

**НАУЧНАЯ СТАТЬЯ**

УДК 811.11:811.131

Дата поступления: 14.05.2024
рецензирования: 17.06.2024
принятия: 02.09.2024**Виды игрового поведения при выражении категории отношения
в английском и итальянском языках****И.А. Савватеева**Иркутский национальный исследовательский технический университет,
Иркутск, Российская Федерация
E-mail: Savvrina@mail.ru. ORCID: <http://orcid.org/0009-0004-5995-9934>

Аннотация: В статье представлен сопоставительный анализ семантических и прагматических характеристик видов игровых отношений в языковых картинах мира неблизкородственных языков, предполагающий выявление сходств и различий игрового выражения категории *отношения* в английском и итальянском языках. Целью исследования является детальное осмысление категории отношения в поведенческом аспекте на основе лексем, выражающих понятие игра в неблизкородственных языках. Актуальность и теоретическая новизна лингвистического анализа игровых отношений в поведенческом аспекте обусловлена отсутствием сопоставительных исследований по данной проблематике на материале итальянского и английского языков. В качестве лингвистического инструментария исследования нами вводится понятие «наблюдатель» как интерпретатор: субъект восприятия и интерпретации (Наблюдатель_П) и субъект восприятия (Наблюдатель_А). Результатом исследования видов игровых отношений являются данные анализа лексических единиц как маркеров игрового поведения в семиотическом и аксиологическом аспектах. Анализ дефиниций лексем сопоставляемых языков, зафиксированных в словарях, показал, что в зависимости от вида игровых отношений определенные различия обнаруживаются в аксиологическом аспекте и впоследствии проявляются в контекстах высказываний. В итальянском языке при расшифровке семиотики игрового поведения отрицательная оценка встречается значительно реже, чем положительная. В английском языке игровые отношения отражают интенции переноса реальных поведенческих действий в игру, в итальянском языке – приукрашивание поведенческих действий в игре. Сопоставительный анализ языкового материала позволяет наглядно выявить и продемонстрировать сходства и различия в понимании и выражении игрового поведения на материале неблизкородственных языков.

Ключевые слова: категория *отношения*; игровое поведение; семантика; прагматика; семиотика; аксиология; наблюдатель; лингвокультура.

Цитирование. Савватеева И.А. Виды игрового поведения при выражении категории отношения в английском и итальянском языках // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология Vestnik of Samara University. History, pedagogics, philology. 2024. Т. 30, № 3. С. 179–186. DOI: <http://doi.org/10.18287/2542-0445-2024-30-3-179-186>.

Информация о конфликте интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

© Савватеева И.А., 2024

Ирина Анатольевна Савватеева – кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков, Институт лингвистики и межкультурной коммуникации, Иркутский национальный исследовательский технический университет, 664074, Российская Федерация, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83; докторант института филологии и межкультурной коммуникации, Волгоградский государственный университет, 400062, Российская Федерация, г. Волгоград, Университетский проспект, 100.

SCIENTIFIC ARTICLESubmitted: 14.05.2024
Revised: 17.06.2024
Accepted: 02.09.2024**Types of play behavior in the expression of the category of relations
in the English and Italian languages****I.A. Savvateeva**Irkutsk National Research Technical University, Irkutsk, Russian Federation
E-mail: Savvrina@mail.ru. ORCID: <http://orcid.org/0009-0004-5995-9934>

Abstract: The article offers a comparative analysis of the semantic and pragmatic characteristics of the types of play relations in the linguistic world view of non-closely related languages. It involves identifying similarities and differences in the play expression of the category of *relations* in English and Italian languages. The purpose of the study is a more detailed understanding of the category of *relations* in the behavioral aspect based on lexemes expressing the concept of play in unrelated languages. The relevance and theoretical novelty of the linguistic analysis of play relations is due to the lack of comparative studies on this issue based on the material of the Italian and English languages in the behavioral aspect. We introduce the concept of observer: the subject of perception and interpretation (Observer_P) and the subject of perception (Observer_A), as an interpreter of types of play relations as a linguistic research tool. The result of the study of the types of

play relations is the analysis of lexical units as markers of play behavior in the semiotic and axiological aspects. Analysis of the definitions of lexemes of the compared languages, recorded in dictionaries, showed that, depending on the type of play relations, certain differences appear in the axiological aspect, and, subsequently, manifest themselves in the contexts. In Italian language, a negative assessment is much less common than a positive one when deciphering the semiotics of play behavior. In English language, playful relations reflect the intentions of transferring real behavioural actions into the play; in Italian language, they embellish real behavioral actions. A comparative analysis of language material makes it possible to clearly identify and demonstrate similarities and differences in the understanding and expression of play behavior using material of non-closely related languages.

Key words: category *relations*; play behavior; semantics; pragmatics; semiotics; axiology; observer; linguistic culture.

