

## *ЯЗЫК. ПОЗНАНИЕ. КУЛЬТУРА*

**И.В. Зыкова**

### **ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ И ИХ НАЦИОНАЛЬНАЯ ОБУСЛОВЛЕННОСТЬ**

Статья посвящена анализу национальных составляющих фразеологических образов, участвующих в процессе фразеологической номинации одних и тех же явлений социокультурной жизни различных сообществ. В ходе исследования доказывается, что за каждым фразеологическим образом стоит национально-специфическое восприятие объектов действительности. Верифицируется и подтверждается положение о наличии глубинных культурных слоев фразеологической семантики, что определяет фразеологию как особый культурный код нации. Последнее указывает на весьма значимую роль фразеологии в процессах межкультурного взаимодействия.

*Ключевые слова:* фразеологический образ, фразеологическое значение, номинация, национальное мировоззрение, межкультурная коммуникация.

The article is dedicated to the analysis of national constituents of phraseological images underlying the process of phraseological nomination of the same phenomena of sociocultural life of different communities. The investigation proves the fact that any phraseological image is based on the national-specific perception of objects of reality. The claim that the cultural heritage is embedded in phraseological semantics is verified. Owing to this phraseology can be defined as a special cultural code of a nation. The latter points to the important role of phraseology in the process of intercultural communication.

*Key words:* phraseological image, phraseological meaning, nomination, national world-view, intercultural communication.

Значимость фразеологии как особой подсистемы языка определяется ее основной — кумулятивно-коммуникативной — функцией, т.е. накапливать многовековой опыт познания мира и передавать этот опыт не только сменяющимся поколениям одного лингвокультурного сообщества, но и представителям других культур,

---

*Зыкова Ирина Владимировна* — канд. филол. наук, доц. кафедры лингвистики и межкультурной коммуникации факультета иностранных языков и регионоведения МГУ имени М.В. Ломоносова; доц. кафедры лингвистического обеспечения туристической деятельности Института туризма и гостеприимства (филиал) ФГОУВПО «Российский государственный университет туризма и сервиса»; *тел.:* 8-910-459-38-33, *e-mail:* zyкова\_iv@mail.ru

существенно расширяя перспективы их восприятия и познания действительности. При этом, однако, фразеологизм, являясь микротекстом культуры (по В.Н. Телия), требует особого умения в его прочтении, при котором возможно достичь сокрытых за внешней формой знака глубинных культурных слоев фразеологической семантики и постичь особые, неповторимые национальные образы мира. Как справедливо отмечает В.Н. Телия, “история фразеологического состава языка — это не только история его формирования, но и история мировидения и миропонимания народа, поскольку отбор образов и их оязыковление — это результат культурной интерпретации самих фрагментов действительности с целью выразить отношение к ним — ценностное или эмоциональное значимое”<sup>1</sup>.

Специфику формирования фразеологических образов и их национальную обусловленность рассмотрим на примере четырех фразеологизмов разных языков, обозначающих одно и то же явление, а именно *обман*. Это русская фразеологическая единица (далее — ФЕ) *играть в жмурки*, немецкий фразеологизм *Blindekuh spielen*, английская идиома *to play (at) blindman's buff* и французское выражение *jouer à colin-maillard*.

Образные составляющие данных ФЕ восходят к одному и тому же социальному артефакту культуры, а именно к определенной разновидности игры, имеющей глубокие исторические корни и обладающей исторической значимостью во всех четырех лингвокультурных сообществах. Данная игра основана на взаимодействии двух сторон — тех, кто ловит, и тех, кого ловят. Сюжет игры сводится к наличию следующих обязательных условий: 1) игрок, который ловит других игроков, ограничен в сфере своего зрения, но, как правило, имеет преимущество в каком-либо из иных механизмов ориентации (тактильной, слуховой); 2) игроки, которых ловят, дают знать о своем местонахождении (либо голосом, либо толчком/касанием); 3) идентификация пойманного.

Деление игроков на слепого и зрячих является, по сути, разграничением двух миров — неизвестного, иного, потустороннего мира, находящегося за пределами земной жизни, и мира реально существующего, земного. Отождествление слепоты и смерти характерно для многих народов (в русском фольклоре — упыри, в американской литературе — зомби). С одной стороны, не видеть — признак слепоты, а значит, смерти, с другой стороны, не видеть означает “невидимость для живых потустороннего мира”. Таким образом, игра в слепого воспринимается как игра со смертью или нечистой силой как с серьезной опасностью. В связи с этим понятна игровая установка “зрячих” участников, а именно *обмануть*,

---

<sup>1</sup> Телия В.Н. Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М., 1996. С. 82.

