



Научно-исследовательский журнал «Вестник филологических наук / Philological Sciences Bulletin»

<https://vfn-journal.ru>

2025, Том 5, № 12 / 2025, Vol. 5, Iss. 12 <https://vfn-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

УДК 81.37

¹ Павлова И.Н.

¹ Оренбургский государственный университет

Сопоставительный анализ способов идиоматического выражения семантического ядра глагола «играть» / «to play» в русском и английском языках

Аннотация: в данной статье проводится сопоставительный анализ идиоматических выражений, представляющих семантическое ядро глаголов «играть» (рус.) и “to play” (англ.). Цель исследования – выявить универсальные и лингвоспецифические черты в способах концептуализации и категоризации сферы «игры» в двух лингвокультурах. На материале современных словарей и корпусов текстов демонстрируется, что, несмотря на общность базовых сем («активность», «недетерминированность», «условность»), русский и английский языки вырабатывают существенно различные идиоматические картины. Семантическое ядро русского глагола «играть» в идиоматике тяготеет к сферам судьбы, риска, эмоциональной неустойчивости и социальной манипуляции, в то время как ядро “to play” чаще ассоциируется со стратегическим поведением, соблюдением правил, публичной деятельностью и функциональным использованием. Анализ проводится в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы с привлечением методов компонентного и концептуального анализа. Результаты свидетельствуют о глубоких культурно-обусловленных различиях в восприятии игровой деятельности.

Ключевые слова: сопоставительная фразеология, семантическое ядро, идиоматика, лингвокультурология, когнитивная лингвистика, концепт «игра», ассоциация, коннотация

Для цитирования: Павлова И.Н. Сопоставительный анализ способов идиоматического выражения семантического ядра глагола «играть» / «to play» в русском и английском языках // Вестник филологических наук. 2025. Том 5. № 12. С. 119 – 123.

Поступила в редакцию: 05 ноября 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 20 ноября 2025 г.; Принята к публикации: 24 декабря 2025 г.

¹ Pavlova I.N.

¹ Orenburg state university

Comparative analysis of the ways of idiomatic expression of the semantic core of the verb "igrat'" / "to play" in the Russian and English languages

Abstract: this article provides a comparative analysis of idiomatic expressions representing the semantic core of the verbs "igrat'" (Russian) and "to play" (English). The aim of the study is to identify universal and linguistically specific features in the ways of conceptualizing and categorizing the sphere of "game" in the two linguistic cultures. Using modern dictionaries and text corpora, it is demonstrated that, despite the commonality of basic semes ("activity," "indeterminacy," "conventionality"), Russian and English languages develop significantly different idiomatic patterns. The semantic core of the Russian verb "igra'" (to play) in idioms gravitates toward the spheres of fate, risk, emotional instability, and social manipulation, while the core "to play" is more often associated with strategic behavior, rule-following, public activity, and functional use. The analysis is conducted within the framework of the cognitive-discursive paradigm, employing methods of componential and conceptual analysis. The results indicate profound cultural differences in the perception of gaming activities. This article examines both theo-

retical and practical aspects of linguistic expertise in humorous content. It analyzes the phenomenon of humor, its verbal characteristics, functions, and classifications. Special attention is directed towards the challenges arising from the identification of indicators of prohibited information within humorous texts, which are influenced by the subjectivity of comedic perception. Methodological approaches to the analysis of such texts are proposed, including the examination of creolized texts (internet memes) and oral discourse (stand-up comedy). The article is illustrated with examples and their linguistic analysis.

Keywords: comparative phraseology, semantic core, idiomatics, linguacultural studies, cognitive linguistics, concept of "game", association, connotation

For citation: Pavlova I.N. Comparative analysis of the ways of idiomatic expression of the semantic core of the verb "igrat" / "to play" in the Russian and English languages. Philological Sciences Bulletin. 2025. 5 (12). P. 119 – 123.

The article was submitted: November 05, 2025; Approved after reviewing: November 20, 2025; Accepted for publication: December 24, 2025.

Введение

Феномен игры, будучи одним из фундаментальных антропологических констант, находит свое отражение в языке, прежде всего, через систему глаголов с семантикой игры и их разветвленную идиоматику. Идиоматические выражения, будучи «квантами» языкового сознания, аккумулируют в себе культурный опыт и специфику национальной концептосферы [1, 2]. Сопоставительный анализ таких выражений позволяет выявить не только формальные расхождения, но и глубинные различия в способах категоризации действительности.

