

УДК 070, 811.16

## ПОНЯТИЙНЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ СЛОВА «ИГРА» В ПРАКТИКЕ ИЗУЧЕНИЯ ИГРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Волкова И.И.

ГОУ ВПО «Российский университет дружбы народов», Москва, e-mail: irma-irma@list.ru

Данная статья написана в помощь исследователям игровых коммуникаций, которые прицельно изучают эффекты игры и игрофикации в массовых медийных процессах. В статье дается обзор основных подходов к этимологии славянского слова «игра», выявляется смысловая палитра его значений в некоторых языках (в том числе русском, украинском, белорусском, польском, чешском). Автор предлагает: при проведении опросов, анкетирования, глубинного интервью и прочих процедур изучения общественного мнения по поводу игры (в широком смысле) применять технологию предварительных уточняющих вопросов, дающих респондентам возможность сопоставить четыре смысловых ипостаси слова «игра» и выбрать наиболее звучное им значение. Это необходимо для предупреждения разночтений в понимании глубинного смысла игры, которая, согласно выводам, изложенным в статье, может быть и соперничеством, и фантазией, и спектаклем, и манипуляцией.

**Ключевые слова:** игра, этимология слова «игра», многозначность, славянские языки

## THE CONCEPTUAL TRANSFORMATIONS OF THE WORD «GAME» IN STUDIES OF PLAY INTERACTION

Volkova I.I.

Peoples' Friendship University of Russia, Moscow, e-mail: irma-irma@list.ru

This article is written to help researchers of play interaction who specifically study the effects of the game and gamification in mass media. The article provides an overview of the main approaches to the etymology of the Slavic word «game» and also reveals the semantic palette of its meanings in some other languages (including Russian, Ukrainian, Belarusian, Polish, Czech). The author suggests a methodology of preliminarily clarifying questions by carrying out surveys, questionnaires, in-depth interviews and other procedures of the public opinion studies about the game (in the broadest sense). These questions have to give the respondents an opportunity to map the four meanings of the word «game» and then choose the most suited to them. This is necessary to avoid different interpretations in understanding the deeper significance of the game. In accordance with the conclusions set out in this article the game can be a rivalry as well as fantasy, performance or manipulation.

**Keywords:** game, etymology word «game», polysemy, Slavic languages

Медийное пространство интернета в настоящее время представляет собой массовое сетевое взаимодействие *равноправных* субъектов информационного общения, что является де-факто воплощением смысла *коммуникационного* процесса, который сменил, по мере развития технических средств, односторонний *информационный* процесс. Актуальным в связи с этим становится изучение игровых коммуникаций, которые наиболее адекватно, на наш взгляд, отражают ситуацию современных сетевых субъектно-объектных отношений. Однако исследователей подстерегают трудности, связанные с многозначностью слова «игра». Смысловая палитра его значений, не закрепленных в обыденном сознании конкретными словами-символами, порождает не только теоретические, но и практические проблемы, связанные с подменой смыслов и с неоднозначным отношением к играм потенциальных и реальных игроков. Например, если индивид понимает игру исключительно как *интригу*, рано или поздно он отразит в своем восприятии любую игру как манипуляцию и закрепит это в соответствующих действиях.

В данной статье сделана попытка проследить этимологию современного славянского слова *игра* и выявить, какие значения слова «зашифровали» разные понятия в русском, украинском, польском, словацком, чешском, белорусском, болгарском, сербском языках. Мы обратимся к Историко-этимологическому словарю современного русского языка П.Я. Черных [12], Этимологическому словарю русского языка М. Фасмера [10] и некоторым другим, обозначенным ниже.

