

УДК 81-114.2

**ИДИОМАТИЧЕСКИЕ ВЫРАЖЕНИЯ КАК СРЕДСТВО
ВЕРБАЛИЗАЦИИ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ (НА МАТЕРИАЛЕ
ВИДЕОИГРЫ «МОР. УТОПИЯ»)**

Я.А. Волкова, М.Д. Красноцкая

Статья посвящена исследованию ценностного аспекта идиоматических выражений, использованных в сценарии компьютерной видеоигры «Мор. Утопия» (2005 г.). Рассмотрено варьирование выраженных идиомами ценностных ориентиров персонажей игры по гендерному, возрастному и классовому параметрам. Отмечено преобладание антиценностей, выражаемых идиомами.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: дискурсивные исследования, лингвоаксиология, система ценностей, антиценность, идиоматическое выражение

ВОЛКОВА Яна Александровна – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры теории и практики иностранных языков Института иностранных языков Российского университета дружбы народов им. П. Лумумбы. yana.a.volkova@gmail.com

КРАСОЦКАЯ Милана Денисовна – аспирант Института иностранных языков Российского университета дружбы народов им. П. Лумумбы. Milana19971@yandex.ru

Цитирование: Волкова Я.А., Красноцкая М.Д. Идиоматические выражения как средство вербализации ценностных ориентиров (на материале видеоигры «Мор. Утопия» [Электронный ресурс] // Мир лингвистики и коммуникации: электронный научный журнал. – 2024, № 1. – С. 89–101. Режим доступа: www.tverlingua.ru

**IDIOMATIC EXPRESSIONS AS MEANS OF VALUES VERBALISATION
(BASED ON A VIDEO GAME “PATHOLOGIC CLASSIC”)**

Yana A. Volkova, Milana D. Krasotskaya

The article is devoted to the examination of value aspect in idiomatic expressions used in the script of the video game “Pathologic Classic” (2005). The

values expressed by idioms in the characters' speech were analysed within gender, age, and social status dimensions. The prevalence of antivalues expressed by idioms is noted.

KEY WORDS: discourse studies, linguoaxiology, value system, antivalue, idiomatic expression

VOLKOVA Yana A. – DSc in Philology, Associate Professor, Professor of the Department of Theory and Practice of Foreign Languages of Institute of Foreign Languages of People's Friendship University of Russia named after P. Lumumba. yana.a.volkova@gmail.com

KRASOTSKAYA Milana D. – postgraduate student of Institute of Foreign Languages of People's Friendship University of Russia named after P. Lumumba. Milana19971@yandex.ru

Citation: Vokova Ya.A., Krasotskaya M.D. Idiomatic expressions as means of values verbalization (based on a video game "Pathologic Classic") [Electronic resource] // World of linguistics and communication: electronic scientific journal. – 2024, № 1. – P. 89–101. Access mode: www.tverlingua.ru

Введение: постановка проблемы

В статье рассматривается ценностный аспект идиоматических выражений, использованных в сценарии видеоигры «Мор. Утопия» (2005 г.). Несмотря на длительную историю изучения идиомы в лингвистике, ее общепринятые определения (например, «абсолютно неделимое и неразложимое словосочетание, значение которого не зависит от лексического состава и значений его компонентов» (Виноградов, 1977: 121) на сегодняшний день представляются недостаточными ввиду смены существовавшей системно-структурной научной парадигмы на антропоцентрическую.

В науке не существует единого мнения о критериях отнесения словосочетаний к идиоматическим выражениям. Ключом к решению этих проблем, вероятно, является перенос изучения идиом из области языка в

область дискурса, т. е. рассмотрение их реального употребления в различных контекстах. При таком подходе идиому можно определить как национально окрашенное словосочетание фиксированного контекста (Амосова, 2009: 72), общее значение которого невыводимо из суммы значений входящих в него компонентов (Чернобай, 2011: 321).

При обращении к дискурсивным исследованиям неизбежно возникновение вопросов о структуре и специфике различных видов дискурса, а также об их основаниях. В качестве оснований дискурса ряд ученых рассматривает систему ценностей и выделяет аксиологическое измерение дискурса (Серебренникова, 2015: 130–131). Выражение ценностей и оценок в языке и речи является предметом лингвоаксиологии (Сигал, 2019: 236). Ценность – это понятие, относящееся к сфере должного, а оценка – это проявление ценностного отношения субъекта речи (там же). С одной стороны, предполагается существование «базового набора» общечеловеческих ценностей, аксиологических универсалий (Оганесян, 2019: 83)); с другой стороны, и иерархия базовых ценностей, и компонентный состав системы ценностей являются культурно специфическими. Таким образом, в отдельных культурах прослеживаются существенные для них смыслы и ценностные доминанты, сохраняемые в языке (Карасик, 2002: 166–205).

