

Бакмансурова Алла Бариевна

ИГРОВОЕ НАЧАЛО КОНФЛИКТА, БИТВЫ, СОРЕВНОВАНИЯ (НА ЛЕКСИЧЕСКОМ МАТЕРИАЛЕ ДРЕВНЕ- И СРЕДНЕВЕРХНЕНЕМЕЦКОГО)

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2010/4/71.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2010. № 4 (35). С. 200-204. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2010/4/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

Семантической доминантой, составляющей основу метафорических трансформаций в исследуемых лингвокультурах, являются представления о рассмотренных народах и племенах как о воинах-агрессорах, наносящих разрушительную силу.

В ходе анализа были выявлены преимущественно уникальные образы. Это объясняется тем, что обе лингвокультуры "проживали" собственную историческую судьбу и были вовлечены в разное время в разные военно-исторические события. Наличие универсальных образов свидетельствует о том, что русско- и немецкоязычные сообщества в процессе познания и осмысления мира черпают знания из общекультурного наследия.

Список литературы

1. **Бирх А. К.** Словарь русской фразеологии: историко-этимологический справочник. СПб.: Фолио-Пресс, 1999. 700 с.
2. **Ковшова М. Л.** Семантика и прагматика фразеологизмов (лингвокультурологический аспект): автореф. дис. ... д-ра филол. М., 2009. 48 с.
3. **Мальцева Д. Г.** Немецко-русский фразеологический словарь с лингвистическим комментарием: около 1300 фразеологических единиц. М.: Азбуковник; Русские словари, 2002. 350 с.
4. **Шанский Н. М.** Опыт этимологического словаря русской фразеологии. М., 1987. 240 с.

УДК 811.112

Алла Бариевна Бакмансурова

Московский государственный лингвистический университет

ИГРОВОЕ НАЧАЛО КОНФЛИКТА, БИТВЫ, СОРЕВНОВАНИЯ (НА ЛЕКСИЧЕСКОМ МАТЕРИАЛЕ ДРЕВНЕ- И СРЕДНЕВЕРХНЕНЕМЕЦКОГО)[©]

Игра в эпоху средневековья, по мнению Т. А. Апинян, являлась неким образом и символом сути бытия, картиной мира, смыслом человеческого существования. Используя игровые мотивы, культура осмысляла и интерпретировала социальную действительность, а также решала многие мировоззренческие задачи [1, с. 98].

Согласно письменным памятникам немецкого средневековья, в **ментальное представление об игре**, отличающейся уже в рассматриваемую эпоху многослойностью и многоаспектностью, входил наряду с другими **мотив борьбы, соревнования, битвы, войны**. Соотнося феномены игры и битвы, соревнования, сражения, спора, представляется возможным констатировать наличие у них важнейших общих признаков. В первую очередь, следует отметить такое общее свойство игры и битвы, как их обособленность от обыденной жизни внешней атрибутикой, местом и продолжительностью. Так, Й. Хейзинга отмечает, что судьи и войны всегда перед началом битвы / состязания уходят из сферы «обыденной» жизни [5, с. 128]. Игра всегда замкнута и ограничена. Определенная договоренность о месте и времени битвы является также важнейшим признаком соревнования, битвы, войны. Важным представляется и ограничение местом (арена, игровой стол, магический круг, храм, сцена, судебное присутствие являются по форме и функциям игровыми пространствами, перед нами некие обособленные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила).

И игра, и битва восходят в своей истории к сфере сакрального, определяемого нами как закреплённая традицией последовательность символически значимых действий. «Ритуал сориентирован на некоторое действие в его сюжетной целостности; участники ритуала разыгрывают это действие вновь, осознавая и переживая свою принадлежность к исходному началу» [4, с. 210]. Игре, так же, как и ритуалу, свойственны рекурсивность и символический характер действий, сценарное распределение ролей.

В каждой игре и битве существуют свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игровом действии временном мире. Правила являются бесспорными и обязательными в обоих видах деятельности.

Важнейшее качество игры / битвы состоит также и в том, что в любой игровой / конфликтной деятельности создаются определённые игровые союзы, поскольку присущее участникам игры чувство, что они сообщество пребывают в некотором исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары за пределы продолжительности отдельной игры / битвы.