*перехитрить* “слепого”. Они “идут на риск” — окриками или дотрагиваются до водящего, давая ему знать о себе, о своем присутствии и местонахождении, но главное для них при этом — избежать опасности быть пойманными и узанными. Отсутствие зрения у ведущего игрока, его “ослепление” также является по замыслу игры “проверкой” его сверхъестественных (как бы нечеловеческих) возможностей. Объясняется это тем, что психофизическая ущербность слепых компенсируется доступностью иного опыта, иного знания. Считается, что недостаток зрения возмещается развитием экстраординарных возможностей других внешних чувств (в частности слуха и осязания), т.е. таких возможностей, которые обычно недоступны зрячим. Данный факт также находит свое отражение в игре, ведь водящий должен не только хорошо ориентироваться в невидимом ему пространстве (по голосам участников или их толчкам), но и, поймав одного из участников, узнать его, назвав по имени. Из-за отсутствия зрения игрок пребывает в состоянии *неведения* и *незнания* того, что происходит вокруг. Но для того чтобы стать прежним собой, вернуться в мир зрячих, он должен не только поймать, но и *угадать* пойманного игрока. Мотив угадывания или гадания тесно связан с мотивом пророчества или предсказания. Называние точного имени пойманного игрока как бы предрешает его будущее (или судьбу) — он обращается в “слепого”, т.е. происходит инверсия ролевых альтернатив. Таким образом, та культурная нагрузка, которую несет на себе рассматриваемый социальный артефакт, заключается в обыгрывании и преодолении (за счет этого обыгрывания) посредством угадывания и обмана такого неизбежного для всего существующего состояния, как состояние смерти, и связанных с ней (т.е. со смертью) состояний опасности, неизвестности, страха. Таким образом, для всех четырех лингвокультурных сообществ характерно одинаковое восприятие игрового сюжета, раскрывающееся во фразеологическом содержании как *утаивание/сокрытие ситуации, отсутствие знания о происходящем, пребывание в неведении*. Но в чем же заключается различие восприятия, маркирующее фразеологический образ как национальный или национально обусловленный?

### **1. Играть в жмурки** (букв. “играть в слепого”)

Ключом к пониманию особенностей мировоззрения русскоговорящего общества, особенностей сложившейся системы традиционных верований русского народа является компонент *жмурки*. С помощью данного компонента не только определяется национальное своеобразие игры, но и раскрывается особое отношение русского народа к явлению, им именуемому. Следует отметить, что во многих диалектах русского языка компонент *жмурки* обознача-

ет умершего, покойника, мертвеца<sup>2</sup>. Отношение к умершим, к загробному миру было неоднозначным на всем протяжении русской истории и породило большое количество самых разнообразных интерпретаций и толкований такого явления, как смерть. Одна из таких интерпретаций и представлена в игре. В русском лингвокультурном сообществе игра в жмурки хранит целый комплекс древнейших представлений, раскрывающих особое отношение к человеческому бытию, характеризующемуся главным образом циклическостью, попеременным пребыванием человека в разных онтологических состояниях: жизнь сменяется смертью, смерть — жизнью и так до бесконечности. По мнению древних славян, человек “исчезал” на одном уровне и “вновь появлялся” уже на другом; он умирал и снова рождался. Таким образом, биологическая смерть не воспринимается как окончательная гибель, полное исчезновение человека. Подтверждением тому и русское слово *погост*, раскрывающее отношение к смерти как временному отсутствию, “уходу в гости” с непременным возвращением назад. Древние славяне верили в вечное возвращение Жизни. Однако это не исключает того факта, что таинственность и неизвестность загробного мира страшат людей. С одной стороны, страх — это естественная реакция на неизвестное, с другой стороны, он мешает адекватному пониманию действительности, он как бы сковывает восприятие, порождая разного рода фантазии, в частности о существовании странных и недобрых сущностей, населяющих потусторонний мир, и о коварстве его главного правителя — Смерти. Умерший и еще не погребенный человек воспринимается как посредник между миром Жизни и миром Смерти, является как бы свидетельством временного отсутствия границы между этими мирами. В таком качестве он представляет в глазах русского человека серьезную опасность, поскольку, воспользовавшись такой ситуацией — своим присутствием на земле, — Смерть может забрать к себе, в свой мир, любого, кто окажется рядом. Эти архаичные представления определяют *национальную доминанту русского варианта игры*.

