

**Образы языка как игры (play), отраженные
в современной английской фразеологии
и в современном англоязычном научном дискурсе ¹**

И. В. Зыкова

ИНСТИТУТ ЯЗЫКОЗНАНИЯ РАН, МОСКВА

Аннотация: Статья посвящена изучению представлений о языке как игре, которые формируются в культуре англоязычного сообщества и передаются во фразеологических знаках английского языка, а также в англоязычном научном дискурсе. Особое внимание уделяется вопросу о дифференциации образов языковой (вербальной) деятельности как игрового процесса, которые составляют основу, с одной стороны, значений исследуемых фразеологизмов, с другой стороны, лингвистических концепций англоязычных ученых. В ходе исследования выявляется непосредственная взаимосвязь между образами языка как игры, передаваемыми во фразеологической подсистеме английского языка, и образами языка как игры, представленными в современном англоязычном научном дискурсе. Показано, что эта взаимосвязь обусловлена общим для этих образов концептуальным основанием, представляющим собой макрометафорическую концептуальную модель VERBAL COMMUNICATION IS PLAY.

Ключевые слова: Язык как игра, фразеология, научный дискурс, концептуальное моделирование, модель.

УДК: 81'37:81'42.

Контактная информация: Москва, Большой Кисловский переулок, д. 1, стр. 1, ИЯЗ РАН. Тел. (495) 690 03 36, E-mail: zykova_iv@mail.ru.

¹ Исследование выполнено при поддержке гранта ведущих научных школ НШ-2084.2014.6 «Образы языка и многоязычия в различных типах дискурсов».

Вводные замечания

Естественный (или человеческий) язык представляет собой, как известно, одно из сложнейших явлений. Знания о естественном языке, представления о нем, которые формируются в рамках того или иного национального сообщества на протяжении всей истории его познания представителями разных поколений этого сообщества, имеют различные формы фиксации.

Представления о естественном языке могут сохраняться (передаваться, транслироваться) в самой **языковой системе**, в разнообразных ее знаках (во фразеологических знаках, в частности), становясь коллективным интеллектуальным наследием определенного национального сообщества. Помимо этого, знания о естественном языке фиксируются в **дискурсе** отдельных представителей этого национального сообщества (представителей науки, в частности), являясь результатом их индивидуальной познавательной деятельности.

Эти две возможности фиксации (сохранения, передачи, трансляции и проч.) представлений или знаний о естественном языке определили главную задачу настоящего исследования: проанализировать, во-первых, определенный сегмент фразеологического фонда современного английского языка – фразеологизмы, описывающие различные языковые аспекты или процессы, и, во-вторых, современные лингвистические теории или лингвистические концепции представителей англоязычного сообщества. В ходе исследования было выявлено, что наиболее характерными или распространенными представлениями, передаваемыми как в английской фразеологии, так и в англоязычном научном дискурсе, имеющими общие концептуальные основания, являются представления **о языке как игре (language as play)**. В связи с этим в качестве дополнительной была поставлена задача рассмотреть взаимосвязь между фразеологической репрезентацией языка как игры и научной информацией о языке как об игре.

Язык как игра (play) в отражении фразеологии современного английского языка

Для проведения исследования отбирались все английские фразеологизмы, в структуре и / или семантике которых есть указание на язык в самом широком его понимании, т. е. как «язык вообще» во всех возможных его проявлениях. В качестве таких «указаний» выступали компоненты английских фразеологизмов, репрезентирующие определенный аспект языковой (коммуникативной) деятельности (например, *speak, say, lie, argue* и др.), тот или иной строевой элемент языка (*letter, word, phrase* и др.), вид коммуникации (*agreement, bargain, discussion, conversation, argument* и др.), речевые соматизмы (*tongue, lips, mouth* и др.), атрибуты письменной речи (*paper, pen* и др.). В итоге в исследовательский корпус вошли такие фразеологизмы современного английского языка, как, например:

- *to speak by the card* (букв. говорить по картушке компаса) – ‘to speak from information and definitely, not by guess as in telling a ship’s bearing by the compass card’ [RWUD]; ‘выражаться точно; взвешивать свои слова’ [БАРФС];

- *to mop the floor with someone* (букв. протирать / мыть пол кем-либо) – ‘to speak very angrily to someone after they have done something wrong’ [MED];
- *to follow to the letter* (букв. следовать до самой буквы) – ‘to do exactly what you are told to do’ [CIDI];
- *gentlemen’s agreement* (букв. соглашение джентльменов) – ‘an agreement which is based on trust and is not written down’ [CALD];
- *tongue in (one’s) cheek* (букв. язык в (своей) щеке) – ‘неискренно, лицемерно; иронически или насмешливо, издевательски’ (говорить) [БАРФС];
- *to give mouth* (букв. давать / даровать рот / язык) – ‘to utter, express something’ [RHD]; ‘говорить, высказываться, рассказывать’ [БАРФС].

Для изучения на базе отобранного языкового материала специфики отражения во фразеологической подсистеме представлений англоязычного сообщества о естественном языке (различных его аспектах, процессах) были проанализированы **глубинные** (или **концептуальные**) **основания значения** всех отобранных фразеологических знаков. Разработанный в ходе настоящего исследования метод лингвокультурологической реконструкции позволил установить существование **макрометафорических концептуальных моделей**, которые являются непосредственным источником фразеологических образов, на базе которых, в свою очередь, формируется семантика всех рассматриваемых фразеологизмов современного английского языка.

Макрометафорические концептуальные модели репрезентируют сформировавшиеся в англоязычном социуме различные восприятия естественного языка, главным образом как средства общения (т. е. как **коммуникативной деятельности**), через призму различных видов человеческой деятельности, особое положение среди которых занимает, как было обнаружено, деятельность игровая (*play*). Исследование показало, что макрометафорическая концептуальная модель VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА) продуцирует разнообразные образы языка как игры, на основе которых формируется семантика свыше 550 фразеологических знаков современного английского языка. В соответствии с поставленной исследовательской задачей особого внимания заслуживает вопрос о том, как дифференцируются фразеологические образы языка (или вербальной коммуникации), порождаемые этой макрометафорической концептуальной моделью в английской языковой системе.

Следует отметить, что игра (*play*) представляет собой довольно обширную семиотическую область культуры англоязычного сообщества. Согласно лексикографическим толкованиям, главными разновидностями *play* являются **play-game** (игра-состязание) и **play-performance** (игра-представление) [OED; MWCD; EB]. Действительно, проведенный анализ показал, что все образы языка (или вербальной коммуникации) как игры, отраженные в английских фразеологизмах, базирующихся на макрометафорической концептуальной модели VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА), характеризуются, прежде всего, репрезентацией языка как игры-представления (перформанса) и игры-состязания с последующей более детальной дифференциацией образов в рамках каждой из этих двух групп фразеологизмов. Так, образы изучаемых английских фразеологизмов, в которых язык предстает как игра-представление (**play-performance**), распределя-

ются по четырем подгруппам, представляющим язык (или вербальную коммуникацию) как музыкальное представление, театральное представление, танцевальное выступление и кинематография.

- **Музыкальное представление:** *to sing the blues* (букв. петь блюз) – ‘to complain’ [CDAI].

- **Театральное представление:** *to give someone the cue* (букв. (по)давать кому-либо реплику) – ‘подсказать, намекнуть кому-либо’ [БАРФС].

- **Танцевальное выступление:** *to tap-dance like mad* (букв. танцевать чечетку как сумасшедший) – ‘have to move fast or talk cleverly to distract someone’ [MHDAIPhV].

- **Кинематография:** *to put someone in the picture* (букв. (по)ставить кого-либо в (кино)картину / (кино)кадр) – ‘to explain to someone what is happening’ [CIDI].

В свою очередь, образы фразеологизмов английского языка, в которых отражается восприятие языка как игры-соствязания (**play-game**), распределяются по пяти подгруппам, представляющим язык (или вербальную коммуникацию) как войну, спортивную игру, азартную игру, детскую игру и интеллектуальную игру.

