

RU

Метафорическая модель

«азартные игры → социально-политические и экономические реалии»
в русском, английском и французском медиапространстве:
когнитивный аспект

Бородулина Н. Ю., Макеева М. Н., Гливенкова О. А.

Аннотация. Целью настоящего исследования является типологизация метафор, основанных на ассоциациях с азартными играми в русском, английском и французском социально-экономическом и политическом медиапространстве. Научная новизна проведенного исследования усматривается в том, что впервые в сравнительно-сопоставительном аспекте систематизируются данные метафорических репрезентаций по модели «азартные игры → социально-политические и экономические реалии», полученные в результате анализа фактического материала, извлеченного из русского, английского и французского лингвистических корпусов. Обобщены имеющиеся теоретические знания о метафоризации на основе символов и значений азартных игр для важного сегмента дискурса, связанного с формированием социально значимых концептов. Осуществлена классификация метафор, выявлено общее и специфическое в концептуализации с помощью метафор различных сторон современной социально-политической и экономической деятельности. В результате исследования показано, что в ludic метафорах репрезентация социально значимых концептов основана на ассоциациях, доступно и понятно отражающих сложные процессы социально-политического и экономического мироустройства. При этом акцентируются такие характеристики объектов и субъектов окружающей действительности, которые коррелируют с возможными рисками, удачей, случайностью и не вполне законным характером деятельности.

EN

The metaphorical model

“gambling → socio-political and economic realities”
in Russian, English, and French media space: a cognitive aspect

N. Y. Borodulina, M. N. Makeeva, O. A. Glivenkova

Abstract. The research aims to develop a typology of metaphors based on associations with gambling within Russian, English, and French socio-economic and political media space. The scientific novelty of the study lies in the fact that it is the first to systematically categorize metaphorical representations following the “gambling → socio-political and economic realities” model from a comparative perspective, utilizing data extracted from Russian, English, and French linguistic corpora. The study synthesizes existing theoretical knowledge on metaphorization based on the symbols and meanings of gambling for a crucial segment of discourse associated with the formation of socially significant concepts. A classification of these metaphors was conducted, revealing both universal and culture-specific features in the conceptualization of various aspects of modern socio-political and economic activities. The results demonstrate that in ludic metaphors, the representation of socially significant concepts is built upon associations that reflect the complex processes of the socio-political and economic world order in an accessible and understandable way. Furthermore, the study highlights characteristics of objects and subjects of the surrounding reality that correlate with potential risks, luck, chance, and the quasi-legal or illicit nature of certain activities.

Введение

Исследование ludic репрезентаций, свойственных современному цифровому медиапространству, представляет актуальность, поскольку анализируемая метафорическая модель, характеризующаяся символьным прочтением, уходит корнями в мировую культуру, участвует в формировании культурных кодов этноса

и обладает продуктивным характером в репрезентации социально значимых реалий. Также используется ключевой для лингвистических работ когнитивный подход, учитывающий интерпретирующий потенциал метафор, акцентирующих характеристики затронутых реалий в соответствии со знаниями социума о видах азартных игр, их атрибутов и участников. Эти знания дополняются аксиологическими, эмоциональными и культурными коннотациями, которые передаются в формирующиеся концепты. Наконец, используется актуальная корпусная методика, позволяющая получить репрезентативный и достоверный иллюстративный материал на основе анализа лингвистических корпусов, размещенных в цифровом медиапространстве, затрагивающий различные стороны социально-политической и экономической деятельности.

Метафорический перенос в данной модели актуализируется через идею случайного, рискованного, иногда непрочного и зачастую незаконного получения желаемого результата, а также сопровождается выражением чувств, связанных с фатальным характером азартных игр, что отличает последние от честных и ориентированных на многолетние тренировки и мотивацию личных и командных достижений спортивных игр.

Предметная область «азартные игры», обслуживающая в качестве источника языковую репрезентацию значимых для индивида и для общества социально-политических и экономических реалий, включает такие азартные игры, как рулетка, лотерея, карты (покер, пасьянс, преферанс и т. п.), а также распространенные в молодежной среде компьютерные игры. Последние представляют собой предмет активного словообразования, в том числе метафорического, наблюдаемого в цифровом медийном пространстве.

Универсальность исследуемой метафорической модели в русском, английском, французском языках способствует пониманию социально-политических и экономических контекстов в современном медиапространстве, служит адекватному осмыслению терминов и нетерминов, основанных на символике азартных игр профессионалами, социологами, политологами, экономистами, аналитиками, журналистами и читателями, интересующимися затронутыми проблемами. В номинациях используются ассоциации, доступно и понятно для неспециалиста отражающие сложные процессы социально-политического и экономического мироустройства, в котором восприятие и символика азартных игр вписаны в обыденную, а также и в научную картину мира человека.

Поставленная цель потребовала решения следующих задач:

1. Методом сплошной выборки сформировать базу данных, включающую метафоры модели «азартные игры → социально-политические, экономические реалии» в русском, английском и французском медиаресурсах.
2. Провести типологизацию собранного эмпирического материала на основе выявления источника метафорического переноса.
3. Проиллюстрировать основные характеристики каждой субмодели.
4. Обозначить общее и специфическое в метафорической репрезентации социально значимых явлений и событий окружающего мира.