В контексте русской версии игры “слепой” игрок, т.е. водящий, напрямую не отождествляется со Смертью, а условно является ее потенциальной жертвой. Единственная возможность спастись — обмануть Смерть, найдя себе “замену”. Этим и обусловлена главная ролевая функция водящего — поиск и поимка другого участника игры, с помощью которого и осуществляется подлог, подмена “жертвы”. Пойманный игрок “спасает” водящего, однако сам попадает в ловушку. Поэтому в русской версии игры главный акцент делается на постоянную подмену “жертвы”, которая в образе рус-

---

<sup>2</sup> См.: *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. Т. 1. М., 1994; *Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка. Т. 2. М., 1986.

ской ФЕ осмысливается как сокрытие, утаивание истинного положения дел, фальсификация фактов, формирование ложного, искаженного впечатления или мнения о происходящем. Следовательно, *играть в жмурки* в русском лингвокультурном сообществе — это создавать неверное, ошибочное суждение о том, что реально имеет место быть, умышленно/нарочно запутывать, намеренно заменять подлинную информацию сфабрикованными данными или неточными, неверными сведениями.

## 2. *Blindekuh spielen* (букв. “играть в слепую корову”)

Особенностью рассматриваемой игры в немецком лингвокультурном сообществе является то, что водящий игрок не только лишается зрения с помощью надеваемой ему на глаза повязки, но и именуется коровой. Знаковый характер слепоты усиливается условным переходом игрока в иную ипостась, условным приобретением им облика животного. Благодаря этому лейтмотивом игры в немецком лингвокультурном сообществе становится оборотничество. Оборотничество — это “магическая перемена облика”, временное превращение с последующим возвратом к первоначальному (подлинному) виду<sup>3</sup>. *Мотив оборотничества* является *национальной доминантой немецкого варианта игры*.

В версии игры немецкого лингвокультурного сообщества усматриваются пережитки тотемических и анимистических воззрений, архаичных представлений о животных как об объектах культа и почитания, так и о существах, внушающих страх и предвещающих опасность. Условно-временное обращение водящего в корову укрепляет его позицию как инаковой сущности, усиливает его отнесенность к потустороннему миру. Особой способностью к оборотничеству, по народным поверьям, отличаются шаманы, колдуны, ведьмы, разные демонические существа и бестиарии. В связи с этим оборотни относятся к числу представителей злой потусторонней силы, находящейся в постоянном поиске новой человеческой жертвы, благодаря которой усиливаются их магические возможности и свойства. Одним из способов стать оборотнем — это быть им укушенным. В игре “быть укушенным” означает “быть пойманым”. Именно этот факт во многих случаях сигнализирует о смене игровых ролей, т.е. водящий как бы приобретает свой первоначальный вид — становится опять человеком, а пойманный им участник игры, напротив, становится “оборотнем”. Мотив оборотничества является центральным и в содержании немецкой ФЕ. Именно он представляет собой тот национальный элемент образа, который отличает немецкую ФЕ от соотносимых с ней фразеоло-

<sup>3</sup> См.: Неклюдов С.Ю. Оборотничество // Мифы народов мира. Т. 2. М., 2000. С. 234—235.

