

Ваганова Ирина Юрьевна

**МЕНТАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО СПОРТИВНОЙ ИГРЫ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ФАНТАСТИКИ**

Данная статья посвящена анализу принципов моделирования ментальных пространств в художественном тексте. В центре внимания оказывается рассмотрение спортивной игры как составляющей (субпространства) конструируемой виртуальной реальности и лингвокреативной техники его построения. В качестве материала исследования используется фантастический роман Дж. К. Роулинг "Гарри Потер и философский камень".

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2014/1-2/10.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 1 (31): в 2-х ч. Ч. II. С. 45-48. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2014/1-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_phil@gramota.net

УДК 81'23;81'42

Филологические науки

Данная статья посвящена анализу принципов моделирования ментальных пространств в художественном тексте. В центре внимания оказывается рассмотрение спортивной игры как составляющей (субпространства) конструируемой виртуальной реальности и лингвокреативной техники его построения. В качестве материала исследования используется фантастический роман Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер и философский камень».

Ключевые слова и фразы: ментальные пространства; языковая игра; спортивная игра; художественный текст; художественная фантастика.

Ваганова Ирина Юрьевна, к. филол. н.

Уральский государственный педагогический университет

irenavag@mail.ru

МЕНТАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО СПОРТИВНОЙ ИГРЫ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ФАНТАСТИКИ[©]

Изучение художественного текста (далее – ХТ) как сложного многомерного феномена осуществляется в русле разных подходов. Один из них связан с обращением к художественной реальности, моделируемой автором, и лингвокреативному коду ее построения. Рассмотрение создаваемой в тексте автором «виртуальной реальности» целесообразно соотнести с понятием **ментальных пространств** как особых структур сознания, воплощенных в разных видах речевых дискурсов, в том числе в художественном тексте как авторской проекции мира.

Термин «ментальное пространство» был введен в научных обиход Ж. Фоконье в 1985 г. и отсылает одновременно к рассмотрению особенностей ментальности как феномена человеческого сознания и к разным способам его репрезентации в виде моделей действительности, «пространств», отражающих многоаспектность картины мира. Предложенное Ж. Фоконье понимание ментальных пространств как «конструкций, отличных от языковых структур, реализуемых в различного рода дискурсах согласно установкам, представленным в языковых выражениях» [9, р. 16], определило вектор изучения ментальных пространств в русле **когнитивного и психолингвистического подходов**.

Не останавливаясь подробно на характеристике каждого из подходов (см. подробнее: [1; 2]), отметим, что **когнитивный** подход связан с рассмотрением ментальных пространств как способа категоризации действительности в процессе познавательной и мыслительной деятельности человека (Ж. Фоконье, Дж. Лакофф и др.). **Психолингвистическое** же понимание ментальных пространств связано с идеей воплощения мыслей о мире в разных языковых формах (репрезентации представлений о действительности в дискурсивных практиках, речевой деятельности конкретных носителей того или иного языка и культуры) (Б. М. Величковский; В. Ф. Петренко и др.).

Ментальное пространство ХТ – это особый вид воплощения авторской эстетической идеи, авторского мировидения. В ментальных пространствах ХТ сочетаются, с одной стороны, интенция автора, свободного в создании художественной виртуальной действительности, в выборе того фрагмента действительности, который будет отражен, воплощен в тексте, а с другой стороны, свобода автора ограничивается законами самого моделируемого пространства: возможность или невозможность включения в ментальное пространство тех или иных компонентов (реалий, денотатов, эпизодов, речевых особенностей) определяется общей установкой создания ментального пространства и поверяется на соотносимость с ней.

В произведениях художественной фантастики моделируется особая «двойная» реальность, которая, с одной стороны, противопоставляется действительности, репрезентируется как ирреальный мир, а с другой стороны, оказывается соотносительна с реальностью, «таит в себе приметы повседневности» [5, с. 4].

Установка на изображение особенностей иного сознания, иной культуры и, как следствие, иной картины мира определяет актуализацию потенциала языковой системы, использование лингвокреативных механизмов при моделировании ментальных пространств фантастических текстов.

Для изучения ментального пространства художественного текста вообще и фантастического текста в частности релевантным представляется предложенное Т. А. Гридиной понимание **языковой игры** как формы лингвокреативного мышления, позволяющего моделировать новые лингвистические объекты на основе ассоциативных механизмов соединения известного с чем-то познаваемым [3; 4]. Это дает основание рассматривать языковую игру как когнитивный и психолингвистический феномен, отражающий ментальный ракурс личностного видения мира.