Для достижения цели и решения поставленных задач в работе применялись следующие методы исследования: корпусная методика и метод сплошной выборки на этапе сбора иллюстративного материала; метод систематизации и обобщения при выявлении субмоделей; концептуальный метод для определения характеристик социально-политических и экономических реалий, акцентированных людическими метафорами; метод интерпретации и метод контекстуального анализа для представления специфики метафорических репрезентаций.

Теоретическая база исследования основана на трудах, посвященных актуальным вопросам по:

- теории игр и функциональным аспектам языка (Вендина, 2006; Добросклонская, 2010; Хейзинга, 1992);
- теории метафоры и словообразованию (Дементьев, 2022; Петрухина, Дедова, 2019; Сорокина, 2024; Jamet, Terry, 2019);
- вопросам концептуализации и репрезентации (Болдырев, Федяева, 2023; Кузнецов, 2008; Marwick, Lewis, 2017).

Материалом исследования послужили метафоры и метафорические контексты с различных цифровых платформ (в том числе корпусов русского, английского и французского языков), освещающих события и явления мира через обращение к метафорам с источником «азартные игры». Использование текстов Интернета связано с его обширным коммуникативным потенциалом в современном медиапространстве исследуемых языков. Источниками анализа послужили также материалы лексикографических словарей и справочников русского, английского и французского языков. Все иллюстративные материалы приводятся с соблюдением оригинальной пунктуации и орфографии.

Практическая значимость научной работы усматривается в том, что полученные результаты могут быть использованы в курсе преподавания таких университетских дисциплин, как теория языка, теория перевода, семиотика, лексикология, стилистика, практика иностранного языка и русского как иностранного.

Обсуждение и результаты

Вопросы смыслопостроения являются центральными при определении метафоры как механизма формирования смысла в коммуникативном аспекте и как способа пробуждения рефлексии реципиента при восприятии информации. Понимание метафоры предполагает мысленное воссоздание пути ее создания. Степень понимания выражается в том, какие из компонентов смысловой структуры метафоры восстанавливаются при ее интерпретации. Особое значение для осознания роли метафоры имеет тот факт, что, соединяя в переносе значения несходные понятия (*источник → цель*), метафора обращает внимание исследователя на возможность

наличия таких свойств, которые ранее не рассматривались. В этом смысле важным представляется исследование в качестве источника метафорического переноса символов, обладающих высоким семиотическим потенциалом и определяющих мировоззрение носителей языка. В языковой репрезентации концептов, отражающих современные социально-политические и экономические реалии, продуктивны метафоры, использующие символы азартных игр. Представление о событиях окружающего мира интерпретируются как разворачивающиеся на игровом поле, где человек выполняет определенные действия и соответствует (или не соответствует) правилам игры, ищет решения, рискует, имеет товарищей по команде или противников, борется, побеждает или терпит поражение. Символика азартных игр создает прагматический эффект, позволяя оценивать происходящее и передавать ощущения, сопоставимые с азартом, присущим участникам игры.

Социально значимые концепты отражают реалии окружающего мира, связанные с наиболее важными проблемами жизнедеятельности и жизнеобеспечения современного человека. В метафорической репрезентации социально значимых явлений и объектов участвуют онтологические метафоры, позволяющие концептуализировать абстрактные идеи через обращение к реальным осязаемым сущностям. К последним в древних времен относят азартные игры, в частности карты, которые, по словам Ю. М. Лотмана, имеют «черты универсальной модели» миропонимания и представляют «центр своеобразного, мифообразования эпохи» (Лотман, 1995, с. 788).

Анализ источников метафорической репрезентации социально-политических и экономических реалий, выполненный на основе исследования русского, английского и французского цифрового медиапространства (лингвистические корпуса, форумы, социальные сети, электронные энциклопедии) позволяет говорить о высокой продуктивности метафорической модели «азартные игры → социально-политические и экономические реалии». Выявление сфер-источников метафорического переноса из области азартных игр в область социально-политических и экономических реалий дает возможность сформировать следующие субмодели:

1. «Виды азартных игр → социально-политические и экономические реалии»
2. «Атрибуты азартных игр → социально-политические и экономические реалии»
3. «Игроки → социально-политические и экономические реалии».

Рассмотрим последовательно каждую субмодель, представляющую источник метафоры ключевой модели «азартные игры → социально-политические и экономические реалии».

«Виды азартных игр → социально-политические и экономические реалии»

Азартные игры и особенно карты как историко-культурный феномен, оставили значительный след в языке (Вахитов, 2007). Их символика часто используется в социально-политическом и экономическом лексиконе для описания ситуаций, характеров или судьбоносных событий. В эту субмодель входят лексемы, соотносимые с такими азартными играми, как *карты*, *лабиринт* (так называют жанр компьютерных игр, которые характеризуются тем, что успех игрока определяется в основном навигацией и ориентацией в лабиринте), *лотерея*, *рулетка*, *тотализатор*. Последняя практикуется в значении вида азартных игр только в русском языке, тогда как в английском и французском языках она вербализует инструмент для подсчета чего-либо, в том числе ставок на скачках. Некоторые выражения (*козырная карта*, *играть в открытую*, *карта бита*, *перетасовать карты*, *спутать карты*, *расклад*, *политическая рулетка*) утратили прямое отношение к азартным играм и стали частью общезыкового фонда. Выражение *играть с открытыми картами* стало универсальной идиомой, обозначающей честное намерение и прозрачность действий, что особенно важно в современном мире бизнеса и политики.

