].

У німецькій мові підконцепт [дитяча гра] має лише одну специфічну ознаку [безцільність] і є дуже слабо виокремленим із загального наповнення SPIEL1. В англійській мові підконцепт [дитяча гра] входить до концепту PLAY1 і має з ним по дві спільні і відмінні ознаки. Отже, в концептуалізації дитячих ігор виявляються суттєві розбіжності між українською й російською мовами з одного боку та німецькою й англійською з іншого.

Вербалізатори англійських концептів GAME i PLAY1 часто вживають разом на позначення одних і тих самих ситуацій, внаслідок чого PLAY1 дублює переважну частину ознак GAME, маючи лише дві специфічні КО. Характерно, що низку ознак PLAY1 окреслено значно слабше, ніж в GAME. Саме ці ознаки виражають ту відмінність між значенням лексем *game* i *play*, яку інтуїтивно вловлюють носії англійської мови. Загалом за концептуальними ознаками концепт PLAY1 ближчий до GAME, ніж до PLAY2 чи PLAY3.

Досліджуючи засоби інтеграції та диференціації концептів ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 i PLAY1 з концептами, що корелюють з *музичною грою* (ГРА2, ИГРА2 тощо) та *театральною грою* (ГРА3, ИГРА3 тощо), ми встановили, що вони діють на двох рівнях: на рівні вербалізаторів і на концептуальному рівні. Кожен із трійки концептів в одній мові має як відмінні вербалізатори, властиві тільки йому, так і вербалізатори, наявні в двох інших концептах. На концептуальному рівні ці концепти мають як диференційні, так і спільні ознаки. Такі самі засоби діють і для концептів ДИТЯЧА ГРА та ДЕТСКАЯ ИГРА.

Встановлені ознаки концептів надаються до логічного впорядкування, оскільки вони позначають близькі ідеї. На нашу думку, близькі за змістом ознаки є суміжними в будові концепту, і тому вони виявляють здатність до спільної актуалізації. Ми встановили такі ланцюжки суміжних ознак: 1) [обман] – [хитрість] – [прихованість] – [стратегія] – [результат] – [поразка] – [небезпека] – [важке становище] – [перевага] – [нерівність] – [боротьба] – [активність]; 2) [боротьба] – [кооперація]; 3) [ризик] – [удача]; 4) [легковажність] – [несерйозність] – [розвага] – [задоволення]; 5) [стратегія] – [вміння] – [*пильність*] – [*непередбачуваність*].

Ми з’ясували, що ядра концептів ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 та GAME мають приблизно однакове наповнення. Для кожного з них найтиповішою ознакою є [результат]. КО [стратегія] і [кооперація] також наявні в ядрі цих концептів, але на різних відстанях від центру.

Аналіз мовного матеріалу показав, що є п’ять параметрів, які охоплюють майже всі назви видів ігор (прикладом виду ігор можуть бути ігри в м'яч): 1) предмет грання; 2) предмет, потрібний для проведення гри; 3) особливість ігрової дії; 4) місце проведення гри; 5) учасники гри. У різних іграх кількість релевантних параметрів і самі параметри відрізняються. Саме ці параметри відбивають спостережні ознаки й утворюють в категорії «гра» «родинні подібності» в розумінні Л.Вітгенштейна. Важливо те, що в концепті ГРА переважна більшість ознак є ознаками ментальними, а не спостережними. На рівні ж конкретних ігор вага спостережних ознак різко зростає. За ними ігри розбиті на групи, за ними ж, як ми встановили, відбуваються процеси розширення категорій конкретних ігор.

Поширене в західній когнітивній лінгвістиці уявлення про мовно-когнітивну репрезентацію ігор знайшло вияв у принципі «паразитичної категоризації» (Ф.Унґерер, Г.‑Й.Шмід). За цим принципом категорія «game» нібито «позичає» всі свої ознаки в підпорядкованих їй категорій, не маючи, таким чином, жодних власних ознак. Результати нашого дослідження дозволяють твердити, що немає достатніх підстав докладати згаданий принцип до мовно-когнітивної репрезентації ігор. Концепт ГРА постає як загалом цілісний організований утвір, а не як комбінація ознак, властивих різним представникам категорії «гра». Лише окремі ділянки концепту – підконцепти – мають свої чітко окреслені кореляти серед загальної маси ігор.