- **Война:** *to catch/take someone off guard* (букв. захватывать / брать кого-либо тогда, когда он(а) не защищен(а) или не ожидает этого) – ‘to surprise someone by doing or saying something they were not expecting’ [CIDI].

- **Спортивная игра:** *to meet one’s match* (букв. встретиться с равным по силе соперником) – ‘to meet someone who is able to defeat you in an argument’ [CIDI].

- **Азартная игра:** *to show one’s hand* (букв. показывать свои карты, т. е. карты, которые на руках) – ‘to tell people your plans or ideas, especially if you were keeping them secret before’ [CIDI].

- **Детская игра:** *to pull someone’s leg* (букв. тянуть кого-либо за ногу) – ‘to tell someone something that is not true, as a joke’ [LDCE].

- **Интеллектуальная игра:** *to second-guess someone / something* (букв. пытаться отгадать кого- / что-либо со второй попытки или посредством «второго зрения» (т. е. способности ясновидения) или ретроспективно) – ‘1 to try to guess what will happen or what someone will do; 2 to criticize someone’s actions or an event after it has happened’ [CIDI].

В ходе дальнейшего исследования было обнаружено, что в пределах каждой из этих групп образы фразеологических знаков английского языка, продуцируемые макрометафорической концептуальной моделью VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА), все более дифференцируются, при этом степень их дифференциации может быть различной. Согласно полученным данным, значительной степенью дифференциации обладают фразеологические образы языка (или вербальной коммуникации) как музыкальной игры (см.: [Зыкова, 2012а]), театрального представления (см.: [Зыкова, 2012б]), спортивной игры и войны. Незначительной степенью дифференциации обладают фразеологические образы языка (или вербальной коммуникации) как танцевального выступления, кинематографии, азартной игры, детской игры и интеллектуальной игры. В качестве демонстрации отдельно опишем специфику того, как дифференцируются образы англий-

ских фразеологизмов, в которых отражается восприятие англоязычным сообществом языка (или вербальной коммуникации) как спортивной игры.

Прежде всего отметим, что дифференциация фразеологических образов вербальной коммуникации как спортивной игры осуществляется на основании отражения в них разных фактов и аспектов спортивного состязания. Исследуемые фразеологические образы отличаются в первую очередь по запечатленным в них видам спорта. Как было обнаружено, макрометафорическая концептуальная модель VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА) продуцирует фразеологические образы, в которых вербальная коммуникация предстает в качестве следующих личных и / или командных видов игровых состязаний.

1. **Спортивная стрельба**, например, в образах фразеологизмов *to hit the target* (букв. попасть точно в цель) – ‘не в бровь, а в глаз’ [БАРФС]; *a cheap shot* (букв. дешевый / легкий выстрел) – ‘an unfair or unsporting verbal attack’ [АНДИ].

2. **Спортивные игры с мячом**, среди которых:

- бейсбол, например, в образе фразеологизма *to touch base* (букв. касаться базы) – ‘to talk to someone in order to find out how they are or what they think about something’ [CIDI];

- теннис, например, в образе фразеологизма *to bandy words* (букв. перекидываться словами) – ‘to argue pointlessly or rudely’ [ОхДЕ];

- футбол, например, в образе фразеологизма *for a kick off* (букв. ради удара по мячу с центра) – ‘(informal) something that you say which means that what you are going to say next is the first of a list of things you could say’ [CIDI];

- крикет, например, в образах фразеологизма *to keep the ball rolling* (букв. заставлять мяч катиться) – ‘поддерживать разговор, беседу’ [БАРФС]; *to play a straight bat* (букв. сыграть прямой битой, т. е. наносить удар битой из вертикального положения) – ‘to avoid answering someone’s questions or giving them the information they want’ [CIDI].

3. **Спортивные (силовые) единоборства (поединки)**, среди которых:

- бокс, например, в образе фразеологизма *to take it on the chin* (букв. получить / пропустить (сильный) удар в челюсть) – ‘be criticized a lot’ [CIDI];

- борьба, например, в образе фразеологизма *to meet one’s match* (букв. встретиться с равным по силе соперником) – ‘to meet someone who is able to defeat you in an argument’ [CIDI];

- коррида, например, в образе фразеологизма *be like a red rag to a bull* (букв. быть как красная тряпка для быка) – ‘if a statement or an action is like a red rag to a bull, it makes someone very angry’ [CIDI];

- фехтование, например, в образе фразеологизма *thrust and parry* (букв. наносить удар рапирой и отражать удар) – ‘question and answer in an argument or quarrel’ [ОхДЕ].

4. **Конные состязания / конный спорт**, например, в образах английских фразеологизмов *hold your horses!* (букв. попридержи лошадей!) – ‘(informal) something that one says in order to tell someone to stop saying something because they are going too fast’ [CIDI]; *let one’s tongue run away with one* (букв. позволить своему языку умчаться далеко прочь) – ‘увлечься, говорить, не думая’

[APC]; *have unbridled tongue* (букв. иметь необузданный язык) – ‘not control one’s words’ [idioms.pbworks.com].

5. Различные состязания в **легкой атлетике**, среди которых:

бег, например, в образе фразеологизма *run and run* (букв. бежать и бежать) – ‘if a subject or an argument is going to run and run, people will continue to be interested in it for a long time’ [CIDI];

прыжки в высоту, например, в образе фразеологизма *be for the high jump* (букв. быть для высокого прыжка) – ‘if someone is for the high jump, they will be severely criticized for something they have done wrong’ [CIDI];

метание спортивного снаряда, например, в образе фразеологизма *to throw something (back) in someone’s face* (букв. метнуть что-либо (обратно) в лицо кому-либо) – ‘to say unkind things about someone’s behaviour in the past during an argument’ [CALD].

6. **Тяжелая атлетика**, например, в образе фразеологизма *to push a pen* (букв. толкать от себя ручку) – ‘to have a boring job in an office’¹ [CID].

7. **Кёрлинг** (спортивное состязание на льду), например, в образе фразеологизма *(right) on the button* (букв. точно в центре дома) – ‘exactly correct’ [CALD].

8. **Игра в кегли**, например, в образе фразеологизма *to knock over like skittles* (букв. сбить как кегли) – ‘разбить аргументы, доводы’ [БАРФС].

Следует отметить, что помимо фразеологических образов, фиксирующих общую специфику состязания в том или ином виде спорта, макророметифорическая концептуальная модель **VERBAL COMMUNICATION IS PLAY** (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА) продуцирует такие фразеологические образы, в которых отражаются специфические технические и / или тактические приемы, используемые участниками в ходе спортивного соревнования, особые условия или принципы его проведения. Например, рассматриваемая макророметифорическая концептуальная модель служит источником создания фразеологического образа *round robin* (букв. круглый робин), представляющего принцип организации состязания, по которому каждый участник должен соревноваться со всеми другими участниками по очереди. На основе данного образа формируется такое значение английского фразеологизма, как ‘a letter written by several people in turn, each person adding text before passing the letter on to someone else’ [OxAD]. К тому же посредством макророметифорической концептуальной модели **VERBAL COMMUNICATION IS PLAY** (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА) формируются фразеологические образы вербальной коммуникации, в которых находят отражение неотъемлемые от спортивного соревнования или сопутствующие ему ситуации, такие, скажем, как начало и конец игрового состязания (например, в образе английского фразеологизма *to enter the lists* (букв. войти в списки) – ‘(formal) to become involved in an argument’ [MED]), характерное / традиционное или специфическое поведение игроков (например, в образах английских фразеологизмов *to go / get into huddle* (букв. столпиться вокруг тренера) – ‘to form a group away from other people to discuss something secretly’ [CIDI]; *to give the game away* (букв. сдать игру) – ‘to inadvertently reveal something secret’ [OxDE].

¹ Имеется в виду *paperwork* (работа с документами, бумагами).

