

ПЕТРИНА ВАЛЕНТИНА СЕРГЕЕВНА

**ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ СЛОВ JOUER – JEU/
ИГРАТЬ – ИГРА И ИХ ДЕРИВАТОВ ВО ФРАНЦУЗСКОМ И РУССКОМ
ЯЗЫКАХ**

специальность 10.02.05 — романские языки
10.02.20 — сравнительно-историческое,
типологическое и сопоставительное языкознание

Автореферат
диссертации на соискание учёной степени
кандидата филологических наук

Работа выполнена на кафедре французского языкознания филологического факультета Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

Научный руководитель: доктор филологических наук доцент
Пастернак Елена Леонидовна

Официальные оппоненты: **Голованивская Мария Константиновна,**
доктор филологических наук профессор
кафедры региональных исследований
факультета иностранных языков и
регионоведения Московского
государственного университета
имени М.В. Ломоносова

Мурадова Лариса Андреевна,
кандидат филологических наук профессор,
заведующая кафедрой грамматики
французского языка Московского
Педагогического Государственного
Университета

Ведущая организация: Смоленский государственный университет

Защита диссертации состоится «14» марта 2013 г. в 14:30 на заседании диссертационного совета Д. 501.001.80 при Московском государственном университете имени М. В. Ломоносова по адресу: 119991, Москва, ГСП-1, Ленинские горы, МГУ, д.1, стр.51, 1-й учебный корпус, филологический факультет.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

Автореферат разослан «31» января 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
профессор

Т.А. Комова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемое диссертационное исследование посвящено изучению фразеологического потенциала слов JOUER - JEU/ ИГРАТЬ - ИГРА и их дериватов, который понимается как изменяющаяся во времени способность слов выступать компонентом устойчивых образований (фразеологизмов). Особый интерес отечественной лингвистики к различным способностям слов того или иного языка выступать в качестве компонентов фразеологизма проявился в 1960-е гг. (Я.И. Рецкер, В.Г. Гак). Позже это явление начинает изучаться в сопоставительном аспекте, вводится понятие *фразеологическая активность* слова, исследуется ее зависимость от различных факторов (соотношение импликационала и интенционала слова, количество значений слова, частотность и др.) (Н.Н. Кириллова, Г.Г. Соколова, Н.Ф. Алефиренко, Н.Н. Семенов, А.Н. Баранов, Д.О. Добровольский и др.). Изначально фразеологическая активность рассматривается в синхронном аспекте, позже ученые обращают внимание на возможность ее изменения во времени в силу динамического характера фразеологии (Н.Е. Каика). Для описания изменяющейся способности слова выступать компонентом фразеологизмов — с точки зрения семантического потенциала, заложенного в слове, — мы предлагаем использовать понятие *фразеологический потенциал*.

Научная новизна настоящей работы заключается в разработке понятия *фразеологический потенциал слова* с позиций сочетания синхронного и диахронного подходов и в последующем изучении данного потенциала посредством применения предлагаемой нами *четырёхэтапной методики*.

Актуальность исследования обусловлена интересом современных зарубежных и российских лингвистов (Ж. Клебер, Б. Потье, А. Вежбицкая, Н.И. Толстой и др.) к многоаспектному изучению семантики слова с позиций сочетания синхронного, диахронного, лингвокультурологического и когнитивного подходов. Современных лингвистов интересует потенциал слова (Ж. Пикош, Г.И. Кустова, О.А. Махнева, Н.В. Пономарева, А.А.

Поликарпов и др.), проявляющийся в эволюции семантики слова, в его полисемии и словообразовательных возможностях, а также в способности слова входить в состав фразеологизмов.

В качестве **объекта** диссертационного исследования были выбраны лексемы JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и их дериваты ввиду очевидной существенности игровой деятельности для человека и постоянного развития ее видов, а также в связи с богатым семантическим и, соответственно, фразеологическим потенциалом данных слов.

Предметом исследования является фразеологический потенциал слов JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА на протяжении длительного периода развития французского и русского языков (для французского языка — IX–XXI вв., для русского языка — XI–XXI вв. в соответствии с имеющимися в нашем распоряжении лексикографическими источниками¹).

Целью работы является анализ фразеологического потенциала лексем JOUER - JEU/ ИГРАТЬ - ИГРА и их дериватов и выявление общих и специфических для каждого языка тенденций его развития. Указанная цель определила постановку следующих **задач**:

1) составить корпус фразеологизмов², содержащих в качестве компонентов JOUER - JEU/ ИГРАТЬ - ИГРА и их дериваты на заданном временном отрезке (IX–XXI вв. для французского языка, XI–XXI вв. для русского языка);

2) определить содержание понятия ИГРА посредством анализа и осмысления посвященных данному понятию теоретических исследований;

¹ **Французские исторические словари:** Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IXe au XVe siècle, en 10 t. T. 4 / F. Godefroy. P.: F. Vieweg, 1881-1902. Dictionnaire historique de l'ancien langage françois, ou Glossaire de la langue françoise depuis son origine jusqu'au siècle de Louis XIV en 10 t. Tome 7 / La Curne de Sainte-Palaye. P.: H. Champion, 1875-1882. Dictionnaire du moyen français. La Renaissance / A.J. Greimas, T.M. Keane. P.: Larousse, 1992. Dictionnaire du français classique, XVII s. / J. Dubois etc. P.: Larousse, 1992 и др.

Русские исторические словари: Словарь древнерусского языка XI-XIV вв. в 10-и тт. Том 3 / под ред. Р.И. Аванесова. М.: Русский язык, 1990. Словарь русского языка XI-XVII вв. Выпуск 6 / под ред. С.Г. Бархударова. М.: Наука, 1979. Словарь русского языка XVIII в. Выпуск 8 / под ред. А.С. Сорокина. СПб.: Наука, 1995 и др.

² Все фразеологизмы в работе представлены с указанием их значения и сопровождаются ссылками на соответствующие словари, где они фигурируют.

3) основываясь на определениях современных толковых словарей, описать и сопоставить семантическую структуру французских и русских лексем;

4) используя данные этимологических, исторических, диалектных, жаргонных, фразеологических словарей и данные родственных языков, реконструировать эволюцию семантики JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА;

5) определить основные направления развития фразеологического потенциала указанных слов, основываясь на полученных результатах истории эволюции лексем;

6) описать фразеологизмы, входящие в каждое из направлений развития фразеологического потенциала;

7) выявить для каждого направления основные фразеологические модели, по которым построены французские и русские фразеологизмы, и проанализировать их в сопоставительном аспекте.

Материалом для анализа послужили 373 французских и 214 русских фразеологических единиц (ФЕ), входящих во фразеологические парадигмы слов JOUER - JEU/ ИГРАТЬ - ИГРА и их дериватов. В корпус исследования вошли как единицы, отражающие современную академическую норму, так и устаревшие фразеологизмы, термины, жаргонизмы и диалектизмы. Синтетический подход при составлении материала исследования позволил с высокой степенью точности учесть все линии развития фразеологического потенциала исследуемых лексем. Подборка контекстов употребления (цитаты из художественных произведений, газетных и словарных статей, Интернет-ресурсов³) была осуществлена таким образом, чтобы проиллюстрировать особенности употребления ФЕ.