Глаголы «играть» и «to play» занимают центральное место в соответствующих языковых картинах мира. Их семантическое ядро, понимаемое как инвариантная совокупность дифференциальных сем, включает в себя такие компоненты, как: 1) наличие субъекта активности; 2) осуществление деятельности, не направленной напрямую на утилитарный результат; 3) наличие правил, явных или имплицитных; 4) элемент условности, «понарошности»; 5) вариативность исхода. Однако, как показывают данные идиоматики, это абстрактное ядро «обрастает» культурно-специфическими коннотациями и ассоциациями, которые и составляют предмет настоящего исследования [9].

Материалы и методы исследований

Исследование опирается на принципы когнитивной лингвистики (В.Н. Телия), в рамках которой идиомы рассматриваются не как произвольные сочетания, а как мотивированные языковые единицы, отражающие определенные когнитивные модели (фреймы, сценарии, концептуальные метафоры). В частности, продуктивным является подход к идиомам как к фразеологизированным воплощениям концептуальных метафор (например, «ЖИЗНЬ – ЭТО ИГРА», «ОБЩЕНИЕ – ЭТО ИГРА», «МАНИПУЛЯЦИЯ – ЭТО ИГРА»).

Методологическая основа включает:

1. Компонентный анализ для выделения инвариантных сем в структуре значений глаголов «играть» и «to play».
2. Концептуальный анализ для реконструкции культурных концептов, стоящих за идиоматикой.
3. Сопоставительный анализ для выявления зон конвергенции и дивергенции в двух языковых системах.
4. Корпусный анализ (на материале Национального корпуса русского языка и British National Corpus) для верификации частотности и типичных контекстов употребления идиом [10].

Материалом послужили данные современных фразеологических и толковых словарей русского и английского языков [3, 5].

Семантическое ядро глаголов «играть» и «to play»: общее и различное.

Проведенный компонентный анализ позволяет выделить следующие инвариантные семы для обоих глаголов:

- активность
- имплицитные/эксплицитные правила
- цель, не сводимая к утилитарной пользе
- условность (виртуальная реальность)
- вознаграждение (материальное или символическое)

Однако уже на уровне базовой лексики наблюдается расхождение в сочетаемости и, следовательно, в актуализации тех или иных аспектов ядра.

Русский глагол «играть» демонстрирует широту сочетаемости, простирающуюся от конкретных действий (играть в футбол, в карты) до абстрактных и переносных значений: играть на нервах (манипуляция), играть роль (симуляция), играть красками (изменчивость), играть с огнем (риск). Эта широта указывает на метафорическую продуктивность концепта «игра» в русском языковом сознании, его связь с областями непредсказуемости, импровизации и потенциальной опасности.

Английский глагол “to play” также обладает широкой семантикой, но с иным акцентом. Помимо прямых значений (play football, play the piano), он активно используется в контекстах, связанных со стратегией и функциональностью: play a role (выполнять функцию), play the market (действовать на бирже), play by the rules (действовать по правилам). Здесь на первый план выходит сема следования установленному порядку и достижения результата в рамках системы.

Результаты и обсуждения

Таким образом, можно сделать предварительный вывод: семантика русского «игры» тяготеет к экспрессивно-импровизационному полюсу, в то время как семантика английского “play” – к функционально-стратегическому.

Анализ идиоматических выражений: лингвокультурные доминанты

1. Игра и судьба / риск

В русской идиоматике ярко выражена связь игры с иррациональными силами, судьбой и высоким риском.

Играть с огнем – Engaging in extremely risky behavior. Метафора подчеркивает неконтролируемость и потенциально катастрофические последствия.

Играть в рулетку / в русскую рулетку – To play Russian roulette. Указывает на фаталистическое принятие случайности, игру со смертью.

Игра судьбы – A twist/quirk of fate. Судьба персонифицируется как игрок, а жизнь человека – как игровое поле, что отражает пассивную позицию человека перед лицом обстоятельств.

Ставка в игре (высокая ставка) – High stakes. Подчеркивает цену проигрыша.

В английском языке эта тема также присутствует, но часто лишена фаталистического оттенка и носит более расчетливый характер [6,7]:

To play with fire – калькирует русское выражение, но частотность ниже.

To play Russian roulette – заимствованная, экзотическая метафора.

The game of life – концептуализация жизни как игры, но часто с акцентом на стратегии и выигрыше.

