

УДК 811.161.1

Вариативность одушевленности игровой лексики в аспекте семантического сочетания

Дяо Жуй st112868@student.spbu.ru

СПбГУ, Санкт-Петербург, Россия

Аннотация. Рассмотрено семантическое сочетание игровой лексики с глаголами в рамках общей проблемы выбора одушевленной или неодушевленной грамматической формы. Для определения наиболее типичных глаголов, с которыми могут сочетаться такие лексемы, как ферзь, туз, пешка и джокер, был проведен эксперимент по методике дополнения. Результаты показывают, что все эти слова могут сочетаться как с одушевленно-маркированными, так и с нейтральными глаголами, что подтверждает их понимание как «живых» одушевленных существ. Однако степень одушевленности у этих слов разная: ферзь сочетается с наибольшим числом одушевленно-маркированных глаголов, а туз — с наименьшим.

Ключевые слова: категория одушевленности/неодушевленности, игровая лексика, семантическая сочетаемость, глагол, одушевленно-маркированные глаголы

Variation of animate of game vocabulary in the aspect of semantic combination

Diao Rui st112868@student.spbu.ru

Saint-Petersburg State University, Saint-Petersburg, Russia

Abstract. The article considers the semantic combination of game vocabulary with verbs within the framework of the general problem of choosing an animate or inanimate grammatical form. In order to identify the most typical verbs with which such lexemes as ferz, ace, pawn and joker can be combined, an experiment was conducted using the method of complementation. The results show that all these words can be combined with both animate-marked and neutral verbs, which confirms confirming their understanding as 'living' animate beings. However, the degree of animation of these words varies: ferz is combined with the largest number of animate-marked verbs, and ace with the smallest.

Keywords: category of animate/inanimate, game vocabulary, semantic compatibility, verb, animate-marked verbs

Введение. Категория одушевленности/неодушевленности в русском языке исследуется как семантическая и грамматическая категория: она отражает представление человека о живом и неживом, грамматический показатель которой проявляется в винительном падеже. Нужно подчеркнуть, что значение одушевленности/неодушевленности находит выражение не только

на морфологическом, лексическом уровнях, но и на синтаксическом уровне. Связь языковых единиц в предложениях обуславливается «семантическим сочетанием», закон которого сводится к тому, что «для того, чтобы два слова составили правильное сочетание, они должны иметь, помимо специфических, различающих их сем, одну общую сему» [1]. В работе Ю.С. Степанова выдвинуто подобное понятие «длинного семантического компонента» — «общий семантический признак имен и предиката одного предложения» [2].

Таким образом, можно сказать, что категория одушевленности/неодушевленности не является изолированной грамматической категорией, которая лишь присуща именам существительным, а находится в динамической связи с другими языковыми единицами предложений, которые взаимодействуют друг с другом. Как отмечает А. Нарушевич, сема «живое»/«неживое» проявляется не только в значениях имен существительных, но и в значениях прилагательных и глаголов — признаков слов. Это объясняется тем, что глаголы и прилагательные могут употребляться для обозначения признаков, типичных для живых или неживых предметов [3]. Таким образом, основываясь на семантических свойствах глаголов, глаголы распределяются А. Нарушевичем по следующим группам:

Одушевленно-маркированные — обозначают действия, совершающиеся живыми существами (*болеть, дышать, размышлять и др.*). А также действия, направленные на живых существ (*кормить, воспитывать, обучать и др.*).

Неодушевленно-маркированные — обозначают действия, совершающиеся неживыми предметами (*литься, скрипеть, испаряться и др.*), а также действия, направленные на неживые предметы (*конструировать, консервировать, ломать и др.*).

Нейтральные — обозначают действия, общие для живых и неживых предметов (*двигаться, падать, лежать и др.*), а также действия, которые могут быть направлены как на живые, так и на неживые предметы (*видеть, любить, рассматривать и др.*) [3].

Кроме того, в работах М.В. Всеволодовой и Е.В. Клобукова перечислены типы денотативных предикатов, в которых представлены такие группы одушевленно-маркированных глаголов, как созидательная деятельность (*рабочий строит дом*); физиологическое действие (*ребенок ест*); эмоционально-психическое действие (*сын плачет, все улыбаются*); интеллектуальное действие (*ученик ошибается*); социальное действие, включающее поведение (*сын заботится о родителях*); речевое поведение (*соседи поговорили по душам*); административная деятельность (*администрация наказала прогульщиков*), передача (*Петров послала друзьям письмо*) и духовное действие (*Я крещу вас в воде в покаяние*) [4, 5].

Несмотря на свою богатую историю, категория одушевленности все еще находится в процессе становления, что проявляется в возможности употребления одной и той же лексической единицы как в форме одушевленного, так и в форме неодушевленного существительного в зависимости от актуализируемого значения или контекста. Одной из тематик, в которых

проявляется подобная вариативность является игровая лексика, в том числе присущая шахматной и карточной игре. Например, слова *ферзь*, *пешка*, *туз*, *джокер* неживые предметы, но грамматически употребляются как одушевленные.

Материалы и методы. Для того, чтобы выяснить, сочетание с какими глаголами представляется наиболее вероятным для представленных слов носителям русского языка, был проведен эксперимент, в котором приняли участие 121 студент филологического факультета СПбГУ в возрасте 17–24 (один респондент: 39 лет). Эксперимент проходил по методике дополнения. Участникам было предложено продолжить следующие 4 высказывания первыми, пришедшими в голову вариантами: 1. Согласно правилам карточной игры, джокер — это карта, которая _____. 2. После этого хода ферзь смог _____. 3. Мне повезло: мне выпал туз, а туз _____. 4. Я не очень хорошо знаю правила игры в шахматы, но мне объяснили, что пешка _____.