В русском языке карточная символика исторически связана с литературной традицией (от А. С. Пушкина и Ф. М. Достоевского до М. Цветаевой и М. Булгакова), где карты были символом рока, страсти, неоправданного риска. В карточных фразеологизмах прослеживается связь с судьбой, фатализмом (*как карта ляжет*). В современной речи, особенно в медиапространстве, карточные метафоры служат для описания непредсказуемых ситуаций, рисков и высокой степени конфликтности, выбора стратегий для ведения переговоров, распределения кадров и ресурсов. Так, лексема *расклад* встречается в Национальном корпусе русского языка (далее – НКРЯ) в 4054 текстах, имеет 4284 примера словоупотреблений, характеризующих спектр социально-политических и экономических проблем, например, в области международных отношений и туризма:

(1) *Но радикальное изменение внешних условий, например эскалация конфликта с Западом, может изменить **расклад** сил внутри элит* (Почему оппозиция не торопится с протестной мобилизацией // Ведомости. 2021.04.08 (НКРЯ)).

(2) *Полный уход от персональной ответственности туроператора в общем фонде может привести к тому, что те, кто хорошо управляет бизнесом, будут всегда платить за менее успешных и, что хуже, за мошенников, которых такой **расклад** может вполне устроить, поясняет Шпилько* [Ростуризм придумал, как возвращать туристам 100% стоимости даже дорогих туров // Ведомости. 2021.12.29 (НКРЯ)].

Оттеночно-коннотативный потенциал усматривается в синонимичной метафоре *пасьянс*, особой раскладке игральных карт по определенным правилам для развлечения или гадания (Толковый словарь Ожегова. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/152294>). При переносе значения лексема означает сложный, запутанный поиск вариантов решения политического или экономического вопроса, кадровых перестановок:

(3) *Можно сколько угодно раскладывать **пасьянс** из депутатов, но гордому давно утратила смысл своего существования* (М. Красильников. Пошли вверх по списку // Коммерсант. 28.09.2020 (НКРЯ)).

(4) *Тусуя сейчас кадровый губернаторский пасьянс, Путин решает очень схожую политическую задачу – создает для себя кадровый задел с прицелом на свой следующий президентский срок, а также на ту политическую*

эпоху, что должна начаться в 2024 году (М. Ростовский. Мальчик Изя и секретный план Путина: почему начался «мор губернаторов» // Московский комсомолец. 06.10.2017 (НКРЯ)).

Нечестное, недобросовестное и сомнительное дело также характеризуется через субмодель «виды азартных игр → социально-политические и экономические реалии». Указанные характеристики акцентируются в метафорах с отрицательно аксиологической коннотацией (*крапленая карта, кидалово, перетасовка*):

(5) Накануне Бортко сообщил, что принял решение отказаться от участия в выборах, объяснив это тем, что «не хочет **играть в игры**» и «карта **крапленая**» (Бортко подал заявление о снятии с выборов губернатора Петербурга // Московский комсомолец. 31.08.2019 (НКРЯ)).

(6) На стройке деньги хорошие, но **кидалово** тоже есть (Н. Гирин. Неуместное население // Новая газета. 18.07.2018 (НКРЯ)).

(7) Поэтому можно сказать, что на этих выборах произошла глубокая **перетасовка** политических сил, которую мы пока не осознали (Левоконсервативный поворот Путина // Парламентская газета. 2018.03.23 (НКРЯ)).

В англоязычном дискурсе доминирует метафора покера, который воспринимается как интеллектуальное состязание, требующее расчета, контроля эмоций, психологических знаний. Например:

(8) *Don't communicate that. Keep your **poker face** when you're negotiating* (COCA:2006:SPOC). / Не показывайте этого. Сохраняйте невозмутимое выражение лица во время переговоров (здесь и далее перевод выполнен авторами статьи. – Н. Б., М. М., О. Г.).

Из лексикона покера пришло выражение *all-in / рискнуть всем* (Cambridge Dictionary), которое распространилось на социально-политический и экономический лексикон не только английского, но и русского языка (*ва-банк*):

(9) *China goes **all-in** on home grown tech in push for nuclear dominance* (Reverso). / Китай идет **ва-банк** на отечественной технологии в стремлении к ядерному доминированию.

(10) *He decided to take chances and go **all-in** on his new business idea* (Reverso). / Он решил рискнуть и пойти **ва-банк** со своей новой бизнес-идеей.

Во французском языке прослеживаются исторические корни в традиционных играх. Французская карточная символика укоренена в культуре салонов XVIII-XIX веков, где карточные игры (бридж, беллот, баккара) сочетали азарт с социальным ритуалом. Многие карточные фразеологизмы сохранились еще с XIX века (Петрина, 2011). Унаследованный от прошлого язык игр адаптируется для анализа современных механизмов власти и управления. Игра здесь воспринимается не просто как механический расчет, а как тонкое искусство общения, где имеет значение не только конечный результат, но и формы взаимодействия. Приведем примеры подобных выражений: *Brouiller les cartes: compliquer, obscurcir volontairement une affaire. Jouer sa dernière carte: tenter sa dernière chance. Jouer cartes sur table: agir franchement, sans rien cacher. Le dessous des cartes: ce qui est caché. Carte forcée: obligation à laquelle on ne peut échapper* (Le Robert). / Смешивать карты: усложнять, намеренно затуманивать дело. Разыграть свою последнюю карту: попытаться свой последний шанс. Играть в карты за столом: действовать откровенно, ничего не скрывая. Нижняя сторона карт: что скрыто. Принудительная карта: обязательство, от которого нельзя уклониться.