Ми показали, що загальномовний концепт ГРА містить повний набір ознак, представлених у семантиці його вербалізаторів. Конкретні ж ігри або ситуації, уподібнені до них, можуть виявляти, актуалізувати лише певну частину з набору концептуальних ознак. Ефект висвітлення одних ознак і притлумлення інших помітний і в семантиці вербалізаторів та у випадках розгортання ігрової метафори в тексті. Цей спосіб функціонування концепту спирається на загальний принцип людської когніції – розрізнення фігури і фону.

На позначення того, як мовці оперують концептом ГРА, ми ввели поняття концептуальної компетенції, яка виявляється в тому, наскільки повно мовець обізнаний зі змістом концепту. Ми встановили, що на концептуальну компетенцію носія мови впливає його мовна компетенція (володіння значенням вербалізаторів концепту), а також його обізнаність із позамовними корелятами концепту. Оперування концептом ГРА ілюструє те, як мовці використовують і поєднують інформацію, отриману двома каналами: через досвід і через мову.

ВИСНОВКИ

У дисертації вирішено задачу експлікації концепту ГРА в українській, російській, англійській та німецькій мовах та проведено узагальнення й теоретичне осмислення отриманих результатів. Для розв'язання поставлених завдань ми розробили оригінальний метод концептуального аналізу, пристосований до специфіки концепту ГРА. Наш метод КА є сукупністю певних прийомів дослідження, визначеної мети та теоретичних основ дослідження.

Ми встановили, що повний набір елементів структури концептів ГРА, ИГРА, SPIEL, GAME та PLAY нараховує 26 концептуальних ознак та 7 відтінків. В кожній мові концепту властивий окреслений, сталий набір ознак та відтінків. Більшість центральних ознак є спільними для всіх цих концептів. Найбільшу подібність виявляють укр. ГРА1 та рос. ИГРА1; між нім. SPIEL1 та англ. GAME відмінностей більше. Ці два концепти мають кілька спільних ознак, що відрізняють їх від пари ГРА1 – ИГРА1.

Наш аналіз показав, що концепти, які корелюють з іграми, музичною грою і театральною грою – це окремі концептуальні утвори, що є, однак, тісно пов’язаними між собою (завдяки спільним вербалізаторам і концептуальним ознакам) в межах ширших концептів ГРА, ИГРА, SPIEL i PLAY.

В результаті дослідження ми встановили, що концепт ГРА має польову будову. Елементами його структури є підконцепти, ядерні та периферійні концептуальні ознаки й відтінки. Ознаки концептів утворюють логічні ланцюжки, що є одним із чинників забезпечення цілісності концепту.

Провівши зіставлення концептів в чотирьох обраних мовах, ми дійшли висновку, що в структурі концептів ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 i GAME є чітко виокремлений підконцепт [гра в карти]. Концептуалізація дитячих ігор в українській та російській мовах, де вона представлена окремими концептами ДИТЯЧА ГРА й ДЕТСКАЯ ИГРА відповідно, суттєво відрізняється від їх представлення в німецькій та англійській мовах, в яких концепти SPIEL1 i PLAY1 мають підконцепти [дитяча гра].

Аналіз мовного матеріалу засвідчив те, що в наповненні концепту ГРА домінують ментальні, а не спостережні ознаки. Це ознаки, що відбивають сприйняття ігор у тій чи тій мовнокультурній спільноті; вони є результатами рефлексії носіїв мови над конкретними ігровими ситуаціями. Принцип «родинних подібностей» Л.Вітгенштейна стосується лише спостережних ознак конкретних ігор. На вищому рівні ці ознаки представлені п’ятьма узагальненими ознаками, що входять до концепту ГРА. Переважну ж частину його концептуального наповнення складають ментальні ознаки. Отже, «родинні подібності» не можна вважати принципом організації мовно-когнітивної репрезентації ігор.

Проте ідея про повторення неповного набору ознак, яку вперше висловив Л.Вітгенштейн, точно відбиває реальні мовно-когнітивні процеси розширення меж тих категорій, що відповідають конкретним іграм: мовці вбачають в новій ситуації частину (а не весь набір) тих спостережних ознак, що властиві вже включеній до категорії «гра» ситуації.

Ми дійшли висновку, що принцип «паразитичної категоризації», поширений в західній когнітології, також не можна застосовувати до мовно-когнітивної репрезентації ігор. Концепт ГРА функціонує за іншим принципом. Як одиниця концептуальної системи, він є цілісним утвором зі сталим набором ознак. У конкретних випадках оперування концептом мовці актуалізують лише частину цих ознак, що є проявом дії загального принципу людської когніції – переключення фігури і фону.

