

УДК 811.11-112

DOI: 10.18384/2310-712X-2019-3-37-44

ИГРОВАЯ КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ МЕТАФОРА КАК СРЕДСТВО НЕГАТИВНОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНОВ Т. ПРАТЧЕТТА “LORDS AND LADIES”, “THE WEE FREE MEN” И “THE SHEPHERD’S CROWN” СЕРИИ “DISCWORLD”)

Юдина О. И.

*Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1, Российская Федерация*

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению игровых концептуальных метафор как средства создания образа отрицательного персонажа художественного текста. Анализ типов таких метафор, их вербализация и обоснование проведены на материале романов Т. Пратчетта из серии “Discworld” с использованием методов семантического, дефиниционного и контекстуального анализа. Несмотря на интерес учёных к концептуальной метафоре в текстах политического дискурса и СМИ, вопрос о её роли как когнитивной основы создания художественных образов ещё не получил широкого освещения в отечественной лингвистике. Исследование показало, что концептуальные метафоры с областью источника “game” и “toy”, вербализованные в литературном произведении в рамках соответствующих лексических категорий, способствуют формированию собирательного образа отрицательного персонажа, сохраняющего устойчивость внутри художественного дискурса, объединяющего их.

Ключевые слова: концептуальная метафора, художественный текст, характеристика, репрезентант, Т. Пратчетт, игровая метафора.

CONCEPTUAL METAPHOR OF GAME AS A MEANS OF NEGATIVE CHARACTERIZATION IN LITERARY TEXT (ON THE MATERIAL OF T. PRATCHETT’S “DISCWORLD” NOVELS “LORDS AND LADIES”, “THE WEE FREE MEN” AND “THE SHEPHERD’S CROWN”)

O. Yudina

*Lomonosov Moscow State University
1 Leninskie Gory, Moscow 119991, Russian Federation*

Abstract. This article is devoted to the of conceptual metaphors of game as means of creation of the image of a negative character in fiction. Novels of T. Pratchett’s “Discworld” were used as the material for the analysis of the types of metaphors, their verbalisation and experiential grounding, which was conducted using semantic, definitional and contextual analysis methods. While the function of cognitive metaphor in mass media and political discourse has been well-

researched, the cognitive role of metaphor in creating images in fiction has not been thoroughly covered in the Russian linguistic tradition. The research has shown that conceptual metaphors with the source domains “game” and “toy”, verbalized in fiction via lexical categories play a part in the formation of a generalised negative character image, which remains stable within literary discourse.

Keywords: conceptual metaphor, literary text, representation, characterisation, T. Pratchett, game metaphor.

Рассуждая о роли концептуальной метафоры в структурировании когнитивной деятельности человека, многие исследователи отмечают присущую ей функцию разъяснения природы тех явлений, которые находятся в области её цели. Благодаря опоре на опыт взаимодействия человека с теми явлениями действительности, понимание которых не вызывает у него затруднений, и последующей проекции опыта на явления более сложной организации (наложение области источника на область цели) метафорические модели позволяют говорящему проникнуть в самую суть постигаемого понятия. Обоснованием концептуальных метафор, по словам Дж. Лакоффа, следует считать корреляцию опыта взаимодействия индивида с теми или иными концептуальными сущностями. С одной стороны, совместная встречаемость определённых явлений в процессе эмпирической деятельности человека (experiential cooccurrence) позволяет проследить причинно-следственную связь между ними и обосновать созданные на их основе М-модели, и с другой стороны, эмпирическое сходство (experiential similarity) позволяет объяснить механизмы, лежащие в основе образования многих структурных метафор, в том числе и игровых.

Подчеркнём, что при наложении концептуальных областей друг на друга происходит уподобление области

цели области источника, в частности, по структуре. Этот процесс крайне важен для всего человеческого мышления по нескольким причинам.