Примеры, взятые из французского лингвистического корпуса, говорят о продуктивности метафорических интерпретаций в социально-политическом и экономическом контекстах:

(11) *Si l' Union européenne se met à **brouiller les cartes** sur le marché de l'électricité qui est en train de naître, <...> on peut dire adieu à un marché de l' électricité libre* (French @ VISL Corpuseye). / Если Европейский Союз начнет путать карты на зарождающемся рынке электроэнергии, <...> мы можем распрощаться со свободным рынком электроэнергии.

(12) *Elle a parlé de le scandale des abus <...> À la fin de son discours , elle a parlé de corruption. Elle **jouait là sa dernière carte** ...* (French @ VISL Corpuseye). / Она говорила о скандале со злоупотреблениями <...> В конце своей речи она заговорила о коррупции. Здесь она разыгрывала свою последнюю карту

Идея случайного соответствия предложенным обстоятельствам и сомнительности решения проблем лежит в основе метафорического переноса лексем *рулетка (русская рулетка) / roulette (russian roulette) / roulette (roulette russe)* и *лотерея / lottery / loterie* в область экономики и политики, демонстрируя актуальные социальные процессы:

(13) Словом, за одну квартиру пришлось бы заплатить как за две. Наша ипотека – русская **рулетка**. Можешь оплатить половину стоимости и даже две трети, но не факт, что станешь обладателем вожделенного жилья (С. Бицоев. Государство подготовило гражданам подарок на похороны // Московский комсомолец. 13.12.2018 (НКРЯ)).

(14) Вообще покупка жилья, тем более на вторичном рынке – это **лотерея** (Как не купить квартиру с жильцами // Парламентская газета. 2021.11.04 (НКРЯ)).

(15) *Farmers are being forced to play **Russian roulette** with their futures* (Cambridge Dictionary). / Фермеры фермеров – это вынужденная игра в «русскую рулетку».

(16) *... j'ai reporté mon départ à vendredi, puisque j'avais cette possibilité là. Une trajet avec 5 changements un jour de grève, ça tenait plus de la **roulette russe*** (FORUM HardWare.fr). / Я перенес отъезд на пятницу, поскольку у меня была такая возможность. Путь с 5ю пересадками в день забастовки – та еще русская рулетка.

(17) *Calmons-nous: à la **loterie** des civilisations, on n'a pas tiré le mauvais numéro* (Le Robert). / Давайте успокоимся: в лотерее цивилизаций мы разыграли не такой уж плохой номер.

Запутанный и сложный характер выбора решений, случайность попадания в цель показаны через метафору лабиринта и тотализатора:

(18) Прошедшие регистрационный **лабиринт** кандидаты обижаются, когда оппозиция называет их партии «карманными» (Обнуление по-таджикски // Коммерсант. 11.10.2020 (НКРЯ)).

(19) *The diabolical **maze** kept us wandering without a clear path to follow* (Reverso). / Дьявольский лабиринт заставлял нас блуждать без четкого пути, по которому можно было бы идти.

(20) *Ce thème est un tel **labyrinthe** qu'il vaut mieux se munir d'un fil pour s'y aventurer* (Le Robert). / Эта тема представляет собой такой лабиринт, что лучше иметь при себе нить, чтобы в него попасть.

(21) О шансах говорить нельзя, принятие законов – это не **тотализатор** (Курилки могут вернуться в аэропорты в 2019 году // Парламентская газета. 2018.09.11 (НКРЯ)).

Весьма продуктивна в медиапространстве метафора **ставка**. В азартных играх это денежная сумма, которую игрок вкладывает в игру и теряет при проигрыше (Толковый словарь Ожегова. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/231714>). В переносном значении это расчет на кого(что)-либо, стремление основать свои действия на чем-либо. Примеры НКРЯ (всего 31129) свидетельствуют о чрезвычайной продуктивности лексемы в переносном значении:

(22) ... **ставка** делается на молодежь, заявил председатель Следственного комитета (СК) РФ Александр Бастрыкин (Бастрыкин заявил о негативном влиянии западных игр и кино на молодежь // Ведомости. 2021.12.28 (НКРЯ)).

В английском и французском языках встречаем синонимичные глагольные конструкции:

(23) *We should **bet on** the future of renewable energy* (Reverso). / Мы должны делать ставку на будущее возобновляемых источников энергии.

(24) *Je pense que nous devons **miser** sur les ressources humaines* (French @ VISL Corpuseye). / Я думаю, что мы должны делать ставку на человеческие ресурсы.

Особое положение в исследуемой субмодели занимает лексема **блеф**, означающая тактику игры в покер, а в расширенном смысле – обман, рассчитанный на создание ложного впечатления; действие, вводящее в заблуждение (Толковый словарь Ожегова. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/13050>). В деловых переговорах эта метафора способствует созданию впечатления более выгодного положения или ресурсов, чем есть на самом деле:

(25) Заявление украинской стороны о якобы желании России затянуть переговорный процесс по Донбассу в «нормандском формате» – это **блеф**, заявил РИА Новости в понедельник член международного комитета Совфеда Алексей Кондратьев (В Совфеде ответили на слова Кравчука о переговорах по Донбассу // РИА Новости. 03.08.2020 (НКРЯ)).