Спростування принципу «родинних подібностей» та «паразитичної категоризації» щодо основного прикладу, на якому демонструють їх ефективність – прикладу концептуалізації ігор – дає підстави для їх ревізії і в інших сферах застосування.

Ми встановили, що в тому, як мовці оперують концептом ГРА, виявляється їхня концептуальна компетенція, яка залежить від мовної компетенції носія мови та його обізнаності з позамовними корелятами концепту. Порівняння кількості вербалізаторів концепту ГРА в чотирьох мовах показало, що в німецько- та англійськомовних культурах феномен ігор має вищу ступінь прорефлексованості, ніж в українсько- та російськомовних.

Результати нашої дисертаційної роботи – як теоретичні, так і практичні – можуть бути використані в дальших дослідженнях концептів. Цілком імовірно, що модель будови й принципи функціонування концепту ГРА властиві багатьом іншим концептам. В такому разі звернення до результатів нашої роботи полегшить їх аналіз. Практичні здобутки – розроблений метод концептуального аналізу, встановлений набір ознак концепту – принесе користь дослідникам суміжних з ГРА концептів або концептів, типологічно до нього подібних, а також і самого концепту ГРА в інших мовах. Застосування нашої методики аналізу (а також її теоретичного підґрунтя) в дослідженні концепту ГРА в інших мовах забезпечить сумірність, «зіставність» отриманих результатів. Отже, ці результати нашої роботи можуть стати (з потрібними модифікаціями) свого роду шаблоном для дослідження цілих груп концептів в різних мовах.

Введені й використані в дослідженні поняття підконцепту, відтінків концептуальних ознак, концептуальної компетенції застосовні до різних типів концептів і можуть стати ефективними інструментами концептуального аналізу. Отримані стосовно концепту ГРА результати можуть знайти використання в ширшому контексті – у дослідженні принципів людської категоризації та концептуалізації дійсності.

Результати дисертаційного дослідження відбито в таких **публікаціях**:

1. Старко В.Ф. Лінгвокультурний концепт ГРА: наукова спадщина О.О.Потебні і сучасний погляд // Вісник Харківського національного університету. № 491. Серія «Філологія». Традиції Харківської філологічної школи. До 100-річчя від дня народження М.Ф.Наконечного. – Харків: ХНУ, 2000. – С.109-113.
2. Старко В.Ф. Про Вітгенштейнів розгляд мовної категорії «гра» // Мовні і концептуальні картини світу. – №5. – К.: КНУ, 2001. – С. 217-221.
3. Старко В.Ф. Аналіз концепту ГРА на матеріалі українських і російських фразеологізмів // Лінгвістичні дослідження. Випуск 7. – Харків: ХДПУ, 2001. – С.71-76.
4. Старко В.Ф. Концепт SPIEL в німецькій мові // Система і структура східнослов’янських мов: Сучасні тенденції розвитку слов’янських мов: Зб. наук. праць. – К.: Т-во «Знання» України, 2003. – С. 313-318.
5. Старко В.Ф. Принцип «родинних подібностей» і мовно-когнітивна репрезентація ігор // Вісник Луганського державного педагогічного університету ім. Тараса Шевченка. Філологічні науки. – 2003. – №10. – С. 191-198.
6. Старко В.Ф. Фразеологізми і концептуальний аналіз // Філологічні студії. – №2. – Луцьк, 2002. – С. 266-270.
7. Старко В.Ф. Зіставний аспект аналізу концептів (на прикладі концептів ГРА, ИГРА, SPIEL, GAME i PLAY) // Слов’янський вісник: Збірник наукових праць. Серія «Філологічні науки» Рівненського інституту слов’янознавства Київського славістичного університету. Випуск 3. – Рівне: РІСКУ, 2003. – С.114-118.
8. Старко В.Ф. Фразеологизмы игрового происхождения в английском языке (когнитивный аспект) // Słowo. Tekst. Czas – VI. Nowa frazeologia w nowej Europie. Materiały VI Międzynarodowej Konferencji Naukowej (Szczecin, 6-7 września 2001 r. Greifswald, 8-9 września 2001 r.). – Szczecin, Greifswald: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, 2002. – S. 435-439.
9. Старко В.Ф. Концепт ГРА (GAME): на перехресті підходів до значення // Збірник статей VI Міжнародної наукової конференції «Семантика мови і тексту» 26-28 вересня 2000 р. – Івано-Франківськ: Плай, 2000. – С. 517-522.
10. Старко В.Ф. Концепт-ситуативні вирази як матеріал для концептуального аналізу (на прикладі концепту GAME) // Наукова спадщина професора С.В.Семчинського і сучасна філологія: Зб. наук. праць: У 2 ч. / Упоряд. В.Ф.Чемес. – К.: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2001. – Ч. 2. – С. 436-443.
11. Старко В.Ф. Про використання в концептуальному аналізі одного типу мовних даних // Проблеми зіставної семантики. Збірник наукових статей. Випуск 5. / Відп. ред. Кочерган М.П. – К.: КДЛУ, 2001. – С. 29-31.
12. Старко В.Ф. Фразеологізми як матеріал для виділення концептуальних ознак (на прикладі концептів ГРА, ИГРА і GAME) // Актуальні проблеми менталінгвістики: Науковий збірник. Частина I. – Черкаси: Видавничий відділ ЧДУ, 2001. – С. 30-34.