Феномен игры постоянно привлекает внимание исследователей своей особой стереоскопичностью, многогранностью, – это отличный подарок для пытливых умов. При этом *игру* вряд ли возможно априори воспринимать в качестве научного термина: этот вид деятельности слишком всепроникающий, игрой охвачены многие сферы нашей жизни. Все можно отрицать – любовь, право, красоту, любые проявления серьезного, но нельзя отрицать игру, – так считал Й. Хейзинга [11, с. 23]. Игра многогранна, она неразрывно связана с соревнованием, развлечением, отдыхом; одна и та же активность может быть в одном случае

игрой, в другом – неигрой. Мы привыкли говорить об игре как об общепринятом действии, хорошо знакомом каждому. *Слово игра* прочно вошло в наш быт, в нашу культуру, оно не требует пояснений, поскольку обычно употребляется в контексте. Но иначе обстоит дело с *понятием игра*. В науке, оперирующей понятиями, необходимо точно установленное значение слов, дабы избежать их нестрогого употребления, которое внесет неразбериху в дискуссии и снизит ценность полученных научных результатов. Сложность любых операций с понятием «игра» является следствием многозначности самого слова. Эта многозначность отражается и в словарях, и в языковой практике. Отметим, что слово и понятие связаны между собой и в функциональном, и в этимологическом смысле: слово – материальная основа понятия, но слово не всегда тождественно понятию (так получилось с *игрой* в нашем случае). Для каждого человека или группы людей понятие игры несет прежде всего то, что для них выражает слово. Когда в науке многозначность слова переносится на понятие, возникают проблемы, которые можно решить, если развести разные понятия, существующие в пределах одного и то же слова. Хейзинга в книге «*Homo Ludens*. Статьи по истории культуры» посвятил специальную главу этой проблеме применительно к греческому, китайскому, английскому языкам и санскриту [11, с. 45–59]. Р. Кайуа в исследовании «Игры и люди» [4, с. 34–36] проанализировал особенности представления французов об *игре*, обратив внимание на метафоричное использование этого слова.

Некоторые исследователи скептически отзывались о самих попытках дать точное определение понятию *игра*, предлагали называть такие поиски «научными играми». Например, С. Миллер в книге «Психология игры» не удержалась от едкого замечания в адрес термина, окрестив его «лингвистической мусорной корзиной», годной для поведения, которое выглядит произвольным и при этом не имеет явной биологической или социальной пользы: «Тот факт, что люди одним словом называют разные виды активной деятельности, не гарантирует возможности объяснения этих действий одним механизмом, или их порождения одинаковыми причинами. Это просто говорит о том, что в обыденной жизни у людей нет необходимости точно определять понятия» [5, с. 5–6]. О многозначности игры упоминали практически все исследователи, так или иначе соприкасавшиеся с этим феноменом, общим местом стало замечание о сложности его использования в научных

целях. Философ В. Вольнов, метафорично рассуждая об игре волн и ветра, красок и света, игре естественных и сверхъестественных сил (например, Бога с дьяволом, дьявола с человеком), сделал вывод об игре как космической универсалии и назвал такой подход *панигризмом* [2].

В качестве аргумента в пользу всеобщности игры часто приводят цитату из шекспировской пьесы «Как вам это понравится»: «Весь мир – театр, в нем женщины, мужчины – все актеры». Получается, между игрой и жизнью ставится знак равенства, а значит, познать игру невозможно. Но здесь очевидна подмена тезиса: театр имеет отношение к *игре*, но не идентичен ей по смыслу. Попутно заметим, что, согласно Энциклопедическому словарю крылатых слов и выражений [13], первоисточник фразы из Шекспира – латинский, автор Гай Петроний. «*Mundus universus exercet histrionain* (весь мир занимается лицедейством)» – было высечено на фронтоне лондонского театра «Глобус», к труппе которого принадлежал Шекспир. А значит, фраза семантически была привязана к лицедейству, а мир уподоблялся *пространству* лицедейства. Смысл иной, нежели в случае «весь мир – театр».