Методологической базой исследования послужили научные концепции ведущих французских лингвистов, посвятивших свои труды изучению фразеологии: Ш. Балли, К. Дюнтон, М.И. Гонсалес Рей, М.

³ Подборка контекстов употребления русских фразеологизмов проводилась с помощью Национального корпуса русского языка <http://www.ruscorpora.ru/>. Подборка же французских цитат в связи с отсутствием единого общедоступного языкового корпуса проводилась с помощью поисковой системы Google.

Гросса, Г. Гросса, П. Гиро, Ж. Клебера, Б. Ламирау, С. Межри, Ж. Пети, М. Ра, А. Рея, Ш. Шапира, И. Тамба и др. А также труды ведущих отечественных лингвистов в области фразеологии: Н. Ф. Алефиренко, А.Н. Баранова, В.В. Виноградова, В. Г. Гака, Д.О. Добровольского, В.П. Жукова, Н.Н. Кирилловой, С.М. Кравцова, А.Н. Кунина, В.М. Мокиенко, Л.А. Мурадовой, А.Г. Назаряна, В.М. Савицкого, Г.Г. Соколовой, Ю.П. Солодуба, В.Н. Телии, Н.М. Шанского и др.

Для анализа языкового материала в работе использовались следующие **методы**: метод лингвистического описания, включающий приемы обобщения, систематизации и классификации языкового материала, метод сплошной выборки ФЕ по словарям, метод этимологического анализа, позволяющий определять происхождение ФЕ, статистический метод, сопоставительный метод для выявления межъязыковых фразеологических соответствий в исследуемых языках. Кроме того, как было указано выше, для анализа фразеологического потенциала лексем JOUER - JEU/ ИГРАТЬ - ИГРА применялась разработанная нами четырехэтапная методика.

Теоретическая значимость работы заключается в углубленной разработке теории фразеологии и таких ее аспектов, как фразеологическая активность слов разных языков и моделированность фразеологизмов. Проведенное исследование также дополняет труды, посвященные сопоставительной фразеологии французского и русского языков.

Практическая значимость определяется возможностью применения разработанной методики изучения фразеологического потенциала для исследования других слов, именующих понятия, представляющие культурную и историческую ценность. Накопленный практический материал может быть использован при разработке словарных статей толковых и фразеологических словарей. Полученные данные могут служить иллюстративным материалом для теоретических курсов и семинаров по лексикологии и фразеологии, а также на практических занятиях по французскому и русскому языкам.

Апробация работы. Основные положения и результаты исследования обсуждались на XVIII Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых МГУ «Ломоносов» 2011 г., на VI Международной научной конференции «Романские языки и культуры: от античности до современности» 2011 г., на Международной научной конференции «Дни франко-российских исследований» 2012 г., на заседаниях кафедры французского языкознания филологического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова в 2009-2012 гг.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Исследование фразеологического потенциала слова предполагает сочетание синхронного и диахронного подходов, что соответствует современной лингвистической тенденции в изучении семантики слов. Фразеологический потенциал характеризуется следующими свойствами: изменчивостью, экстра- и интралингвистической обусловленностью.

2. Для изучения фразеологического потенциала слова необходимо применение разработанной четырехэтапной методики: 1) составление корпуса фразеологизмов с данной лексемой в качестве компонента; 2) анализ стоящего за словом понятия, изучение эволюции семантики слова на протяжении длительного периода посредством обращения к толковым, фразеологическим, этимологическим и историческим словарям, диалектному материалу, жаргонам, данным родственных языков; 3) определение основных направлений развития фразеологического потенциала в соответствии с выявленными особенностями семантики исследуемой лексики; 4) анализ входящих в каждое направление ФЕ и выявление, если это возможно, фразеологических моделей в целях систематического описания материала.

3. Лексемы JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и их дериваты обладают высоким фразеологическим потенциалом в исследуемых языках, причем наши данные позволяют утверждать, что во французском языке указанные слова чаще используются в качестве строительного материала для фразеобразования (63,5% ФЕ приходится на французский язык). Несмотря на

наличие количественного различия в развитии фразеологического потенциала исследуемых лексем в сопоставляемых языках, их качественное развитие обнаруживает определенное сходство. Следует отметить пять основных направлений развития фразеологического потенциала данных слов: «игра - развлечение», «азартные игры», «игра как исполнение роли», «игра на музыкальном инструменте», «игра как движение», — которые различаются по количеству относящихся к ним фразеологизмов, что говорит о степени важности каждого из направлений для эволюции фразеологического потенциала.

4. Анализ эмпирического материала позволил установить восемь французских и шесть русских фразеологических моделей, пять из которых являются общими для сопоставляемых языков. Выделенные модели представляют собой структурно-семантические схемы построения фразеологизмов и характеризуются различной употребительностью (общим количеством построенных по ним ФЕ) и активностью на разных этапах развития языка. К активным на современном этапе развития французского и русского языков относятся восемь моделей, две из которых мы считаем порождающими, поскольку по ним возможно образование авторских словосочетаний.

Структура работы, а также ее объем определяются поставленными задачами. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии, списка сокращений и двух приложений: Приложение А (таблицы), Приложение Б (постраничный указатель всех ФЕ, представленных в алфавитном порядке).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается выбор темы исследования, определяются предмет и объект, цели и задачи исследования, раскрываются актуальность, научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, формулируются основные положения, выносимые на защиту, перечисляются

формы апробации результатов исследования, а также кратко описывается структура работы.

В **Главе I** «Фразеология и фразеологическая единица» описывается история фразеологической науки во Франции и России и освещаются основные положения теории фразеологии как особого раздела науки о языке применительно к целям и задачам предлагаемого исследования. Если истоки фразеологической науки следует относить к началу XX века (ее основы на французском материале заложены Ш. Балли в 1905-1909 гг.⁴), то ее активное развитие во французской и русской лингвистике приходится на вторую половину XX века, когда резко возрастает количество работ, посвященных изучению различных аспектов теории фразеологии. Исходя из широкого понимания фразеологии, мы трактуем фразеологизм как устойчивую раздельнооформленную единицу языка, характеризующуюся семантическим преобразованием хотя бы одного из компонентов и, соответственно, рассматриваем в работе как номинативные, так и коммуникативные ФЕ. Такое понимание обусловлено особенностями французского языка, в котором многие сходные по компонентному составу ФЕ могут быть представлены в форме словосочетания и предложения, что делает исключение последних из рассмотрения искусственным:

Ср. пары ФЕ, которые в словарях фигурируют как самостоятельные единицы, поскольку имеют различные синтаксические функции и значения:

«*Le tour est joué*» — дело удалось, уловка удалась/ «*jouer un tour à qn*» — сыграть злую шутку с кем-л.;

«*Vous avez beau jeu!*» — хорошо вам!/ «*donner (offrir, faire, prêter) beau jeu à qn*» — дать преимущество, предоставить удобный случай кому-л.;

«*C'est un jeu joué*» — это дело конченое/ «*jeu joué*» — сговор двух игроков против третьего.

Поскольку наше исследование проводится на базе двух языков, помимо ключевых понятий фразеологии (свойства фразеологизма, природа компонентов ФЕ, аспекты и свойства фразеологического значения,

⁴ Балли Ш. Французская стилистика. М.: Изд-во иностранной литературы, 1961. – С. 89-107.