Таким образом, проведенное исследование показало, что на базе макро-метафорической концептуальной модели VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА) в английской языковой системе создаются самые разнообразные фразеологические образы языка (точнее, вербальной коммуникации) как игры (play), на основе которых, в свою очередь, формируется семантика всех изучаемых английских фразеологизмов. В этом многомерном (или многогранном) образном восприятии закрепляются особенности понимания языковой (вербальной) деятельности, вырабатываемого в результате познания ее сущностной природы англоязычным сообществом. Следует, однако, заметить, что данная макрометафорическая концептуальная модель, как было установлено, служит концептуальным основанием образов языка (или вербальной коммуникации) как игры, формирующихся в научном дискурсе англоязычных ученых и исследователей. Перейдем к их рассмотрению.

Язык как игра (play) в современном англоязычном научном дискурсе

Следует отметить, что, согласно полученным данным, образы языка как игры, источником продуцирования которых является макрометафорическая концептуальная модель VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА), находят отражение в научных теориях, научных концепциях, научных подходах, в которых язык (или вербальная коммуникация) рассматривается или описывается как сложнейшее социальное (или в ряде случаев социально-биологическое) явление. Это социальное (или социально-биологическое) явление по совокупности своих отличительных характеристик и сущностных свойств сродни игровому процессу (или игровой деятельности, игре). Несмотря на то, что данное научное понимание языка (вербальной коммуникации) разрабатывается относительно давно, оно не утрачивает своей актуальности и в настоящее время. Получая весьма стремительное и широкое распространение, оно представлено сегодня весьма значительным количеством научных работ англоязычных исследователей (германского происхождения, в частности), в которых начинает охватывать различные языковые уровни, самые разнообразные языковые / коммуникативные аспекты и процессы (см., например: [Sellars, 1963; Bauman, 1975; 1984; Myers, 1987; Leudar, Browning, 1988; Baym, 1995; Crystal, 1998; Cook, 2000; Danet, 2001; Steels, 2009], см. также: [LE; ELL; EL; RDLL] и др.).

В результате исследования было обнаружено, что достаточно заметное положение на современном этапе разработки научного понимания сущности и генезиса языка или вербальной коммуникации, специфики протекания языковых / коммуникативных процессов, функционирования, развития, изменения языка и т. д. как игровой деятельности занимает научная теория (или научная концепция) М. Новака¹. Соответственно научные положения, выработанные

¹ Необходимо отметить, что научную теорию языка австрийско-американского ученого (специалиста в области математической биологии) Мартина Новака (Martin Nowak) можно отнести к «доминирующим» лингвистическим

в рамках научной теории этого ученого, представляются особо значимыми в формировании так называемого научного информационного слоя макрометафорической концептуальной модели VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА). Рассмотрим подробнее ряд ключевых научных положений лингвистической теории М. Новака.

Занимаясь, главным образом, проблемой эволюции языка, М. Новак разрабатывает и излагает свою лингвистическую теорию в целой серии научных публикаций (обычно в соавторстве). Особого внимания заслуживают следующие научные работы (статьи, главы монографий) исследователя, написанные им совместно с Дж. Плоткиным (J. Plotkin), Д. Кракауером (D. Krakauer), П. Трапой (P. Trapa), В. Янсенем (V. Jansen), Н. Комаровой (N. Komarova), П. Нийоги (P. Niyogi), В. Г. Митченером (W. G. Mitchener), Ф. А. Мэтсенем (F. A. Matsen), Э. Либерманом (E. Lieberman), Дж.-Б. Мишелем (J.-B. Michel), Дж. Джексонем (J. Jackson), Т. Танг (T. Tang):

- *The Evolution of Language* [Nowak, Krakauer, 1999];
- *The Evolutionary Language Game* [Nowak et al., 1999];
- *Evolutionary Biology of Language* [Nowak, 2000a];
- *The Basic Reproductive Ratio of a Word, the Maximum Size of a Lexicon* [Nowak, 2000b];
- *Nash Equilibria for an Evolutionary Language Game* [Nowak, Trapa, 2000];
- *The Evolution of Syntactic Communication* [Nowak et al., 2000];
- *Language Evolution and Information Theory* [Nowak, Plotkin, 2000];
- *Major Transitions in Language Evolution* [Nowak, Plotkin, 2001];
- *Towards an Evolutionary Theory of Language* [Nowak, Komarova, 2001a];
- *The Evolutionary Dynamics of the Lexical Matrix* [Nowak, Komarova, 2001b];
- *The Evolutionary Dynamics of Grammar Acquisition* [Nowak et al., 2001];
- *Computational and Evolutionary Aspects of Language* [Nowak et al., 2002];
- *Competitive Exclusion and Coexistence of Universal Grammars* [Nowak, Mitchener, 2003];
- *Win–stay, Lose–shift in Language Learning from Peers* [Nowak, Matsen, 2004];
- *Quantifying the Evolutionary Dynamics of Language* [Nowak et al., 2007].

Отличительной особенностью научной теории языка М. Новака является то, что она основывается на ряде ключевых положений биологии и математической биологии, а главным образом – на центральных положениях теории игр (the game theory) и эволюционной теории игр (the evolutionary game theory). Научное исследование ученого направлено на разработку математических моделей эволюционных процессов в языке и языках, появления и развития вербальной коммуникации, которую он понимает как игровую деятельность. М. Новак, в частности, пишет: «...communication can be seen as an evolutionary game» [Nowak, Matsen, 2004, p. 18054]. Причем исходя из самого терминологического обозначения вербальная коммуникация толкуется прежде всего как **игра-состязание**, т. е. **play-game**.

тическим теориям (в терминологии В. З. Демьянкова [1995, с. 239]) в англоязычном научном сообществе.

Опираясь на ключевые научные идеи и положения теории игр и эволюционной теории игр, М. Новак активно использует и понятийно-терминологический аппарат последних. Соответственно, в самых общих чертах, вербальное общение, по М. Новаку, понимается следующим образом. Вербальная коммуникация в целом – это игра (*game*), а каждый отдельный коммуникативный процесс или коммуникативный акт – это раунд в игре (*a round in the game*). В этой игре участвуют несколько (два и более) игроков (т. е. говорящих и слушающих). Игроки (*players*) могут принадлежать к одному поколению, т. е. являться сверстниками (*peers*), или к разным поколениям (т. е. одни из них являются представителями старшего поколения, другие – представителями младшего поколения). В процессе коммуникации как игры игроки делают определенные ходы (*moves*), используя при этом различные стратегии (*strategies*). Стратегии могут служить разным целям. Они, в частности, могут быть направлены на реализацию принципа кооперации (*cooperation*). По мнению М. Новака, кооперация – крайне важное условие коммуникации в целом, а особенно на самом начальном этапе ее зарождения. Отношения кооперации возникают тогда, когда обоим игрокам становится выгодно установление сигнально-объектных связей (первый этап эволюции языка) для передачи информации. Кооперация, по мнению исследователя, представляет собой один из движущих факторов эволюции языка. М. Новак, в частности, отмечает:

(1) *<...> signal-object associations form only when information transfer is beneficial to both speaker and listener. Otherwise, the evolution of communication requires cooperation between individuals. Thus, cooperation may represent an important prerequisite for the evolution of language* [Nowak, Krakauer, 1999, p. 8031] – *<...> сигнально-объектные связи формируются только тогда, когда передача информации является выгодной как для говорящего, так и для слушающего. Другими словами, для развития коммуникации требуется кооперация между индивидами. Таким образом, кооперация может представлять собой важную предпосылку для эволюции языка.*

При кооперативном взаимодействии каждый игрок в коммуникативном процессе получает выигрыш – *payoff*. Иначе говоря, отношения кооперации являются беспроигрышной стратегией. Понятие «выигрыш» (*payoff*) – одно из ключевых понятий теории игр и эволюционной теории игр, является основным понятием и в научной теории языка М. Новака. Данное понятие тесно связано с другим понятием – *fitness*, которое трактуется как биологическая приспособленность. Так, М. Новак дает следующие определения понятию выигрыша (*payoff*), имеющего непосредственную связь с понятием биологической приспособленности (*fitness*):

(2) *Individuals talk to each other. Whenever they succeed at transferring information, they receive a payoff. The payoff of this evolutionary language game is interpreted as fitness. Individuals with a higher payoff produce more offspring, who will learn their language. The assumption that language performance affects biological fitness is crucial in this model* [Nowak, Komarova, 2001b, p. 452] – *Индивиды разговаривают друг с другом. Всякий раз, когда им удастся успешно передать информацию, они получают выигрыш. Выигрышем этой эволюционной языковой игры является биологическая приспособленность. Индивиды с большим*

выигрышем (т. е. более коммуникативно успешные индивиды) производят больше потомства, которое будет говорить на их языке. Положение о том, что использование языка оказывает влияние на биологическую приспособленность, является ключевым в этой модели.