Во-первых, при метафорической проекции областью источника обычно выступает более конкретная концептуальная область, правила взаимодействия с которой уже закреплены в сознании индивида, а областью цели – более абстрактная, опыта прямого взаимодействия с которой у человека, как правило, не имеется [10, p. 186]. В рамках метафоризации происходит уточнение и облегчение понимания области цели на основании области источника, более доступной для человеческого познания. Так, в одной из работ Дж. Лакофф приводит пример метафоры LIFE IS A GAMBLING GAME в качестве иллюстрации такой корреляции. Само понятие “life” слишком масштабно для того, чтобы быть понятным на основе повседневного человеческого опыта, однако, структурируя его в рамках понятия игры, подчиняющейся определённому правилу, говорящий делает его более понятным и на основании этого выстраивает модель поведения и взаимодействия с этим явлением [7, с. 155–156].

Во-вторых, определённая концептуальная область всегда отражает лишь одну из частей того или иного концепта, не будучи достаточно широкой, чтобы полностью его описать. Та-

ким образом, несмотря на то, что мы и не можем познать концепт полностью, опираясь лишь на концептуальные области, объединяемые метафорой, мы всё же имеем возможность достаточно полно осветить один из аспектов концепта, что, несомненно, будет способствовать его дальнейшему кумулятивному описанию.

В-третьих, схожие или соотносящиеся между собой области могут объединяться в одну концептуальную матрицу (*conceptual domain matrix*). В то же время для создания концептуальной метафоры необходимо наложение областей, не входящих в одну матрицу. При этом при наложении двух областей из различных матриц характеристика, создаваемая концептуальной метафорой, может быть распространена и на прочие области, входящие в эти матрицы, таким образом уточняя их понимание индивидом [8, p. 181–182].

Наконец, принимая во внимание такие особенности метафорических моделей, как свойство «высвечивать и затемнять» (“*hiding and highlighting*”) определённые качества областей знания, объединённых метафорической проекцией, и «врождённую» оценочность метафоризации субъекта познания, можно говорить об интерпретативной функции концептуальной метафоры как одной из структур знания, входящих в картину мира индивида [7, с. 10]. При этом индивидуальный опыт человека находится в тесной связи с его культурным опытом и окружением, получая обусловленность благодаря широкому социальному контексту и принятому в нём способу метафорического структурирования действительности [1, с. 119]. Это указывает на значимость концептуальных метафор

в картине мира человека, поскольку, с одной стороны, они согласуются с её интерпретативной функцией, в рамках которой происходят анализ объектов действительности, вычленение наиболее значимых из них и распределение объектов по категориям, ориентируясь на которые, человек получает возможность мыслить сходным образом о сходных явлениях. В связи с этим картина мира становится ориентиром для человека среди разнообразия отдельных фактов, явлений и процессов, на которые возможно опираться в процессе мировосприятия [9, p. 16]. С другой стороны, метафоры влияют и на выполнение картиной мира регулятивной функции. Эта функция связана с предыдущей и заключается в способности картины мира интегрировать разрозненный опыт взаимодействия отдельного индивида или целых групп людей с окружающей действительностью и транслировать этот опыт внутри определённой лингвокультуры. Это позволяет социуму существовать в виде единой системы, внутри которой сохраняются единые модели концептуализации и категоризации действительности, её восприятия, а также реакции на те или иные события и явления, выражающиеся в устойчивых моделях поведения [9, p. 25].

Рассуждая о метафорах как когнитивных конструктах, способных влиять на восприятие и поведение больших групп людей, следует обратить особое внимание на метафоры, направленные на дегуманизацию членов какой-либо группы или общности. Группа, негативный образ которой формируется с помощью метафорического наложения, может описываться с помощью нескольких типов метафор,

среди которых важное место занимают объектные механистические метафоры, т. е. такие метафоры, в которых человек представлен как нечто неодушевлённое, будь то робот, механизм или игрушка. Схематизируя представление о людях как об объектах, этот тип метафоры сдвигает границы категорий «человек – не человек», а значит и «добро – зло», поскольку многие действия, например деструктивные, не получают моральной оценки в тех случаях, когда они относятся не к людям, а к вещам. Так, фрейм «убийство» не может относиться к объекту, если даже он напоминает своим видом человека (например, кукла или игрушечный солдатик) [11, p. 161, 166, 171].