фразеологическая активность слова) в первой теоретической главе внимание уделяется сопоставительному аспекту изучения фразеологии. На основе трех критериев (сходство содержания/ внешней формы/ образности) в работе рассматриваются четыре группы межъязыковых фразеологических соответствий: 1) межъязыковые фразеологические эквиваленты (фразеологизмы разных языков, совпадающие по форме, образности и содержанию); 2) межъязыковые фразеологические варианты (фразеологизмы, совпадающие в плане содержания и образности и незначительно различающиеся в плане выражения); 3) межъязыковые фразеологические синонимы двух типов (3.1. ФЕ с одинаковым значением, различной образностью, план выражения которых различается одним или несколькими знаменательными компонентами; 3.2. ФЕ с одинаковым значением, различной образностью, внешняя форма которых полностью различна), 4) разноязычные фразеологизмы со сходным планом выражения, но разными значениями и образностью.

Особое внимание в первой главе уделяется процессу создания фразеологизмов — фразообразованию и фразеологическим моделям. Вслед за В.М. Савицким и Ю.П. Солодубом, мы признаем моделированность фразеологизмов, т.е. считаем, что фразеологизмы образуются по определенным структурно-семантическим моделям⁵. В отличие от моделей свободных словосочетаний, фразеологические модели представляют собой нестрогие алгоритмы, частично регламентирующие процесс фразообразования, и характеризуются низкой продуктивностью.

В Главе II «Теоретические предпосылки исследования фразеологического потенциала слов JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и их дериватов» приводится описание понятия ИГРА, а также анализируется эволюция семантики исследуемых лексем. В п. 1 «ИГРА как объект научного

⁵Солодуб Ю.П. Русская фразеология как объект сопоставительного структурно-типологического исследования (на материале фразеологизмов со значением качественной оценки лица): диссертация... доктора филол. наук. М., 1985.

Савицкий В.М. Проблема моделирования во фразеологической системе языка (на материале английских глагольных фразеологических единиц): диссертация ... доктора филол. наук. Самара, 1996.

исследования» кратко описываются теории игры, разработанные учеными со времен Античности до современности (Платон, Аристотель, Ф. Рабле, И. Кант, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Гросс, К. Бюлер, Ж. Пиаже, З. Фрейд и др.), при этом отдельно рассматриваются концепции абсолютизации культурного значения игры (Й. Хейзинга, Е. Финк, Г. Гадамер).

В п. 2 «Границы понятия ИГРА» рассматриваются взгляды исследователей на проблему выделения ограниченного набора признаков для описания понятия ИГРА (Э. Бенвенист, Р. Кайуа, Н.Д. Арутюнова, А. Вежбицкая и др.). ИГРА представляет собой яркий пример размытого понятия, в котором сходства при переходе от одного действия, называемого игрой, к другому то появляются, то снова исчезают. Понятия такого рода могут быть описаны посредством теории фамильного сходства Л. Витгенштейна, теории прототипов Э. Рош (и ее расширенной версии Ж. Клебера) или теории Ж. Пикош о потенциальном означающем⁶.

Для раскрытия внутренней структуры слов JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и выявления логических связей между значениями в п. 3 «Полисемия слов JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА» предпринимается попытка восстановить историю семантического развития искомым слов с опорой на данные этимологических, исторических, диалектных, фразеологических и жаргонных словарей, а также данные родственных языков. Исследуемые французские и русские лексемы различаются по происхождению. Слова JOUER - JEU происходят от латинского *jocus* (шутка, развлечение, забава)⁷, которое, в свою очередь, восходит к индоевропейскому корню *jek* (говорить). Постепенно *jocus* вытеснило латинское *ludus*, обозначавшее игру в самых разных формах (спортивная игра, развлечение, забава, состязание, зрелище, сценическое произведение), переняв все его значения, что и способствовало в

⁶ Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16: Лингвистическая парадигма. М.: Прогресс, 1985. – С. 108-115.

Kleiber G. La sémantique du prototype. Catégories et sens lexical. P.: PUF, 1990.

Picoche J. Structures sémantiques du lexique français. P.: Éditions F. Nathan, 1986.

⁷ Dictionnaire étymologique du français / par J. Picoche. P.: Dictionnaire le Robert, 1991. – P. 367.

Dictionnaire hystorique de la langue française, en 3 t. Tome 2 / sous la dir. de A. Rey. P.: Dictionnaires Le Robert, 2000. – P. 1924.

дальнейшем развитии широкой полисемии у слов JOUER и JEU. Этимология слова ИГРАТЬ представлена в словарях тремя версиями: 1) *играть* восходит к древнеиндоевропейскому корню **aig* — колебаться, двигаться; 2) к праславянскому **jьgra, *jьgrati*, которое родственно лит. *áikštytis* "капризничать, шалить", латыш. *áikstītiês* "кричать, шуметь"; 3) к индоевропейскому корню **eig, ieg, ig* — совершать обряд почитания божества, выполнять обрядовые действия⁸. Таким образом, в семантической структуре русских слов изначально отмечается существование трех глубинных компонентов: ритуальные песни и пляски, громкое звукопроизводство, движение.

Лексемы JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА получили разное развитие в сопоставляемых языках, что повлияло на эволюцию их значений. Так, в семантической структуре французских слов важное место занимают азарт и риск, что привело к возникновению разветвленной системы связанных с данной семантикой значений. Ср. *jeu* — 1) азартная игра; 2) ставка в азартной игре; 3) расклад карт в игре; 4) колода карт. В то время как русские словари у слова *игра* из указанных значений фиксируют только 1-е (3-е и 4-е сопровождаются пометой *устар.* и являются семантическими заимствованиями из французского).

Несмотря на различия в происхождении и историческом развитии рассматриваемых лексем, результат многовековой эволюции их семантики оказался во многом схож. Ввиду общих экстралингвистических условий, сходства механизмов мышления, а также интенсивных межкультурных контактов в XVIII-XIX вв. слова JOUER/ ИГРАТЬ и JEU/ ИГРА в настоящее время обладают в целом сходными семантическими структурами, в которых представлена семантика развлечения, семантика состязания, семантика звукового ряда, семантика зрелищного ряда и семантика движения (см.

⁸Фасмер М. Этимологический словарь русского языка, в 4-х тт. / под ред. Б. А. Ларина. М.: Прогресс, 1986.
Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка, в 2-х тт. М.: Русский язык, 1999.
Этимологический словарь современного русского языка, в 2-х тт. / сост. А.К. Шапошников. М.: Флинта: Наука, 2010.

исследования на материале русского языка И.И. Макеевой, Г.А. Будниковой⁹), в связи с чем возможно выделение общих направлений развития фразеологического потенциала рассматриваемых лексем.

Глава III «Фразеологический потенциал слов JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и их дериватов» посвящена описанию и сопоставительному анализу развития фразеологического потенциала указанных лексических единиц. Рассматриваются пять общих направлений развития потенциала: «игра - развлечение», «азартные игры», «игра как исполнение роли», «игра на музыкальном инструменте», «игра как движение». Все направления представлены в Таблице 1 с указанием доли фразеологизмов в каждом из них (см. Таблицу 1).