(3) *In each round of the game, every individual communicates with every other individual, and the accumulated payoffs are summed up. The total payoff for each player represents the ability of this player to communicate information with other individuals of the community. Following the central assumption of evolutionary game theory, the payoff from the game is interpreted as fitness <...>* [Nowak, Krakauer, 1999, p. 8028]. – В каждом раунде игры некий индивид общается с любым другим индивидом, и набранные выигрыши суммируются. Окончательный выигрыш для каждого игрока представляет собой способность этого игрока обмениваться информацией с другими индивидами сообщества. Следуя центральному положению эволюционной теории игры, выигрыш от игры – это биологическая приспособленность.

(4) *<...> successful communication increases the survival probability or performance during life history and hence enhances the expected number of offspring. Thus, language is of adaptive value and contributes to biological fitness* [Nowak, 2000a, p. 1617] – *<...>* успешная коммуникация увеличивает шансы на выживание (или существование) на протяжении всей жизни и поэтому увеличивает число возможных потомков. Таким образом, язык обладает адаптивной ценностью и способствует биологической приспособленности.

(5) *Successful communication results in a pay-off that contributes to fitness* [Nowak et al., 2002, p. 616] – Успешная коммуникация приводит к выигрышу, который способствует биологической приспособленности.

Таким образом, получается, что вербальная коммуникация – это такая игра, в которой выигрышем является выживание, сама жизнь. Как пишет М. Новак, «индивиды с бóльшим выигрышем» (*individuals with a higher payoff*), т. е. более успешные в передачи информации (= коммуникации), «имеют больше шансов выжить» (*have a higher survival chance*) [Nowak, Krakauer, 1999, p. 8028]. Отсюда также следует, что каждый игрок в процессе вербальной коммуникации может не только выиграть, но и существенно пострадать. Проигрыш в этом случае понимается как плохая приспособляемость, (значительное) понижение количества потомков и, как итог, не-выживаемость / вымирание.

Ожесточенная борьба за выживание (фактически война) предполагает рассмотрение других игроков не только как сторонников / союзников, между которыми существуют отношения кооперации, но и как противников или соперников (даже как врагов), между которыми существуют отношения конкуренции (конкурентной борьбы). Так, к примеру, М. Новак и его коллеги обращаются к рассмотрению трех стратегий обучения ребенка языку: 1) родителями (*parental learning*); 2) людьми с высокой коммуникативной успешностью (*individuals with a higher payoff*); 3) случайными / посторонними индивидами (*randomly chosen individuals*) [Nowak et al., 1999]. Результаты математического моделирования показали, что при обучении ребенка языку люди с высокой коммуникативной успешностью могут действительно конкурировать с родителями. Индивид с высокой коммуникативной успешностью

имеет большие шансы на то, что его язык будет усваиваться последующим поколением, не только своими, но и чужими детьми. И фактически не конкурентными по сравнению с первыми двумя группами индивидов оказываются в процессе обучения языку посторонние люди. Таким образом, те из игроков (в данном случае, по М. Новаку, дети), кто обучается языку родителями или индивидами с высокой коммуникативной успешностью, имеют в коммуникативной игре больше преимуществ, чем те из игроков (т. е. детей), кто обучается языку от случайных / посторонних индивидов, поскольку в первом случае они усваивают более эффективный для коммуникации язык, т. е. язык наиболее конкурентоспособных игроков старшего поколения (см. также: [Nowak, Plotkin, 2001a]).

Борьба за выживание приводит к разработке таких стратегий, которые направлены на «уничтожение» другого игрока. Главная цель их использования – получить еще более выгодное для себя коммуникативное положение, повышающее общий уровень жизнестойкости. Следовательно, в условиях конкурентной борьбы коммуникация (или процесс передачи информации) может быть не всегда одинаково выигрышным для обоих игроков. Говорящий, например, может передавать информацию с целью обмана или оказания необходимого для него воздействия на слушающего. Тогда слушающий (или получатель этой информации) оказывается в этой игре проигравшим, т. е. побежденным [Nowak, 2000a].

Стоит отметить в этой связи и стратегию, которая в теории игр имеет терминологическое обозначение *prisoner's dilemma* (дилемма пленника или дилемма заключенного). Ее суть состоит в том, что в каждом раунде игры (т. е. коммуникации) один из игроков (т. е. коммуникантов) может сделать ход (т. е. передать информацию), при котором второй игрок (т. е. коммуникант) окажется в менее выгодном положении или проиграет (т. е. будет обманут, подавлен и проч.). Игрок, сделавший такой ход, нарушает принцип кооперации, при которой исход игры (результат коммуникации, коммуникативного взаимодействия) был бы наилучшим (взаимовыгодным) для обоих игроков. Этот игрок получает больший личный выигрыш за счет снижения общего совместного выигрыша и выигрыша со-игрока. Такой ход в игре называется – *defection* (предательство, дезертирство), а игрок, сделавший такой ход? – *defector* (предатель, дезертир) [Sigmund, Nowak, 1999, p. 504] (см. также: [Nowak, Matsen, 2004]).

Интерес также представляют математические модели М. Новака и его коллег, которые раскрывают специфику различных обучающих стратегий, в частности стратегии, при которой процесс обучения индивида языку осуществляется его сверстниками, а не родителями. Эта стратегия имеет характерное для восприятия вербальной коммуникации как игры-состязания наименование «*win – stay, lose – shift strategy*» («выигрываешь – остаешься, проигрываешь – переходишь»). Данная стратегия обеспечивает достижение лингвистической когерентности (*linguistic coherence*), которая свидетельствует о том, что большинство индивидов используют один и тот же язык (см. подробнее: [Nowak, Matsen, 2004]). Так, М. Новак и Ф. Мэтсен отмечают следующее:

(6) *We find that a simple strategy using a certain aspiration level with the principle of win – stay, lose – shift does extremely well: stay with your current lan-*

language, if at least three others use that language; otherwise, shift to an adjacent language on the graph [Nowak, Matsen, 2004, p. 18053] – Мы обнаруживаем, что простая стратегия, предполагающая определенный уровень стремления и базирующаяся на принципе выигрываешь – остаешься, проигрываешь – переходишь, является весьма эффективной: остаешься со своим языком, если его используют по крайней мере трое других; в противном случае переходишь к смежному языку на графовой модели.

Внимания заслуживают и разработанные М. Новаком и его коллегами математические модели, которые представляют особенности развития и специфику усваивания лексики, грамматики, синтаксиса, способы их «передачи» от поколения к поколению; становление, развитие, усвоение разного рода правил; а также математические модели, в которых раскрывается значимая роль ошибок (errors) как в процессах обучения языку, так и в процессах эволюции языка и языкового сообщества в целом [Nowak, Krakauer, 1999; Nowak et al., 1999; 2000; 2001; 2007; Nowak, Тара, 2000; Nowak, Plotkin, 2000; Nowak, Komarova, 2001b; Nowak, 2000b].

Таким образом, научный дискурс М. Новака играет немаловажную роль в формировании научного понимания вербальной коммуникации прежде всего как игры-соревнования (play-game), а также и игры-представления (play-performance), в котором это понимание расширяется, охватывая и другие явления, непосредственно связанные с вербальной коммуникацией, например:

(7) *This case is of interest because it illustrates the **competition between a more specific UG, that is, one with more constraints and therefore fewer options, and a less specific UG*** [Nowak, Mitchener, 2003, p. 68] – Это интересный случай, поскольку он демонстрирует своего рода *соревнование между* более специфичной УГ, т. е. универсальной грамматикой с большими ограничениями и, следовательно, меньшим количеством (возможных) вариантов, и менее специфичной УГ.