АНОТАЦІЯ

Старко В.Ф. Концепт ГРА в контексті слов’янських і германських культур (на матеріалі української, російської, англійської та німецької мов). – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.02.15 – загальне мовознавство. – Інститут мовознавства ім. О.О.Потебні НАН України, Київ, 2004.

Дисертацію присвячено експлікації концепту ГРА в українській, російській, англійській та німецькій мовах з позицій антропоцентричної когнітивної лінгвістики. Введено поняття «підконцепт», «відтінок концептуальної ознаки», «концептуальна компетенція». Розроблено і застосовано оригінальний метод концептуального аналізу. Встановлено структуру концептів, набори їхніх ознак, виявлено і описано підконцепти в складі концептів, досліджено міжконцептуальні зв’язки. Зіставний аналіз концептів в чотирьох мовах показав, що основна частина їхнього наповнення збігається. Проаналізовано явище концептуальної компетенції. Переглянуто принцип «родинних подібностей» Л.Вітгенштейна та принцип «паразитичної категоризації».

Ключові слова: концепт, когнітивна лінгвістика, концептуальний аналіз, концептуальна ознака, родинні подібності, лінгвокультурологія.

АННОТАЦИЯ

Старко В.Ф. Концепт ИГРА в контексте славянских и германских культур (на материале украинского, русского, английского и немецкого языков). – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.15. – общее языкознание. – Институт языковедения им. А.А.Потебни НАН Украины, Киев, 2004.

Диссертация посвящена экспликации концепта ИГРА в украинском, русском, английском и немецком языках с позиций антропоцентрической когнитивной лингвистики. Введено понятия «подконцепт», «оттенок концептуального признака», «концептуальная компетенция». Разработан и применен оригинальный метод концептуального анализа. Установлена структура концептов, наборы их признаков, выявлены и описаны подконцепты в составе концептов, исследованы межконцептуальные связи. Сопоставительный анализ концептов в четырех языках показал, что основная часть их наполнения совпадает. Проанализировано явление концептуальной компетенции. Пересмотрен принцип «фамильных сходств» Л.Витгенштейна и принцип «паразитической категоризации».

Ключевые слова: концепт, когнитивная лингвистика, концептуальный анализ, концептуальный признак, фамильные сходства, лингвокультурология.

ABSTRACT

Starko V.F. The Concept of ГРА in the Context of Slavic and Germanic Cultures (in Ukrainian, Russian, German and English). – Manuscript.

Thesis presented for a Candidate's Degree in Linguistics in specialty 10.02.15 – General Linguistics. – Oleksandr Potebnya Institute of Linguistics of the Ukrainian National Academy of Sciences, Kyiv, 2004.

This thesis is devoted to the explication of the concept of ГРА in Ukrainian which corresponds to ИГРА in Russian, SPIEL in German, and to two concepts––GAME and PLAY––in English. The research has been conducted within the context of anthropocentric cognitive linguistics. The material used in the analysis of the concepts consists of linguistic units which belong to the language system.

The author introduces the new terms "subconcept", "shade of a conceptual feature" and "conceptual competence." A subconcept is a part of a concept with a distinct set of conceptual features and its own set of extralinguistic counterparts. The term "shade of a conceptual feature" is similar to "shade of a semantic feature" in that it denotes an element which diverges slightly a main larger unit. "Conceptual competence" refers to the degree to which a native speaker of a language "knows" a concept – how many of its features are familiar to him and to what extent he has mastered them and can recognize them.

An original method of conceptual analysis has been developed by the author; this method takes into account the characteristic features of the concept. It also makes it possible to compare and contrast the counterpart concepts not only in terms of their possession of a feature, but also in terms of a feature's significance within a particular concept, and between concepts in different languages. The purpose of this method is to establish conceptual features.