Citation. Savvateeva I.A. Types of play behavior in the expression of the category of relations in the English and Italian languages. *Vestnik Samarskogo universiteta. Istorii, pedagogika, filologiya Vestnik of Samara University. History, pedagogics, philology*, 2024, vol. 30, no. 3, pp. 179–186. DOI: <http://doi.org/10.18287/2542-0445-2024-30-3-179-186>. (In Russ.)

Information on the conflict of interests: author declared no conflicts of interest.

© Savvateeva I.A., 2024

Irina A. Savvateeva – Candidate of Philological Sciences, associate professor of the Department of Foreign Languages, Institute of Linguistics and Intercultural Communication, Irkutsk National Research Technical University, 83, Lermontova Street, Irkutsk, 664074, Russian Federation; Doctoral candidate in Philology, Institute of Philology and Intercultural Communication of Volgograd State University, 100, Universitetskaya Avenue, 400062, Volgograd, Russian Federation.

Введение

Основной целью исследования является изучение типов семиотической информации, представленной в классификациях основных видов проявления игрового поведения, формирующих в итоге категорию *отношения* в игровом поведенческом смысле носителями двух неродственных языков.

Проблематика исследования связана с тем, что проявление игровых моментов в поведении человека в социуме является одним из значимых и неотделимых проявлений категории *отношения* в поведенческом аспекте в различных сферах деятельности. Элементы игрового поведения обнаруживаются во многих сферах взаимоотношений человека с социумом. Игра изучается в научной литературе в разных аспектах. Игра как вид деятельности человека [Апилян 2003; Арутюнова 2006], игра в социальной психологии [Берн 1964], игра как позитивная деятельность [Брагина 2006], серьезность и игровое в игре (about games and being serious) [Bateson 1987], семиотическое пространство игры [Куницына 2009], игра как объект культурологического анализа [Нестерова, Баннов 2006]. Умберто Эко изучал языковую игру в ее симбиозе с семиотикой и массовой культурой, где необходимым компонентом игры рассматривалась ее «криптографическая сущность, как шифр, который необходимо разгадать» [Цыганкова 2023, с. 2].

Зачастую, довольно сложно выделить вкрапления игровых элементов в поведении человека, а также различить истинные интенции и мотивы его поведения, выражающиеся в межличностных отношениях. «Переодеваясь или надевая маску, человек “играет” другое существо» писал Й. Хейзинга [Хейзинга 1992, с. 24].

Очевидно, что игра, как искусственно созданная, так и как определенный вид поведения в реальных отношениях, подразумевает два вида социальных ролей: непосредственного участника и зрителя/зрителей. Этот факт позволяет предположить возможность исследования семиотического и аксиологического проявления взаимопереплетения феноменов игры и поведения [Савватеева 2017]. Во-первых, поведенческий компонент ка-

тегории *отношения* в нашем исследовании предстает как совокупность знаковых действий и стоящих за ними ментальных или эмоциональных состояний и отношений, выражаемых этими действиями, или на которые эти действия указывают при обязательном присутствии непосредственного активного участника игрового поведения – субъекта поведения/агенса (наблюдателя_а). Во-вторых, поведение осмысливается носителями английского и итальянского языков и культур прежде всего как совокупность некоторых действий с определенной знаковой симптоматикой, рассчитанной на внешнего Наблюдателя (адресата). Этот внешний Наблюдатель (наблюдатель_п) должен находиться в перцептивном поле субъекта поведения/агенса, который, в таком случае, сам превращается в наблюдателя_а как интерпретатора таких действий [Савватеева 2015; 2023].

В нашем понимании, наблюдатель может служить неким ключом к раскрытию возможных когнитивных и лингвокультурных аспектов игрового поведения. «Наше повседневное поведение не всегда делает эксплицитным все подразумеваемое, а отсылает нас к общему для партнеров интеракции знанию. Толкование интеракции осуществляется говорящим посредством ключевых реплик и проспективно и ретроспективно через контекст. Эти реплики вызывают в представлении партнеров когнитивные схемы, которые затем служат интерпретативным фоном для сказанного до этого и ориентацией для последующих действий <...> Для того чтобы уменьшить неуверенность в общении с чужими (неуверенность в том, как продолжить действие, как поддержать начавшееся социальное отношение), партнер делает выводы из действий и поведения своего собеседника, которые затем в качестве генерализирующего объяснения образуют основу для собственного участия в интеракции и ее толкования. ИмPLICITно обозначенные схемы играют важную роль в процессе межперсональной коммуникации» [Шамне 2003, с. 73–74]. Таким образом, прагматическое выражение смысла игрового поведенческих отношений и его оценки в контекстах различных ситуаций яв-

ляется актуальным объектом для межкультурного лингвистического анализа в настоящее время.

Относительно итальянской культуры, анализ исследований, посвященных невербальному коммуникативному поведению итальянцев, показывает, что «отличительной чертой итальянского характера являются жесты – символы, которые функционируют как язык и систематизируются как культурно-специфические коммуникативные единицы. Итальянцы – хорошие актеры, а игра – неотъемлемая часть их повседневного существования. Коммуникативное поведение итальянцев характеризуется театральностью и публичностью и является важной составляющей итальянского характера» [Баева 2021, с. 81].