Как известно, в сферу когнитивного анализа входит не только понимание того, как человек получает знания о мире, но и того, как эти знания кодируются с помощью языка [5, с. 78]. Лексические категории, объединяющие языковые единицы, отражающие состав аналогичных им концептуально-тематических областей, являясь базой вербализаций, с помощью которых концептуальная метафора может быть репрезентирована в тексте [1, с. 120]. В частности, во многих типах дискурса, включая поэтический дискурс и дискурс СМИ, при описании тех или иных явлений действительности, носящих соревновательный характер, употребляется лексика соответствующих категорий (спорт, игра и пр.) [3, с. 57; 4, с. 116]. При этом, говоря о создании негативного образа персонажа, отметим, что единицы таких категорий, используемые для этой цели, как правило, будут использоваться для его речевой, портретной и поведенческой характеристики [2, с. 99].

В проведённом исследовании было проанализировано двадцать четыре контекста вербализации игровых концептуальных метафор, использованных автором для речевой и портретной характеристики собирательного отрицательного образа “*elf*” в текстах художественных литературных произведений. Основными из вербализованных были пять структурных метафор, для трёх из которых, VIOLENCE IS A GAME (семь контекстов), MURDER IS A GAME (один контекст), HUNTING IS A GAME (четыре контекста), областью источника является концепт GAME, а для двух других, A PERSON IS A TOY (девять контекстов), THE WORLD IS A TOY (три контекста), областью источника выступает концепт TOY. Как можно заметить, областями цели всех метафор служат области знания о явлениях действительности, обладающих высокой ценностью в нравственной системе человека (PERSON, WORLD) или, напротив, оценивающихся негативно (VIOLENCE, MURDER, HUNTING). При проекции на них областей источника, вербализаторы которых сами по себе положительные или нейтральные, как, например, лексические единицы *a plaything, a doll, a puppet, to toy with, a clockwork toy* для области TOY и *to play, entertainment, sport, fun, amusement, pleasure* для области GAME, происходит, с одной стороны, обесценивание первых из упомянутых областей цели и, с другой, рефрейминг вторых, представляющий их как нечто положительное для описываемых персонажей [6, с. 14]. Такое использование метафоризации способно вызвать негативную реакцию читателя на персонаж, этические ценности которого настолько не совпадают с общепринятыми:

'We wish the lady to come out,' it said. 'You must say to her, if she does not come out, we will **play with you** some more.'

'What will you do to us if she does come out?' said Shawn.

'Oh, we shall still **play with you**,' said the elf. 'That's what makes it so much fun. But she must hope, must she not? Talk to her now'.¹

Внутри приведённого контекста происходит реализация как метафоры A PERSON IS A TOY, так и метафоры VIOLENCE IS A GAME, опирающаяся на указанные лексические единицы, использующиеся для репрезентации набора метафор внутри трёх исследованных произведений, что приводит к формированию устойчивой негативной реакции читателя на сходные контексты их употребления, а значит, и узнаваемого негативного собирательного образа персонажей, обозначаемых понятием "elf". Более того, все исследованные структурные метафоры с областью источника TOY являются производными от более широкой объектной метафоры A PERSON IS AN OBJECT, обладающей негативными ассоциациями в восприятии носителей языка. Так, оксфордский словарь определяет восприятие человека как объекта (*objectifying*) как "degrade to the status of a mere object"², а кембриджский словарь помещает это понятие в тезаурусную область "Treating people or animals badly" и определяет его как "to treat a person like a tool or toy, as if they had no feelings, opinions, or rights of their own"³. В дополнение к этому формиро-

¹ Pratchett T. *Lords and Ladies*. London: Transworld Publishers, 1998. P. 359.