Стоит также отметить отсутствие общепринятой концепции ценностных ориентиров в работах отечественных и зарубежных лингвистов, поскольку ценность является многомерным понятием и рассматривается несколькими научными областями (философия, психология, лингвистика). На сегодняшний день в лингвоаксиологии существует несколько классификаций ценностей (Карасик, 2015: 26; Вешнинский. 2005: 226).

Данная работа базируется на концепции общечеловеческих ценностей Ш. Х. Шварца (Schwartz, 2012: 5–7), поскольку на наш взгляд она четко отображает границы между рассматриваемыми ориентирами. Ш.Х. Шварц выделяет десять оснований ценностей: «саморегуляция» (независимость в

принятии решений и мыслительном процессе), «**стимуляция**» (волнение, изменение в жизни), «**гедонизм**» (чувственное удовольствие своей жизнью), «**достижение**» (компетентность в рамках социальных стандартов), «**сила**» (социальный статус и престиж, контроль), «**безопасность**» (безопасность, гармония и стабильность общества, отношений и самого себя), «**соответствие**» (сдержанность в действиях, которые могут навредить другим и нарушить социальные нормы), «**традиции**» (уважение и принятие обычаев и идей), «**доброжелательность**» (сохранение и преумножение благосостояния других людей), «**универсальность**» (понимание и защита благосостояния всех людей и природы).

В рамках данного исследования выделяется также понятие антиценности, относящееся к одному из выделенных оснований, но носящее негативный характер; например, в рамках «соответствия» – это любые выражения положительного отношения к насилию (*поднять руку*).

Методология исследования

В ходе анализа компьютерной игры «Мор. Утопия» было выделено 28 основных персонажей. Все идиоматические выражения были проанализированы с точки зрения выражаемых ими ценностей. Для уточнения значения и коннотации идиомы использовались фразеологические словари. Принятое решение о соотношении идиом с ценностями носит проблемный и отчасти субъективный характер. Во-первых, некоторые идиоматические выражения могли быть соотнесены с несколькими ценностными ориентирами ввиду наличия нескольких контекстов употребления. Например, идиомы, связанные со смертью (*отправиться к праотцам*), были отнесены к ориентиру «безопасность» как антиценности, поскольку они выражают отрицательную оценку здоровья; в то же время их можно было отнести к ориентиру «гедонизм» как недовольство жизнью. Во-вторых, к ценностному основанию «традиции» были отнесены идиомы, выражавшие нравственные ценности (*сдержать слово*), т. к. описываемые ими действия расценены как общечеловеческие идеалы. В-третьих,

некоторые идиомы, в зависимости от контекста употребления, можно отнести как к ценностям, так и к антиценностям в рамках одного и того же ориентира (*наводит на (ложный) след*). При подсчете такие выражения засчитывались в обе категории.

Персонажи распределялись по трем категориям: пол, возраст, класс. В первом случае имеем 16 мужчин и 12 женщин. Во втором случае взрослых персонажей можно также разделить на «отцов» (старшее поколение) и «детей» (младшее поколение, достигшее возраста совершеннолетия). Таким образом, выделяется три категории: взрослые (старшее поколение) – 11 персонажей, взрослые (младшее поколение) – 10 персонажей, дети – 7 персонажей. Третья группа была разделена на богатых (18 персонажей) и бедных (10 персонажей).

Анализ материала и результаты исследования

Гендерное варьирование

«Саморегуляция». Мужские персонажи склонны к независимости в принятии решений, исследованиям (*прийти в голову*). Высок и уровень антиценностей, выражающих, в том числе, крайнюю степень нежелания участия других людей в принятии решения (*к черту*), деструктивности (*задушить в зародыше*). Уровень антиценностей у женского пола существенно ниже, чем у мужского (*наводит на ложный след*).

«Стимулирование». Мужские и женские персонажи не боятся трудностей и испытаний (*бросить вызов*), ждут обновления (*стоять на пороге*). Однако они не лишены стагнации в ходе жизни (*сидеть сложа руки*).

«Гедонизм». Данная ценность более актуальна для мужских персонажей, нежели женских. Однако по сравнению с прочими ценностями, наслаждение жизнью не является ключевым для персонажей игры. Гедонизм выражается в таких идиомах, как *«по душе»*, то есть данный ориентир нематериален, в то время как антиценность выражается в материальной

составляющей (*беден, как церковная мышь*). Для женских персонажей нехарактерно проявление гедонизма. Были употреблены две идиомы: «*по душе*» и «*залить глаза*».