Рассмотрение моделируемой в тексте художественной реальности всегда связано с обращением к прототипу, к той системе координат, которая послужила для автора основой конструирования ментальной модели. Художественная фантастика в этой связи представляет особый интерес, поскольку фантастические тексты в силу своей жанровой принадлежности изначально ориентированы на репрезентацию ирреальных моделей действительности. Но что есть ирреальная модель? Законы познания определяют необходимость сопоставления новой информации с уже имеющимися у субъекта (в данном случае читателя как адресата текста) знаниями, и для того чтобы читатель воспринял всю фантастичность представляемого мира, ему необходима некая точка опоры, та система координат, та канва, которая заполнится фантастическим содержанием: реалиями, фактами, героями.

В цикле произведений Дж. К. Роулинг и, в частности, в романе «Гарри Поттер и философский камень» («Harry Potter and the Philosopher's Stone») [6; 10] повествуется о юном волшебнике Гарри Поттере, его борьбе со злом, его взрослении и становлении, обретении себя в новом мире. Моделируемая в произведении реальность отсылает читателя к образу современной Англии: на это указывают упоминаемые в тексте географические названия (Лондон (London), Кент (Kent), Йоркшир (Yorkshire), Данди (Dundee), Суррей (Surrey)), имена героев (Гарри Поттер (Harry Potter), Дарсли (Dursley), Вернон (Vernon), Пирс Полкисс (Piers Polkiss) и др.). Используемые в тексте онимы выступают в качестве своеобразных «коннекторов» (термин Ж. Фоконье), точек соприкосновения ментального пространства, моделируемого автором в тексте, и теми ментальными пространствами как структурами, организующими знание, которое уже существуют в сознании читателя. Тем самым читателю задается определенная система координат, задается вектор восприятия моделируемой в тексте фантастической реальности.

Моделируемая в тексте действительность имеет сложную многоуровневую организацию, условно в ней можно выделить два основных локуса, пространства, существующих параллельно в рамках описываемой действительности: мир «реальный», мир маглов (не-волшебников), который соотносим с образом современной Англии, и мир фантастический, мир волшебников, одним из воплощений которого является *школа Магии и Волшебства Хогвартс (Hogwarts)*. Прототипом при создании образа Хогвартса выступает характерная для Англии модель среднего образовательного учреждения – школа-интернат (школа-пансион), в которой дети не только учатся, но и живут в течение года, уезжая домой только на каникулы.

Ментальное пространство Хогвартса включает в себя характеристику инфраструктуры образовательного учреждения, описание учебного процесса (дисциплины, описание занятий) и особенности внеучебной деятельности студентов школы. Для образовательной системы Англии характерно пристальное внимание к спортивной жизни: в образовательных учреждениях существуют команды по тем или иным видам спорта, проводятся соревнования как внутри образовательного учреждения, так и между образовательными учреждениями (ср., традиционно проходящие с 1829 г. в Лондоне на Темзе соревнования по академической гребле между студентами Оксфордского и Кембриджского университетов). В школе Магии и Волшебства таким избранным видом спорта является *квиддич (Quidditch)*.

Квиддич (Quidditch) – это вымышленный фантастический вид спорта, относящийся к спортивным играм. В тексте моделируется целое ментальное пространство, характеризующее эту спортивную игру. Структура конструируемого ментального пространства определяется теми признаками, свойствами, которые характерны для реальных спортивных игр.

Согласно «Большой олимпийской энциклопедии», спортивные игры определяются как «виды игровых состязаний, основой которых являются различные системы технических и тактических приёмов и способов поражения определенной цели (ворот соперника, его площадки и т.п.) спортивным снарядом (обычно мячом)» [8]. В качестве компонентов спортивной игры можно выделить: 1) общий предмет игры; 2) правила, регламентирующие игровую деятельность участников; 3) участников игры; 4) амплуа (роли) участников; 5) технические приемы.

Квиддич репрезентируется в тексте как спортивная игра с древней историей: в одной из глав герой читает книгу «История квиддича», в которой, в частности, упоминается игра 1473 года.