² To objectify (verb) // Oxford Dictionaries: [сайт]. URL: <https://en.oxforddictionaries.com> (дата обращения: 25.11.2018).

³ To objectify (verb) // Cambridge Dictionary: [сайт]. URL: <https://dictionary.cambridge.org>

вание негативной оценочной характеристики в тексте происходит с опорой на экспрессивную силу референций и лексических единиц, использующихся в описаниях, связанных с данными метафорами:

And Herne the Hunted – god of the small and furry, those destined to be eaten – crawled under a bush and hid as three elves discovered the **gory fun** they could have with a family of young rabbits ...⁴

And we're stupid, and the memory plays tricks, and we remember the elves for their beauty and the way they move, and forget what they were. **We're like mice saying, 'Say what you like, cats have got real style'**.⁵

В первом случае слово "gory", основным значением которого является "involving or showing violence and bloodshed", непосредственно соотносится с концептуально-тематической областью VIOLENCE, а во втором с помощью сочетания лексем "cat" и "mouse" в рамках стандартной узнаваемой ситуации происходит референция к фрейму охоты и игры с жертвой, прослеживаемая в трёх из четырёх проанализированных контекстах реализации модели HUNTING IS A GAME в качестве негативной характеристики, отражающей поведенческие особенности и речевые стратегии персонажей, на основе которых в дальнейшем формируется отрицательный образ⁶.

Таким образом, как показывают результаты анализа контекстов суще-

(дата обращения: 25.11.2018).

⁴ Pratchett T. *The Shepherd's Crown*. London: RHCP Digital, 2015. P. 301.

⁵ Pratchett T. *Lords and Ladies*. London: Transworld Publishers, 1998. P. 176.

⁶ Gory (adj.) // Oxford Dictionaries: [сайт]. URL: <https://en.oxforddictionaries.com> (дата обращения: 25.11.2018).

ствования указанных метафор, они а) функционируют схожим образом в контекстах всех трёх исследованных романов, б) дают устойчиво прослеживающуюся негативную характеристику собирательного образа “*elf*”, тем самым влияя на постоянство его восприятия читателем внутри целостного художественного дискурса, объединя-

ющего данные произведения, в) структурируют связный художественный дискурс, формируя взаимосвязь трёх изучаемых литературных произведений в рамках серии романов “Discworld” и г) отражают систему взглядов и ценностей автора.

Статья поступила в редакцию 25.02.2019

ЛИТЕРАТУРА

1. Болдырев Н. Н. Роль когнитивного контекста в интерпретации мира и знаний о мире // Вестник Челябинского государственного университета. 2014. № 6 (335). С. 118–122.
2. Борисова Е. Б. Методологические принципы лингвопоэтического изучения литературно-художественного образа // Вестник Вятского государственного университета. 2012. № 2–1. С. 99–103.
3. Задорнова В. Я., Матвеева А. С. Концептуальные метафоры в англоязычной поэзии: монография. М.: Университетская книга, 2017. 206 с.
4. Корбо Б. Спортивно-игровая метафора в политическом дискурсе (на материале русского и итальянского языков) // Политическая лингвистика. 2015. № 3 (53). С. 116–123.
5. Кубрякова Е. С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М.: Языки славянской культуры, 2004. 560 с.
6. Молчанова Г. Г. Когнитивная синестезийная метафора и теория напряженности // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 4. С. 9–20.
7. Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира / отв. ред. Б. А. Серебренников. М.: Наука, 1988. 216 с.
8. Cienki A. Frames, idealized cognitive models, and domains // The Oxford handbook of cognitive linguistics / eds. D. Geeraerts, H. Cuyckens. Oxford: Oxford University Press, 2007. P. 170–187.
9. Lakoff G., Johnson M. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 2003. 242 p.
10. Lakoff G. Conceptual Metaphor: The contemporary theory of metaphor // Cognitive linguistics: basic readings / ed. D. Geeraerts. Berlin: Mouton De Gruyter, 2006. P. 185–238.
11. Maas A., Suitner C., Arcuri L. The Role of Metaphors in Intergroup Relations // The power of metaphor: examining its influence on social life / ed. M. J. Landau, M. D. Robinson, B. P. Meier. Washington: American Psychological Association, 2014. P. 153–177.