Таким образом, и игра и битва всегда оказываются обособленными от повседневной жизни. Данные виды деятельности не являются "обыденной или настоящей" жизнью. Это уход из данной жизни в переходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Исследуемые действия, по словам Й. Хейзинги, существуют исключительно для участников, а не для других. Внутри сферы игры и битвы законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы [5, с. 30].

Участники всегда совершают принципиально иные действия (так, у первобытных народов во время большого праздника инициации во всем племени затихала вражда, все акты кровной мести откладывались, также карнавалы в гораздо более развитых культурах).

Одно из существенных свойств игрового и состязательного действий - их повторяемость. Они сразу же закрепляются как культурные формы. Однажды состоявшиеся, они остаются в памяти как некие духовные творения или духовные ценности, передаются от одних к другим, от поколения к поколению, и могут быть сыграны в любое время.

По мнению Й. Хейзинги, изначально в основе игры заложено соревнование. Оно как противостояние и противоборство становится очевидным уже в играх животных, оно доминирует в играх архаичных культур. Первобытному мышлению вообще свойственно дуалистическое деление мира (на мужское и женское начала, на землю и небо, противостоящие друг другу); каждое существо или вещь в данном делении относится к одной или другой стороне, и таким образом весь космос рассматривается с точки зрения соперничества [Там же, с. 171]. Взаимодействие и соперничество сторон, по мнению А. Б. Демидова, задают общий лад жизни. Мировоззренческий дуализм архаичных культур ярко проявляется в праздниках, обрядах, песнях, танцах, в которых выразительно проступает элемент соревнования разных групп. Каждая победа выступает для победителя свидетельством мощи добрых сил перед злыми, поэтому соревнования имеют сакральное (священное) значение, - это не просто зрелище для проведения свободного времени. В соревнованиях всегда находила выражение воля богов. Нередко бывало так, что два войска, прежде чем столкнуться, выделяли по одному воину для поединка, который мог решить исход противостояния. В современных вооруженных конфликтах сакральный момент ощущается, конечно, гораздо слабее, но игры по своей сути не утратили своего соревновательного аспекта [2, с. 58].

Важно отметить, что Е. И. Шейгал и Ю. М. Иванова в качестве важнейшего игрового принципа называют также борьбу, т.е. ее состязательный признак игры, который в свою очередь далеко не всегда может быть реализован в чистом виде. Например, шахматы и карты, являясь агональными играми, содержат в себе определенную долю подражания, поскольку имитируют войну между враждующими армиями [6, с. 7].

Массовые игры, в основе которых лежало соревновательное, конфликтное начало, не зависели от парадигмы общественного сознания и всегда присутствовали на исторической арене. Впоследствии они превратились в карнавалы, народные гуляния, скоморошья игрища, а также сохранили свою первоначальную связь с религиозными событиями: Рождеством, Пасхой и т.д., заново вошли в быт под видом спортивных и псевдобоевых искусств [1, с. 219].

Таким образом, игру и битву (войну, конфликт) мы можем рассматривать как некую деятельность, не имеющую прямой связи с обыденной жизнью и, тем не менее, могущую полностью захватить играющего/сражающегося. Данная деятельность имеет четко определенную цель (участники всегда знают, чего они хотят достичь); оба действия всегда проходят в специально отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами; в них принимают участие общественные группы, которые стремятся окружить себя некоей тайной или подчеркнуть свою необычность по отношению к прочему миру своеобразным внешним видом.

В соответствии с различными факторами, определяющими природу игры, представляется возможным дать следующие определения:

- игра/битва являются условной деятельностью, которая носит импровизационный характер. Будучи формой условной деятельности человека, игра / устное есть феномен человеческой культуры;
- функционирование игры / соревнования обеспечивается системой правил, которые определяют нормы взаимоотношений участников в процессе игры;
- сущность игр заключается в апробации, выявлении некоторых форм отношений между людьми (как социальных, так и личностных);
- игра носит временный характер и имеет ограниченный срок существования.

В некоторых архаических формах игровой характер войны, битвы, соревнования, как отмечает Й. Хейзинга, выражается самым непосредственным и утонченным образом. На том этапе развития культуры, когда отправлением правосудия, жребий, игра на удачу, спор об заклад, вызов, единоборство и суд божий являлись понятиями священными, война стала составляющей того же самого круга представлений. Исход войны в таком случае рассматривался как решение, освященное благоговением богов, к которому нужно подойти через испытание победой или поражением. Решение можно было получить метанием жребия или мерясь силами в метком слове, а иногда берясь за оружие [5, с. 138].