Для введения читателя в ментальное пространство квиддича автор включает в текст сравнения фантастической игры с реальными спортивными играми, которые могут быть известны читателю. Так, при упоминании квиддича в первый раз эта игра сравнивается с футболом: «*Это [квиддич] наш спорт. Спорт волшебников. Что-то вроде футбола у Маглов. Все играют в квиддич, и болельщиков куча. В него в воздухе играют, на метлах, и там четыре мяча – сложно это, в общем, тебе все объяснить, правила и все такое...*» [6, с. 96]. Данное сравнение позволяет охарактеризовать ту роль, то место, которое занимает квиддич в конструируемой фантастической реальности. Когда герой произведения Гарри Поттер знакомится с правилами игры, то он проводит параллель между ними и теми правилами, которые существуют в баскетболе: «*Охотники передают друг другу этот мяч и пытаются забросить его в кольцо, - повторил Гарри. – Значит, квиддич – это нечто вроде баскетбола на метлах с шестью кольцами?*» [Там же, с. 206]. Данные сравнения являются своеобразными коннекторами, теми точками соприкосновения, которые устанавливают связи между моделируемым в ХТ ментальным пространством и ментальными пространствами, существующими в сознании читателя, и позволяют выявить типологическое сходство между квиддичем и другими спортивными играми, тем самым отнеся его к последним.

Квиддич относится к командным играм, в романе на уровне школьного чемпионата в него играют команды факультетов Хогвартса, но при этом упоминаются и соревнования более высокого уровня, в частности, Чемпионат Мира. («...Гарри узнал, что в квиддиче правила можно нарушить семью сотнями разных способов и все эти семьсот видов нарушений были отмечены во время матча за звание чемпиона мира в 1473 году») [Там же, с. 223].

В каждой команде по семь игроков и у каждого игрока есть свое амплуа, своя роль в игре: охотник (Chaser), загонщик (Beater), вратарь (Keeper), ловец (Seeker).

Охотник – это игрок, задача которого забросить один из мячей в кольцо соперника. В каждой команде по три охотника. «*Охотники передают друг другу этот мяч и пытаются забросить его в одно из колец соперника*» [Там же, с. 206].

Загонщик – игрок, основной функцией которого является защита игроков команды от магических мячей (*бладжеров*) и перенаправление их в игроков противника. В каждой команде по два загонщика. «...в каждой команде есть два загонщика. В нашей команде это близнецы Уизли. Их задача заключается в том, чтобы защитить всех нас от бладжеров и попытаться отбить их так, чтобы они полетели в игроков противоположной команды» [Там же, с. 208].

Вратарь – игрок, защищающий кольца своей команды от атак противника. «*Я – вратарь команды Гриффиндора. Я должен находиться около наших колец и мешать сопернику забросить в них мяч*» [Там же, с. 206].

Ловец – игрок, цель которого поймать *снитч*, магический мяч небольшого размера, обладающий высокой скоростью перемещения и непредсказуемой траекторией. «*Как раз ловец и должен его поймать. Ты должен постоянно перемещаться по полю, чтобы поймать его прежде, чем это сделает ловец другой команды*» [Там же, с. 209].

Лексемы, используемые для номинации членов команды, образованы по продуктивным словообразовательным моделям (глагол + суффикс со значением агента действия) и обозначают лицо по роду деятельности либо лицо по отношению к объекту, орудию, месту своей деятельности. В оригинале автор использует модель глагол + суффикс **-er**: *Chaser* ← *chase* (преследовать, охотиться) + *-er*, *Beater* ← *beat* (бить) + *-er*, *Keeper* ← *keep* (хранить) + *-er*, *Seeker* ← *seek* (искать) + *-er*. Переводчик сохраняет прозрачную внутреннюю форму и использует словообразовательные модели, продуктивные в русском языке: охотник ← охота + -ник (лицо, производящее действие, названное мотивирующим словом), загонщик ← загонять + -щик (лицо, производящее действие, названное мотивирующим словом), ловец ← ловить + -ец (лицо, производящее действие, названное мотивирующим словом), вратарь ← врата + -арь (лицо по отношению к объекту своей деятельности).

Используемые лексемы совпадают с узуальными единицами, однако приобретают новое значение. Слова *охотник*, *загонщик* и *ловец* в узусе не используются для номинации спортивных амплуа игроков, поэтому мы можем говорить о приобретении лексемами нового значения. Лексема *вратарь* используется в узусе для номинации спортивных игроков и имеет значение «игрок, защищающий ворота команды». В тексте романа данное значение трансформируется, это связано с изменением места деятельности игрока: в квиддиче нет ворот, а есть кольца, которые данный игрок и охраняет. В существующих спортивных играх, например, в баскетболе, кольца от атак противника обороняют защитники.

Использование единиц, совпадающих по своему звучанию с узуальными лексемами и близких к ним по значению, позволяет автору выстроить связи между моделируемым ментальным пространством фантастической игры и реальностью, соотнести их, тем самым включив «приметы повседневности» (термин Е. С. Куприяновой) в текст. Согласно определению Т. А. Гридиной, в тексте создается «имитативное поле», в котором на опознаваемую модель накладывается новое игровое содержание.