«Достижение». Антиценность достижения выражается в некомпетентности говорящего (*умыть руки*). Наблюдается амбициозность некоторых персонажей (*идти по трупам*). Интересно частотное употребление идиомы «*сойти с ума*»: через нее показывается трудность ситуации, из-за которой говорящий не может воспользоваться своими навыками, что сравнивается с безумием. Для женских персонажей ценность достижение несущественна (не более четырех упоминаний как ценности, не более трех – как антиценности). Часто употребляются идиомы, выражающие одобрение трудолюбия (*денно и ночью*).

Сила. Для мужских и женских персонажей соотношение ценностей и антиценностей данного ориентира практически одинаковы. Употребляемые идиомы сходны для обеих групп (*духу не было*). Можно говорить о желании героев иметь высокий статус, властвовать. Отмечается скрытая агрессия (*хвататься за оружие*), желание мести (*сводить счеты*). Однако употребление подобных идиом связано с контекстом сюжета игры.

«Безопасность». В рамках данного ориентира для обоих полов наблюдается преобладание антиценностей ввиду контекста сюжета игры. Мужские персонажи часто говорят о честности перед другими людьми (*с чистым сердцем*). Некоторые идиомы выражают конфликт или нечестность других актантов (*рыльце в пуху*). Часто употребляются идиомы, относящиеся к смерти, то есть выражается отсутствие здоровья персонажей. Женские персонажи видятся стремящимися к гармонии (*все стало на свои места*), но вынужденными к временным лишениям ввиду происходящих событий (*висеть на волоске*).

«Соответствие». Основное количество идиоматических выражений персонажей обоих полов приходится на антиценность. Персонажи игры

находятся в критическом положении, что обостряет несдержанность в действиях, желание обезопасить себя и своих близких (*показать зубы*).

«Традиции». К ориентиру традиции были отнесены идиомы, описывающие моральные идеалы (*дать слово*). Также к данной группе принадлежат идиомы, описывающие процесс, длящийся долгое время, из-за чего его можно отнести к обычаю (*от века*). С качественной точки зрения, персонажи обоих полов употребляют одинаковые идиомы, передающие ценности в рамках данного основания. В качестве антиценности выступает идиома *«принести (жертву) на алтарь»*.

«Доброжелательность». У мужских персонажей количество антиценностей незначительно превышает количество ценностей, что связано со спецификой контекста. При этом персонажи не лишены сострадания (*протянуть руку (помощи)*). Женскими персонажами идиомы данной группы употреблялись реже всего, различие в количестве употреблений ценностей и антиценностей незначительно.

«Универсальность». В контексте данного ориентира количество ценностей у обоих полов варьируется незначительно. Здесь можно говорить о сходных с ориентиром традиции идиомах высоких идеалов (*положить жизнь*), однако они относятся к универсальности, поскольку речь идет о защите других людей.

Возрастное варьирование

«Саморегуляция». Взрослые обоих поколений употребили одинаковое количество идиом, что говорит об их независимой позиции. Незначительный перевес в сторону антиценностей у старшего поколения может трактоваться как ограничение свободы действий младших поколений (*связывать руки*) и как нежелание считаться с точкой зрения иных поколений (*идти лесом*). Для детей ценность саморегуляции не является ключевой в силу возраста.

«Стимулирование». Данный ориентир занимает ведущую позицию для старшего поколения взрослых и для детей. Для первых это связано с происходящими в контексте игры переменами в жизни. Для вторых будущее

волнительно (*ходить на голове*), особенно в сценарии катаклизмов. Молодое поколение умеренно заинтересовано в будущем и переменах в жизни.

«Гедонизм». Для всех выбранных групп персонажей гедонизм является наименее актуальным ориентиром. Из трех групп, больше всего идиом употребили взрослые младшего поколения. То есть для молодежи свойственно стремление к отвлечению от окружающей обстановки (*ловить момент*).

«Достижение». Рассматриваемый ориентир является одним из основных для всех групп. Для взрослых обоих поколений наблюдается незначительный перевес в сторону антиценностей (*скелеты в шкафу*), в то время как для детей количество выражаемых ценностей и антиценностей одинаково.

«Сила». Является ведущим ориентиром для взрослых молодого поколения и детей. Можно предположить, что младшее поколение готово перенять статус и богатство старшего (*на вес золота*). В случае с детьми, где логичнее было бы преобладание иных ценностей (гедонизм, универсальность), находит отражение контекст сценария, по которому события в городе преподносятся как материализация их игры.