Следует также разделять *понятие* и *термин*: второе уже первого. Термин стремится к однозначности, к единственной трактовке, ему не требуется контекст. В различных научных дисциплинах существует своя система терминов – слов или словосочетаний, которые обозначают конкретное понятие. Поскольку слово *игра* многозначно, а понятия, спрятанные внутри него, ощущаются как глобальные, игра интересует и математиков, и философов, и психологов, и культурологов, и филологов – список можно продолжать. И каждая отрасль знаний склонна к некоторым нюансам в определениях своего ключевого (важного именно для этой науки) понятия, поэтому возникает *терминологическая* игра. Как видим, и здесь мы употребили то самое слово, с которым пытаемся разобраться.

Современное слово *игра* происходит от старославянского и древнерусского (с XI века) *игрь*, *играти* (шутливый). Восходит к древнеиндийскому *ejati* со значением «колебаться», «двигаться», возможно сопоставление с греческим *kómata* «волны» и древнескандинавским *eikenn* «буйный», «дикий». По мнению М. Фасмера [10], слово *игра* родственно литовскому *áikštytis* «капризничать», «шалить», латышскому *áikštītiēs* «кричать», «шуметь». А.В. Семенов, составитель Этимологического словаря русского языка [6], считает, что исходное значение *игры* – пение с пляской.

Если сопоставить все эти значения, легко заметить, что игра изначально связана с шумным развлечением, быстрым движением, безудержным весельем. Но есть ли у *игры* уже на уровне этимологии оценочная окраска, ощущалась или нет лексически несерьезность игры? Если старославянский корень отсылает нас как к первооснове к понятию *шутка*, стоит обратиться к его толкованию в Словаре Д.Н. Ушакова [9]. И здесь, через противопоставление «шутливое–серьезное» («игра–неигра») мы обнаружим многозначность изучаемого понятия. Ушаков определяет шутку как нечто, что говорят или делают ради развлечения, возбуждения смеха; это забава, шалость. Приведем несколько словарных примеров, где лексически обыгрывается противопоставление *шутки* (игры) и серьезного дела, уместность или неуместность игры, появляется дополнительное значение – *одурачить*. «Я сшучу с тобой такую шутку, что будет тебе не по желудку (А. Островский). Леший шутку славную над нами подшутил! (Н. Некрасов). Шутки шутками, крепость потешная, но при случае в ней можно было и отсидеться (А. Толстой). Ты, я вижу, работаешь не на шутку (И. Тургенев)» [9].

Слово *игра* родилось с двойным значением, которое выражает двойственное отношение славян к развлечению как таковому. Во-первых, отсутствует строгое понятие игры как отдыха, это вроде бы забава, но не простая, не примитивная, иногда она может обернуться, говоря современным языком, манипуляцией. Во-вторых, игра подчас выступает помехой серьезному делу, которое все-таки важнее.

Игра как определяемое слово разделяется на две группы понятий в зависимости от главного *определяющего* слова – *занятие* или *исполнение*. Соответственно, игра-занятие может быть *что это* или *во что*. А игра-исполнение – *на чем*. Рассмотрим эти понятия поочередно.

Итак, *игра во что* – это занятие нетрудового характера, препровождение времени с целью развлечься, позабавиться или со спортивной целью, при этом наличествуют определенные правила. Отметим, что речь идет об отглагольном существительном (игра от *играть*). Тот, кто играет, называется в русском языке игроком или игруном. В первом случае слово имеет номинативный (в том числе и самонимативный) оттенок, например, игрок сборной по футболу, игрок в карты. Во втором случае подчеркиваются функциональные характеристики действия и эмоциональный настрой игрока: игрун – это человек, который любит резвиться, получать удовольствие от игры.

Мы видим, что одно и то же слово-действие, описанное через участников, получает разные значения, отраженные в общем смысловом поле: существуют игры с целью развлечения и игры спортивные (сюда можно отнести и многие бытовые и карточные игры), где забава не является главной характеристикой. Украинский язык, где существует слово *ігра* (чаще употребляется *гра*), для детских игр предлагает специальное слово *гульня*. А для игрока в карты есть особое название – *картяр* (в русском языке, соответственно, *картежник*).