(26) *The con artist chose to **bluff**, pretending he had a legitimate business* (Reverso). / Мошенник решил **блефовать**, притворяясь, что у него законный бизнес.

Символика фишек, служащих для подсчета очков или ставок в игре, переносится в сферу бизнеса как хорошая идея или специфика отрасли, дела (Словарь бизнес-сленга. https://business_slang.academic.ru/521/%D1%84%D0%B8%D1%88%D0%BA%D0%B0_I).

(27) Главная «**фишка**» нового законопроекта – закрыть информацию об инвесторе (Для крымских инвесторов придумали «шапку-невидимку» // Парламентская газета. 2021.02.05 (НКРЯ)).

(28) Многодетные семьи – это «**фишка**» России, которую следует возродить, считает вице-премьер правительства страны Татьяна Голикова (В правительстве захотели возродить «фишку» России // lenta.ru. 31.12.2019 (НКРЯ)).

В иноязычных контекстах встречаем эквиваленты, подходящие по смыслу:

(29) *Sa **spécialité** inclut la combinaison de l'art et de la technologie de manière innovante lors des expositions* (Reverso). / Его **фишка** включает в себя сочетание искусства и технологий инновационными способами на выставках.

(30) *There is one other fascinating **thing** about bloggers* (Reverso). / Есть еще одна интересная **фишка** среди блогеров.

Компьютерные игры добавили в данную модель значительный пласт неологизмов, пришедших в молодежный язык из английского лексикона геймеров. Англоязычные метафоры игры, вошедшие в русский и французский языки, обозначают социально значимые для нового поколения концепты, соотносимые с такими сферами, как качество жизни и тревога о будущем, карьера и успех, досуг и дружба. Например:

(31) *En fait il était juste très mauvais avec l'outil informatique et se voir en gros plan sur l'écran lui a pas fait **tilt*** (FORUM HardWare.fr). / На самом деле он просто очень плохо владел компьютерным инструментом, и видеть себя крупным планом на экране не давало ему покоя (тильтануло).

(32) Думаю, теперь будут **фармить** такие страницы. Круто получить при жизни такой тэг на странице ВК (Rozetked Discuss. telegram Rozetked Discuss (26.11.2020) (НКРЯ)).

(33) Ну конечно, круговорот денег нужен для развития тех или иных сфер (стратегических в том числе), 20-30% бизнеса умеют и знают как – есть **скилл**, а вот основная масса нет – где что почему... хотя бы не знают как! (НКРЯ. Rozetked Discuss. telegram Rozetked Discuss (16.08.2022) (НКРЯ)).

«Атрибуты азартных игр → социально-политические и экономические реалии»

К данной субмодели относятся, прежде всего, масти карточной колоды, которые активно участвуют в интерпретациях социально-политических реалий. Само слово **колода**, «комплект игровых карт» (Толковый словарь Ожегова. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/277849>), в русском языке активно используется

как количественная метафора, репрезентирующая множество объектов. Эта ЛЕ имеет 196 примеров в НКРЯ, в том числе в социально-политическом и экономическом контекстах:

(34) *А на официальном сайте Кремля – сообщение за сообщением: полпреды президента в федеральных округах и губернаторы тасовались, как колода карт* (Т. Меликян. Ключка времен перестановок // lenta.ru. 28.07.2016 (НКРЯ)).

Масть – это часть колоды игральных карт, отличающаяся по цвету и форме очков (Толковый словарь Ожегова. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/104066>). При переносе значения лексема означает совокупность различных направлений, взглядов. В НКРЯ встречаем словосочетание *не в масть* для репрезентации того, что не подходит для проведения международной политики:

(35) *И уж совсем не в масть для Украины заявления из как бы формально дружественной Венгрии о том, что санкции ЕС против России бесполезны и их надо отменить* (Н. Подгорный (Киев). Ударили в спину // lenta.ru. 17.04.2017 (НКРЯ)).

Также в НКРЯ выявлен пример, где слово *масть* используется как общее для всех видов карт, которые далее конкретизируются при вербализации чиновничьего аппарата в соответствии с рангом (=мастью):

(36) Журнал «Банковское обозрение» опубликовал неформальный рейтинг ведущих финансистов России, составленный в виде игральных карт. *Старшинство карт и мастей приводится в соответствии с правилами игры в преферанс: самая старшая масть – черви, затем бубны, трефы и пики. Место червового туза по праву отдано вице-премьеру, министру финансов Алексею Кудрину, а бубнового – председателю ЦБ Сергею Игнатьеву. Если с двумя «высшими» картами все понятно, то дальше не все однозначно. В число тузов не попали ни первый вице-премьер правительства Игорь Шувалов, ни два первых зампреда ЦБ Геннадий Меликьян и Алексей Улюкаев, ни президент ВТБ Андрей Костин: всем им в этом рейтинге отведена роль королей (2-да Улюкаев и Меликьян делят на двоих позицию бубнового короля)* (И. Пылаев. Тузы и дамы банковской системы // РБК Daily. 24.11.2009 (НКРЯ)).