Помимо характеристики игроков, ментальное пространство квиддича включает в себя характеристику используемого в игре оборудования, инвентаря. В отличие от привычных для читателя спортивных игр в квиддиче используется не один мяч, а четыре, каждый из которых имеет особое название и функцию: квоффл, два бладжера, золотой снитч.

Квоффл (*Quaffle*) – мяч красного цвета, по размеру близкий к футбольному мячу, этот мяч самый «пасивный» среди всех мячей, используемых в квиддиче, игроки пытаются поразить им кольца соперника, используя различные технические и тактические приемы. Именно в этой составляющей фантастическая игра близка к известным читателю спортивным играм (футболу, баскетболу и др.). («...Вуд достает ярко-красный мяч, по размерам напоминающий мяч для игры в футбол.

– Этот мяч называется **квоффл**, – пояснил Вуд» [Там же, с. 206].)

Бладжер (*Bludger*) – черный мяч, меньший по размеру, чем квоффл, в отличие от последнего это мяч «активный», магический, он перемещается по полю на высокой скорости, пытаясь при этом сбить игроков. («*Бладжеры на огромной скорости летают по полю, пытаясь сбить игроков с метел*» [Там же, с. 208].)

Золотой снитч (*The Golden Snitch*) – маленький мяч золотого цвета с серебряными крыльшками. Самый активный, быстрый и непредсказуемый мяч. («*Вуд запустил руку в ящик и вытащил последний, четвертый мяч. По сравнению с предыдущими он был совсем крошечный, размером с большой грецкий орех. Он был ярко-золотого цвета, по бокам у него были трепещущие серебряные крыльшки.*

– А это, – очень серьезно начал Вуд, – это **золотой снитч**, самый главный мяч в игре. Его очень тяжело поймать, потому что он летит с огромной скоростью, и его сложно заметить» [Там же, с. 208-209].)

Лексемы, используемые для номинации мячей, являются окказиональными единицами, не совпадающими по звучанию или значению с узуальными единицами. При переводе названий используется транскрипция, что в целом характерно для функционирования терминосистем в спортивном дискурсе. Так, наряду с русскими единицами, обозначающими амплуа игроков, в языке функционируют заимствованные варианты (например, вратарь – голкипер, нападающий – форвард), активно функционируют в спортивном дискурсе и термины, не имеющие русского аналога (либеро – свободный игрок, не привязанный к определенной зоне игрового поля, аут – мяч вне игры, фол – нарушение правил и др).

Помимо мячей в игре используются биты (ср. крикет, бейсбол), они нужны загонщикам для того, чтобы отбивать бладжеры. Игроки перемещаются на метлах (ср. конное поло). Выбор средства передвижения определяется принадлежностью игроков к миру волшебников. Метла в европейской культуре выступает в качестве традиционного атрибута ведьмы, которая использует его как средство передвижения и орудие для колдовства. В моделируемом Дж. К. Роулинг ментальном пространстве сакральная функция, характерная для образа метлы, нивелируется, она характеризуется исключительно как средство передвижения и спортивный инвентарь. При этом подобно другим транспортным средствам и спортивному оборудованию, используемому в реальности, метла репрезентируется как высокотехнологичный предмет, метлы различаются марками и моделями (Нимбус-2000, Клинсви-7, Комет-260), а также техническими характеристиками. Так, Нимбус-2000 представляется как самая современная, быстрая и легкая в управлении метла. («*Смотри, – до неслось до Гарри, – новая модель, “Нимбус-2000”, самая быстрая*» [Там же, с. 87]. «*Казалось, что метла хочет сбросить его. Гарри понимал, что “Нимбусы-2000” не принимают внезапных решений относительно того, чтобы сбросить на землю своего седока, но тем не менее это происходило*» [Там же, с. 234].)

Правила игры включают в себя не только распределение ролей между игроками, но и систему начисления очков: так за попадание мячом в кольцо соперника дают 10 очков, а за поимку золотого снитча – 150 очков. Именно поэтому снитч является главным мячом в игре. И именно поэтому самым частотным нарушением правил является грубая игра в отношении ловца, игрока, отвечающего за поимку снитча. Регламентируется правилами и продолжительность игры: игра продолжается до тех пор, пока не будет пойман снитч (*«Матч заканчивается, только когда одна из команд поймает снитч, так что он может тянуться веками – кажется, рекордная продолжительность одной игры составляет три месяца, а так как команды играли без перерыва, они постоянно заменяли игроков, чтобы те могли хоть немного поспать»*) [Там же, с. 209].)