Таблица 1

Направления развития фразеологического потенциала JOUER - JEU/ ИГРАТЬ - ИГРА	Французские фразеологизмы (%)	Русские фразеологизмы (%)
1. «игра - развлечение»	44,5%	50%
2. «азартные игры»	22,5%	24,8%
3. «игра как исполнение роли»	12,1%	7,5%
4. «игра на музыкальном инструменте»	11,8%	12,6%
5. «игра как движение»	9,1%	5,1%

Первое направление развития фразеологического потенциала «игра - развлечение» содержит наибольшее количество ФЕ (166 французских и 107 русских), поскольку имеется в виду общее понимание игры как деятельности, подчиненной или не подчиненной установленным правилам, разворачивающейся в определенном пространстве и времени. ФЕ данного направления в основном представляют собой концептуальный перенос из

⁹ Макеева И.И. Семантическое поле слов с корнем *игр-* в древне- и старорусском языках // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н.Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006.
Будникова Г.А. ИГРАТЬ - ИГРА как фрагмент русской языковой картины мира (на фоне корейской): диссертация ... кандидата филолог. наук. Владивосток, 2009.

игровой сферы (область источника) в сферу межличностных отношений, поведения и другие области цели¹⁰, например:

- во французском языке: «*entrer en (dans le) jeu*» — 1) вступить в какое-л. дело; 2) (de qn) действовать, быть заодно с кем-то, «*jouer sa dernière partie*» — предпринять последнюю попытку, «*jeu serré*» — осмотровый поступок, «*T'as vu jouer ça où?*» — где это ты видел такое? (выражение недоверия);
- в русском языке: «вне игры (быть)» — не принимать участие в чем-л., «игра без правил» — поведение, действие, не соответствующее нравственным нормам, «играть назад» — прост. отказываться, отступать от чего-л., «принимать правила игры» — соглашаться с предложениями, условиями чего-л., учитывать обстоятельства.

Ввиду выявленного сходства семантической структуры ИГРЫ на современном этапе развития французского и русского языков, в корпусе исследования имеется значительное количество межъязыковых фразеологических соответствий:

Межъязыковые эквиваленты: «*franc jeu*»/ «честная игра» — поведение, выдержанное в рамках нравственных правил, «*règles du jeu*»/ «правила игры» — неписанные правила поведения, «*jeu(x) de l'imagination*»/ «игра воображения» — пустая фантазия, выдумка, «*jeu(x) de la fortune (du destin)*»/ «игра судьбы» — неожиданный оборот, превратности судьбы и др.

Межъязыковые варианты: «*jouer sur les mots*»/ «играть словами» — 1) острить, используя игру слов; 2) стараться скрыть за словами истинную сущность своего намерения, «*abandonner (quitter) le jeu (la partie)*»/ «выйти (выходить) из игры» — идти на попятный, отступать, «*En jouant avec le feu le plus malin se brûle*» / «Не играй с огнем, обожжешься!» — посл. предупреждение и др.

Межъязыковые синонимы: «*c'est un jeu à se rompre le cou (les bras, les jambes)*»/ «опасная игра» — (рискованное предприятие), «*ce n'est pas un jeu d'enfant*»/ «(это) не игрушка» — о чем-л. нешуточном, серьезном, важном и др.

Второе направление «азартные игры» занимает значительное место в эволюции фразеологического потенциала исследуемых лексических единиц

¹⁰ Здесь используется терминология, принятая в когнитивной лингвистике. Когнитивные операции (в частности, метафорическое переосмысление) над знаками описываются как концептуальные переносы знания из понятийного поля источника в понятийное поле цели [Лакофф Д., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем // Теория метафоры. М.: Прогресс, 1990].

(84 французских и 53 русских ФЕ) и может быть проиллюстрировано следующими примерами:

- во французском языке: «*retirer son enjeu*» — выйти из игры, отказаться от участия в сомнительном деле, «*jouer (miser) sur le mauvais cheval*» — просчитаться, ошибиться, «*Qui (quiconque) a joué jouera*» — посл. от старых привычек тяжело отказаться;
- в русском языке: «*играть (вести игру) краплеными картами*» — разг. играть, действовать нечестно, «*играть в руку (на руку) кому-л.*» — разг. косвенно помогать, содействовать кому-л. в чем-л., «*Игра расчетом красна*» — посл. после окончания чего-л. всегда надо расплачиваться.

Отметим, что во многих французских ФЕ реализуются значения слов JOUER – JEU, отсутствующие у русских аналогов, например значение слова JEU “совокупность карт игрока”: «*avoir tous les atouts (belles cartes) dans son jeu*» — иметь все преимущества на своей стороне, «*cache son jeu*» — скрывать свои намерения, «*jouer jeu (cartes) sur table*» — разг. действовать с явными намерениями, «*donner (offrir, faire, prêter) beau jeu à qn*» — дать преимущество, предоставить удобный случай кому-л. Данное значение реализуется лишь в двух заимствованных из французского языка русских ФЕ: «*двойная игра*» («*double jeu*») — одновременная тайная служба враждебным сторонам, «*игра не стоит свеч*» («*le jeu n'en vaut pas la chandelle*») — погов. о пустом, невыгодном деле, не оправдывающем затраченные усилия.

Основными факторами, способствовавшими столь широкой представленности азартных игр во французской и русской фразеологии, явились экстралингвистические факторы (азартные игры существуют более 5 тысячелетий и отражают склонность человека к иррационализму и фатализму), а также интралингвистические причины: а) социолингвистический фактор азартной игры; б) экспрессивность фразеологического образа, обусловленная общеизвестностью и популярностью азартных игр; в) широкая система значений, связанных с подобными играми, в особенности у лексем JOUER – JEU и их дериватов.

Третье направление «игра как исполнение роли» объединяет в основном фразеологизмы, реализующие концептуальную метафору ЖИЗНЬ — ЭТО ТЕАТР, и представлено во французском языке в значительной степени шире, чем в русском (45 и 16 единиц соответственно), например:

- во французском языке: «*vieux jeu*» — старомодный, «*nouveau jeu*» — новомодный, новейший, «*(tirez le rideau) la farce est jouée*» — все кончено, «*jouer la grande scène*» — лгать, разыгрывать сцену перед кем-л.;
- в русском языке: «*играть роль*» — 1) казаться не тем, кто есть на самом деле; притворяться; 2) быть кем-л., выступать в качестве кого-л., чего-л., «*играть первую роль*» — разг., экспресс. быть ведущим, главенствующим в чем-л.

Здесь также представлены межъязыковые фразеологические эквиваленты («*jouer la comédie*»/ «*играть комедию*» — обманывать, притворяться) и варианты («*jouer pour la galerie*»/ «*играть на публику*» — разг. действовать напоказ).

Четвертое направление «игра на музыкальном инструменте» представлено в языках двумя типами единиц (44 французских и 27 русских ФЕ): 1) унилатеральными музыкальными терминами и жаргонизмами; 2) идиомами, представляющими собой переосмысление словосочетаний, восходящих к музыкальной сфере, например:

- во французском языке: **1.** «*jouer à la blanche*» — жарг. ускорить темп исполнения, «*jouer les feuilles mortes*» — жарг. не иметь слуха, «*jouer avec des gants de boxe*» — жарг. часто ошибаться при исполнении музыкального произведения; **2.** «*jeu d'orgue(s)*» — 1) органнй регистр; 2) театр. табло освещения, «*jouer de la trompette*» — прост. громко сморкаться;
- в русском языке: **1.** «*играть на живую*» — жарг. импровизировать, «*играть на музыке*» — жарг. работать диск-жокеем; **2.** «*играть на струнах души*» — действовать на чувства кого-л., волновать, «*Тогда пляши, когда играют*» — посл. всему свое время.

