МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Филологический факультет

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ

Сборник материалов VII (XXI)
Международной научно-практической конференции
молодых учёных
(16–18 апреля 2020 г.)

Выпуск 21

Томск
Издательский Дом Томского государственного университета
2020

DOI: 10.17223/978-5-94621-901-3-2020-24

**КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ МЕТАФОРА ВИДЕОИГРОВАЯ
АДДИКЦИЯ – ЭТО ШТОРМ В ТЕКСТЕ КНИГИ,
ПОСВЯЩЕННОЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВИДЕОИГР**

Болтовская А.В.

Томский государственный университет, студент

**CONCEPTUAL METAPHOR «VIDEO GAME ADDICTION
IS STORM» IN THE TEXT OF A BOOK ON VIDEO GAME
ADDICTION**

Boltovskaya A.V.

Tomsk State University, student

В статье рассматриваются «разработка» и «расширение» концептуальной метафоры ВИДЕОИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ – ЭТО ШТОРМ из устойчивого выражения «perfect storm» в тексте книги по психологии, посвященной зависимости от видеоигр. В структуре метафоры выделяется 4 слота: «человек», «действие», «обстоятельства», «последствия». Выявляется коммуникативно-когнитивная функция метафоры.

Ключевые слова: концептуальная метафора, аддикция, неконвенциональная метафора.

The article deals with elaboration and extension of the conceptual metaphor VIDEO GAME ADDICTION IS STORM from the expression «perfect storm» in the text of a psychology book on video game addiction. The structure of the metaphor includes slots «person», «action», «circumstances», «consequences». The communicative and cognitive function of the metaphor is revealed.

Key words: conceptual metaphor, addiction, unconventional metaphor

Научный руководитель: К.С. Шиляев, канд. филол. наук, доцент ТГУ.

Данная работа посвящена концептуальной метафоре ВИДЕОИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ – ЭТО ШТОРМ в психологической литературе на английском языке. С ростом популярности виртуальных технологий видеоигровая зависимость стала одной из современных проблем общества, о которой психологи пишут в своих трудах. Использование метафор в психологической литературе представляет особый интерес в связи с их коммуникативно-когнитивной направленностью: они выполняют функцию формирования понимания у читателей, интересующихся проблемой. Материалом для анализа послужила книга Нилса Кларка и Шавауна Скотта «Видеоигровая аддикция: опыт и последствия» [1].

В качестве теоретической базы исследования выступает теория концептуальной метафоры Дж. Лакоффа и М. Джонсона, согласно

которой метафоризация основана на перенесении признаков со сферы-источника на сферу-цель [2. Р. 265]. Кроме того, используются теоретические положения Дж. Лакоффа, М. Тернера и Р. Гиббса, которые говорят о неконвенциональных метафорах и отмечают, что авторы поэтических текстов формируют новые метафоры на основе образов из устоявшихся в повседневном языке выражений и когнитивных конструкций [3. Р. 53]. Для порождения новых метафор могут применяться такие способы, как «разработка» (elaboration), при которой слоты, имеющиеся в конвенциональной метафоре, представлены необычным образом, и «расширение» (extending), при котором в схему метафорического переноса добавляются новые слоты [4. Р. 67].

«Разработка» и «расширение» метафоры ВИДЕОИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ – ЭТО ШТОРМ проходят в главе под названием «A Perfect Storm» [1. Р. 9–12]. В переводе с английского идиоматическое выражение «идеальный/настоящий шторм» имеет значение «очень неприятная ситуация, в которой несколько плохих вещей случаются сразу» [5]. В данном контексте в качестве неприятной ситуации предстает видеоигровая аддикция, а неприятные вещи – это условия, способствующие ее обострению, и следствия. Авторы «разрабатывают» и «расширяют» эту метафору, перенося элементы из концептуальной сферы шторма на сферу аддикции.

Для удобства представления материала выстроим фрейм, объединяющий данные сферы. Представим 2 ситуации (попадание человека в шторм и формирование у него зависимости) в виде базовой структуры: человек выполняет действие в каких-либо обстоятельствах, что приводит к последствиям. Выделим 4 слота: «человек», «действие», «обстоятельства», «последствия» и рассмотрим их по отдельности.

Человек в ситуации игры – это игрок. При метафоризации в качестве сферы-источника выступает транспортное средство или управляющий транспортным средством: ИГРОК – ЭТО КОРАБЛЬ (The ship is the person playing), ИГРОК – ЭТО ПУТЕШЕСТВУЮЩИЙ НА УТЛОЙ ЛОДКЕ (Gamers who sail flimsy boats into treacherous waters will too often sink), НЕСКЛОННЫЙ К ВИДЕОИГРОВОЙ АДДИКЦИИ ЧЕЛОВЕК – ЭТО НЕПОТОПЛЯЕМЫЙ КОРАБЛЬ (At the same time, even «unsinkable» ships go under when they underestimate the sea). Образ корабля фигурирует в тексте, чтобы выразить ущерб последствия шторма. А для того, чтобы сделать акцент на ответственности человека за поступки, важно представление игрока через образ человека – путешествующего на лодке.