Актерская педагогика, изучая театральную игру, вырабатывает систему коммуникации, посредством которой актер, «проходя через несколько семиотических кодов, устанавливает коммуникацию со зрителем, которая должна в итоге восприниматься как естественная. Игра структурирована и формально выстроена как естественная коммуникация. Интерпретатор, как в случае с языком, так и со сценой – это тот, кто пытается восстановить истину» [Evandro 2021, p. 94].

Исследование текста сборника афоризмов «кодекс итальянской жизни» раскрывает самообычное понятие «честные и обманщики» как характеристику образа жизни в Италии с ярко выраженной моральной коннотацией, которая очень отчетливо представлена в итальянском обществе. Данный аспект амбивалентности поведения итальянцев переосмысливается как функция определенного комфорта, как умение приспосабливаться к ситуации с ориентацией на выстраивание долгосрочных отношений [Natale 2015, p. 181]. Авторы анализа элементов межкультурной компетенции учебной литературы и путеводителей итальянского языка отмечают, что многие элементы когнитивного и аффективного поведения недостаточно представлены в подобной литературе, хотя и имеют важное значение для межкультурной коммуникации. При этом авторы исследования отмечают, что итальянская культура всегда предстает в положительном свете, поскольку она фокусируется на предметах национальной гордости Италии. То же самое касается и навыков интерпретировать и создавать корректные отношения. Недостаток итальянских разговорников и путеводителей авторы видят в игнорировании принятия во внимание критического переосмысления представленных в них изображений реалий итальянской культуры. Проблематика, затронутая в исследовании, касается процессов правильной интерпретации отношений носителями других языков в итальянской лингвокультуре [Lalić 2021, p. 228–229].

Сочетание вышеназванных теоретических положений позволило определить подходы к сопоставительному анализу понимания видов игровых поведенческих отношений на примере итальянского и английского языков.

Основополагающим методом исследования послужил межязыковой сопоставительный анализ лексем, маркирующих игровое поведение в итальянском языке с возможными их соответствиями в английском языке. Используемый метод обусловлен спецификой исследуемого объекта и носит комплексный характер.

Материалом исследования послужили данные толковых словарей и тезаурусов английского и итальянского языков, а также образцы предложений и текстовых фрагментов, предлагаемых электронными словарями и тезаурусами, отобранные методом сплошной выборки. (AHD – *The American Heritage Dictionary of the English Language*; BD – *Britannica dictionary*; Collins – *Collins online dictionary*; DI – *Dizionario Italiano*; DIO – *Dizionario Italiano online*; Farlex – *The Free Dictionary online*; Glosbe – *Glosbe. онлайн словарь*; KEMD – *Kernerman English Multilingual Dictionary*; Treccani; БИРС – *Большой итальянско-русский словарь*). Для анализа были отобраны лексемы различных частей речи: а) из английского языка – to dramatize, to sham, to pretend, to act, to play (play up, play the game), prank, theatrical; б) из итальянского языка – fingere, fingersi, drammatizzare, scherzo, teatrale.

Результаты и обсуждение

Предлагаемый в статье сопоставительный анализ видов игровых отношений в английском и итальянском языках проведен с учетом следующих основных этапов:

1. Семантический анализ лексем в целях выявления классификационных оснований, выражающих игровые отношения в сопоставляемых языках
 - 1.1. Дефиниционный анализ лексем, выражающих игровые отношения в английском языке.
 - 1.2. Дефиниционный анализ лексем, выражающих игровые отношения в итальянском языке.
2. Контекстуальный анализ лексем, выражающих игровые отношения в сопоставляемых языках
 - 2.1. Контекстуальный анализ лексем, выражающих игровые отношения в английском языке.
 - 2.2. Контекстуальный анализ лексем, выражающих игровые отношения в итальянском языке.
3. Выявление сходств и различий при выражении игровых поведенческих отношений в английском и итальянском языках, выводы о доминирующих сходствах и различиях.

Классификационные основания лексем, выражающих виды игровых отношений. Виды игровых отношений в поведении классифицировались по результатам дефиниционного анализа лексических единиц, посредством которого выявлялись компоненты дефиниций, включающие понятия игра и/ или игровое поведение, а также контекстуальный анализ их использования в языковых примерах, которые наиболее ярко иллюстрируют особенности употребления лексических единиц, выражающих игровые отношения в сопоставляемых языках. В исследовании рассматриваются следующие виды игровых отношений: игра – при творство; игра на публику; актерская игра.

Игровые отношения «Притворство»

Мы выделили языковые единицы с общим значением «притворство». Ср.: *sham, pretend, act* в английском языке и *fingere, fingersi* в итальянском языке. Ср.:

– *to sham* (притворяться) означает мошенничать, мистифицировать, вести себя неискренне: a spurious imitation; fraud or hoax; a person who pretends or counterfeits (KEMD); A display of insincere behavior (AHD).