(8) *An interesting finding is that less specific UGs can **resist invasion** by more specific UGs if learning is more accurate* [Nowak, Mitchener, 2003, с. 67] – Интересный результат состоит в том, что менее специфичные универсальные грамматики (УГ) могут *оказать сопротивление (военному) вторжению* (т. е. вмешательству) более специфичных универсальных грамматик, если процесс обучения является более тщательным.

(9) *In this **setting**, Shannon's codeword communication through a noisy channel is easily seen to be equivalent to our model for language. Shannon's alphabet Φ plays the role of the phonemes, the encoder plays the role of the active matrix, and the decoder – the passive matrix* [Nowak, Plotkin, 2001, p. 235] – В этой *постановке* вполне очевидно то, что кодовая коммуникация Шеннона по каналу с шумом эквивалентна нашей модели языка. Алфавит Шеннона Φ *играет роль* фонем, кодирующее устройство *играет роль* активной матрицы, а декодирующее устройство – пассивной матрицы.

В приведенных контекстах научного дискурса (вербальная) коммуникация или явления, тесно с ней связанные, осмыслиются в рамках спортивной игры (пример 7), войны (пример 8), театральной игры (пример 9).

В итоге можно сказать, что как сами научные положения, составляющие основу математическо-биологической теории языка (вербальной коммуникации) М. Новака, так и собственно научный дискурс исследователя представляют собой источник научной информации, которая формирует научный информационный слой макрометафорической концептуальной модели VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА). Особый интерес на этом этапе нашего исследования вызывает вопрос о том, как соотносятся научные представления о языке как игре (play) с фразеологическими образами языка как игры (play).

Специфика актуализации научной информации о языке как игре во фразеологических образах

В результате проведенного исследования можно говорить о том, что фактически все ключевые (а также и второстепенные) научные положения М. Новака (и его коллег), представляющие разрабатываемую им теорию вербальной коммуникации (или языка) как игры, и сохраняемые макрометафорической концептуальной моделью VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА), совпадают с теми идеями, которые актуализируются в образах английских фразеологизмов, продуцируемых этой же моделью. Более того, можно выделить два основных плана актуализации научной информации во фразеологических знаках английского языка данной группы – более общий и более частный.

Более общий план представляет тот факт, что в образах рассматриваемой группы английских фразеологизмов отражается специфика самой дифференциации вербальной коммуникации как игры-состязания (т. е. **play-game**), которую можно выявить или установить в ходе анализа научной теории языка М. Новака, характеризующейся набором определенных понятий и терминов. Как показал проведенный анализ, в концепции М. Новака вербальная коммуникация (или язык) как игра-состяжание фактически понимается сразу в нескольких, точнее в пяти, своих разновидностях: как спортивная игра, как война, как азартная игра, как детская игра, как интеллектуальная игра. К примеру, разработка таких понятий, а также использование в отношении языковой (вербальной) деятельности таких терминов, как *strategy* (*стратегия*), *prisoner* (*пленник, заключенный*), *defector* (*предатель, дезертир*)¹, и, вдобавок, само понимание развитие языка как игры, участники которой ведут борьбу за жизнь, в которой они могут быть как союзниками, так и противниками, стремящимися в последнем случае «уничтожить» друг друга, указывает на восприятие вербальной коммуникации как войны. С другой стороны, одно из центральных понятий и терминов в научной теории языка М. Новака – это *payoff*

¹ См. словарные толкования: *strategy* – ‘the art of planning and directing overall military operations and movements in a war or battle’ [OxDE]; *prisoner* – ‘a person deprived of liberty and kept under involuntary restraint, confinement, or custody’; ‘a person captured in war, especially: a member of the armed forces of a nation who is taken by the enemy during combat’ [EB]; *deserter* – ‘one who falls away; a seceder or deserter’ [OED].

(выигрыш), разработка и использование которого позволяет представить вербальную коммуникацию (или язык) в иной игровой разновидности, т. е. как азартную игру. *Payoff* представляет собой особый выигрыш. Это, по сути, материальное (денежное) вознаграждение, выплачиваемое при выигрыше в какой-либо азартной игре¹. Получается, что эволюция языка – это игровой процесс с большими рисками для жизни, где делаются большие ставки и получается большое материальное (денежное) вознаграждение, т. е. азартная игра. Однако вербальная коммуникация – это и спортивная игра (*competition*), в которой игроки соревнуются друг с другом (*compete*) за победу по установленным правилам (*rules*). Победа в этом соревновании определяется по сумме набранных очков (*points, score*), и вознаграждение (*reward*) достается тем, кто находится в лучшей физической форме, которая представляется как *fitness*² – одно из ключевых понятий научной теории языка М. Новака. Когда в игру вступают одни из главных ее участников – дети, вербальная коммуникация приобретает статус детской игры. Для совершения того или иного хода (*move*) в игре необходимо принятие решения, т. е. совершаются определенные интеллектуальные действия или мыслительные операции, следовательно, вербальная коммуникация понимается и как интеллектуальная игра. В пользу последнего понимания свидетельствует и встречающееся в работах М. Новака сравнение вербальной коммуникации с шахматной игрой (*chess game*).

Таким образом, характерная для научной концепции М. Новака дифференциация вербальной коммуникации как игры-состязания совпадает с тем, как дифференцируются образы английских фразеологизмов исследуемой группы. Как уже отмечалось, среди фразеологических образов, в которых вербальная коммуникация предстает как игра-состяжание (**play-game**), выделяются фразеологические образы, в которых она репрезентируется как спортивная игра, как война, как азартная игра, как детская игра, как интеллектуальная игра.

Кроме того, нельзя не отметить отдельно и тот факт, что в научной теории М. Новака, хотя и в гораздо меньшей степени, вербальная коммуникация репрезентируется и как игра-представление, т. е. как **play-performance**. Об этом свидетельствует, прежде всего, понимание вербальной коммуникации как в определенной мере имитационной деятельности (*imitation*), т. е. деятельности, основанной на подражании другим, воспроизведение того, что свойственно другим³. Как отмечает М. Новак, «imitation is central to language acquisition»

¹ См. значение слова *payoff* – ‘an amount of money paid to the winner of a bet; the paying of money won on a bet’ [OED]. Ср. также русские аналоги используемых М. Новаком терминов *negative / positive payoffs*: *игра с отрицательными / положительными платежами*.

² См. словарные дефиниции *fitness*: ‘1) the condition of being physically fit and healthy ■ *Biol.* an organism’s ability to survive and reproduce in a particular environment; 2) (fitness for / to do) the quality of being suitable to fulfil a particular role or task’ [OxDE].

³ Имитация (подражание, воспроизведение) – неотъемлемая составляющая мастерства артиста в любой разновидности игры-представления, т. е. тан-

[Nowak et al., 1999, p. 148]. Кроме того, при изучении специфики использования или функционирования языка исследователь обращается к понятию *performance* (введенного Н. Хомским) (см., например: [Nowak, Komarova, 2001b]). В частности, М. Новак и его коллеги указывают:

(10) *For evaluating communicative success, we also need to describe linguistic performance* [Nowak et al., 2002, p. 613] – Для изучения того, насколько успешна коммуникация, надо также описать то, как используется язык.

Помимо этого, для обозначения условий, в которых происходит коммуникативный процесс, М. Новак использует такое терминологическое обозначение, как *setting*¹. А в отношении деятельности коммуникантов в процессе вербального общения возможно употребление термина *role (роль)* или *play a role (играть роль)*, которое распространяется и на ряд других явлений, непосредственно связанных с коммуникацией (см., например: [Nowak et al., 1999; 2001; Nowak, Plotkin, 2000]).