«Безопасность». Сдвиг в состоянии общества в результате происходящих событий острее всего ощущается взрослыми молодого поколения, поскольку из трех групп в ориентире безопасность ими употреблено больше всего выражений-антиценностей (*висеть на волоске*).

«Соответствие». Для взрослых обоих поколений количество антиценностей в рамках данного ориентира сходно, состав ценностей различаются несущественно: от старших поколений зависит безопасность их семей и детей. Для группы детей количество антиценностей в рамках соответствия является самым высоким из всех рассматриваемых ориентиров, потому что большинство персонажей-детей являются сиротами, поэтому им приходится выживать, что отражается в употребляемых идиомах (*оставить с носом*).

«Традиции». Данный ориентир не является ключевым ни для одной из трех групп.

«Доброжелательность». Для всех групп количество выражаемых ценностей и антиценностей различается несущественно. У детей преобладают ценности, а у взрослых обоих поколений – антиценности.

«Универсальность». Данное основание наиболее значимо выражено у старшего поколения взрослых; при этом количество ценностей превышает антиценности в 3,5 раза. Таким образом, количественно «Универсальность» является антиподом «Доброжелательности»: старшее поколение может не стремиться к материальному обогащению окружающих, но патриархи желают защитить жителей города как с корыстной целью, так и с точки зрения совести.

Классовое варьирование

«Саморегуляция». Обе группы персонажей в одинаковой степени стремятся к независимости. Богатым свобода действий доступнее благодаря материальному благосостоянию, а для бедных она ограничена, как и финансовые ресурсы.

«Стимулирование». Богатое сословие принимает перемены в жизни с большей готовностью, чем бедное, чаще говорит о них (*коль скоро*).

«Гедонизм». Гедонизм для обеих групп выражен в сходных соотношениях. Может показаться, что бедным недоступна данная ценность, но, как говорилось ранее, в «Мор. Утопия» ориентир выражается не через упоминание материальных благ, а через блага духовные (*по душе*).

Достижение. Количество идиом для обеих групп находится в почти равном соотношении. С качественной точки зрения, богатые стремятся к дальнейшему развитию, воплощению своих амбиций (*любой ценой*). Бедные же пытаются найти шанс подняться по социальной лестнице (*хватать за хвост*), не теряя чувства собственного достоинства (*знать цену*).

«Сила». Отмечается несущественный разрыв в употреблении идиоматических выражений, несущих в себе данный ориентир для обеих

групп. Большая их часть приходится на группу бедных. Если для богатых ориентир находит свое выражение во влиянии на людей ниже рангом (*брат за жабры*), то для бедных употребление подобных идиом имеет иронический характер (*важная птица, чесать пятки, воротить нос*).

«Безопасность». Для богатого сословия в рамках данного ориентира свойственно употребление идиом, несущих антиценности (*затуманить разум*), поскольку патриархам приходится думать не только о себе, но и о вверенных им жителях. С другой стороны, у бедного сословия наблюдается незначительный перевес в сторону антиценностей, так как им приходится выживать и вне контекста катаклизмов (*шутки плохи*).

«Соответствие». Обеим группам присуще употребление идиом, отражающих антиценности в рамках данного ориентира. Обе стороны вынуждены защищать себя и свои семьи. Однако бедному сословию приходится быть сдержаннее, особенно в отношении богатого (*держат себя в руках*).

«Традиции». Высокие идеалы более характерны для богатого сословия, поскольку его представители не находятся на грани гибели. Однако данный ориентир не чужд и бедным (*воздать должное*).

«Доброжелательность». В отличие от группы богатых, группа бедных больше заботится о материальном благосостоянии окружающих, не стремясь преумножить только собственное богатство (*протягивать руку помощи*).

«Универсальность». Все главы семейств (взрослые старшего поколения) в игре принадлежат к группе богатых, поэтому аналогично данным возрастного варьирования, данное основание имеет значимое выражение. Патриархи заботятся о вверенном им обществе как с целью обогащения, так и с точки зрения совести.

Заключение

1. Ввиду смены научных парадигм (с системно-структурной на антропоцентрическую) идиоматические выражения следует изучать с точки зрения их употребления в контексте (т. е. дискурса). В рамках нового

подхода было предложено определение идиомы как «национально окрашенного словосочетания фиксированного контекста, чье общее значение невыводимо из суммы значений входящих в него компонентов».