To risk it all in one throw – рисковать всем (букв. «в одном броске»), здесь риск – осознанная тактика, а не фатальная данность.

Доминанта: Для русского сознания игра с судьбой – это встреча со стихией, где исход предопределен или случаен. Для английского – это один из видов рискованной деятельности, которую можно просчитать.

2. Игра и манипуляция / общение

Оба языка метафорически осмысливают межличностные отношения как игру.

Русский язык:

Играть на нервах – To play on someone's nerves. Уникальная идиома, указывающая на тонкую, разрушительную манипуляцию, вызывающую эмоциональное напряжение.

Играть в кошки-мышки – To play cat and mouse. Общая для обоих языков идиома, подчеркивающая отношения преследователя и жертвы.

Ведет свою игру – He is playing his own game. Указывает на скрытые, эгоистичные мотивы.

Играть чувствами – To play with someone's feelings. Акцент на эмоциональной сфере как объекте манипуляции.

Английский язык:

To play mind games – Манипулировать, используя психологические приемы. Концепт «mind games» высокопродуктивен и отражает интерес к психологическим аспектам манипуляции.

To play someone – В современном сленге: манипулировать, обманывать кого-либо. Глагол используется транзитивно, что указывает на объектное восприятие партнера по коммуникации.

To play hard to get – Притворяться недоступным. Стратегия в романтических отношениях, регламентированная социальными сценариями [4].

To play the victim – Играть роль жертвы. Критическая оценка симуляции определенного социального статуса.

Доминанта: Русская идиоматика в этой сфере делает акцент на эмоционально-деструктивном аспекте манипуляции (игра на нервах). Английская – на стратегическом и психологическом (mind games, to play someone).

3. Игра и социальная роль / публичность

Здесь наблюдается наиболее заметное расхождение.

Русский язык:

Играть роль – Иметь значение (о факторе), либо притворяться. В значении «притворяться» часто несет негативную оценку («играть роль праведника»).

Играть на публику – To play to the gallery. Выражение подразумевает неискренность, позерство, ориентацию на внешний эффект, а не на суть.

Это не игра – «Это серьезно». Противопоставление игры и настоящей, важной деятельности.

Английский язык:

To play a role/part – Играть роль. Нейтральное или позитивное значение, связанное с выполнением функции в системе (в театре, в команде, в процессе).

To play along – Подыгрывать, соглашаться с планом или обманом, часто тактически.

To play it cool – Демонстрировать спокойствие, следовать социально одобряемому сценарию поведения в стрессовой ситуации.

All the world's a stage (Shakespeare) – Устойчивая культурная метафора, легитимизирующая понятие социальной роли.

Доминанта: В русской лингвокультуре социальная «игра» (роль, публичность) часто оценивается негативно, как симуляция, противопоставленная «истинному» Я [8]. В английской культуре выполнение социальной роли (“to play a role”) воспринимается как естественный и функциональный аспект социального взаимодействия.

4. Игра и функциональность / использование

Эта зона практически отсутствует в русской идиоматике, но высокопродуктивна в английской.

Английский язык:

To play into someone's hands – Сыграть кому-то на руку. Тактическая ошибка, работающая на пользу противника.

To play for time – Тянуть время. Использование временного ресурса как тактики.

To play one's cards right – Умело использовать имеющиеся возможности. Чисто стратегическая метафора из карточной игры.

To play the system – Использовать правила системы в своих интересах, обходить их.

Отсутствие прямых эквивалентов для to play the system, to play for time в русском языке указывает на то, что концептуализация игры как инструмента для манипуляции системой не является доминирующей в русской языковой картине мира.

Выводы

Проведенный сопоставительный анализ идиоматических выражений, репрезентирующих семантику глаголов «играть» и “to play”, позволяет сделать следующие выводы.

1. Универсальным является само ядро концепта «игры», включающее семы активности, условности, правил и вариативности. Оба языка используют метафорические расширения этого концепта для осмысления таких сфер, как судьба, риск, манипуляция и социальное взаимодействие.

2. Лингвоспецифическим являются культурные доминанты, определяющие акценты в концептуализации.

В русской языковой картине мира идиоматика, производная от «игры», тяготеет к полюсам судьбы/риска и эмоциональной манипуляции. Игра осмысливается как стихийная, часто деструктивная сила, связанная с непредсказуемостью и азартом. Социальная роль («играние роли») часто получает негативную оценку как неискренность.