В английском и французском языках обозначение карточных мастей также отличается большой продуктивностью в социально-экономических и политических контекстах. Наиболее продуктивны во всех анализируемых языках лексемы *туз / ace / as*, *козырь / trump / atout*.

В НКРЯ лексема *туз* имеет 279 примеров употребления, в том числе в метафорических контекстах социально-политической и экономической направленности:

(37) *Рабочий класс оказался последней картой в колоде. Она лежит рубашкой вверх, но все знают, что это козырный туз и кто его вытянет, тот и победит в игре* (Что определит исход противостояния в Белоруссии // Ведомости. 2020.10.27 (НКРЯ)).

(38) *И подобного рода контракт S7 Group с «Южмашем» – это едва ли не козырной туз на руки тем, кто хотел бы притормозить российский частный космический бизнес* (Украинский маневр S7 // Известия. 05.06.2017 (НКРЯ)).

В иноязычных контекстах чаще используются фразеологизмы на основе метафоры *ace / as / туз*:

(39) *US government debt is another ACE in the hole China* (Reverso). / Государственный долг США – еще один козырь в рукаве Китая.

(40) *Il ne faut toutefois pas oublier, lors de la discussion sur la monnaie unique et sa phase préparatoire, les travailleurs de le commerce ni les employés des banques, eux qui auront l'usage principal de la monnaie unique et qui seront les plus exposés à le chômage. Nous ne pouvons par conséquent supposer devoir sortir un as de notre manche, c'est-à-dire promouvoir le travail des femmes dans le secteur de la distribution ...* (French @ VISL Corpuseye). / Однако при обсуждении единой валюты и ее подготовительного этапа не следует забывать о работниках торговли и банковских служащих, о тех, кто будет в основном использовать единую валюту и кто будет наиболее подвержен риску безработицы. Поэтому мы не можем предполагать, что должны вытащить козырь из рукава, то есть продвигать работу женщин в сфере розничной торговли ...

В экономических контекстах метафоры с источником *козырь / trump / atout* основаны на характеристике преимущества, заданного правилами карточной игры, например, финансового преимущества:

(41) *Не самая сильная позиция, конечно, но сейчас она позволяет зарабатывать и не останавливать бизнес. Слабый рубль здесь – козырь, отмечает эксперт. В результате, у рубля не так уж и много шансов на заметное укрепление* (Рубль в ноябре: качка продолжается // Vesti.ru. 30.10.2020 (НКРЯ)).

(42) *On the one hand, the loss of investor interest in American securities is an important trump card in the sleeve of bulls on the euro* (Reverso). / С одной стороны, потеря интереса инвесторов к американским бумагам – важный козырь в рукаве «быков» по евро.

(43) *L'intérêt manifesté par le Parlement est un atout important de l'Union européenne* (French @ VISL Corpuseye). / Интерес, проявленный парламентом, является важным козырем Европейского Союза.

«Игроки → социально-политические и экономические реалии»

Игрок – это тот, кто играет в азартные игры, а также любой участник в моделируемой ситуации; любой индивид, фирма или государство, которые должны сделать выбор между различными стратегиями (Экономический словарь. https://dic.academic.ru/dic.nsf/econ_dict/21057). В НКРЯ лексема *игрок* встречается в 20352 текстах, многие из которых коррелируют с социально значимыми событиями:

(44) *Насколько вы командный **игрок** и насколько умеете работать с коллективом в различных рабочих контекстах?* (Какая обратная связь мешает женской карьере // Ведомости. 2021.03.08 (НКРЯ)).

(45) *Другой крупный **игрок** рынка облачных услуг – Amazon – недавно объявила о переходе с продукции Nvidia на специализированные чипы Inferentia, которые теперь отвечают в том числе за работу голосового помощника Alexa (Microsoft разрабатывает собственные процессоры // Vesti.ru. 21.12.2020 (НКРЯ)).*

Подобные примеры есть и в английском, и французском языках:

(46) *Startups and established **players** in the global space industry are vying for big dollars (Reverso). / Стартапы и признанные игроки мировой космической отрасли соперничают за большие деньги.*

(47) *Je vois bien le clan Clinto en mauvais **joueur**, ça serait bien leur style. Surtout que "sociologiquement", elle est plus proche de certains républicains que d'un Obama (FORUM HardWare.fr). / Я хорошо вижу, что клан Клинтон плохой игрок, это было бы в их стиле. Тем более что «социологически» он ближе к некоторым республиканцам, чем к Обаме.*

Лексемы, обозначающие не просто игрока, а нечестно играющего человека, шулер / *cheater* / *tricheur*, несут яркую аксиологическую окраску, которая транслируется в метафорический контекст:

(48) *Вне всякого сомнения, Тимошенко нажила деньги на этой газовой схеме, ведь она – главный энергетический **шулер** (А. Сергеева. Коммунисты: Юлька слушает и ворует. Ее устраивает ситуация бардака на газовом рынке // Новый регион 2. 09.12.2008 (НКРЯ)).*

(49) *Nevertheless, there is logic in all of this – only this is the logic of political **cheaters** (Reverso). / Тем не менее, логика во всем этом есть, – только это логика политических шулеров.*

(50) *... on découvre de plus en plus combien M. Arafat est un **tricheur** qui joue un double jeu, un chef de guerre qui encourage, organise et paie les terroristes en prétendant les condamner (French @ VISL Corpuseye). / ... становится все более очевидным, насколько г-н Арафат является мошенником, который ведет двойную игру, военачальником, который поощряет, организует и платит террористам, делая вид, что осуждает их.*