Многие французские и русские фразеологизмы второго типа построены на игре слов, например:

- «*Il est parent du roi David et joue de la harpe*» (разг. он мошенник), где *harpe* – 1) арфа; 2) отмычка;

- «*en jouer un air (de flûte)*» (жарг. дать тягу, удрать), где имеется интерференция словосочетаний *jouer des jambes (en jouer)* (убегать) и *jouer un air* (играть какую-л. мелодию).

В данном направлении представлены также межъязыковые эквиваленты («*играть на скрипке*»/ «*jouer du violon*» (в одном из значений — вор. жарг. распиливать решетки в камере) и варианты («*jouer les seconds violons*» (канад.)/ «*играть вторую скрипку*» — быть на вторых ролях, иметь второстепенное значение). Также имеются ФЕ, которые, несмотря на сходство внешней формы, имеют различные значения, например «*jouer de la guitare*» (жарг. уст.1) пережевывать одно и то же, переливать из пустого в порожнее; 2) сидеть в тюрьме) и «*играть на гитаре*» (жарг. угол. взламывать сейф с помощью воровского инструмента “гитары”). Для французов игра на гитаре, по всей видимости, ассоциируется с однообразным делом, пустым времяпровождением (ср. ФЕ «*autre guitare!*» — смените пластинку!, надоело слушать одно и то же), откуда в результате последовательного переосмысления и произошли приведенные значения. Русская ФЕ построена на игре значений слова *гитара* — 1) музыкальный инструмент; 2) воровской инструмент для взлома.

Пятое направление развития фразеологического потенциала «игра как движение», как и третье направление, в значительно большей степени представлено во французском языке (34 французских и 11 русских единиц):

- во французском языке: «*mettre qch en jeu*» — приводить в действие, «*donner (laisser) du jeu à qn*» — предоставить свободу действий, «*jouer des poings*» — 1) пустить в ход кулаки, драться; 2) отчаянно стремиться к победе, «*jouer du pousse*» — платить;
- в русском языке: «*кровь играет*» — 1) о полноте жизненных сил; 2) о сильном возбуждении, «*играет злая кровь*» (XVII в.) — устар. о проявлении каких-л. дурных свойств, «*Молодой квас, и тот играет!*» — погов. о молодежи.

Несмотря на то что компонент “движение” присутствует в семантической структуре французских и русских лексем, значения, раскрывающие семантику движения, различаются, что приводит к расхождениям в области фразеологии. В данном направлении имеется лишь

одна пара межъязыковых фразеологических эквивалентов «играть глазами»/ «jouer des prunelles (de la prunelle, de l'oeil)» — выразительно смотреть.

Для каждого направления были выявлены французские и русские **фразеологические модели** (8 и 6 соответственно), по которым созданы фразеологизмы. Все модели представлены в Таблице 2 с указанием их синтаксической структуры, внутренней формы и/или плана содержания. Модели даются в том же порядке, что и направления развития фразеологического потенциала, к которым они относятся, и сопровождаются указанием количества построенных по ним ФЕ. Фразеологизмы, созданные по выделенным моделям, составляют 34% от общего корпуса фразеологизмов. Было обнаружено пять аналогичных межъязыковых моделей, имеющих сходный образный уровень или план содержания: Ф1 и Р1, Ф2 и Р2, Ф4 и Р4, Ф5 и Р5, Ф7 и Р6 (они располагаются в одной строке таблицы напротив друг друга). Эти модели, однако, различаются по употребительности (общему количеству построенных по ним ФЕ) и активности на разных этапах развития сопоставляемых языков.

Таблица 2

Фразеологические модели для французского языка	Кол-во ФЕ	Фразеологические модели для русского языка	Кол-во ФЕ
Направление «игра-развлечение»			
Ф1 <i>jouer + à + (dét.) + subst. (+ adj./ subst. etc.)</i> , где subst. (в большинстве ФЕ) - название игры/ игрушки Образный уровень: ИГРАТЬ В ИГРУ «jouer à boute-hors (bout-déhors)» — разг. конкурировать, соперничать «jouer à la chapelle» — уст. ребячиться, заниматься пустяками	24	Р1 <i>играть + в + сущ. в В.п. (+ прил.)</i> , где сущ. (в большинстве ФЕ) - название игры/ игрушки Образный уровень: ИГРАТЬ В ИГРУ «играть в бирюльки» — заниматься чем-л. несерьезным, попусту тратить время «играть в гляделки» — пристально смотреть, переглядываться	30
Направление «азартные игры»			
Ф2 <i>jouer + dét. + subst. (+ adj.)</i>	11	Р2 <i>играть + на + сущ. в В.п. (+ числ./ прил.)</i>	7

<p>Образный уровень (план содержания): ИГРАТЬ НА что-л. (ставка) <i>«jouer son va-tout»</i> — 1) карт. идти ва-банк; 2) перен. поставить всё на карту <i>«jouer sa dernière chemise»</i> — проиграть всё до последнего</p>		<p>План содержания: ИГРАТЬ НА что-л. (ставка) <i>«играть на квит»</i> — играть на весь свой выигрыш <i>«играть на мелок»</i> — играть в карты на деньги в долг</p>	
<p>Ф3 <i>jouer + dét. + subst. (+ adj./ adv.)</i>, где subst. — игральная карта Образный уровень: РАЗЫГРЫВАТЬ КАРТУ <i>«jouer (son) atout»</i> — идти на крайние меры <i>«jouer la mauvaise carte»</i> — ставить не на ту карту, поддерживать безнадежное дело</p>	8	-	
-		<p>Р3 <i>игра + на + сущ. в В.п.</i> План содержания: ИГРА, ПРОВОДИМАЯ КАКИМ-Л. ОБРАЗОМ <i>«игра на глаз»</i> — жарг. игра картами, пометки на которых определяются визуально <i>«игра на заманку»</i> — жарг. игра, в которую втягивается намеченная жертва</p>	10
Направление «игра как исполнение роли»			
<p>Ф4 <i>jouer + (à, en) + dét. + subst. (+ adj./ subst.)/ jouer + à + dét. + adj. au superlatif</i> Образный уровень: ИМИТИРОВАТЬ (принимать какой-л. вид) <i>«jouer les utilités»</i> — 1) театр. быть на выходах; 2) перен. играть второстепенную роль <i>«jouer les oies du Capitole»</i> — предупредить о близкой опасности <i>«jouer au plus sûr»</i> — выбирать из двух средств самое верное</p>	29	<p>Р4 <i>играть (разыгрывать) + (в) + сущ. в В.п.</i> Образный уровень: ИМИТИРОВАТЬ (принимать какой-л. вид) <i>«играть барина»</i> — кар. вести себя привередливо, капризничать <i>«играть несознанку»</i> — жарг. лгать на допросах</p>	7
Направление «игра на музыкальном инструменте»			
<p>Ф5 <i>jouer + (de) + dét. + subst. (+ subst.)</i>, где subst. — название музык. инструмента</p>	21	<p>Р5 <i>играть + на + сущ. в П.п./ (реже) играть + сущ. в В.п.</i>, где сущ. — название музык. инструмента</p>	12