Письменные памятники средневековья указывают на соответствие игры состязанию и единоборству в общем. Во всех германских языках словом, обозначающим игру, постоянно называют также серьезную битву с оружием в руках. Так, в англосаксонской поэзии битва называется **beadu-lac** «битва-игра», **asc-plega** «игра копий», где компоненты **asc-** и **plega-** являлись репрезентантами понятия «игра». Также в качестве примера можно упомянуть и глагол **spíðn** в двн. «Песни о Людвиге»: "*Spilodun ther Vrankon*" - "Играли там Франки", воспевающей победу короля западных франков Людвиг III над норманнами в битве при Сокуре в 881 г. Из этого выражения становится очевидно, что серьезная битва с оружием в руках - так же как состязание, или агон вместе с собственно игрою объединяются в изначально представлении о том, как, подчиняясь правилам, обоюдно попытаться удачи.

Для подтверждения такой точки зрения можно сослаться на примечательную иллюстрацию из Ветхого Завета: во II книге пророка Самуила (2 Цар. 2, 14) Авенир говорит Иоаву: “Surgant pueri et ludant coram nobis” “Пусть встанут юноши и поиграют перед нами”. Примечательно, что в еврейском тексте используется слово *sahaq*, в первую очередь означающее «смеяться», далее «что-либо делать шутя», а также «танцевать». Й. Хейзинга отмечает, что в данном случае речь не идет о переносе значения: такие битвы были действительно игрой. Ср. одно из значений двн. слова **spilon** - «сражаться, биться» [6, с. 529], ein spil teilen - „начинать соревнование, бой“. Исходя из этого материала, мы можем прийти к выводу, что категории борьбы и игры в архаической культуре не разделяются, а рассматриваются как нечто взаимосвязанное.

Место проведения игры, соревнования может обозначаться словом **Platz** “место для игр, представлений, танцев, соревнований” [9, S. 161]. Значение места проведения битвы является одним из первых значений исследуемого слова, данное значение имеет также лексема **nôthof** „место для спортивных игр, соревнований“ [Ibidem, S. 152]. Важно отметить, что состязание может являться одновременно правовым разрешением какого-либо спора. Выделение площади для сражения может быть полностью идентифицировано с ограждением, ср. немецкое **hegen** «место судебного разбирательства». Мы находим описание этого факта в древне-норвежских источниках: деревянными кольшками или ветками лещины обносили место будущей битвы.

Вернемся к вопросу существования первоначального родства между игрой, сакральным обрядом и правом, поскольку правовая практика, судопроизводство в целом, носят в высшей степени состязательный характер и изначально рассматривались как решение языческих богов. По мнению Й. Хейзинги, взаимосвязь права и игры в архаических культурах может быть рассмотрена под тремя разными точками зрения: судебный процесс как вид азартной игры, как состязание, как словесный поединок. Итак, правовой спор, - это состязание (**wedstrijd**), во многих случаях - бег наперегонки (**wedloop**) или спор об заклад (**weddenschap**), ср. нем. **wetten**.

Существование данной связи может быть доказано и на лингвистическом уровне. Так, свн. слово **geriht**, **geriht** имело значение «решение, веление бога, осуществление желания богов» [Ibidem, S. 63]. Примитивная связь права, жребия и азартной игры обнаруживается в традиции германских народов. Так, вплоть до сегодняшнего дня слово **lot** в нидерландском языке означает одновременно то, что предназначено нам на будущее, что выпадет на нашу долю, что нам суждено, и знак удачи (например, лотерейный билет).

В соответствии с архаическим ментальным представлением, божий суд мог вынести свой приговор не только через случайно выпавшие игровые символы, но и через испытание в силе или через схватку с оружием, т.е. через победу или поражение в войне, битве, споре. Поединок с оружием в руках порой сопровождался игрой в кости. В то время как герулы сражались с лангобардами, их король склонился над игровой доской. Подобным же образом играли в кости в шатре короля Теодориха при Кьерзи [5, с. 219].