REFERENCES

1. Boldyrev N. N. [The role of the cognitive context in world and world knowledge interpretation]. In: *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [CSU Bulletin], 2014, no. 6 (335), pp. 118–122.
2. Borisova E. B. [On methodological principles of literary image linguopoetic study]. In: *Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta* [Herald of Vyatka State University], 2012, no. 2–1, pp. 99–103.

3. Zadornova V. Ya., Matveeva A. S. *Kontseptual'nye metafory v angloyazychnoi poezii* [Conceptual metaphors in English poetry]. Moscow, Universitetskaya kniga Publ., 2017. 206 p.
4. Korbo B. [Sports and games metaphor in political discourse in Russian and Italian]. In: *Politicheskaya lingvistika* [Political Linguistics], 2015, no. 3 (53), pp. 116–123.
5. Kubryakova E. S. *Yazyk i znanie: Na puti polucheniya znaniy o yazyke: Chasti rechi s kognitivnoi tochki zreniya. Rol' yazyka v poznanii mira* [Language and knowledge: On the way of getting knowledge about language: Parts of speech from cognitive point of view. The role of language in understanding the world]. Moscow, Yazyki slavyanskoi kul'tury Publ., 2004. 560 p.
6. Molchanova G. G. [Cognitive synesthetic metaphor and the theory of tension]. In: *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 19. Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya* [The Bulletin of Moscow University. Series 19. Linguistics and Cross-Cultural Communication], 2018, no. 4, pp. 9–20.
7. Serebrennikov B. A., ed. *Rol' chelovecheskogo faktora v yazyke: Yazyk i kartina mira* [The role of human factor in language: Language and picture of the world]. Moscow, Nauka Publ., 1988. 216 p.
8. Cienki A. Frames, idealized cognitive models, and domains. In: Geeraerts D., Cuyckens H., eds. *The Oxford handbook of cognitive linguistics*. Oxford, Oxford University Press Publ., 2007, pp. 170–187.
9. Lakoff G., Johnson M. *Metaphors We Live By*. Chicago, University of Chicago Press Publ., 2003. 242 p.
10. Lakoff G. Conceptual Metaphor: The contemporary theory of metaphor. In: Geeraerts D., ed. *Cognitive linguistics: basic readings*. Berlin, Mouton De Gruyter Publ., 2006, pp. 185–238.
11. Maas A., Suitner C., Arcuri L. The Role of Metaphors in Intergroup Relations. In: Landau M. J., Robinson M. D., Meier B. P., eds. *The power of metaphor: examining its influence on social life*. Washington, American Psychological Association Publ., 2014, pp. 153–177.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Юдина Ольга Игоревна – аспирант кафедры лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации факультета иностранных языков и регионоведения Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова;
email: oy1992@yandex.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Olga I. Yudina – postgraduate student at the Department of Linguistics, Translation and Intercultural Communication of Faculty of Foreign Languages and Area Studies, Lomonosov Moscow State University;
email: oy1992@yandex.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Юдина О. И. Игровая концептуальная метафора как средство негативной характеристики в художественном тексте (на материале романов Т. Пратчетта “Lords and ladies”, “The wee free men” и “The shepherd’s crown” серии “Discworld”) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2019. № 3. С. 37–44.
DOI: 10.18384/2310-712X-2019-3-37-44

FOR CITATION

Yudina O I. Conceptual metaphor of game as a means of negative characterization in literary text (on the material of T. Pratchett's "Discworld" novels "Lords and ladies", "The wee free men" and "The shepherd's crown"). In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Linguistics*, 2019, no. 3, pp. 37–44.

DOI: 10.18384/2310-712X-2019-3-37-44