– *to pretend: behave* unnaturally or affectedly (Farlex); to manipulate as if in a game, esp. for one's own advantage (Collins).

В итальянском языке выделяются следующие языковые единицы:

– *fingere* (притворяться) означает воображать, изобретать что-либо с фантазией: *immaginare, simulare, per farlo credere agli altri* (заставить других поверить, симулировать что-либо) (DI).

– *fingersi* (изображая из себя): *immaginarsi, voler sembrare, apparire in un modo diverso da ciò che si è* (хотеть казаться не тем, кто ты есть) (DI).

В составе приведенных выше лексем присутствует компоненты, имеющие отношение к игре и поведению: *behave, game* в английском языке и *immaginare, simulare* в итальянском языке как потенциал вербализации игровых отношений «притворство». Схожесть в понимании данного вида игрового поведения в сопоставляемых языках подтверждается как семантической составляющей словарных толкований, так и переводом английских лексем на итальянский язык в словаре *Collins*:

– *fingere di fare qc to pretend to do sth fingere un grande dolore* → *to pretend to be very upset*; *sa fingere molto bene* → *he's very good at hiding his feelings*; *fingersi: to pretend to be: fingersi medico* → *to pretend to be a doctor* (Collins).

На основе результатов анализа игровых отношений «притворство» можно сделать следующие выводы: 1) в данных игровых отношениях при обнаружении поведенческого компонента категории *отношения* присутствуют два типа наблюдателя. В следующем контексте наблюдатель_н делает вывод о действиях субъекта поведения (наблюдателя_а) как притворных: 1) *She's just acting* (Farlex). В примере 2 наблюдатель_н оценивает действия субъекта поведения, как притворную игру субъекта поведения с вдовой с определенной целью получить от нее деньги: 2) *He played the widow along until she gave him her money* (Collins).

В примере 3 субъект поведения (наблюдатель_а) оценивает как свое поведение, так и поведение других как притворство: 3) *Ma è sempre stato il nostro maggior diletto quello di recitare – disse Perry – anche se fingiamo tutti di brontolare* (Играть для нас – величайшее удовольствие, – сказал Перри, – несмотря на притворство, что нам это в тягость) (Glosbe). Пример 4 показывает, что наблюдатель_н оценивает поведение и сложившиеся отношения в городке как игру- притворство: *Tex Moran interpre-*

tava la parte di uno sceriffo onesto in una città che si rivelava corrotta (Моран играл честного шерифа в нечестном городке) (Glosbe).

Таким образом, у игровых отношений «притворство» в контекстах различных ситуаций имеется знаковый потенциал для расшифровки Наблюдателем_н:

2) аксиологический аспект игры – притворства при оценивании игровых отношений имеет тенденцию к негативной оценке (фальшь, неискренность, подделка).

Игровые отношения «Игра на публику»

Лексические единицы, входящие в группу «Игровые отношения», «игра на публику» были выделены на основании дефиниций, включающих в себя компоненты игры и поведение с общим значением «драматизировать, демонстрировать игровые действия на публику».

В английском языке вербализатор игровых отношений «игра на публику» *to dramatize: to make real events seem like things that happen in a play* (KEMD) имеет значение переноса реальных событий таким образом, чтобы они казались игрой: 5) *She dramatizes everything so!* (KEMD).

В итальянском языке ярким примером глагола с поведенческим игровым значением является глагол *drammatizzare*, который означает «придавать сценическую форму; трагически преувеличивать, сгущать краски»:

– *Drammatizzare: esagerare gli aspetti negativi: drammatizzare una situazione* (DIO); *fare una tragedia, un dramma, prendersela troppo, preoccuparsi eccessivamente, accrescere la tensione, agitarsi* (DI).

В примере наблюдатель_н оценивает отношения предикатом *drammatizzare* как притворное поведение с целью скрыть определенные обстоятельства: 6) *Come molte persone infedeli, gli piace drammatizzare* (Как и большинство неверных супругов, он сильно драматизирует). В другом примере глагол *drammatizzare* маркирует демонстративную игру на публику: 7) *Con un pubblico così compiacente Qwilleran non provava timidezza a drammatizzare il testo* (С такой замечательной аудиторией Квиллер не стеснялся драматизировать) (Glosbe).

Глагол *to act* имеет в своей семантике компоненты, выражающие игровое поведение с отрицательным значением «нечестная игра/ поведение»:

– *disguise, dissemblance, masquerade, pretense, sham, show, simulation: a display of insincere behavior* (Farlex). В нижеследующих примерах (8 и 9) наблюдатель_н оценивает совокупность поведенческих действий как игровое притворное поведение с целью произвести определенное впечатление на других участников поведенческой ситуации. Ср.: 8) *He acted foolishly at the meeting*; 9) *She's not angry with you, she's just playing* (KEMD).