<p>Образный уровень: ИГРАТЬ НА МУЗЫКАЛЬНОМ ИНСТРУМЕНТЕ</p> <p>«jouer du pipeau» — приманивать; лгать, чтобы обольстить кого-л.</p> <p><i>jouer de l'orgue</i> — прост. храпеть</p> <p>«jouer la grosse caisse» — полиц. жарг. грубо врать</p>		<p>Образный уровень: ИГРАТЬ НА МУЗЫКАЛЬНОМ ИНСТРУМЕНТЕ</p> <p>«играть на баяне (пианино, рояле)» — вор. угол. жарг. оставить отпечатки пальцев на дактокарте</p> <p>«играть на виниле» — жарг. мол. работать диджеем на дискотеке</p> <p>«играть первую скрипку» — разг. занимать руководящее положение в каком-л. деле</p>	
<p>Ф6 <i>jouer + de + (dét.) + subst. (+ adj. etc.)</i>, где <i>subst.</i> – отвлеченное понятие</p> <p>Образный уровень: ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ чем-л. (прибегнуть к чему-л.)</p> <p>«jouer de bricole» — прибегать к увёрткам</p> <p>«jouer de doubles noeuds» — устар. предать кого-л.</p> <p>«jouer de son reste» — перен. поставить всё на карту, рисковать всем</p>	11	-	
Направление «игра как движение»			
<p>Ф7 <i>jouer + de + dét. + subst. (+ adv./ adj. etc.)</i>, где <i>subst.</i> – часть тела, предмет</p> <p>Образный уровень: ДВИГАТЬ чем-л.</p> <p>«jouer de la fourchette» — разг. есть с аппетитом</p> <p>«jouer des mains» — 1) разг. побить, поколотить кого-л.; 2) прост. жульничать, плутовать</p> <p>«jouer bien du pied» — устар. быть хорошим ходоком</p>	19	<p>Р6 <i>играть + сущ. в Т.п.</i>, где <i>subst.</i> – часть тела</p> <p>Образный уровень: ДВИГАТЬ чем-л.</p> <p>«играть мускулами» — публ. угрожать, демонстрировать готовность к войне</p> <p>«играти душой» (XII в.) — устар. пренебрегать клятвой, нарушать клятву</p>	3
<p>Ф8 <i>faire jouer + dét. + subst. (+ adj.)</i></p> <p>Образный уровень: КАУЗИРОВАТЬ какое-л. ДЕЙСТВИЕ</p> <p>План содержания: ПРИМЕНИТЬ, ПУСТИТЬ В ХОД</p> <p>«faire jouer le secret de qch» — пустить в ход тайный механизм какого-л. устройства</p>	5	-	

«faire jouer les grandes marionnettes» — пустить в ход все козыри			
---	--	--	--

Модели Ф1 и Р1 с образным уровнем “играть в игру” имеют высокий показатель употребительности и длительное время служат для создания фразеологизмов (во французском – около 9 веков, в русском языке – 3 века). Ср. ФЕ, зафиксированные в словаре старофранцузского языка: «*jouer à quatre jeux les deux*» — о храбром человеке, «*jouer à la tire*» — прост. грабить; а также устаревшие русские единицы: «*играть в дурачки*» — XVIII-XIX вв. дурачить себя и других, «*играть в жмурки*» — XVIII в. прост. действовать необдуманно, вслепую. При этом фразообразование может идти двумя путями: 1) по пути переосмысления уже имеющегося в языке свободного словосочетания; 2) по пути создания нового словосочетания по указанной модели (такие ФЕ являются неаплицируемыми, т.е. неналожимыми на свободное словосочетание¹¹):

- во французском языке: **1.** «*jouer à la roulette russe*» — отчаянно рисковать, «*jouer au roi détrôné*» — пытаться занять чье-л. более выгодное место¹², «*jouer aux quatre coins*» — разг. без толку гоняться друг за другом¹³; **2.** «*jouer au water-polio*»¹⁴ — спорт. жарг. об игроке водного поло, который имеет проблемы с координацией, «*jouer à la baballe*» — спорт. жарг. о простой по технике игре, в которой противники обмениваются слабыми ударами, «*jouer à touche-bitume*» — мотоц. жарг. сильно наклоняться на виражах;
- в русском языке: **1.** «*играть в куклы*» — разг. неодобр. заниматься несерьезным и бесполезным делом, «*играть в бобки*» — кар. развлекаться, забавляться¹⁵, «*играть в футбол*» — жарг. угол. бить, избивать кого-л. ногами; **2.** «*играть в гыганьки*» — пск. смеяться, «*играть в литрбол (бутыльбол)*» — шутол. мол. пить спиртное.

Большинство ФЕ образовалось первым способом, ср. межъязыковые фразеологические варианты «*jouer à cache-cache*» (в одном из значений)/

¹¹ Жуков В.П., Жуков А.В. Русская фразеология. М.: Высшая школа, 2006. – С.93.

¹² *Roi détrôné* — игра, похожая на русскую игру *царь горы*, которая заключается в том, чтобы столкнуть противника с какого-л. возвышения.

¹³ ФЕ происходит от игры *jeu des quatre coins*, в которой четыре человека занимают углы квадратной площадки, а затем должны меняться местами, в то время как пятый человек пытается занять один из освободившихся углов.

¹⁴ Слово *water-polio* представляет собой контаминацию слов *water-polo* и *poliomyélite*.

¹⁵ Происходит от диалектного слова *бобок (бобка)* – мелкий предмет, игрушка.

«играть в прятки» — действовать не прямо, скрывать что-л., «*jouer au chat et à la souris*»/ «играть в кошки-мышки» (хитрить, стараясь обмануть кого-л.), «*jouer à pile ou face*»/ «играть в орлянку» (устар.) — положиться на судьбу, на случай. Некоторые ФЕ представляют собой различное переосмысление сходных свободных словосочетаний, например «*jouer à la poupée*» (1) устар. кокетничать с молодой девушкой; 2) о молодой девушке, которая недостаточно взрослая для своего возраста) и «играть в куклы» (разг. неодобр. заниматься несерьезным и бесполезным делом). Модели Ф1 и Р1 активны в настоящее время, что подтверждается большим количеством построенных по данным моделям ФЕ в современных жаргонах и диалектах. Мы относим данные модели к порождающим в связи с обилием авторских словосочетаний, построенных по этим моделям, в художественной литературе и прессе¹⁶.

В направлении «азартные игры» были выявлены две французские (Ф2 и Ф3) и две русские модели (Р2 и Р3). Модели Ф2 и Р2 сопоставимы в силу общего семантического компонента “играть на что-л. (ставка)”. Часть французских ФЕ моделей Ф2 и Ф3 в результате переосмысления вошла в общеупотребительный язык, например:

Ф2: «*jouer tapis*» — 1) карт. сделать максимальную ставку в покере; 2) рискнуть всем, «*jouer gros jeu*» — 1) карт. делать большие ставки; 2) перен. рисковать;

Ф3: «*jouer toutes ses cartes*» — сделать последнюю отчаянную попытку, рисковать всем, «*jouer sa dernière carte (son dernier coup de cartes)*» — сделать последнюю попытку.