Этот (менее явный) аспект понимания М. Новаком вербальной коммуникации, т. е. как игры-представления, также совпадает не только с обобщенным, но и с более дифференцированным отражением в образах английских фразеологизмов рассматриваемой группы идеи о вербальной коммуникации как об игре-представлении, в частности как о музыкальном представлении, театральном представлении, танцевальном выступлении (или хореографии) и кинематографии.

Что касается более частного плана соотношения лингвистической теории М. Новака с образами английских фразеологических знаков, следует отметить, что он заключается в совпадении конкретных научных положений его концепции с идеями, передаваемыми в образах конкретных (отдельных) английских фразеологизмов, порождаемых макрометафорической концептуальной моделью VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА). Рассмотрим несколько примеров.

Научное положение, согласно которому вербальная коммуникация – это игра (боевой поединок), в которой возможно и даже необходимо установление отношений кооперации (*cooperation*), делающих игроков союзниками и способствующих соблюдению общих интересов иногда в ущерб собственным / личным (а потому являющихся обычно взаимовыгодными), соотносится с образами следующих английских фразеологизмов:

- *to take someone's side* (букв. принимать / брать чью-либо сторону) – ‘to support someone against another in an argument or difference of opinion’ [OxDEI];
- *to take sides* (букв. примыкать к кому-либо) – ‘to favour or support a person or a group in a dispute or debate’ [OxDEI];

це (хореографии), театральной игре, музыкальной игре, кино (кинематографии).

¹ См. словарное толкование *setting* как ‘1) the place or type of surroundings where something is positioned or where an event takes place ■ the place and time at which a play, novel, or film is represented as happening ■ *N. Amer* the scenery and stage furniture used in a play or film <...>’ [OxDE] (рус. ‘1) окружающая обстановка, в которой происходит что-либо; ■ место и время действия пьесы, романа, фильма ■ декорации, используемые в спектакле, в фильме’).

- *to take someone's part* (букв. брать чью-либо сторону, вставать на чью-либо сторону) – ‘to defend someone who is being criticized or support them in an argument’ [MED];

- *to give ground* (букв. отдавать землю; отступать, отдавая / уступая участок земли, территорию) – ‘to change your opinions or your demands in a discussion or argument so that it becomes easier to make an agreement’ [CIDI];

- *to offer an olive branch* (букв. предлагать оливковую ветвь) – ‘to do or say something in order to show that you want to end a disagreement with someone’ [CIDI];

- *to bury the hatchet* (букв. закапывать / зарывать топор) – ‘to stop an argument and become friends again’ [CALD] и др.

То, что вербальная коммуникация представляет собой игру, в которой, по М. Новаку, игроки (т. е. коммуниканты) ведут (конкурентную) борьбу за жизнь и которая направлена, соответственно, на полное поражение (или уничтожение) противника (конкурента), актуализируется в образах таких английских фразеологизмов, как, например:

- *to put / stick the knife in someone* (букв. вонзать нож в кого-либо) – ‘to criticize someone very strongly, especially when they are already weak’ [MED];

- *to give someone a broadside* (букв. давать бортовой залп) – ‘обрушить на кого-либо поток брани, упреков и т. п.’ [БАРФС];

- *to return to the charge* (букв. вновь атаковать, возобновлять атаку) – ‘make a further attempt at something, especially when arguing a point’ [NODE]; ‘возобновить дискуссию, спор’ [БАРФС] и др.

Научное положение о том, что в процессе вербальной коммуникации как особой – боевой / военной – игры один из игроков (т. е. коммуникантов) может стать предателем или дезертиром (т. е. *defector* в терминологии М. Новака), близко к образам следующих английских фразеологизмов:

1. *to stab someone in the back* (букв. вонзить кинжал / нож в спину) – ‘to do something harmful to someone who trusted you’ (gossip, lie, etc.) [CALD];

2. *to shift one's ground* (букв. поменять свое месторасположение, покинув прежнее) – ‘to change one's opinion’ [CALD]; ‘переменить позицию в споре, изменить точку зрения в ходе дискуссии’ [БАРФС].

Научное осмысление вербальной коммуникации как спортивного соревнования или состязания, в котором проявляется различный уровень физической (силовой) подготовки игроков (т. е. *fitness*, под которым понимается их биологическая «конкурентоспособность»), от которого зависит то, смогут они выиграть или проиграть, также репрезентируется в образах таких английских фразеологических знаков английского языка, как, например:

- *to get someone off your back* (букв. сбрасывать кого-либо со своей спины) – ‘to stop someone criticizing you’ [CIDI];

- *to fight one's corner* (букв. бороться за свой угол (на ринге)) – ‘to defend one's opinions when criticized by other people’ [MED];

- *to come off second best* (букв. оставаться / выходить вторым лучшим) – ‘to be beaten in a competition or an argument’ [CIDI] и др.

В образах приводимых ниже английских фразеологизмов актуализируется научное положение о том, что вербальная коммуникация – это особая (азартная) игра, в ходе которой каждый игрок стремится посредством разных

способов и в результате определенных действий, заключающихся главным образом в «манипулировании» информацией¹, получить положительный платеж (*positive payoff*), максимально увеличив свой выигрыш (выраженный денежной суммой), и оставить при этом другого игрока (или игроков) с отрицательным платежом (*negative payoff*):

1) *to put one's cards on the table* (букв. класть свои карты на стол) – ‘to tell someone honestly what you think or what you plan to do’ [CIDI];

2) *to call smb's bluff* (букв. говорить о ком-либо, что он блефует, тем самым заставив его показать / раскрыть свои карты) – ‘to make someone prove that what they are saying is true, or to make someone prove that they will really do what they say they will do, because you do not believe them’ [CIDI]; ‘открыть, разоблачить обман’ [БАРФС];

3) *to have a card / ace up one's sleeve* (букв. иметь (козырную) карту / туза в рукаве) – ‘a hidden or secret advantage or resource, information’ [АНДИ] и др.

Кроме того, раскрывающиеся в научном дискурсе М. Новака (и других ученых) научное понимание того, что использование языка – это определенно-го рода перформанс (т. е. (play-)performance), основанный на разного рода имитационных, подражательных, воспроизводящих (чего- / кого-либо) действиях коммуникантов как игроков-«артистов», отражается в образах таких английских фразеологизмов, как, например:

- *to sing the same tune* (букв. петь / исполнять одну и ту же мелодию) – ‘if a group of people sing the same tune, they say the same things about a subject in public’ [CIDI];

- *to have a familiar ring (to it)* (букв. иметь знакомый / известный звон) – ‘if something has a familiar ring, you believe that you have heard it before’ [CIDI];

- *to dance to someone's tune* (букв. танцевать под чью-либо мелодию) – ‘informal to do what someone tells you to do’ [MED];

- *with (one's) tongue in (one's) cheek* (букв. (говорить) с языком в щеке (т. е. гримасничать)) – ‘if you say something tongue in cheek, what you have said is a joke, although it might seem to be serious’ [CIDI] и др.

Итак, по результатам предпринятого исследования можно сделать вывод о том, что между научными знаниями о языке, которые передаются в современном англоязычном научном дискурсе, и представлениями о языке, отражающимися в образах фразеологизмов современного английского языка, существует непосредственная взаимосвязь. Эта взаимосвязь обеспечивается лежащей в их основе макрометафорической концептуальной моделью VERBAL COMMUNICATION IS PLAY (ВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ – ЭТО ИГРА) – единого для них концептуального основания.

Заключение

Подводя итог проведенному исследованию, можно сделать общее заключение о том, что знание о естественном языке, формирующееся в процессе по-

¹ Под «манипулированием» информацией понимается в данном случае предоставление полной / неполной информации, точной / неточной информации.