Лексемы *to play up* и *to play the game* имеют яркую поведенческую характеристику в контексте игровых отношений на публику:

– Play up: to emphasize, publicize. В примере игровое притворство маркируется предикатом *play up* в значении заискивать перед властью: 10) *Plays up to anyone in authority* (Glosbe);

– Play the game: to behave according to the accepted customs or standards (AHD). Контекст следующего примера, показывает ситуацию притворного поведения со значением *подыгрывать*: 11) *Listen to him and be courteous; play the game he plays* (Glosbe).

Приведем пример лексемы *prank* с отрицательным значением игрового поведения на публику: устроить показную демонстрацию; проделка забавного, шуточного, а иногда и злого характера; устроить показное шоу (KEMD); вести себя как клоун или шут; розыгрыш, шутка, разыгранная над человеком (особенно с целью выставить жертву глупой):

– Prank: to make an ostentatious display (Collins); a trick of an amusing, playful, or sometimes malicious nature; to make an ostentatious show or display (KEMD); acting like a clown or buffoon; practical joke, a trick played on a person (especially one intended to make the victim appear foolish) (Farlex). В контексте следующего примера, наблюдатель_п оценивает отношения как демонстративную поведенческую игру одного субъекта поведения по отношению к другому и реакцию последнего на подобное поведение: 12) *Even when I'd made her cry over the years with my pranks, she held her head high and moved on* (Glosbe).

Эквивалентом лексемы *prank* в итальянском языке является лексема *scherzo*: fare uno scherzo a qn → to play a (practical) joke or prank or trick on somebody (Collins). Лексема *scherzo* не имеет в дефинициях компонентов с отрицательными коннотациями в отличие от английской лексемы *prank*. Семантика значения игры лексемы *scherzo* отражается в словарях как шуточное, несерьезное поведение: **comportamento** in cui si dice o si fa qlco. non sul serio, ma per divertimento o per burla (DI); **comportarsi** in un certo modo per burla, senza intenzioni serie, non offendersi per finta (Farlex); **comportarsi** in un certo modo per burla (DIO): 13) *So che scherzo sempre ma sono pazzo di te* (Я часто дурачусь, но я без ума от тебя) (Glosbe). В итальянском языке не прослеживается ярко выраженного отрицательного значения при выражении игровых поведенческих отношений на публику.

Игровые отношения «актерская игра»

С учетом разнообразия спектра аксиологической градации игровых видов отношений считаем необходимым выделить вид игровых отношений «актерская игра». Наблюдатель оценивает такое поведение положительно, поскольку данный вид игрового поведения не предусматривает цель обмана с позиции притворства. В тоже время, имитация определенных чувств и эмоций в поведении влияет на изначально положительное оценивание такого вида отношений. Оценка может становить-

ся отрицательной. Приведем в качестве примера прилагательное *theatrical* как маркер, указывающий на связь поведения с актерской игрой. Дефиниционный анализ лексемы *theatrical* показывает, что в английском языке данный маркер игровых отношений «актерская игра», содержит в своей внутренней структуре указатели как на поведение (неискреннее) и игру, так и на искусственное усиление эффекта, производимого на публику:

– theatrical: marked by exaggerated self-display and unnatural behavior (AHD); exaggerated and affected in manner or behaviour (Collins); overemotional exaggerated behavior calculated for effect (AHD); behaving as if in a play; over-dramatic (KEMD); behaving or done in a way that is often not genuine or sincere (BD). Контекст следующего примера демонстрирует оценку театральности субъекта поведения как чрезмерно наигранное: 14) *He fell with a theatrical groan and cried, "Help!"* (Glosbe).

Следующий пример показывает, что наблюдатель_п оценивает совокупность поведенческих действий субъекта его выражающего как направленное на публику: 15) *She was sobbing quite theatrically for her worried and quite adoring audience, and Lily was tempted to laugh* (Glosbe).

В итальянском языке *teatrale* означает *показной, наигранный*. Среди синонимов, описывающих лексему *teatrale*, не встречается лексем с отрицательным значением, за исключением лексемы *falso* (БИРС). Словарные толкования лексемы *teatrale* со значением *произвести эффект на публику* не содержат компоненты, четко выражающие отрицательную или положительную оценку такого эффекта: *figurato di effetto esagerato, privo di naturalezza, reagire in modo teatrale* (Farlex); *imita alcuni caratteri propri della recitazione scenica, artificialosamente esagerato, che ricerca soltanto l'effetto* (Treccani). В примере 16 показана ситуация подобной театральности игрового поведения: 16) *C'è un mazzo di rose rosse posato sulla scrivania, che Jack mi offre, mettendosi teatralmente in ginocchio* (На столе лежит букет красных роз, и Джек преподносит его мне театральным жестом, преклонив колено) (Glosbe).