2. На основе практического анализа идиом в определенном дискурсе выявлена вариативность системы ценностей по гендерному, возрастному и классовому критериям.

3. Введено и предварительно определено понятие антиценности.

4. В рамках исследуемого материала отмечено преобладание выражаемых идиомами антиценностей. Данный факт может быть обусловлен как особенностями контекста (в игре реализуется кризисная для общества и индивидов ситуация), так и спецификой функционирования идиомы как таковой (употребление нередко сопровождается негативной эмоционально-оценочной коннотацией).

Источники – Primary sources

Pathologic Dialogue Trees [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://pathologicdialogue.github.io/> (дата обращения: 17.02.2024).

Ссылки – References in Russian

Амосова, 2009 – *Амосова Н.Н.* Основы английской фразеологии. – Москва: Либроком, 2009. – 208 с.

Вешнинский, 2005 – *Вешнинский Ю.Г.* Аксиология культурного пространства-времени (в границах постсоветского культурного пространства) // Мир психологии. – 2005, № 4 (44). – С. 226-236.

Виноградов, 1977 – *Виноградов В.В.* Избранные труды. Лексикология и лексикография. – Москва: Наука, 1977. – 312 с.

Гончарова, 2012 – *Гончарова Н.Н.* Языковая картина мира как объект лингвистического описания // Вестник Тульского государственного университета. Серия Гуманитарные науки. – 2012, № 2. – С. 396-405.

Карасик, 2002 – *Карасик В.И.* Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – Волгоград: Перемена, 2002. – 331 с.

Карасик, 2015 – *Карасик В.И.* Лингвокультурные ценности в дискурсе // Иностранные языки в высшей школе. – 2015, № 1. – С. 25-35.

Оганесян, 2019 – *Оганесян С.С.* О понятии «Общечеловеческие ценности» в современном мире // Ценности и смыслы. – 2019, № 5. – С. 82-94.

Серебренникова, 2015 – *Серебренникова Е.Ф.* Аксиологическое измерение дискурса // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Серия Гуманитарные науки. – 2015, № 21 (732). – С. 128-137.

Сигал, 2019 – *Сигал К.Я.* Аксиология и синтаксис // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2019, № 4. – С. 236-240.

Чернобай, 2011 – *Чернобай С.Е.* Определение идиомы в современной фразеологии // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. – 2011, № 3. – С. 317-322.

Schwartz, 2012 – *Schwartz Sh.H.* An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values // Online Readings in Psychology and Culture. – 2012, № 2 (1). – С. 1-20.

References

Amosova, N.N. (2009). *Osnovy angliyskoy frazeologii*, Moscow, Librokom. 208 p. (In Russian)

Chornobay, S.Y. (2011). Opredeleniye idiomy v sovremennoy frazeologii // *Uchenye zapiski Tavricheskogo natsional'nogo universiteta im. V. I. Vernadskogo, Seriya Filologiya. Sotsial'nye kommunikatsii*, № 3, pp. 317-322. (In Russian)

Goncharova, N.N. (2012). Yazykovaya kartina mira kak obyekt lingvisticheskogo opisaniya // *Vestnik Tul'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya Gumanitarnye nauki*, № 2, pp. 396-405. (In Russian)

Karasik, V.I. (2002) *Yazykovoy krug: lichnost, kontsepty, diskurs*. Volgograd, Peremena. 331 p. (In Russian)

Karasik, V.I. (2015). Lingvokulturnyye tsennosti v diskurse // *Inostrannyye yazyki v vysshey shkole*, № 1, pp. 25-35. (In Russian)

Oganesyan, S.S. (2019). O ponyatii “Obshchechelovecheskiye tsennosti” v sovremennom mire. *Tsennosti i smysly*, № 5, pp. 82-94. (In Russian)

Serebrennikova, E.F. (2015). Aksiologicheskoye izmereniye diskursa. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Seriya Gumanitarnyye nauki*, № 21(732), pp. 128-137. (In Russian)

Schwartz, Sh.H. (2012). An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values // *Online Readings in Psychology and Culture*, №2(1), pp. 1-20.

Sigal, K.Ya. (2019). Aksiologiya i sintaksis. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo*, № 4, pp. 236-240. (In Russian)

Veshninskiy, Yu.G. (2005). Aksiologiya kulturnogo prostranstva-vremeni (v granitsakh post-sovetskogo kulturnogo prostranstva). *Mir psihologii*, № 4 (44), pp. 226-236. (In Russian)

Vinogradov, V.V. (1977). *Izbrannyye Trudy. Lexicologiya i lexicografiya*. Moscow, Nauka. 312 p. (In Russian)