На белорусском языке *гульня* употребляется во всех случаях как русское *игра во что*, например, шахматная игра – шахматная гульня. Смоленский областной словарь В.Н. Добровольского [3], изданный до революции, в 1914 году, толкует *гульню* как праздное препровождение времени, соединенное с забавами, при этом *игрище* – «танцевальный вечер с маскарадом у крестьянских парней и девок» [3, с. 293–294], а *игрица* – сваха. То есть игра – не просто праздник, а нечто вроде вечера знакомств с флиртом, который, быть может, приведет к свадьбе. Напомним, что Смоленская область граничит с Белоруссией. Интересно, что в этом словаре отсутствует объяснение слова *игра* (в значении *во что*). В Словаре П.Я. Черных глаголу *гулять* дается следующее объяснение: «веселиться, быть свободным от работы, ходить не торопясь» [12, с. 226].

В остальных славянских языках *игра во что* представлена словами, сходными по звучанию и начертанию (с вариантом ударения на первом слоге), либо с русским *игра* (болгарский, сербский, словенский), либо с украинским *гра* (польский, словацкий, чешский).

Следующий понятийный блок *игра на чем* – исполнение музыкального произведения на одном или нескольких инструментах. Участник такого действия уже не называется игроком, он *исполнитель*. Белорусы именно *игру на* называют игрой. Большинство славянских языков, используют *игру* в значении *игра на*. Однако в болгарском и сербском в ходу другое слово – свирене, свира (игра на музыкальном инструменте). Например, на сербском языке игра на пианино – свира клавира. Сразу вспоминается свирель – деревянная дудочка, синоним – сопилка. У европейских народов есть легенда о волшебной свирели, которая была изготовлена из камыша, выросшего на могиле убитой девушки. Играешь на свирели, и она рассказывает о преступлении так, что слезы не сдержат. По версии А.В. Семенова, слово *свирель*, производное

от глагола «свиряти» (свистеть, играть на флейте), появилось в древнерусском языке в одиннадцатом веке. Восходит к общеславянскому корню svъr-, родственному литовскому *surma* – «дудка, свирель», или, как вариант, к древнеиндийским *svarati* (звучит), *svagas* (звук), древнеисландскому *svarga* (бушевать, свистеть) [6].

Но это не относится к идиоме «игра на нервах»: во многих языках (словенском, словацком, чешском, польском, болгарском и др.) *игра* меняется на *война*, например, на польском – *wojna pegwów*. Этот пример опосредованно демонстрирует понятийную связь игры с войной (соревнованием, битвой), которая наличествует в русском языке.

Следующее значение: *игра что это*. П.Я. Черных предлагает одно значение – сценическое исполнение роли [12, с. 334]. Сегодня участник сценической игры именуется артистом, актером. В словаре древнерусского языка И.И. Срезневского [8] находим другое слово, называющее комического актера, – *игрьць*. Отметим, что так же звался прежде и человек, играющий на музыкальном инструменте (поговорка: и жнец, и швец, и на дуде игрец).

Белорусский язык дает в данном значении (игра как сценическое исполнение) слово *гульня*, сербский – *глумление*. Стоит обратить внимание на последнее слово, происходящее от старославянского корня *глум*. Прежде производные от данного корня широко использовались в просторечии в ситуациях, связанных с развлекательными действиями. В старочешском языке существовало слово *hluma* (актер). В словенском можно и теперь встретить слово *gluma* – шутка. В древнерусском языке с одиннадцатого века отмечено употребление глагола *глумитися* в значении веселиться, забавляться, были в употреблении слова *глумь* (забава, шум), *глумьць* (скоморох, фигляр). В настоящее же время в русском и украинском языках глагол *глумитися* сохранился в значении *издеваться, оскорбительно насмехаться*. Можно сравнить с древнеанглийским *gleam* (бурное веселье) и древнеисландским *glauri* (шумная радость).