При этом в контекстах употребления лексем в рамках отношений «актерская игра», поведение может оцениваться отрицательно. В примере 17 наблюдатель_п оценивает совокупность поведенческих знаков в виде прогнозируемой отрицательной реакции одного субъекта отношений на театральность поведенческих действий другого субъекта: 17) *Se sua madre avesse assistito a quella sceneggiata l'avrebbe impiccata per la vergogna* (Если бы ее мать могла видеть все эти театральные сцены, она сторела бы со стыда) (Glosbe). В примере 18, субъект поведения (наблюдатель_а) оценивает реакцию наблюдателей своего поведения с отрицательной коннотацией: 18) *Guardò le facce ansiose dei suoi compagni, e sentì che avrebbe recitato in quella tragedia fino in fondo* (Он посмотрел на полные надежды лица своих сотоварищей и понял, что будет играть эту трагикомедию до конца) (Glosbe).

Заключение

Сопоставительный анализ семиотических и аксиологических характеристик видов игровых отношений в разных лингвокультурах позволяет сделать следующие выводы:

Определенные виды поведения осмысляются как игровые в культурных пространствах английского и итальянского языков в присутствии наблюдателя. В игровых отношениях, направленных на определенный эффект, предназначенный для публики или другого субъекта ситуации, всегда имплицитно предполагает присутствие того, кто их оценивает и интерпретирует, иначе отношения теряют свою цель. Это наблюдение позволяет предполагать возможность расшифровки знаковости комплекса игровых поведенческих действий и их аксиологической интерпретации.

В целом, анализируя словарные значения лексем, выражающих игровые отношения в английском и итальянском языках, можно сделать вывод, с одной стороны, о схожести в понимании данного вида игрового поведения в сопоставляемых языках в зависимости от вида игровых отношений. С другой стороны, также в зависимости от вида игровых отношений, определенные различия проявляются в аксиологическом аспекте. В итальянском языке при расшифровке семиотики игрового поведения отрицательная оценка встречается значительно реже, чем положительная. Такой вывод исходит, в первую очередь, из анализа дефиниций лексем сопоставляемых языков, зафиксированных в сло-

вях и впоследствии имеющих отражение в контекстах высказываний.

В английском языке игровые поведенческие отношения отражают интенции переноса реальных поведенческих действий в игру, а в итальянском языке их приукрашивание. Сопоставительный анализ переводов лексем со значением игрового поведения с английского на итальянский язык показывает, что глубинных аксиологических оттенков перевод может не передавать в полной степени. Очевидно, это связано с тесным переплетением сложных онтологических феноменов игры и поведения в рамках межличностных отношений, когда в некоторых моментах слияния игры и поведения так сложно, и порой невозможно, отделить игру от реальной жизни.

Сопоставительный анализ языкового материала позволяет наглядно выявить и продемонстрировать сходства и различия в понимании и выражении игрового поведения на материале неблизкородственных языков в английской и итальянской культурах. Данный подход обусловлен продуктивностью сопоставительных исследований в динамическом развитии изучения проблем межкультурной коммуникации в современной научной мысли. Результатом исследования предполагается создание методологической основы для дальнейшего изучения комплексного понимания семиотики и аксиологии вербальных выражений игровых поведенческих компонентов в системе межличностных и социальных отношений в семиотическом и аксиологическом аспектах.

Материалы исследования

AHD – *The American Heritage Dictionary of the English Language*. URL: <http://www.bartleby.com/dictionary>

BD – *Britannica dictionary*. URL: <http://www.britannica.com>.

Collins – *Collins online dictionary*. URL: <http://www.collinsdictionary.com>.

DI – *Dizionario Italiano*. URL: <http://www.dizionari.corriere.it>.

DIO – *Dizionario Italiano online*. URL: <http://www.dizionarioitaliano.it>.

Farlex – *The Free Dictionary online*. URL: <http://www.thefreedictionary.com>.

Glosbe – *Glosbe. онлайн словарь*. URL: <http://www.glosbe.com>.

KEMD – *Kernerman English Multilingual Dictionary*. URL: <http://www.kdictionaries.com>.

Treccani – *Treccani*. URL: <https://www.treccani.it>.

БИРС – *Большой итальянско-русский словарь*. URL: <http://www.classes.ru>.

Библиографический список

Bateson 1987 – *Bateson G. Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. Northvale: Jason Aronson Inc., 1987. 361 p. URL: <https://ejc.orfaleacenter.ucsb.edu/wp-content/uploads/2017/06/1972.-Gregory-Bateson-Steps-to-an-Ecology-of-Mind.pdf>.

Evandro 2021 – *Evandro S. Pedagogie d'attore e acquisizione linguistica tra imitazione e interpretazione // Italiano sul palcoscenico: codici semiotici nella vita e nella professione. Atti del convegno internazionale a carattere pratico e scientifico*. Mosca: MGLU, 2021. P. 94–98. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45797053&pf=1>. EDN: <https://www.elibrary.ru/olkkou>.