Во многих областях быта древних германцев определяющим являлся случай, жребий. Интерес представляет в этой связи существующее до сих пор в английском языке выражение **to wage war**, буквально «состязаться в войне, вызвать на брань, бросив символический заклад в середину круга». Известно, например, что по правовым обычаям древних германцев, границу марки или земельного надела подчас устанавливали метанием топора или состязанием в беге. Обладание неким правом также определялось тем, что кому-либо завязывали глаза и он касался какого-нибудь предмета или другого человека; брали также яйцо и катали его или вращали. Все это были случаи, когда для определения права нужно помериться силами или сыграть на удачу. В арабском языке слово **qara'** «заклад» образовано от корня, означающего бросание жребия либо выигрыш при бросании жребия или стрельбе в цель.

Состязание занимает особо важное место при выборе жениха или невесты. За английским словом **wedding** «заключение брака» стоит столь же далеко уходящая в глубь времен история культуры и права, как и, к примеру, за соответствующим нидерландским словом **bruiloft**. Первое говорит о *wedde*, символическом залоге в знак соблюдения взятых на себя обязательств. Двн. лексема **brûtlouft** свидетельствует о беге (*louft*), состязании ради невесты, что могло означать испытание, или одно из испытаний, от которого зависело вступление в силу таких обязательств.

Общеиндоевропейская правовая терминология смыкается с обрядовой терминологией, что указывает на невычлененность правового института из ритуально-обрядовых представлений, которыми и определялись правовые нормы древних индоевропейцев. Правовые нормы этого общества - это часть целой системы ритуальных установлений, контролируемых «жречеством», которое объединяло в себе все функции духовной деятельности и регулирования основных социальных норм.

Можно реконструировать целые обороты-формулы ритуально-правового характера, выраженные производными от индоевропейского корня ***d(h)eH** с общим значением «класть». Так, к и.-е. *d(h)eH-m-* «относящийся к ритуально-правовому установлению» восходят ди. **dhāman** «священный закон, обычай», греч. **ἀνάφημα** «ритуал» («пение и пляски во время пира»), «священный дар», гот. **đōms** «приговор; слава», **đōmjan** «приговаривать», да. **đōm** «приговор, суд», двн. **tuom** «обычай, приговор».

К словам с широким семантическим спектром ритуально-правовых значений относится индоевропейская основа ***met-**, которая выступает в исторических диалектах в многочисленных производных, относящихся к сфере умственной деятельности, права, ритуала и врачевания: ди. **masti-** «измерение, взвешивание», арм. **mit** «мысль, разум», лат. **meditor** «размышляю», **medeor** «лечу, исцеляю», умбр. **mers** «право», оск. **med-diss** «судья», гот. **mitan**, да. **metan**, двн. **mezzan** «измерять», д.-исл. **mjotuðr** «судьба» [3, с. 805-811].

К индоевропейскому корню **t'eik** со значением «предназначение, указание, направление, закон» восходят хет. **tekkuššai** «указывать, представлять», ди. **dišati** «показывает, указывает», **distih** «указание, предписание», гр. **δίχην** «право, знак, знамение бога», лат. **dicāre** «торжественно возвещать, освящать, жертвовать», **iūdex** «судья», гот. **ga-teihan** «показывать, объявлять» (ср. **taikns** «знак, знамение, чудо»), двн. **zeihhan** «знак», нем. **Zeichen**, да. **tácan** «учить», двн. **zeigōn** «указывать».

Также и в основе словесного поединка лежит конфликт, спор, состязание. В пределах его архаической фазы решающее значение имели не наиболее взвешенные юридические аргументы, а наиболее острое и меткое поношение. Агон почти полностью состоит здесь в стремлении превзойти друг друга в изощренных поношениях и тем самым оказаться на высоте положения.

Иногда в подобных словесных соревнованиях принимали участие даже короли, в хвастливых речах пытающиеся превзойти друг друга. Одна из песней Эдды, *Harbardsljǫd* (Песнь о Харбарде), сталкивает в таком поединке Одина и Тора. В тот же ряд попадают и бранные речи Локи, названные *Lokasenna* (Перебранка Локки), которые он вел с асами во время пирушки. Сакральный характер этих единоборств следует из ясно выраженного сообщения, что покои, где устроен был пир, это "великое место мира", "**grīðastaðr mikill**", где никто никому не может на слова его ответить силой.