В то время как русские фразеологизмы моделей Р2 и Р3 относятся к карточной терминологии и жаргону:

Р2: «играть на Демидов счет» — играть шутя, не на деньги, «играть на дискрецию» — устар. играть на то, что в воле проигравшего¹⁷, «играть на одну (две, три,

¹⁶ См. например: *Весенний ветер ... играет в догонялки с воробьями* (Р. Ясюкевич. Паук и крылья).

В чехарду играют волны (В. Валунский. Путь на море).

Quand on propose une telle somme (huit millions d'euros + quatre de bonus), on ne peut pas faire plus. On ne joue pas au poker et nous n'avons pas de finances qatariennes (Le Figaro. Sport 29/08/2011).

Par une nuit sans lune, le 2 mai 2011, les deux hélicoptères, des MH-60 Black Hawks, nom de code «Chalk One» et «Chalk Two», foncent tous feux éteints au-dessus du Pakistan, jouant à saute-mouton... (Le Figaro 11/09/2012).

¹⁷ Калька с французского *jouer une discretion*, где *discretion* — пари без заранее определенной ставки (ее определяет выигравший или проигравший).

четыре) звездочки» — жарг. угол., карт. играть на жизнь офицера: младшего лейтенанта, лейтенанта, старшего лейтенанта, капитана;

РЗ: *«игра на складку»* — жарг. игра с подготовленной в известном положении колодой карт, *«игра на верняк»* — жарг. игра с применением шулерских приемов, *«игра на интерес»* — игра с обязательным наличием ставок.

Построенные по французским моделям Ф2 и Ф3 фразеологизмы представляют собой единицы с более длительным периодом существования (около трех веков), в то время как русские модели Р2 и Р3 фиксируются в XIX-XX вв. и характеризуются активностью в современных карточном и уголовном жаргонах.

Модели Ф4 и Р4 направления «исполнение роли» имеют образный уровень «имитировать» и представляют собой конструкции с прямым (этот тип более употребителен в рассматриваемых языках) или косвенным дополнением. По французской модели построены ФЕ, которые восходят не только к театральной сфере, но и к историческим, литературным и общественным реалиям, ср.:

«jouer le rôle de comparse» — 1) театр. быть статистом; 2) быть немым свидетелем, *«jouer l'Arlesienne (les Arlésienne)»* — не показываться¹⁸, *«jouer le Joseph»* — строить из себя недотрогу¹⁹, *«jouer les cassandres»* — накликать, напророчить беду²⁰, *«jouer les Basile»* — хитрить, лукавить²¹, *«jouer les harpignons»* — притворяться нищим²², *«jouer à la fausse compagnie»* — обмануть, отступить, *«jouer au petit soldat»* — вести себя насмешливо, дерзко, нагло.

По модели Ф4 построены также жаргонные и диалектные ФЕ: *«jouer l'intox»* — жарг. велос. вводить противника в заблуждение о своих силах, *«jouer au fou»* — канад. лукавить, хитрить. Таким образом, французская модель Ф4 характеризуется активностью в настоящее время. В то время как

¹⁸ *Arlesienne* — героиня из пьесы, поставленной по рассказу А. Додэ «Арлезианка», в которую был влюблен главный герой, но которая ни разу не появлялась на сцене.

¹⁹ Иосиф Прекрасный, по библейскому сказанию, будучи продан в рабство братьями и став приближенным египетского фараона, не поддавался чарам жены вельможи Потиафа.

²⁰ Кассандра — дочь троянского царя Приама, которая предсказала, что Троя погибнет из-за Елены Прекрасной, но ее посчитали сумасшедшей.

²¹ *Basile* — имя действующего лица пьес «Севильский Цирюльник» и «Женитьба Фигаро», который отличался своей хитростью и изворотливостью.

²² *Harpagon* — имя персонажа комедии Ж.-Б. Мольера «Скупой», который отличался чрезмерной бережливостью.

русские фразеологизмы, созданные по модели Р4, немногочисленны и представлены только в жаргонах и диалектах, например: «играть вертуна» — волг. заниматься бесполезным, но хлопотным делом, «играть в Ихтиандра (в тигра, в кинг-конга, в цунами, в барашков)» — жарг. мол. шутил. страдать рвотой. Таким образом, ФЕ модели Р4 находятся на периферии фразеологического потенциала.

Модели Ф5 и Р5 представляют собой переосмысление словосочетаний, относящихся к музыкальной сфере, и имеют образный уровень “играть на музыкальном инструменте”. Первые ФЕ, созданные по подобным моделям, были зафиксированы во французском языке в Средние века («*jouer des orgues*» — устар. заниматься любовью, «*jouer des orgues de Turquie*» — устар. есть), в русском языке — в XIX веке («играть на кожаной скрипке в два смычка без канифоли» — народ. устар. пороть, наказывать кого-л.). Поскольку французская модель служит схемой для создания фразеологизмов на протяжении более семи веков, она более разработана языком (21 ФЕ по сравнению с 12 русскими ФЕ). Фразеологизмы данных моделей представляют собой идиомы с целостным переосмысленным значением, в которых какая-либо ситуация из жизни сопоставляется со звуком, издаваемым музыкальным инструментом, способом игры на инструменте или его внешним видом, например:

- во французском языке: «*jouer du tambour sur qch*» — барабанить, часто и дробно стучать, «*jouer de la mandoline*» — жарг. сверлить дрелью, «*jouer de la clarinette (de la flûte) (sur le bout de son nez)*» — разг. показывать нос, остаться с носом;
- в русском языке: «играть на гармошке» — жарг. нарк. курить гашиш, «играть на волшебной флейте» — жарг. мол. шутил. заниматься онанизмом.

Многие французские ФЕ построены на каламбуре, например: «*jouer de la flûte de l'Allemand*» (устар. много пить), где *flûte* — 1) флейта; 2) бокал вытянутой формы, из которого немцы обычно пили пиво; «*jouer du fifre*» (устар. прост. ничего не есть, поститься; остаться без еды), где *fifre* — 1) флейта, дудка; 2) устар. лиард (старинная мелкая французская монета); 3)

устар. мелочь, ничто. Модели Ф5 и Р5 проявляют активность в настоящее время в просторечии и жаргонах, например:

- во французском языке: «*jouer des castagnettes*» — прост. трястись от страха, «*jouer de l'harmonica*» — жарг. нарк. вдыхать пары героина из спичечного коробка, «*jouer du piano*» — жарг. о лошади, идти неровно рысью;
- в русском языке: «*играть на гитаре*» — жарг. угол. взламывать с помощью воровского инструмента (гитары), «*играть на дудке (на кларнете, на флейте)*» — жарг. совершать орогенитальный половой акт.

Значение глагола JOUER “извлекать звуки из музыкального инструмента” является частью более широкого первичного значения “пользоваться чем-л. с большей или меньшей ловкостью, легкостью”, с которым тесно связано значение “двигать чем-л.” (см. модель Ф7 далее). В связи с этим в направлении «игра на музыкальном инструменте» мы рассматриваем также модель Ф6, которая представляет собой переосмысление сходной с моделью Ф5 синтаксической конструкции “*jouer de qqch*” с образным уровнем “воспользоваться чем-л.”, например пара антонимов «*jouer de bonheur*» — иметь неожиданный успех в чем-л., «*jouer de malheur*» — терпеть неудачи в чем-л.²³ Первые ФЕ, построенные по этой модели, относятся к старофранцузскому языку, например: «*jouer de force*» — устар. побеждать кого-л. в битве, «*jouer de doux parler*» — устар. красиво говорить, «*jouer d'un autre mestier*» — устар. взяться за что-л. иначе. Большинство ФЕ данной модели являются устаревшими (8 из 11 единиц), т.е. модель Ф6 не относится к активным.