В английской языковой картине мира доминирует функционально-стратегический аспект. Игра метафоризируется как деятельность, подчиненная правилам, направленная на достижение результата, тактический расчет и эффективное использование ресурсов (включая саму систему правил). Социальная роль воспринимается как естественный и необходимый компонент публичного взаимодействия.

Таким образом, русский глагол «играть» в своей идиоматике раскрывается как экспрессивный концепт, связанный с внутренними состояниями и роковыми случайностями, в то время как английский “to play” предстает как прагматичный концепт, ориентированный на внешние стратегии и системное поведение. Данное исследование подтверждает тезис о том, что анализ фразеологии является ключом к реконструкции

глубинных структур национального сознания и культурных моделей, определяющих восприятие фундаментальных человеческих активностей.

Список источников

1. Апресян Ю.Д. Исследования по семантике и лексикографии. В 2х томах. Т. 1. Парадигматика. Москва: Языки Славянской культуры, 2009. 767 с.
2. Воркачѳв С.Г., Карасик В. И., Маслова В.И. Лингвокультурная концептология /отв. ред. М.В. Пименова. Изд. 1-е. Санкт-Петербург: Изд-во СПбГЭУ, 2025. 288 с.
3. Кузнецов С.А. Большой толковый словарь русского языка [более 130 тысяч лексических единиц]. The Commercial Press, 2020. 1481 с.
4. Кунин А.В. Курс фразеологии современного английского языка. М.: Издательство Феникс, 2005. 382 с.
5. Кунин А.В. Англо-русский фразеологический словарь / Издательство: Дрофа ООО, 2007. 944 с.
6. Langlotz A. Idiomatic Creativity: A cognitive-linguistic model of idiom-representation and idiom-variation in English. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006. 326 p.
7. Moon R. Fixed Expressions and Idioms in English: A Corpus-Based Approach. Oxford: Clarendon Press, 1998. 354 p.
8. Радби́ль Т.Б., Рацибу́рская Л.В. Активные процессы в русском языке новейшего периода: учебное пособие. Издательство Флинта, 2022, 232 с.
9. Радби́ль Т.Б. Когнитивистика. Издательство: Нижегородский госуниверситет, 2018. 375 с.
10. Савчук С.О., Архангельский Т.А., Бонч-Осмоловская А.А., Дони́на О.В., Кузнецова Ю.Н. Национальный корпус русского языка 2.0: новые возможности и перспективы развития // Вопросы языкознания, 2024. № 2. С. 7 – 34.
11. Телия В.Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. 288 с.

References

1. Апресян Yu.D. Studies in Semantics and Lexicography. In 2 volumes. Vol. 1. Paradigmatics. Moscow: Languages of Slavic Culture, 2009. 767 p.
2. Vorkachev S.G., Karasik V.I., Maslova V.I. Lingvocultural Conceptology. Ed. M.V. Pimenova. 1st ed. St. Petersburg: SPbGEU Publishing House, 2025. 288 p.
3. Kuznetsov S.A. Comprehensive Explanatory Dictionary of the Russian Language [over 130,000 lexical units]. The Commercial Press, 2020. 1481 p.
4. Kunin A.V. Course in Phraseology of Modern English. Moscow: Phoenix Publishing House, 2005. 382 p.
5. Kunin A.V. English-Russian Phraseological Dictionary. Publisher: Drofa ООО, 2007. 944 p.
6. Langlotz A. Idiomatic Creativity: A cognitive-linguistic model of idiom-representation and idiom-variation in English. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006. 326 p.
7. Moon R. Fixed Expressions and Idioms in English: A Corpus-Based Approach. Oxford: Clarendon Press, 1998. 354 p.
8. Radbil T.B., Ratsiburskaya L.V. Active Processes in the Russian Language of the Modern Period: Study Guide. Flint Publishing House, 2022, 232 p.
9. Radbil T.B. Cognitive Science. Publisher: Nizhny Novgorod State University, 2018. 375 p.
10. Savchuk S.O., Arkhangelsky T.A., Bonch-Osmolovskaya A.A., Donina O.V., Kuznetsova Yu.N. National Corpus of the Russian Language 2.0: New Possibilities and Development Prospects. Issues of Linguistics, 2024. No. 2. P. 7 – 34.
11. Telia V.N. Russian Phraseology. Semantic, Pragmatic, and Linguocultural Aspects. Moscow: School "Languages of Russian Culture", 1996. 288 p.

Информация об авторах

Павлова И.Н., старший преподаватель, Оренбургский государственный университет, Raptanova@rambler.ru