Деятельность зависимого – игра – понимается через образ навигации в море. Человек, играя в видеоигры, помещает себя в опасную среду: ИГРА – ЭТО ОПАСНЫЕ ВОДЫ (treacherous waters), ИГРА – ЭТО МОРЕ (the sea), ИГРАТЬ – ЭТО ОТПРАВИТЬСЯ В ОПАСНОЕ ПЛАВАНИЕ (venturing).

В качестве обстоятельств выступает готовность контролировать свою жизнь, то есть играть осознанно (в отличие от зависимого), для чего требуется понимание того, как влияют видеоигры на игрока и как ограничить их влияние. В анализируемом тексте игра без знания возможных негативных последствий сравнивается с путешествием в море без карты и без информации о приливах и погоде: НЕЗНАНИЕ ПРИРОДЫ ВИДЕОИГР – ЭТО НЕЗНАНИЕ УСЛОВИЙ ПУТЕШЕСТВИЯ В ШТОРМ (they underestimate the sea venturing without charts, without knowledge of the tides and without advance warning on foul weather).

Путешествие при неблагоприятных обстоятельствах может привести к последствиям в виде попадания в шторм, а игровая деятельность – к последствиям в виде аддикции. Авторы используют метафору ВИДЕОИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ – ЭТО ШТОРМ: the game experience hits everyone as a perfect storm. Следствием аддикции являются проблемы в жизни, как следствием попадания в шторм – потопление: ИСПЫТАТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ ВИДЕОИГРОВОЙ АДДИКЦИИ – ЭТО УТОНУТЬ / ПОТЕРЯТЬ СЕБЯ В ШТОРМЕ (sink; go under; losing themselves in the perfect storm). Метафора ВИДЕОИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ – ЭТО ШТОРМ направлена на наглядное объяснение природы видеоигровой аддикции. Конвенциональная метафора, воплощенная в идиоматическом выражении «perfect storm» (которую можно сформулировать как СТЕЧЕНИЕ НЕБЛАГОПРИЯТНЫХ СОБЫТИЙ – ЭТО НАСТОЯЩИЙ ШТОРМ), применяется относительно видеоигровой аддикции (и таким образом «разрабатывается») и далее «расширяется» при помощи добавления и заполнения слотов «человек», «действие», «обстоятельства», «последствия». Авторы книги, преследуя цель объяснить сущность видеоигровой аддикции, используют «разработку» и «расширение» как инструменты создания текста и осознанной концептуализации.

Литература

1. Clark N., Scott P.S. Game addiction: the experience and the effects. McFarland, 2009. 211 p.
2. Lakoff G., Johnson M. Metaphors we live by. Chicago : University of Chicago Press, 2003. 276 p.

3. Kovecses Z. Metaphor: A practical introduction. N.Y. : Oxford University Press, 2010. 396 p.

4. Lakoff G., Turner M. More than cool reason: a field guide to poetic metaphor. Chicago and London : University of Chicago Press, 1989. 240 p.

5. Perfect storm // Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. Electronic data. Macmillan Education Limited, 2009–2020. URL: <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/perfect-storm> (дата обращения: 12.04.2020).

DOI: 10.17223/978-5-94621-901-3-2020-25

**ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ
КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ МЕТАФОРЫ
В ПОЛИКОДОВЫХ ТЕКСТАХ
(НА МАТЕРИАЛЕ ФОТОГРАФИЙ ВОДНОЙ СТИХИИ)**

Шервуд Е.Е.

Томский государственный университет, студент

**EXPERIMENTAL STUDY OF THE COGNITIVE METAPHOR
IN POLYCODE TEXTS (ON THE MATERIAL
OF PHOTOS OF WATER)**

Sherwood E.E.

Tomsk State University, student

Статья посвящена исследованию концептуальной метафоры в поликодовых текстах. Материалом для исследования послужили художественные фотографии с изображением воды, а также их названия. В работе выявляются регулярные метафорические модели, полученные в результате анализа оригинальных названий и данных психолингвистического эксперимента.

Ключевые слова: концептуальная метафора, поликодовый текст, художественная фотография, психолингвистический эксперимент.

The article is dedicated to the study of the cognitive metaphor in polycode texts such as art photographs of water and their names. The study identifies regular metaphorical patterns obtained by analyzing original names of photographs and the data of a psycholinguistic experiment.

Key words: cognitive metaphor, polycode text, art photography, psycholinguistic experiment.

Научный руководитель: Э.Г. Новикова, канд. филол. наук, доцент ТГУ.

В рамках когнитивной лингвистики, рассматривающей язык как средство вербализации ментальных процессов [1], возникает теория концептуальной метафоры, ключевыми фигурами в развитии которой