Модели Ф7 и Р6 направления «движение» аналогичны и имеют образный уровень “двигать чем-л.”, но сильно различаются по употребительности (19 единиц и 3 единицы соответственно). Французская модель Ф7 объединяет как устаревшие, так и современные ФЕ, например:

²³ К данной модели были отнесены только ФЕ с существительными, представляющими собой скорее отвлеченное понятие. ФЕ с той же синтаксической структурой, но содержащие конкретные существительные (часть тела или предмет) в качестве компонентов, были включены в модель Ф7 направления «игра как движение», несмотря на то что обе модели, как уже упоминалось выше, связаны со значением JOUER “пользоваться чем-л. с большей или меньшей ловкостью, легкостью”.

«*jouer des mains basses*» — старофранц. расправиться с кем-л., убить, «*jouer de la navette*» — старофранц. о девушках, которые беспутно ведут себя²⁴, «*jouer des coudes*» — пытаться занять место в обществе, пробивать дорогу к намеченной цели, «*jouer de l'épée à deux talons (jambes)*» — удирать во всю прыть, «*jouer des gobelets*» — 1) подмешать яду; 2) заниматься надувательством, мошенничать²⁵, «*jouer du dérailleur*» — жарг. велос. ехать, постоянно меняя передачи в зависимости от типа местности.

Некоторые ФЕ, построенные по модели Ф7, имеют большое количество грамматических, лексических и стилистических вариантов, которые характеризуются общностью смысла, совпадением лексико-грамматических значений и синтаксической функции, например: «*jouer des jambes (gambettes, guiboles, fuseaux, cannes, paturons, pinceaux, quilles, ripatons, compas, de l'escarpin, de la savate)*» — разг. убежать, «*jouer de la mâchoire (des mâchoires, dominos, badigoinces, mandibules, osselets)*» — есть. Поскольку внутренняя форма подобных единиц осознается говорящими и большинство ФЕ данной модели широко употребительны в современном французском языке, модель Ф7 относится к активным в настоящее время.

Отметим в данном направлении также французскую модель Ф8, которая представляет собой переосмысление каузативной конструкции “*faire jouer qch*” (букв. сделать так, чтобы что-л. пришло в движение, функционировало) с планом содержания “применить что-л., пустить что-л. в ход”, например: «*faire jouer tous les ressorts*» — пустить в ход все средства, «*faire jouer le déclic*» — резко изменить поведение, перемениться, «*faire jouer les grandes eaux*» — лить слезы ручьем.

В п. 2 третьей главы «Понятийные области цели у фразеологизмов с компонентами JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и их дериватами» подверглись рассмотрению области цели, к которым относятся ФЕ, содержащие указанные лексические единицы в качестве компонентов. В результате концептуального переноса словосочетания, относящиеся изначально к области источника ИГРА, вошли в следующие области цели:

²⁴ *Navette* — челнок ткацкого станка, который своим движением туда-сюда напоминает половой акт.

²⁵ Фразеологизм в результате параллельного переосмысления получил два значения, основанных на значениях слова *gobelet* — 1) кубок; стакан; 2) стакан фокусника; стаканчик для игры в кости.

РИСК, ОБМАН, ЧЕСТНОСТЬ, УДАЧА, НЕУДАЧА, БЕЗДЕЛЬЕ, ПРОСТОЕ ДЕЛО, ПОМОЩЬ, СВОБОДА. Указанные области цели обусловлены тем, что область источника ИГРА является сложно организованной семантической структурой, которая объединяет самые различные виды деятельности, характеризующейся такими свойствами, как: развлекательность (в противоположность труду и работе), состязательность (которая выражается в стремлении игроков к победе любым способом, в том числе и обманом, однако заметим, что многим видам игр присущ командный дух и взаимопомощь), риск, имитирование, внеположенность реальности (ощущение свободы от повседневных правил) и т.д. Первые две области РИСК и ОБМАН представляют закрепленные соответствия со сферой ИГРЫ, что подтверждается значительным количеством французских и русских ФЕ, имеющих данную семантику (по 25 ФЕ):

РИСК: *«jouer (sa fortune, sa vie) sur un coup de dé»* — перен. поставить что-л. на карту, рисковать, *«Je jouerai cela à trois dés»* — будь что будет, у меня нет выбора; *«игра жизнью и смертью»* — отчаянное поведение, риск, *«играть с огнем»* — поступать неосторожно.

ОБМАН: *«ce petit jeu»* — о неискреннем поведении, *«jouer au plus fin (habile, fort)»* — стараться перехитрить кого-л., *«jouer les deux»* — устар. обманывать две враждующие стороны, делая вид, что служишь обеим, *«jouer une fable»* — уст. дать ложную клятву, *«jouer dans les cheveux de qn»* — канад. пренебр. обманывать, зло шутить; *«как в игрушки играть над кем-л.»* — ряз. обманывать кого-л., обещая что-л., а затем отказывая.

В Заключении работы подводятся основные итоги, формулируются выводы и определяются возможности и перспективы дальнейших исследований избранной проблематики. Принципиально новым является описание фразеологического потенциала слова как заложенных в слове возможностей вступить в состав фразеологизмов. В работе утверждается, что лексемы JOUER – JEU/ ИГРАТЬ – ИГРА и их дериваты обладают высоким фразеологическим потенциалом, который раскрывается в пяти основных направлениях на оси диахронии и который определяется разнообразием и подвижностью семантических структур данных лексических единиц и их

социолингвистической и культурологической ценностью. Разработанная четырехэтапная методика изучения фразеологического потенциала может оказаться значимой для дальнейшего развития фразеологии как одного из важнейших направлений современной науки о языке.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

1. Азартные игры как источник метафор в русском и французском языках // Вестник Московского университета. Серия 9 “Филология”. № 1, 2011. – с. 98-103.

2. Сопоставительное изучение русского и французского фразеосемантического поля «спорт» // Вестник Московского университета. Серия 22 “Теория перевода”. № 2, 2011. – с. 84-91.

3. Контрастивный анализ фразеологических парадигм лексемы «игра» в русском и французском языках // Вестник ПСТГУ, серия III “Филология”. Вып. 1 (27) / глав. ред. В. Воробьева, 2012. – с. 82-89.

4. Изучение фразеологического потенциала слова (на примере слов JOUER-JEU и их дериватов) // В мире научных открытий, Серия “Проблемы науки и образования” / ред. Я.А. Максимов, № 9.3 (33), 2012. – с. 219-235.

5. Фразеологизмы спортивно-терминологического происхождения в русском и французском языках // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2011» / отв. ред. А.И. Андреев, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, М.В. Чистякова. – М.: МАКС Пресс, 2011. – с. 718-720.

6. Азартные игры во фразеологии русского и французского языков [Электронный ресурс] // Информационно-гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». № 5 (сентябрь — октябрь), 2012. URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/5/Petrina_Gambling-Phraseology/ (0,3 п.л.)