В современном академическом Словаре русского языка есть еще два значения *игры что это*. Одно связано с визуальным восприятием быстрой смены красок, световых пятен (например, игра солнечных лучей); второе – с преднамеренным рядом действий, преследующим определенную цель (например, политическая игра, любовная игра) [7, с. 628]. В Словаре В.Н. Добровольского встречаем утраченное ныне значение: игра – это пение птиц [3, с. 293].

Обратим внимание еще на одно слово, родственное *игре*: на этимологию прилагательного *игрений*. Так говорят о конской масти – когда конь светло-рыжий с белесоватыми гривой и хвостом. В славянских языках, кроме украинского, подобное слово с таким значением отсутствует. История прилагательного *игрений* отразила взаимодействие и взаимопроникновение слов из тюркских и славянских источников. Как наименование конской масти *игрений* могло быть заимствовано из алтайского языка: *јагран* – рыжий. Обычно в тюркских языках это слово не имеет *г* перед *р*, зачастую с начальным *ж*: *иййрен* (ногайский), *жийрон* (узбекский), *жерен* (туркменский), *жийрен* (каракалпакский), *жирэн* (уйгурский). Получается, что *игрений* как тюркское заимствование должно было произноситься как *ерений, ерневый* (в окающих говорах) или *ирений, ирневый* (в акающих русских говорах) [12, с. 335]. Славянское влияние прослеживается по линии «игра – играти – игренный». Последнее слово в цепочке значит «шутливый». Таким образом, произошло соединение семантики слов *игра, рыжий*. Следует отметить, что в былинах об Илье Муромце *игрений конь* означает не масть, а нрав – «игривый, добрый, богатырский». Интересно, что значение слова «рыжий» восходит к греческому театру, к цирку, к карнавалу: *рыжий цвет маски, рыжий парик ассоциировались с хитростью, притворством*.

Заметим попутно, что в разные эпохи в России и других славянских странах актуализировались те или иные варианты контекстного употребления слова *игра*. Например, в Большой Советской Энциклопедии, отражающей реалии страны 1930–1940-х годов, в статье «Игры» [1, с. 426–430] объясняются отдельными пунктами следующие виды игр (это полный список): народная игра, спортивная, военизированная, математическая. Для современного человека такой набор игр неизбежно вызывает вопросы.

Итак, мы рассмотрели этимологию слова *игра*, выявили, что одно и то же слово обозначает в славянских языках понятийный ряд, составляющие которого на уровне семантики не пересекаются явно, но имеют опосредованные связи. Можно выделить четыре магистральных семантических направления; они образуют на базе слова *игра* четыре особых смысловых и художественных реальности, в которых есть помимо языкового уровня символический, исторический и мифологический. С лингвистической точки зрения *игра* в четырех понятийных трансформациях имеет, пусть

и неявно ощущаемый, но все-таки общий семантический смысл, следовательно, это явление можно назвать полисемией (в отличие от омонимии).

Таким образом, целесообразно при изучении общественного мнения по поводу игр (в самом широком смысле) выявить через уточняющие вопросы, какое содержание вкладывает респондент в понятие «игра». Как вариант конкретизации предлагаем выразить *игру* через четыре иных слова, которые передают, на наш взгляд, суть выявленных понятий-направлений: соревнование (игра во что), творчество (игра на), фантазия (актерская игра), интрига (манипулятивная игра).