При моделировании ментального пространства квиддича в художественном тексте Дж. К. Роулинг включает в текст описание тренировок, во время которой главному герою роману Гарри Поттеру, а заодно и читателю, объясняются основные правила игры, и описание матча, которому посвящена целая глава романа. Эта игра становится первой, в которой принимает участие Гарри Поттер. Автор погружает читателя в атмосферу игры, описывая переживания болельщиков, студентов и преподавателей Хогвартса.

Дополняет описание матча и углубляет ментальное пространство квиддича включение в текст жанра спортивного комментария. Ли Джордан, один из студентов Хогвартса, является спортивным комментатором, в соответствии с требованиями жанра он описывает события, происходящие на поле. При этом, что характерно для данного жанра, комментатор не является лицом бесстрастным, и его речь, наряду с представлением объективных данных (описание подач, пассивов, сообщение текущего счета игры), включает в себя эмоционально-оценочные замечания, отражающие переживание игры, восприятие действий игроков: *«Комментатор Ли Джордан, прекрасно зная, что обязан быть бесстрастным, все же не удержался от того, чтобы обозначить свою позицию»*.

- *Итак, после очевидного, намеренного и потому нечестного и отвратительного нарушения....*
- *Джордан! – прорычала профессор МакГонагалл.*
- *Я хотел сказать, – поправился Джордан, – после этого явного и омерзительного запрещенного приема...*
- *Джордан, я Вас предупреждаю...*
- *Хорошо, хорошо. Итак, Флинт едва не убил ловца команды Гриффиндора Гарри Поттера, но, вне всякого сомнения, такое может случиться с каждым...»* [Там же, с. 234].

В целом мы можем говорить о доминировании имитативного принципа языковой игры при моделировании ментального пространства спортивной игры в фантастическом тексте. Благодаря использованию лингвокреативных приемов автором реализуется «установка на «непознаваемость» прототипных черт изображаемой реальности в используемом автором речевом коде» [4, с. 161]. Это выражается и в выборе словообразовательных моделей для создания окказиональных единиц (названия амплуа игроков, спортивные термины), и в использовании речевых жанров, функционирующих в спортивном дискурсе (жанр спортивного комментария), включение их в текст через обращение к речевым стереотипам.

Список литературы

1. Ваганова И. Ю. Языковая игра в ментальных пространствах произведений художественной фантастики (на материале творчества А. и Б. Стругацких): дисс. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2009. 181 с.
2. Ваганова И. Ю. Ментальное пространство как модель художественной реальности // Когнитивный подход к анализу и интерпретации художественного произведения: мат-лы всероссийской заочной научной конференции (г. Астрахань, 18-25 апреля 2011 г.). Астрахань: Астраханский государственный университет; Издательский дом «Астраханский университет», 2011. С. 5-10.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 214 с.
4. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2013. 254 с.
5. Куприянова Е. С. Литературные сказки О. Уайльда и сказочно-мифологическая поэтика романа «Портрет Дориана Грея»: автореф. дисс. ... д. филол. наук. Вел. Новгород, 2007. 39 с.
6. Роулинг Дж. К. Гарри Поттер и философский камень. М.: ООО РОСМЭН-ПРЕСС, 2001. 382 с.
7. Смирнова Е. А., Кузнецова А. А. Способы и стратегии перевода авторских окказионализмов на примере романа Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер и дары смерти» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 3 (21): в 2-х ч. Ч. II. С. 196-199.
8. Штейнбах В. Л. Спортивные игры [Электронный ресурс] // Штейнбах В. Л. Большая олимпийская энциклопедия. URL: http://slovari.yandex.ru/~книги/Олимпийская_энциклопедия/Спортивные_игры/ (дата обращения: 25.11.2013).
9. Fauconnier G. Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language. N. Y.: Cambridge University Press, 1994. 238 p.
10. Rowling J. K. Harry Potter and the Philosopher's Stone [Электронный ресурс]. URL: <http://www.e-reading.biz/book.php?book=71079> (дата обращения: 08.11.2013).

SPORTS GAME MENTAL SPACE IN FANTASY FICTION WORKS

Vaganova Irina Yur'evna, Ph. D. in Philology
Ural State Pedagogical University
irenavag@mail.ru

This article is devoted to the analysis of mental spaces modeling principles in fiction text. Main attention is given to the consideration of sports game as a component (subspace) of constructed virtual reality and the linguo-creative technique of its construction. J. K. Rowling's fantastic novel «Harry Potter and the Philosopher's Stone» is used as research material.

Key words and phrases: mental spaces; language game; sports game; fiction text; fantasy fiction works.