Lalić 2021 – *Lalić A. Elementi della competenza comunicativa interculturale: analisi dei manuali di italiano l2/l3 usati nel Cantone Sarajevo // Journal of the Faculty of Philosophy in Sarajevo*. 2021. № 24. P. 212–236. DOI: <http://doi.org/10.46352/23036990.2021.212>.

Natale 2015 – *Natale E.* Attualita del codice della vita italiana di Giuseppe Prezzolini // *Studia culturae*. No. 4 (26). Jubilaues, 2015. P. 180–185. URL: <https://alpinigenovaquarto.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/06/giuseppe-prezzolini-codice-della-vita-italiana-1921.pdf>.

Апинян 2003 – *Апинян Т.А.* Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. Санкт-Петербург: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 2003. 400 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=20072149>. EDN: <https://www.elibrary.ru/qxgfhf>.

Арутюнова 2006 – *Арутюнова Н.Д.* Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. Москва: Индрик, 2006. С. 5–16. URL: https://vk.com/wall-110948237_5994?ysclid=1z9pzf2cddt329037593.

Баева 2021 – *Баева Е.И.* Gesti – simboli nel cinema italiano (descrizione del comportamento comunicativo non verbale) // *Italiano sul palcoscenico: codici semiotici nella vita e nella professione. Atti del convegno internazionale a carattere pratico e scientifico*. Mosca: MGLU, 2021. P. 81–84. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45797051&pf=1>. EDN: <https://www.elibrary.ru/smgmkq>.

Берн 1998 – *Берн Э.* Игры, в которые играют люди: психология человеческих отношений. Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы. Санкт-Петербург; Москва: Университетская книга, 1998. 398 с. URL: <https://spbgu.ru/files/05-5-01-008.pdf>.

Брагина 2006 – *Брагина Н.Г.* Метафоры игры в описаниях мира человека (Межличностные отношения) // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. Москва: Индрик, 2006. С. 120–143. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22607796>. EDN: <https://www.elibrary.ru/taswwd>.

Куницына 2009 – *Куницына Е.Ю.* Шекспир. Игра. Перевод. Иркутск: Иркутский государственный лингвистический университет, 2009. 348 с. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21126790>. EDN: <https://www.elibrary.ru/ruigm1>.

Нестерова, Баннов 2006 – *Нестерова Н.В., Баннов К.Ю.* Игра как объект культурологического анализа // *Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств*, 2006. № 1 (9). С. 51–64. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=11531194>. EDN: <https://www.elibrary.ru/jsitup>.

Савватеева 2017 – *Савватеева И.А.* Людический аспект поведения // *Когнитивные исследования языка*. 2017. № 29. С. 708–712. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30627062>. EDN: <https://www.elibrary.ru/zufnbf>.

Савватеева 2015 – *Савватеева И.А.* Специфика семиотичности поведения // *Вестник Московского государственного лингвистического университета*. 2015. № 21 (732). С. 93–103. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=39246410>. EDN: <https://www.elibrary.ru/xlpedw>.

Савватеева 2023 – *Савватеева И.А.* Сравнительный дефиниционный анализ концепта BEHAVIOUR и смежных с ним понятий // *Успехи гуманитарных наук*. 2023. № 3. С. 150–153. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=52761737>. EDN: <https://www.elibrary.ru/gefkyj>.

Хейзинга 1992 – *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Москва: Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. 464 с. URL: http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum%3D81.pdf.

Шамне 2003 – *Шамне Н.Л.* Межкультурная и транскультурная коммуникация: к определению понятий // *Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание*. 2003. № 3. С. 73–80. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=11670921>. EDN: <https://www.elibrary.ru/jvkgtt>.

Циммерлинг 2006 – *Циммерлинг А.В.* Жизнь как игра с противоположными интересами // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. Москва: Индрик, 2006. С. 111–119. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27636599>. EDN: <https://www.elibrary.ru/xgubld>.

Цыганкова 2023 – *Цыганкова А.А.* Механизмы языковой игры в текстах Умберто Эко // *Russian Linguistic Bulletin*. 2023. № 4 (40). С. 1–4. DOI: <http://doi.org/10.18454/RULB.2023.40.30>.

References

Bateson 1987 – *Bateson G.* (1987) Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology. Northvale: Jason Aronson Inc., 361 p. Available at: <https://ejc.orfaleacenter.ucsb.edu/wp-content/uploads/2017/06/1972.-Gregory-Bateson-Steps-to-an-Ecology-of-Mind.pdf>.

Evandro 2021 – *Evandro S.* (2021) Pedagogie d'attore e acquisizione linguistica tra imitazione e interpretazione. In: *Italiano sul palcoscenico: codici semiotici nella vita e nella professione. Atti del convegno internazionale a carattere pratico e scientifico*. Mosca: MGLU, pp. 94–98. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45797053&pf=1>. EDN: <https://www.elibrary.ru/olkkou>.