В древнеанглийском эпосе *Беовульф* Унферт вызывает героя перед придворными датского короля перечислить все свои прежние подвиги. В древнегерманских языках для такого направленного друг против друга церемониального хвастовства, самовосхваления и поношения - как вступления к вооруженному поединку, либо как сопровождения вооруженной игры, а то и как элемента празднества или пира - имелось особое слово, а именно **gelp**, или **gelpān**. Первое из них, существительное, в древнеанглийском имело значения: «слава, тщеславие, выставление напоказ, высокомерие, бахвальство, надменность», в средневерхненемецком - «похвальба, крики, глумление, насмешки».

Актуальным в этой связи представляется также mhd. **schelten**, ahd. **skeltan**, древнесаксонское **skeldan**, skeldari «клеветник», древнефризское **skelda** со значением "ругаться, браниться, ссориться" и "**scheltaere**" со значением "порицающий, осуждающий; путешествующий музыкант, поэт, пишущий пасквили" [8, S. 784], **scheltāt** - оскорбление, брань; **schelte** - оскорбление, клевета; **scheltwort** - бранное слово, ср. также **sceltunga** - порицание, упрек; **sceltwort** - бранное слово, поношение, брань. Интересно, что родственным данному слову оказывается свн. **schall** - песня, смех [9, S. 175].

В круг понятий, формирующих представление об игре, правовом конфликте, устном состязании, входит также и слово **schimph**, **schimpf** со значением "шутка, развлечение, игра", но также «соревнование среди рыцарей», **schimphoere** со значением "шутник, комик, скоморох, клоун", **schimphen** - "шутить, играть, развлекаться, соревноваться", **scimphen** - высмеивать, издеваться [Ibidem, S. 210], **schimpfbaere** - шутливый, **schimpflich** - веселый, смешной, насмешливый; **schimpfmaere** - шутка, **schimpfwort** - шутка, насмешка [8, S. 298]. Значение насмешки, издевательства проявляется, согласно словарю В.Пфайфера, в следующих выражениях: **in sime schimpfe han, ze schimpfe han, schimpf triben** [10, B. 2, S. 1201] (ср. также сложное слово **schimpghus** со значением "помещение для игры, развлечений, представлений") [9, S. 183].

Сему «осмеяние, издевка, насмешка» имеют глаголы: **trüllen** ("играть", "колдовать"), который в переходной форме означает "обманывать, шутить, смеяться над кем-либо", следовательно, **trueller** "игрок; шутник" [Ibidem, S. 232]; **bāgen** «насмехаться, вступать в спор»; двн. **inwizzon** «оскорблять, насмехаться» [Ibidem, S. 56, 95], **strafen** «поставить на место при помощи оскорбительного слова, оскорбить», **strit** - «словесная ссора (перед судом)» [Ibidem, S. 213]. Одной из главных фигур словесного поединка становится образ клеветника, напр. свн. **rüegære** «клеветник, заказанный для судебного разбирательства доносчик, обманщик» [Ibidem, S. 172].

Безусловно, люди вступают в борьбу и играют всегда ради чего-то. В первую и последнюю очередь это, конечно, сама победа, за которую борются и ради которой играют, но победе сопутствуют различные способы наслаждаться ею. Прежде всего как торжеством, триумфом, празднуемом данной группой в обстановке похвал и приветственных возгласов. Из победы следуют честь, почет, престиж.

Согласно Й. Хейзинге, игровая функция может быть сведена к двум основным аспектам, в которых она себя проявляет. Игра - это борьба за что-то или показ этого что-то. Обе эти функции могут и объединиться, тогда игра показывает борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других. Важным в этой связи представляется рассмотрение лексем, выражающих сему победы, награды, приза в игре и состязании [5, с. 172].

Вербальным репрезентантом ментального представления о войне, соревновании, состязании, а также азартной игре, выигрыше в ней, является слово **gebot** "ставка в игре" (переносн. на военные действия) [9, S. 55]: свн. **bot**, **gebot** (**ge** - обобщающее значение) - заклад, залог, ставка в игре (то, что противники по игре предлагали друг другу в качестве ставки, залога (буквально: то, что они держали в протянутой руке, а затем клали на стол как залог). Отсюда свн. **ein gebot legen** (**ge** - приставка, имеющая обобщающее значение). Затем, по всей видимости, было перенесено на каждую отдельную партию в игре в кости (в азартной игре), которая всегда начиналась с новой ставки, нового залога, так баварс. **bot**, особенно в карточной игре, **ein bot spilnwievil bot habmer gespilt**.