знания этого сложнейшего феномена англоязычным сообществом, передается как во фразеологической подсистеме современного английского языка, так и в современной научной литературе, в научном дискурсе англоязычных ученых и исследователей. Это знание формируется на общих концептуальных основаниях, которые представляют собой, как было обнаружено, макрометафорические концептуальные модели. В данном случае речь идет о такой макрометафорической концептуальной модели, как VERBAL COMMUNICATION IS PLAY. Благодаря этой модели между образами языка как игры, запечатленными в современной английской фразеологии, и образами языка как игры, передаваемыми в современном англоязычном научном дискурсе, существует непосредственная (или прямая) корреляция. Эта корреляция проявляется прежде всего в особенностях дифференциации образов языка как игры, лежащих в основе английских фразеологизмов и в научном дискурсе отдельных представителей англоязычного сообщества. В ходе изучения этой дифференциации раскрывается национально-культурная специфика восприятия и понимания языка (или вербальной коммуникации) представителями англоязычного социума, формирующаяся на базе единого концептуального основания как результат их коллективной и индивидуальной познавательной деятельности.

Литература

- Демьянков В. З.* Доминирующие лингвистические теории в конце XX века // Язык и наука конца XX века. М., 1995. С. 239–320.
- Зыкова И. В.* Семиотика музыки в построении фразеологического значения (лингвокультурологический подход) // Вопросы когнитивной лингвистики. 2012а. Вып. 4. С. 108–117.
- Зыкова И. В.* Константа культуры ВЕСЬ МИР – ТЕАТР и ее отражение в английской фразеологии // Критика и семиотика. 2012б. Т. 17. С. 213–223.
- Bauman R.* Verbal art as performance // *American Anthropologist*. 1975. № 77. P. 290–311.
- Bauman R.* Verbal art as performance. US: Waveland Press Inc, 1984.
- Baym N.* The performance of humor in computer-mediated communication // *Journal of Computer-Mediated Communication* [Электронный ресурс]. 1995. № 1 (2). URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/baym.html>.
- Cook G.* Language play, language learning. Oxford: Oxford Univ. Press, 2000.
- Crystal D.* Language play. Harmondsworth: Penguin, 1998.
- Danet B.* Cyberpl@y: communicating online. Oxford: Berg Publishers, 2001.
- Leudar I., Browning P. K.* Meaning, maxims of communication and language games // *Language and Communication*. 1988. № 8. P. 1–16.
- Myers D.* A new environment for communication play: online play // *Meaningful play, playful meaning* / Ed. by G. A. Fine. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers, 1987. P. 231–245.
- Nowak M. A., Krakauer D. C.* The evolution of language // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. 1999. № 96. P. 8028–8033.

- Nowak M. A., Plotkin J., Krakauer D.* The evolutionary language game // Journal of Theoretical Biology. 1999b. № 200. P. 147–162.
- Nowak M. A.* Evolutionary biology of language // Philosophical Transactions of the Royal Society B. 2000a. № 355. P. 1615–1622.
- Nowak M. A.* The basic reproductive ratio of a word, the maximum size of a lexicon // Journal of Theoretical Biology. 2000b. № 204. P. 179–189.
- Nowak M., Trapa P. E.* Nash equilibria for an evolutionary language game // Journal of Mathematical Biology. 2000. № 41. P. 172–188.
- Nowak M. A., Plotkin J. B., Jansen V. A. A.* The evolution of syntactic communication // Nature. 2000. № 404. P. 495–498.
- Nowak M. A., Plotkin J. B.* Language evolution and information theory // Journal of Theoretical Biology. 2000. № 205. P. 147–159.
- Nowak M. A., Plotkin J. B.* Major transitions in language evolution // Entropy. 2001. № 3. P. 227–246.
- Nowak M. A., Komarova N. L.* Towards an evolutionary theory of language // Trends in Cognitive Sciences. 2001a. № 5. P. 288–295.
- Nowak M., Komarova N. L.* The evolutionary dynamics of the lexical matrix // Bulletin of Mathematical Biology. 2001b. № 63. P. 451–484.
- Nowak M. A., Komarova N. L., Niyogi P.* The evolutionary dynamics of grammar acquisition // Journal of Theoretical Biology. 2001. № 209. P. 43–59.
- Nowak M. A., Komarova N. L., Niyogi P.* Computational and evolutionary aspects of language // Nature. 2002. № 417. P. 611–617.
- Nowak M., Mitchener G.* Competitive exclusion and coexistence of universal grammars // Bulletin of Mathematical Biology. 2003. № 65. P. 67–93.
- Nowak M. A., Matsen E.* Win – stay, lose – shift in language learning from peers // Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America. 2004. Vol. 101 (52). P. 18053–18057.
- Nowak M. A., Lieberman E., Michel J. B., Jackson J., Tang T.* Quantifying the evolutionary dynamics of language // Nature. 2007. Vol. 449 (7163). P. 713–716.
- Sellars W.* Some reflections on language games // Science, perception and reality. L.: Routledge and Kegan Paul, 1963. P. 321–358.
- Sigmund K., Nowak M. A.* Evolutionary game theory // Current Biology. 1999. Vol. 9. P. 503–505.
- Steels L.* Is sociality a crucial prerequisite for the emergence of language? // The Prehistory of Language / Eds. R. Botha, Ch. Knight. Oxford: The Oxford Univ. Press, 2009. P. 36 Oxford 57.

Используемые словари и их принятые сокращения

APC – Англо-русский словарь [Электронный ресурс]. URL: <http://slovar-vocab.com>

БАРФС – Большой англо-русский фразеологический словарь / А. В. Кунин. 5-е изд., испр. М.: Живой язык, 1998.

AHDI – The American Heritage Dictionary of Idioms / C. Ammer. US: The Houghton Mifflin Hartcourt, 2003.

- CALD – The Cambridge Advanced Learner’s Dictionary. UK: Cambridge University Press, 2003.
- CDAI – The Cambridge Dictionary of American Idioms [Электронный ресурс]. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2003. URL: <http://idioms.thefreedictionary.com>
- CID – The Cambridge Idioms Dictionary [Электронный ресурс]. 2nd ed. UK: Cambridge Univ. Press, 2006 [reproduced with permission]. URL: <http://idioms.thefreedictionary.com>
- CIDI – The Cambridge International Dictionary of Idioms. UK: Cambridge Univ. Press, 1999.
- EB – The Encyclopedia Britannica [Электронный ресурс]. Ultimate Reference Suite DVD Version, 2006.
- EL – The Encyclopedia of Linguistics / Ed. by Ph. Stranzy. UK: Fitzroy Dearborn, 2005. Vol. 1–2.
- ELL – The Encyclopedia of Language and Linguistics / Ed. by K. Brown. 2nd ed. UK: Elsevier, 2005. Vol. 1–14.
- LDCE – The Longman Dictionary of Contemporary English. 6th impr– England: Pearson Education Limited, 2003.
- LE – The Linguistics Encyclopedia / Ed. by K. Malmkjær. 2nd ed. London; New-York: Routledge, 2002.
- MED – The Macmillan English Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://www.macmillandictionaries.com/>
- MHDAIPhV – The McGraw-Hill Dictionary of American Idioms and Phrasal Verbs. US: The McGraw-Hill Companies, 2006.
- MWCD – The Merriam Webster’s Collegiate Dictionary [Электронный ресурс]. Ultimate Reference Suite DVD Version, 2006.
- NODE – The New Oxford Dictionary of English. Oxford; New-York: The Oxford Univ. Press, 1999.
- OED – The Oxford English Dictionary online [Электронный ресурс]. URL: www.oed.com
- OxAD – The Oxford American Dictionary [Электронный ресурс]. M: ABBYY Lingvo, 2005. (CD-ROM)
- OxDE – The Oxford Dictionary of English. [Электронный ресурс]. Revised edition. Oxford: Oxford Univ. Press, 2005. (CD-ROM)
- OxDEI – The Oxford Dictionary of English Idioms / A. P. Cowie, R. Mackin, I. R. McCaig. UK: Oxford Univ. Press, 2002.
- RDLL – Routledge Dictionary of Language and Linguistics. London; New-York: Routledge, 2006.
- RHD – The Random House Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://dictionary.reference.com/>
- RWUD – Webster’s Revised Unabridged Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://www.thefreedictionary.com>

Article metadata

Title: The images of the language as a play in modern English phraseology and in modern English scientific discourse.

Author: I.V. Zykova.

Author's e-mail: comzykova_iv@mail.ru.