Результаты. Не все полученные ответы содержали глагольное сказуемое, выражающее действие фигуры или карты: ферзь — 103 глагольных варианта, пешка — 73, туз — 28, джокер — 61. В остальных ответах были представлены составные именные сказуемые. Результаты показывают, что количество глаголов, сочетающихся с разными фигурами, сильно различается, при этом ферзь оказывается самой активной действующей фигурой, а туз — наоборот.

Обсуждение полученных результатов. Для *ферзя* самыми характерными являются такие одушевленно-маркированные глаголы, как *съесть* (25 примеров) и *поставить шах или мат* (18 примеров). Кроме того, глаголы, сочетающиеся со словом *ферзем*, являются самыми разнообразными, которые относятся к группе глаголов одушевленно-маркированных, например, глаголы движения (*сделать ход*, *пойти*, *двигаться*, *шагнуть*, *приблизиться* и др., всего 24 примера); глаголы физического действия (*спеть*, *осмотреться*, 2 примера); глаголы состояния (*выжить*, *отдохнуть*, 2 примера); глаголы физического воздействия, обычно разрушительного (*побить*, *убить*, *атаковать*, *сбросить* и др., всего 21 пример); глаголы приобретения: (*взять*, *захватить*, *выиграть* и др., всего 8 примеров). Глаголы последних двух групп направлены на активное действующее лицо, однако не все они одушевленно-маркированные, например, глаголы *освободить*, *преодолеть*, *победить* — нейтральные, которые совершают не только одушевленные, но и неодушевленные предметы. К нейтральным также относится и глагол замены (*изменить*, 3 примера). Этот перечень показывает, что *ферзь* понимается как одушевленный предмет, так как 89,3 % от общего числа глагольных сочетаний выражают действиями, которые совершают живые существа.

Самые частотные глаголы, сочетающиеся со словом *пешкой* — *ходить* (51 пример) и *бить/побить* (4 примера), также обозначают действия, которые свойственны живым существам. Кроме того, с *пешкой* используются глаголы движения (*двигаться*, *добраться*, *перемещаться* и др., всего 9 примеров); глаголы физического воздействия (*атаковать*, *убивать* и др., всего 5 приме-

ров); глагол приобретения (*взять*, 1 пример); глаголы физического действия (*есть*, *выполнить*, 2 примера); глагол отношения (*защищать*, 1 пример). Все эти глаголы являются одушевленно-маркированными, кроме последнего — нейтрального, который указывает на колеблющийся показатель одушевленности/неодушевленности пешки.

Для *туза* типичны такие глаголы физического воздействия, как бить/побить (9 примеров) и крыть/покрыть (7 примеров), где первая группа относится к одушевленно-маркированным, а вторая — к нейтральным. Также встретились в ответах участников эксперимента глаголы приобретения (*выигрывать*, *заполучить*, *побеждать*, *победить*, 6 примеров), где *побеждать*, *победить* — нейтральные, а остальные — одушевленно-маркированные; одушевленно-маркированный глагол физического действия (*съесть*, 1 пример); нейтральные глаголы психического действия (*помогать выиграть*, *помогать победить*, *помогать выбраться*, *подкузьмить*, всего 4 примера) и глагол отношения (*обеспечить*, 1 пример).

Для *джокера* характерны глаголы следующих групп: глаголы физического воздействия (*бить*, *крыть*, *подставлять* и др., всего 37 примеров); глаголы замены (*заменять*, *заменить*, всего 5 примеров); глаголы приобретения (*побеждать*, *обеспечить победу*, всего 6 примеров); глагол физического-психического чувства (*страдать*, 1 пример); глаголы психического действия (*смешить*, *смеяться*, *обманывать*, *помочь* и др., всего 9 примеров) и глаголы движения (*идти*, *выходить*, *обвести*, всего 3 примера). Только последние 3 группы глаголов и часть глаголов физического воздействия являются одушевленно-маркированными, остальные глаголы относятся к нейтральным. Стоит также отметить, что по сравнению с другими фигурами, с *джокером* сочетается большое количество глаголов психического действия, что обусловлено, вероятно, тем, что на понимание и представление о *джокере* влияет персонаж одноименного фильма.

Заключение. Таким образом, полученные результаты показывают, что в глаголах, сочетающихся с игровой лексикой, проявляется вариативность одушевленного и неодушевленного маркирования, позволяющая обнаружить совмещение признаков «живого» и «неживого», что проявляется в неустойчивости выбора грамматического показателя одушевленности/неодушевленности. На шкале одушевленности игровая лексика располагается таким образом: ферзь > пешка > джокер > туз. То есть ферзь представляет собой самое одушевленное имя существительное, а на самых низших ступенях шкалы одушевленности оказывается туз.

Список источников

- [1] Гак В.Г. *К проблеме семантической синтагматики. Языковые преобразования.* Москва, Школа «Языки русской культуры», 1998, с. 272–298.
- [2] Степанов Ю.С. *Имена, предикаты, предложения. (Семиологическая грамматика).* Москва, Наука, 1981, 359 с.
- [3] Нарушевич А.Г. *Категория одушевленности-неодушевленности в свете теории поля.* Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Таганрог, 1996, 24 с.
- [4] Клобуков Е. В. *Семантика надежных форм в современном русском литературном языке: Введение в методику позиционного анализа.* Москва, Изд-во Моск. ун-та, 1986, 117 с.
- [5] Всеволодова М.В. *Теория функционально-коммуникативного синтаксиса.* Москва, Изд-во Моск. ун-та, 2000, 501 с.