Lalić 2021 – *Lalić A.* (2021) Elementi della competenza comunicativa interculturale: analisi dei manuali di italiano l2/ls usati nel Cantone Sarajevo. *Journal of the Faculty of Philosophy in Sarajevo*, no. 24, pp. 212–236. DOI: <http://doi.org/10.46352/23036990.2021.212>.

Natale 2015 – *Natale E.* (2015) Attualita del codice della vita italiana di Giuseppe Prezzolini. *Studia culturae*, no. 4 (26). Jubilaues, pp. 180–185. URL: <https://alpinigenovaquarto.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/06/giuseppe-prezzolini-codice-della-vita-italiana-1921.pdf>.

Apinyan 2003 – *Apinyan T.A.* (2003) A game in a serious space. Game, myth, ritual, dream, art and others. Saint Petersburg, 400 p. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=20072149>. EDN: <https://www.elibrary.ru/qxgfhf>. (In Russ.)

- Arutyunova 2006 – *Arutyunova N.D.* (2006) Types of game actions. In: *Arutyunova N.D. (Ed.) Logical analysis of language. Conceptual fields of game.* Moscow: Indrik, pp. 5–16. Available at: https://vk.com/wall-110948237_5994?ysclid=lz9pzf2cdt329037593. (In Russ.)
- Baeva 2021 – *Baeva E.I.* (2021) Gesti – simboli nel cinema italiano (descrizione del comportamento comunicativo non verbale). In: *Italiano sul palcoscenico: codici semiotici nella vita e nella professione. Atti del convegno internazionale a carattere pratico e scientifico.* Mosca: MGLU, pp. 81–84. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45797051&pf=1>. EDN: <https://www.elibrary.ru/smgmkq>.
- Berne 1964 – *Berne E.* (1998) Games People Play. The Psychology of Human Relationships. People Who Play Games. The Psychology of Human Destiny. Saint Petersburg, Moscow: Universitetskaya kniga, 398 p. Available at: <https://spbgu.ru/files/05-5-01-008.pdf>. (In Russ.)
- Bragina 2006 – *Bragina N.G.* (2006) Metaphors of Game in the Descriptions of Human World (Interpersonal Relations). In: *Arutyunova N.D. (Ed.) Logical analysis of language. Conceptual fields of game.* Moscow: Indrik, pp. 120–143. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22607796>. EDN: <https://www.elibrary.ru/taswwd>. (In Russ.)
- Kunitsyna 2009 – *Kunitsyna E.Yu.* (2009) Shakespeare Translation: Play and Game. Irkutsk: Irkutskii gosudarstvennyi lingvisticheskii universitet, 348 p. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21126790>. EDN: <https://www.elibrary.ru/ruigml>. (In Russ.)
- Nesterova, Bannov 2006 – *Nesterova N.V., Bannov K.Yu* (2006) The phenomenon of games as an object of cultural analysis. *Herald of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*, no. 1 (9), pp. 51–64. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=11531194>. EDN: <https://www.elibrary.ru/jsitup>. (In Russ.)
- Savvateeva 2015 – *Savvateeva I.A.* (2015) Specification of behavioral semiotics. *Vestnik of Moscow State Linguistic University*, no. 21 (732), pp. 93–103. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=39246410>. EDN: <https://www.elibrary.ru/xlpedw>. (In Russ.)
- Savvateeva 2017 – *Savvateeva I.A.* (2017) Ludical aspect of the concept behavior. *Cognitive Studies of Language*, no. 29, pp. 708–712. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30627062>. EDN: <https://www.elibrary.ru/zufnbf>. (In Russ.)
- Savvateeva 2023 – *Savvateeva I.A.* (2023) Comparative definitional analysis of the concept *BEHAVIOUR* and related concepts. *Modern Humanities Success*, no. 3, pp. 150–153. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=52761737>. EDN: <https://www.elibrary.ru/gefkj>. (In Russ.)
- Huizinga 1992 – *Huizinga J.* (1992) Homo ludens. In the shadow of tomorrow. Moscow: Progress, Progress-Akademiya, 464 p. Available at: http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum%3D81.pdf. (In Russ.)
- Shamne 2003 – *Shamne N.L.* (2003) Intercultural and transcultural communication: towards the definition of the concepts. *Science Journal of Volgograd State University. Linguistics*, no. 3, pp. 73–80. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=11670921>. EDN: <https://www.elibrary.ru/jvkggt>. (In Russ.)
- Zimmerling 2006 – *Zimmerling A.V.* (2006) Life as a game with non-opposite interests. In: *Arutyunova N.D. (Ed.) Logical analysis of language. Conceptual fields of game.* Moscow: Indrik, pp. 111–119. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27636599>. EDN: <https://www.elibrary.ru/xgubld>. (In Russ.)
- Tsygankova 2023 – *Tsigankova A.A.* (2023) The mechanisms of language game in Umberto Eco's texts. *Russian Linguistic Bulletin*, no. 4 (40), pp. 1–4. DOI: <http://doi.org/10.18454/RULB.2023.40.30>. (In Russ.)