Author affiliation: Institute of Linguistics, Russian Academy of Sciences.

Abstract: The ideas of the language as a play which are formed in the culture of the English-speaking community and are rendered in phraseologisms of the English language as well as in the scientific discourse are in focus in the present paper. A special attention is paid to the issue about the differentiation of the images of the language as a play that underlie, on the one hand, the meanings of the English phraseologisms under study, and, on the other hand, the linguistic theories of some English-speaking scholars. As the research has shown, there is a direct interconnection between the images of the language as a play that are reflected in phraseologisms of the English language and the images of the language as a play that are represented in modern English scientific discourse. This interconnection is stipulated by the common conceptual basis of these images – the macro-metaphorical conceptual model VERBAL COMMUNICATION IS PLAY.

Key terms: language as play, phraseology, scientific discourse, conceptual modeling, model.

Reference literature (in transliteration):

Dem'jankov V. Z. Dominirujushhie lingvisticheskie teorii v konce XX veka // Jazyk i nauka konca HH veka. M., 1995. S. 239–320.

Zykova I. V. Semiotika muzyki v postroenii frazeologicheskogo znachenija (lingvokul'turologicheskij podhod) // Voprosy kognitivnoj lingvistiki. 2012a. Vyp. 4. S. 108–117.

Zykova I. V. Konstanta kul'tury VES" MIR – TEATR i ee otrazhenie v anglijskoj frazeologii // Kritika i semiotika. 2012b. T. 17. S. 213–223.

Bauman R. Verbal art as performance // American Anthropologist. 1975. № 77. P. 290–311.

Bauman R. Verbal art as performance. US: Waveland Press Inc, 1984.

Baym N. The performance of humor in computermediated communication // Journal of Computer-Mediated Communication [Электронный ресурс]. 1995. № 1 (2). URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/baym.html>.

Cook G. Language play, language learning. Oxford: Oxford Univ. Press, 2000.

Crystal D. Language play. Harmondsworth: Penguin, 1998.

Danet B. Cyberpl@y: communicating online. Oxford: Berg Publishers, 2001.

Leudar I., Browning P. K. Meaning, maxims of communication and language games // Language and Communication. 1988. № 8. P. 1–16.

Myers D. A new environment for communication play: online play // Meaningful play, playful meaning / Ed. by G. A. Fine. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers, 1987. P. 231–245.

Nowak M. A., Krakauer D. C. The evolution of language // Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America. 1999. № 96. P. 8028–8033.

Nowak M. A., Plotkin J., Krakauer D. The evolutionary language game // Journal of Theoretical Biology. 1999. № 200. P. 147–162.

Nowak M. A. Evolutionary biology of language // Philosophical Transactions of the Royal Society B. 2000a. № 355. P. 1615–1622.

- Nowak M. A. The basic reproductive ratio of a word, the maximum size of a lexicon // *Journal of Theoretical Biology*. 2000b. № 204. P. 179–189.
- Nowak M., Trapa P. E. Nash equilibria for an evolutionary language game // *Journal of Mathematical Biology*. 2000. № 41. P. 172–188.
- Nowak M. A., Plotkin J. B., Jansen V. A. A. The evolution of syntactic communication // *Nature*. 2000. № 404. P. 495–498.
- Nowak M. A., Plotkin J. B. Language evolution and information theory // *Journal of Theoretical Biology*. 2000. № 205. P. 147–159.
- Nowak M. A., Plotkin J. B. Major transitions in language evolution // *Entropy*. 2001. № 3. P. 227–246.
- Nowak M. A., Komarova N. L. Towards an evolutionary theory of language // *Trends in Cognitive Sciences*. 2001a. № 5. P. 288–295.
- Nowak M., Komarova N. L. The evolutionary dynamics of the lexical matrix // *Bulletin of Mathematical Biology*. 2001b. № 63. P. 451–484.
- Nowak M. A., Komarova N. L., Niyogi P. The evolutionary dynamics of grammar acquisition // *Journal of Theoretical Biology*. 2001. № 209. P. 43–59.
- Nowak M. A., Komarova N. L., Niyogi P. Computational and evolutionary aspects of language // *Nature*. 2002. № 417. P. 611–617.
- Nowak M., Mitchener G. Competitive exclusion and coexistence of universal grammars // *Bulletin of Mathematical Biology*. 2003. № 65. P. 67–93.
- Nowak M. A., Matsen E. Win – stay, lose – shift in language learning from peers // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. 2004. Vol. 101 (52). P. 18053–18057.
- Nowak M. A., Lieberman E., Michel J. B., Jackson J., Tang T. Quantifying the evolutionary dynamics of language // *Nature*. 2007. Vol. 449 (7163). P. 713–716.
- Sellars W. Some reflections on language games // *Science, perception and reality*. L.: Routledge and Kegan Paul, 1963. P. 321–358.
- Sigmund K., Nowak M. A. Evolutionary game theory // *Current Biology*. 1999. Vol. 9. P. 503–505.
- Steels L. Is sociality a crucial prerequisite for the emergence of language? // *The Prehistory of Language* / Eds. R. Botha, Ch. Knight. Oxford: The Oxford Univ. Press, 2009. P. 36 Oxford 57.

Used dictionaries and accepted abbreviations

- ARS – English-Russian dictionary [electronic resource]. URL: <http://slovar-vocab.com>
- BARFS – The English-Russian phrasebook / AV Kunin. 5th ed., Rev. M.: Living Language, 1998.
- AHDI – The American Heritage Dictionary of Idioms / C. Ammer. US: The Houghton Mifflin Hartcourt, 2003.
- CALD – The Cambridge Advanced Learner's Dictionary. UK: Cambridge University Press, 2003.
- CDAI – The Cambridge Dictionary of American Idioms [Электронный ресурс]. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2003. URL: <http://idioms.thefreedictionary.com>

CID – The Cambridge Idioms Dictionary [Электронный ресурс]. 2nd ed. UK: Cambridge Univ. Press, 2006 [reproduced with permission]. URL: <http://idioms.thefreedictionary.com>

CIDI – The Cambridge International Dictionary of Idioms. UK: Cambridge Univ. Press, 1999.

EB – The Encyclopedia Britannica [Электронный ресурс]. Ultimate Reference Suite DVD Version, 2006.

EL – The Encyclopedia of Linguistics / Ed. by Ph. Stranzy. UK: Fitzroy Dearborn, 2005. Vol. 1–2.

ELL – The Encyclopedia of Language and Linguistics / Ed. by K. Brown. 2nd ed. UK: Elsevier, 2005. Vol. 1–14.

LDCE – The Longman Dictionary of Contemporary English. 6th impr– England: Pearson Education Limited, 2003.

LE – The Linguistics Encyclopedia / Ed. by K. Malmkjær. 2nd ed. London; New-York: Routledge, 2002.

MED – The Macmillan English Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://www.macmillandictionaries.com/>

MHDAIPhV – The McGraw-Hill Dictionary of American Idioms and Phrasal Verbs. US: The McGraw-Hill Companies, 2006.

MWCD – The Merriam Webster's Collegiate Dictionary [Электронный ресурс]. Ultimate Reference Suite DVD Version, 2006.

NODE – The New Oxford Dictionary of English. Oxford; New-York: The Oxford Univ. Press, 1999.

OED – The Oxford English Dictionary online [Электронный ресурс]. URL: www.oed.com

OxAD – The Oxford American Dictionary [Электронный ресурс]. M: ABBYY Lingvo, 2005. (CD-ROM)

OxDE – The Oxford Dictionary of English. [Электронный ресурс]. Revised edition. Oxford: Oxford Univ. Press, 2005. (CD-ROM)

OxDEI – The Oxford Dictionary of English Idioms / A. P. Cowie, R. Mackin, I. R. McCaig. UK: Oxford Univ. Press, 2002.

RDLL – Routledge Dictionary of Language and Linguistics. London; New-York: Routledge, 2006.

RHD – The Random House Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://dictionary.reference.com/>

RWUD – Webster's Revised Unabridged Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://www.thefreedictionary.com>