The application of this method has enabled us to formulate cognitive definitions of the concepts under study. The focus of attention is on the concepts whose chief extralinguistic counterparts are *games* which we have named ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 and GAME in the respective languages. In addition to this, the research reveals the relationships between these concepts and those whose counterparts are *musical play* and *theatrical play*. In each of the four languages considered these concepts have the same name. However, we have established that they make up separate conceptual entities. The connections between them lie in three distinct planes: 1) extralinguistic counterparts, as mentioned above; 2) linguistic representations; and 3) conceptual features. In each of these planes these concepts have both common and divergent units. This keeps them separate but at the same time closely connected.

We have established the structure of the concepts under study. First of all, they all contain the subconcept [card games]. Secondly, SPIEL and PLAY also have the subconcept [child's play], whereas in Ukrainian and Russian this is a separate concept. We have found that some of the conceptual features within the main concepts are more central than others. The most central feature in ГРА1, ИГРА1, SPIEL1 and GAME is [result]. Such features as [strategy] and [cooperation] also belong to the nucleus of all these concepts.

We have determined that there are two types of features––mental and physical––that are vital for the linguistic and cognitive representation of *games.* Mental features play a crucial role in the corresponding concepts (they are its main constituents), whereas physical features are important only for grouping *games* and for the expansion of the category «game». In demonstrating this we have offered a revision of the principle of "family resemblances" (L.Wittgenstein) which has generally been perceived as the best explanation of how human cognitive representation of *games* is organized. Another principle in contemporary cognitive linguistics that we found necessary to reconsider is that of "parasitic categorization" (F.Ungerer, H.-S.Schmid). Our research shows that the concepts under study all function as holistic, yet analyzable, units. As units of conceptual systems they are made up of a set of 20 to 30 conceptual features. However, in specific instances when these concepts are referred to, only a portion of all their features come to the forefront. In other words, a switch between figure and ground occurs, which is one of the fundamental principles of human cognition.

Based on their content, the features of the concepts under study permit an arrangement into logical chains. This is another unifying factor within the concepts.

The size of the sample of linguistic units that represent the concepts is significantly larger in German and English than in Ukrainian and Russian. This points to a greater degree of thought devoted to *games* and their more intensive conceptualization within the corresponding cultures.

Having compared the sets of features found in concepts ГРА1, ИГРА1, SPIEL and GAME, we have come to the conclusion that the ties between concepts ГРА1 and ИГРА1 are somewhat stronger than those between this pair of concepts and the pair SPIEL–GAME. The majority of the central features are common to all of these concepts.

The results of our research, both theoretical and practical, may be used in the further study of the counterpart concepts of GAME and PLAY in other languages and in the conceptual systems of specific writers. In addition to that, the method we have developed and used in our research, together with its theoretical underpinning, has the potential of becoming a template for the analysis of many other concepts in various languages.

We have analyzed the most striking and virtually unquestioned example used to illustrate the principles of "family resemblances" and "parasitic categorization", and we have found it necessary to revise these principles insofar as they are concerned with *games*. This provides sufficient grounds for their revision in other areas of their application.

The results we have obtained in our research may prove to be useful in a much broader context of studies – the inquiry into the principles of human categorization and conceptualization of reality.

Key words: concept, cognitive linguistics, conceptual analysis, conceptual feature, family resemblances, linguistic cultural studies.

Підписано до друку 02.03.2004. Формат 60 х 84 1/16. Папір офс.

Гарн. Таймс. Друк цифровий. Обсяг 0,84 ум.друк.арк., 0,9 обл.вид.арк.

Наклад 120 пр. Зам.1002.

Редакційно-видавничий відділ «Вежа» ВДУ ім. Лесі Українки

(43025 м. Луцьк, просп. Волі, 13).

Друк – РВВ «Вежа» ВДУ ім. Лесі Українки

(43025 м. Луцьк, просп. Волі, 13).

Свідоцтво Держкомінформу ДК № 590 від 07.09.2001.

воспользуйтесь поиском на сайте по ссылке: <http://www.mydisser.com/search.html>

1. Ми використовуємо таку нотацію: гра – явище позамовної дійсності, *гра* – лексема, ГРА – концепт. [↑](#footnote-ref-1)
2. Концептуальні ознаки позначаємо таким чином: [кооперація], відтінки КО – [*колективність*], підконцепти – [гра в карти]. [↑](#footnote-ref-2)