### Список литературы

1. Большая Советская Энциклопедия: в 65 т. / под ред. О.Ю. Шмидта. Т. 27. – М.: Изд-во «Советская энциклопедия», 1933. – 959 с.
2. Вольнов В. Феномен игры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://v-volnov.narod.ru/SmallWorks/PhenomenonOfPlay.htm> (дата обращения: 19.11.13).
3. Добровольский В.Н. Смоленский областной словарь. – Смоленск: Типография П.А.Силина, 1914. – 1022 с.
4. Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
5. Миллер С. Психология игры. – СПб.: Университетская книга, 1999. – 320 с.
6. Семенов А.В. Этимологический словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http:// enc-dic.com/semenov/](http://enc-dic.com/semenov/) (дата обращения: 10.11.13).
7. Словарь русского языка: В 4-х т. / АН СССР, Ин-т рус. яз.; под ред. А.П. Евгеньевой. Т.1 – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Рус. яз., 1981. – 698 с.
8. Срезневский И.И. Материалы для словаря древнерусского языка по письменным памятникам. Том 1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://imwerden.de/cat/modules.php?name=books&pa=showbook&pid=895> (дата обращения: 10.11.13).
9. Толковый словарь русского языка / под ред. Д.Н. Ушакова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mirsluvshakova.ru/> (дата обращения: 10.11.13).
10. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http:// fasmerbook.com/](http://fasmerbook.com/) (дата обращения: 10.11.13).
11. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
12. Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. Т.1 – 2-е изд., стереотип. – М.: Рус. яз., 1994. – 622 с.

13. Энциклопедический словарь крылатых слов и выражений / Авт.-сост. В.Серов. – М.: Локид-Пресс, 2005. – 852 с.

### References

1. Bolshaya Sovetskaya Entsiklopedia: 65 v. Ed. Shmidt O.Yu., v. 27, Moscow, 1933, 959 p.
2. Volnov V. Fenomen igry (The Phenomenon of the Game), available at: <http://v-volnov.narod.ru/SmallWorks/PhenomenonOfPlay.htm>.
3. Dobrovolskiy B.N. Smolenskiy oblastnoy slovar (Smolensk regional dictionary) – Smolensk, 1914, 1022 p.
4. Kayua R.(Caillois R.) Igy i lyudi: staty po sociologii kultury (Games and People: articles on the sociology of culture). Moscow, 2007, 304 p.
5. Miller S. (Millar S.) Psihologiya igry (Psychology Game), S-Petersburg, 1999, 320 p.
6. Semenov A.V. Etimologicheskiy slovar russkogo yazika (Etymological dictionary of Russian language), available at: <http:// enc-dic.com/semenov>.
7. Slovar russkogo yazika (Dictionary of Russian language): 4 v. The Academy of Sciences of the USSR, Ed. Evgeneva A.P., v.1, Moscow, 1981, 698 p.
8. Sreznevskiy I.I. Materialy dlya slovarya drevnerusskogo yazyka po pismennym pamyatnikam (Materials for a dictionary of ancient language of the written monuments), available at: <http://imwerden.de/cat/modules.php?name=books&pa=showbook&pid=895>.
9. Tolkovyy slovar russkogo yazika (Dictionary of Russian language). Ed. Ushakov D.N., available at: <http://www.mirsluvshakova.ru>.
10. Fasmer M. Etimologicheskiy slovar russkogo yazika (Etymological dictionary of Russian language), available at: <http:// fasmerbook.com>.
11. Heyzinga Yo. (Huizinga J.) Homo ludens. Stati po istorii kultury (Articles on the history of culture), Moscow, 1997, 416 p.
12. Chernykh P.Ya. Istoriko-etimologicheskiy slovar sovremennogo russkogo yazika (Historical and Etymological Dictionary of the Modern Russian Language), v.1, Moscow, 1994, 622 p.
13. Entsiklopedicheskiy slovar krylatykh slov i vyrazheniy (Encyclopedic Dictionary of Proverbs and Sayings and Expressions). Comp. Serov V., Moscow, 2005, 852 p.

### Рецензенты:

Готовцева А.Г., д.ф.н., доцент кафедры литературной критики факультета журналистики Института Массмедиа, ФГБОУ ВПО «Российский государственный гуманитарный университет», г. Москва;

Уразова С.Л., д.ф.н., доцент, зав. научно-исследовательским сектором, ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии», г. Москва.

Работа поступила в редакцию 05.12.2013.