гизмов других языков. Во фразеологическом содержании *оборотничество* в целом раскрывается как противопоставление истинного ложному, сокрытие подлинной сути под ложной формой. Немаловажным для формирования фразеологического образа является и тот факт, что обычно оборотни имеют вид таких животных, как волк, лиса, медведь и т.д., т.е. животных, которые отличаются определенными качествами, например силой, ловкостью, жестокостью, свирепостью, хитростью. Чем же обусловлен выбор коровы в качестве представителя оборотней в немецкой культуре? С одной стороны, причиной такого выбора может являться тот факт, что у коров от природы довольно слабое зрение. И здесь аналогия со “слепым” игроком. С другой стороны, корова, как известно, — это безобидное домашнее животное, не имеющее никакого отношения к образу злого коварного существа. Такая контаминация противоположных представлений об оборотне и о корове приводит в игре к иронично-шутливому обыгрыванию довольно серьезной социально-исторической темы смерти и связанными с ней верованиями о переселении душ, о воплощении души человека в животном (растении, предмете). Во фразеологизме же как микротексте культуры эта антиномия представлений преобразуется в формат “лжеоборотничества”, в рамках которого акцент делается на таком восприятии происходящего, в основе которого лежит не прозорливое предвидение ситуации, а, напротив, необоснованная доверчивость, наивное неведение, слепая вера, беспочвенное полагание на неизвестность, которые в значительной степени облегчают утаивание реального положения дел, введение в заблуждение. Отношение к человеку, оказавшемуся в такой ситуации (т.е. как бы в роли “слепой коровы”), как правило, едко-ироничное. Он обманут, потому что сам это позволяет; он ничего “не видит” и ничего “не замечает” главным образом потому, что неспособен на это. Таким образом, *Blindekuh spielen* в немецком лингвокультурном сообществе — это неадекватно воспринимать реальную ситуацию, истинное положение дел, быть неспособным здраво мыслить и оценивать происходящее, заблуждаться.

### 3. *To play (at) blindman's buff* (букв. “играть в толкание слепого”)

В английской версии игры особое внимание уделяется акту толкания “слепого” игрока, что и фиксируется в самом ее названии — *blind man's buff*. Репрезентируя иное, слепота одновременно искушает и страшит. Искушение познать иное, войти в контакт с потусторонним, запредельным, неизведанным, необычным, странным, не принадлежащим сфере собственного повседневного опыта, приобретает символичный характер в акте толкания. Чем опаснее сама возможность соприкосновения с инаковым, тем больше оно прель-

щает и влечет к себе. *Тактильное взаимодействие* между участниками игры, условно представляющими разные реальности или онтологические (бытийные) сферы, является *национальной доминантой английского варианта игры*.

В английском лингвокультурном сообществе толканию в контексте данной игры приписываются особые функции. С одной стороны, это своего рода защита от потустороннего мира. Согласно древнему английскому поверью, для того чтобы избавиться от страха перед смертью, перед опасностью и неизвестностью загробного мира, надо прикоснуться к покойнику как к объекту, олицетворяющему смерть. С другой стороны, акт толкания осмысливается как вызов смерти или своей судьбе. Английское слово *buff* образовано путем обратной деривации от глагола *buffet*, обозначающего “strike repeatedly and violently” (“бить многократно и жесточно”). *Buff* — это не легкое касание, а довольно резкий и сильный удар. Его цель — не только оттолкнуть (как бы отпугнуть) водящего игрока, представляющего собой потустороннюю, злую, нечистую силу или смерть, но и проявить свою смелость и бесстрашие перед мнимым противником, выразить свое к нему недоброе отношение. Интерес представляет и тот факт, что глагол *buffet* употребляется обычно с существительными, обозначающими явления природы, — ветер, дождь, волны, море и т.п. Характерное для природных сил и нехарактерное для человека действие в рамках игры символически осмысливается как некое дополнительное препятствие, мешающее адекватному восприятию происходящего. Водящий игрок сбив с толку вдвойне. Перед ним стоит непростая задача — не только идентифицировать толкающего, но и понять, с кем или с чем вообще он имеет дело. Именно эти моменты в игре определяют национальную специфику образа английской идиомы. Толкание как активное действие по отношению к главному участнику игры формирует представление о постоянно поступающей к нему извне информации. Однако поступают сведения не прямо и открыто, а косвенно и завуалированно. Водящему известен “источник” информации (т.е. лицо, ее передающее), что и допускает потенциальную ложность или искаженность этой информации. В связи с этим толкание в идиоме как микротексте интерпретируется как попытка дезориентировать, обмануть, поставить в тупик, привести в замешательство и запутать. Таким образом, *играть в толкание слепого* — это “передавать заведомо ложные сведения”, т.е. сведения, скрывающие то, что происходит на самом деле, истинное положение дел. Следует также отметить, что во фразеологическом значении слепота осмысливается как неумение понимать что-либо, неспособность судить о совершающемся объективно и правильно. Поэтому проверка способности “прозреть тол-

канием”, т.е. увидеть действительность или происходящее в истинном свете, во фразеологическом образе представляется как заведомо неуспешная, заранее обреченная на провал в связи с главной и естественной причиной — отсутствием зрения.