Еще более выразительной является аксиологическая оценка, отраженная в свойственной русскому языку людической метафоре *наперсточник*, национально-культурная специфика которой проявилась в особом использовании в России 90-х годов прошлого века. Сомнительный мошеннический характер передается в репрезентацию экономических и политических реалий:

(51) *Знаю даже фамилию автора этой конкретной акции со старушками. Мелкий интриган – **наперсточник**, только политический. – И что вы, с вашими-то мозгами, не можете их всех переиграть? (Г. Сапожникова. Как я обедал с Березовским // Комсомольская правда. 14.04.2003 (НКРЯ)).*

В английском и французском языках в качестве аналога выступают различные ЛЕ, номинирующие мошенника, обманщика и спекулянта:

(52) *Though sometimes things go wrong and the “**grifters**” in the election commissions “paint” a 100 per cent turnout with unwavering hand (Reverso). / Хотя иногда случаются сбои, и «**наперсточники**» в избирательных комиссиях недогнущей рукой «рисуют» стопроцентную явку.*

(53) *J’ai hais tous les spéculateurs et les **boursicoteurs**! (Reverso). / Ненавижу дешёвых спекулянтов и рыночных **наперсточников**.*

(54) *Mais il est évident que les dernières décisions ont été prises par des escrocs et **dupeurs** (Reverso). / Очевидно, что последние решения – это решения жуликов и **наперсточников**.*

Во всех субмоделях использование азартных игр в качестве исходной концептуальной области метафорического моделирования социально-политических и экономических реалий коррелирует с идеей выигрыша (или проигрыша), часто случайного и сомнительного, что проявляется в аксиологической оценке ситуации. Будучи результатом коллективного опыта и получив символическое прочтение через заложенные в них культурные коды, азартные игры служат для репрезентации сложных ситуаций, в которых присутствуют выбор социально значимых решений, сотрудничество и конкуренция.

Проведенный анализ продемонстрировал особый интерпретирующий потенциал символики карточных игр в моделировании:

- а) характеристик субъектов и объектов, имеющих социальную значимость;
- б) сложности ситуаций, требующих принятия решений и планирования деятельности;
- в) случайности/сомнительности/рискованности/незаконности полученного результата действий.

Ассоциации с игрой всегда сопровождаются коннотациями, обусловленными опасностью и риском. Эти коннотации заложены в дефиниции лексемы *игра* не только как «занятия, служащем для развлечения, отдыха, спортивного соревнования», но и «рискованном предприятии» (Толковый словарь Ожегова. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/70442>). Поэтому, с одной стороны, в людической метафоре отражен командный дух, присущий любой игре, и соответствующие отношения с партнерами по игре, а с другой – опасность, обусловленная риском:

(55) *Любой работодатель скажет, что работа – это командная **игра** (Как молодежи сегодня строить успешную карьеру // Ведомости. 2021.08.08 (НКРЯ)).*

(56) *For Democrats, the media mob, everything is just a political **game**. No consistency, no truth, no intellectual honesty ever [СОСА:2019:СПОС]. / Для демократов, медийной толпы, все – просто политическая игра. Никакой последовательности, никакой правды, никакой интеллектуальной честности.*

(57) *Le système de versement des contributions est un **jeu politique** complexe, par lequel les États membres s'efforcent de maximiser leur profit et de minimiser leur propre contribution (French @ VISL Corpuseye). / Система выплаты контрибуций – это сложная политическая игра, с помощью которой государства-члены стремятся максимизировать свою прибыль и минимизировать свой собственный вклад.*

В социально-экономическом контексте метафора *игра* / *game* / *jeu* может иметь значение столкновения интересов в конкурентной борьбе, а также придерживания определенных правил:

(58) *Дружба-ненависть в отношениях России и ЕС, то скрепленная газовыми контрактами, то разделенная украинским вопросом, – это **игра** здесь и сейчас* (В «Большой Евразии» ЕС сейчас не место // Ведомости. 2021.04.08 (НКРЯ)).

(59) *Every game has to have rules, and government sets the rules of the **economic game**. If the rules promote special interests, or the interests of corporate executives, then the outcomes are not likely to promote general interests, or the interests of small shareholders* (COCA:2002:MAG). / *В любой игре должны быть правила, и правительство устанавливает правила экономической игры. Если правила способствуют особым интересам или интересам руководителей корпораций, то результаты вряд ли будут способствовать общим интересам или интересам мелких акционеров.*

(60) *... pour 5k€ un très bel appart dans le 10eme. **Jeu** de l'offre et de la demande* (FORUM HardWare.fr). / *... за 5 тысяч евро очень хорошая квартира на 10-м этаже. Игра спроса и предложения.*

Итак, можно сказать, что метафорическая модель с источником «азартные игры» имеет особый характер репрезентации, в частности, в отражении реалий, имеющих социальную значимость. Эта модель всегда моделирует сложные жизненные ситуации. Кроме того, в структуру созданного через данную модель метафорического концепта добавляются компоненты, связанные со случайностью, сомнительностью, рискованностью и даже незаконностью полученного результата произведенных действий и принятых решений. В этом смысле анализируемая метафорическая модель характеризуется повышенной аксиологичностью и обладает манипулятивной силой.