Вербализацию такого компонента рассматриваемого концепта, как «ставка, выигрыш», отсюда - «удача, судьба», находим также и на фразеологическом уровне. Так, выражение «**ûz dem spile gën, komen**» может выступать в переносном значении «терпеть большую неудачу, потерю, провал (в том числе в войне, битве, состязании)».

Итак, ситуация конфликта (в том числе, словесной ссоры в суде) в средневековом мышлении была непосредственно связана с волей богов или проявлением высших сил. Историко-семантический анализ лексем средневерхненемецкого периода развития языка позволяет говорить о первоначальной взаимосвязи понятий «игра» и «борьба», «соревнование», «право». Правосудие и игра оказываются генетически тождественными, поскольку в основе совершаемых в сфере правосудия действий лежат игровые принципы. Выключение из обыденной жизни, существование временных и пространственных границ, строгая определенность и настоящая свобода - основные социальные особенности, характерные и для игры, и для права. Эволюция института права в цивилизации заключается в исчезновении сакрального начала и замене его развлекательным, а также состязательным принципами во имя утверждения личного первенства человека.

Список литературы

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного // Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. 400 с.
2. Демидов А. Б. Феномены человеческого сознания. Минск: ЗАО Издательский дом «Экономпресс», 1999. 180 с.
3. Гамкрелидзе Т. В., Иванов Вяч. Вс. Индоевропейский язык и индоевропейцы. Реконструкция и историко-типологический анализ праязыка и протокультуры. Тбилиси: Из-во Тбилисского университета, 1984. Т. 2. 1328 с.
4. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. М.: Гнозис, 2004. 390 с.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 412 с.
6. Шейгал Е. И., Иванова Ю. М. Игровой дискурс: игра как коммуникативное событие // Известия РАН. Серия литературы и языка. 2008. Т. 67. № 1. С. 3-20.
7. Hennig Beate. Kleines mittelhochdeutsches Wörterbuch. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 2001.
8. Kluge Fr. Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Berlin, 2002.
9. Lexer M. Mittelhochdeutsches Taschenwörterbuch. Leipzig, 1956.
10. Pfeifer. Etymologisches Wörterbuch des Deutschen: in 2 Bd. / unter der Leitung von W. Pfeifer. Berlin: Akademie-Verlag, 2006.
11. Schützeichel Althochdeutsches Wörterbuch. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 2006.

УДК 81'42

Екатерина Алексеевна Бочарникова

Астраханский государственный технический университет

ОСНОВНЫЕ ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКИЕ И СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ НАУЧНОГО ТЕКСТА[©]

Одна из основных особенностей научного текста, очевидно, обусловлена тем фактом, что в нем находит отражение мыслительная деятельность человека, и структура научного текста, следовательно, подчинена законам рационального мышления.

Неоспоримыми характеристиками научного текста являются логическая строгость, объективность, последовательность и точность изложения, но исследователи текста по-разному оценивают степень их важности. Полагают, также, что «самыми общими, специфическими чертами научного стиля, вытекающими из абстрактности (понятийности) и строгой логичности мышления, являются отвлеченно-обобщенность и подчеркнутая логичность изложения [5, с. 162].

Эти особенности научной прозы обуславливают отбор системы языковых средств, при котором элементам художественного стиля отводится только дополнительная, вспомогательная роль.

В лексическом составе функционального стиля научной литературы, согласно классификации А. Л. Пумпянского, следует разграничивать 1) терминологическую лексику, 2) общенаучную лексику, 3) слова-организаторы научной мысли [9, с. 98].

Терминологическая лексика занимает большое место в научной прозе, что обусловлено ее функциональным назначением: термины несут в себе информацию значительно большую, чем другие лексические единицы. По мнению Ш. Балли, «термины в области лексики...являются теми идеальными типами языкового выражения, к которому неизбежно стремится научный язык» [1, с. 416].