#### **4. *Jouer à colin-maillard*** (букв. “играть в Колин-мелларда”)

*Национальная доминанта игры* во французском лингвокультурном сообществе определяется не только своим несколько отличным от других народов пониманием общей темы, но и непосредственной связью игры с *конкретным историческим фактом*. В свое время во Франции имя Колин-мелларда, одного французского средневекового лорда, было широко известно<sup>4</sup>. Колин-меллард прославился тем, что, потеряв в сражении зрение, продолжал отчаянно наносить своим мечом удары направо и налево, убивая без разбору всех, кто попадался ему под руку. От его меча пали как противники, так и свои. Поэтому ослепший Колин-меллард явился для французского лингвокультурного сообщества живым воплощением смерти. Необходимо отметить, что в современном контексте французского варианта игры сохранилось и дошло до наших дней характерное для средневекового периода в целом олицетворение смерти. Наиболее распространенным является образ смерти в виде слепого человека (как мужчины, так и женщины/старухи) или скелета в черных или белых одеждах, часто с серпом/косой в руках. Колин-меллард и смерть отождествляются, представляют собой одну и ту же злую, опасную, беспощадную силу. Они безжалостны и неразборчивы. Следует отметить, что в эпоху Средневековья смерть воспринимается не только как финальный момент земного существования и перехода в загробный мир, но и главным образом как расплата за прожитую жизнь, за совершенные грехи. Однако, по представлениям средневекового человека, смерть, ища свои жертвы вслепую, часто ошибается, несправедливо отбирая жизнь у тех, кто по делам и поступкам своим этого не заслуживает. Именно такое понимание смерти, т.е. смерти как спонтанной и часто несправедливой случайности, не только отражается в игре, но и находит свое решение, сформулированное уже в качестве игровой проблемы. От участников игры требуется значительная ловкость и сноровка, быстрота, а самое главное, изворотливость, чтобы избежать столкновения с водящим игроком, не быть им пойманными. В игре дается установка на обман как на единственную возможность запутать, перехитрить смерть в лице Колин-мелларда (водящего игрока), суметь от нее увернуться. В игре предлагаются свои средства “борьбы” со смертью. Ей можно оказать “сопротивление” путем “усиления ее слепоты”, т.е. путем усугубления ее и без

<sup>4</sup> Encyclopedia Britanica. 2006. Ultimate Reference Suite.

того ошибочного восприятия происходящего. Таким образом, во французском языке *jouer à colin-maillard* — это одновременно и ошибочное представление о действительном положении дел, неправильное восприятие какой-либо ситуации (в силу “отсутствия зрения”), и намеренное введение в заблуждение, формирование неверного впечатления о происходящем. В связи с этим мы можем говорить о том, что в значении французского фразеологизма обман как отсутствие правдивой информации о текущей ситуации или случившемся имеет двойную актуализацию и характеризуется как пассивным пребыванием в неведении, невозможностью контролировать происходящее, так и активным, целенаправленным формированием ложного мнения, неправильного суждения о реальном положении дел.

Подытоживая результаты, полученные в ходе исследования образных оснований русской, немецкой, английской и французской ФЕ, следует отметить, что один и тот же факт действительности “видится” и переживается разными народами по-своему. Одно и то же явление вызывает не одно и не одинаковое впечатление, а многие и разнообразные впечатления. Для одного народа “отсутствие знания о происходящем” связано с умышленной подменой информации, для другого — с неспособностью адекватно судить, для третьего — с целенаправленным поступлением ложных фактов, для четвертого — как с неразборчивым отношением к происходящему, так и с активным созданием ложного впечатления. Все это своеобразие в восприятии одного и того же явления/факта действительности отражается в образах фразеологизмов языков, раскрывая их культурно-национальную специфику, выявляя их национально обусловленную природу и представляя фразеологизмы в качестве наиболее “культуроносных единиц языка в действии” (по В.Н. Теля).

### **Список литературы**

- Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. Т. 1. М., 1994.
- Неклюдов С.Ю.* Оборотничество // Мифы народов мира. Т. 2. М., 2000.
- Теля В.Н.* Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М., 1996.
- Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка. Т. 2. М., 1986.
- Encyclopedia Britanica. 2006. Ultimate Reference Suite.