Заключение

В результате проведенного исследования мы можем сформулировать следующие выводы:

1. Анализ примеров, полученных методом сплошной выборки из русских, английских и французских социально-экономических и политических текстов, размещенных на различных интернет-площадках, включая национальные лингвистические корпуса, позволил сформировать репрезентативную базу данных метафорической модели «азартные игры → социально-политические и экономические реалии».

2. Типологизация собранного эмпирического материала привела к выявлению следующих субмоделей: «виды азартных игр → социально-политические и экономические реалии», «атрибуты азартных игр → социально-политические и экономические реалии», «игроки → социально-политические и экономические реалии».

3. Все субмодели активно участвуют в вербализации трудно осмысляемых концептов через заложенные в языковое сознание символы азартных игр, эксплицируют наиболее существенные признаки значимых субъектов и объектов окружающего мира, выражают оттеночно-коннотативный потенциал синонимичных источников переноса, обладают аксиологическими коннотациями и манипулятивным потенциалом.

4. Все субмодели продуктивны в исследуемых языках. Наряду с интернациональным характером метафорической репрезентации социально значимых реалий отмечается наличие национально культурной специфики, соответствующей наличию культурных кодов и стереотипов. Эти различия восполняются эквивалентными конструкциями и не препятствуют адекватному осмыслению символики азартных игр в качестве основания метафорической интерпретации социально-экономических и политических объектов, субъектов и ситуаций в русском, английском и французском медиапространстве.

В качестве перспектив исследования намечается проведение комплексного анализа использования символики метафорической репрезентации социально значимых реалий в современном Интернет пространстве.

Материалы исследования | Research materials

1. Вахитов С. В. Карточная терминология и жаргон XIX в.: словарь. М.: А ТЕМП, 2007.
2. НКРЯ - Национальный корпус русского языка. <https://ruscorpora.ru/>
3. Словари и энциклопедии на Академике. <https://dic.academic.ru/dic>
4. Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/ru>
5. COCA - Corpus of Contemporary American English. <https://www.english-corpora.org/coca/>
6. FORUM HardWare.fr. <https://forum.hardware.fr>
7. French @ VISL Corpuseye. <https://corp.visl.dk/cqp.fr.html>
8. Le Robert. <https://dictionnaire.lerobert.com/>
9. Reverso. <https://context.reverso.net>

Источники | References

1. Болдырев Н. Н., Федяева Е. В. Когнитивные методы исследования в лингвистике: концептуально-инференционный анализ // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2023. Т. 14. № 3.
2. Вендина Т. И. Игра в языке традиционной культуры: этнокультурная интерпретация // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006.

3. Дементьев Н. Р. Современные тенденции словообразования веб-сленга (на материале французского языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15. Вып. 12. <https://doi.org/10.30853/phil20220660>
4. Добросклонская Т. Г. Вопросы изучения медиатекстов: опыт исследования современной английской медиаречи. М.: URSS, 2010.
5. Кузнецов В. Г. Социально значимые концепты в синхронии и диахронии // Вопросы когнитивной лингвистики. 2008. № 4 (017).
6. Лотман Ю. М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю. М. Избранные статьи: в 3 т. Таллинн: Александра, 1995. Т. 1.
7. Петрина В. С. Азартные игры как источник метафор в русском и французском языках // Вестник Московского университета. Серия 9 «Филология». 2011. № 1.
8. Петрухина Е. В., Дедова О. В. Интернет как источник лингвистической информации (для изучения динамики русского словообразования) // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2019. № 57. <https://doi.org/10.17223/19986645/57/8>
9. Сорокина Е. А. Классификация когнитивных метафор в современном языкознании // Учёные записки Шадринского государственного педагогического университета. 2024. № 1 (3).
10. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл.; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992.
11. Jamet D., Terry A. Principes et fonctions de la métaphore en langue de spécialité dans un cadre cognitiviste Théorie et étude des métaphores de la crise économique (allemand, anglais, français) // ELAD-SILDA, Centre d'Études Linguistiques EA1663 Université Jean Moulin Lyon 3. 2019. <https://univ-lyon3.hal.science/hal-02873315/document>
12. Marwick A., Lewis R. Media Manipulation and Disinformation Online. N. Y.: Data & Society Research Institute, 2017.

Информация об авторах | Author information

RU**Бородулина Наталия Юрьевна¹**, д. филол. н., проф.**Макеева Марина Николаевна²**, д. филол. н., проф.**Гливенкова Ольга Анатольевна³**, к. филол. н., доц.^{1, 2, 3} Тамбовский государственный технический университет**EN****Natalia Yurievna Borodulina¹**, Dr**Marina Nikolaevna Makeeva²**, Dr**Olga Anatolyevna Glivenkova³**, PhD^{1, 2, 3} Tambov State Technical University¹ nat-borodulina@yandex.ru, ² marnikma@inbox.ru, ³ olga-glivenkova@rambler.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 10.01.2026; опубликовано online (published online): 20.02.2026.

Ключевые слова (keywords): людическая метафора в социально-политическом и экономическом медиапространстве; социально значимые концепты; метафорическая репрезентация; интерпретирующий потенциал метафоры; символика азартных игр; ludic metaphor in socio-political and economic media space; socially significant concepts; metaphorical representation; interpretive potential of metaphor; gambling symbolism.