

Полянский А.Н. К вопросу об интенсивности признака в русском языке // Вопросы семантики русского языка. М., 1976. С. 137 – 152.

Резникова Е.В. Концепт «круг» в русской языковой картине мира: опыт интерпретации на основе образ-схемы: Дис. ... канд. филол. наук. Самара, 2015.

Родионова С.Е. Интенсивность и её место в ряду других семантических категорий // Славянский вестник. Выпуск 2. М.: МАКС Пресс, 2004. С. 300 – 313.

Родионова С.Е. Семантика интенсивности и ее выражение в современном русском языке // Проблемы функциональной грамматики. Полевые структуры. СПб.: «Наука», 2005. С. 150 – 169.

Шейгал Е.И. Интенсивность как компонент семантики слова в современном английском языке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 1981.

Н.Г. Мещанова

*Самарский национальный исследовательский университет
им. С.П. Королева
mirosh2008@yandex.ru*

О ПРОБЛЕМЕ ПОИСКА ИНВАРИАНТА ПОНЯТИЯ ИГРЫ

Аннотация: В статье анализируются предложенные исследователями дефиниции понятия игры, рассматривается проблема выявления смыслового «ядра» данного концепта. Проведенный анализ подтверждает тот факт, что инвариант исследуемого понятия не поддается определению и все многообразие игровых процессов объединяется в рамках одной категории по принципу «фамильного сходства». Этимологические и семантические изыскания отечественных лингвистов, связанные с именем *игра*, доказывают правомерность сделанного вывода.

Ключевые слова: игра, концепт, инвариант, принцип «фамильного сходства», полисемант.

Игра является объектом изучения многих гуманитарных наук: философии (Л. Витгенштейн, Л.Т. Ретюнских, В.М. Розин, Э. Финк), социологии и культурологии (Т.А. Бернштам, Р. Кайуа, Э.Б. Тайлор, Й. Хейзинга, Н.А. Хренов), психологии (Э. Берн, Д.В. Винникот, Д.Б. Эльконин), филологии (Н.Д. Арутюнова,

М.М. Бахтин, А. Вежбицкая, А.Д. Кошелев, Ю.М. Лотман, А.Д. Шмелев, О.М. Фрейденберг, М.Н. Эпштейн) и др. Каждая из наук предполагает свой ракурс исследования данного феномена. При этом неизменный интерес ученых разных отраслей знания вызывает проблема дефиниции понятия, объединяющего разные виды игровых действий (азартные, спортивные, интеллектуальные игры, актерскую игру, игру на музыкальном инструменте, детские игры и др.).

Впервые указанная проблема была поставлена Л. Витгенштейном, который, сравнивая разные игры, отмечал «сложную сеть подобий», называемых им «семейными сходствами» [Витгенштейн, 1994, с. 111]. На основе учета множества отличий между разновидностями игр исследователь делал вывод о невозможности толкования игры, удовлетворяющего всему многообразию ее проявлений в действительности. Разные типы игр объединяются по принципу «фамильного сходства», предполагающему наличие комплекса признаков, которые не в полном составе и в разных комбинациях определяют сущность разных видов игры.

Провозглашенный Л. Витгенштейном тезис о том, что единого определения для всех видов игровой деятельности не существует, стал одним из самых обсуждаемых вопросов в последующих исследованиях. Отталкиваясь от данного положения, ученые либо соглашались с ним, либо отрицали его.

Так, Дж. Лакофф, характеризуя теорию «семейного сходства», не опровергает ее, обнаруживая в ней положительные моменты, связанные с «обнажением» несостоятельности некоторых постулатов классической теории категоризации [Лакофф, 2004, с. 32-34]. К последним относятся четкость и фиксированность границ категории, определяемых общими признаками для всех ее членов, а также равенство таких элементов в каком-либо отношении. В случае с разными видами игр эти положения классической теории категоризации подвергаются Дж. Лакоффом сомнению.

А. Вежбицкая, напротив, оценивает точку зрения Л. Витгенштейна как ошибочную, опровергая тезис о неопределимости инварианта понятия игры. Исследовательница отмечает семь составляющих данного понятия: 1) человеческая деятельность; 2) длительность; 3) назначение: удовольствие; 4) выключенность из реальности; 5) четко определенная цель; 6) четко определенные правила; 7) непредсказуемый ход событий [Вежбицкая, 1997, с. 213].

Указанный А. Вежбицкой состав признаков, безусловно, сопоставим с большим числом игр в действительности. Тем не менее некоторые из обозначенных элементов нельзя считать релевантными для каждого из типов игр. Прокомментируем те факты, которые, как нам представляется, требуют специальных уточнений.

Во-первых, игра — это не исключительно, а преимущественно человеческая деятельность, поскольку, по свидетельству ученых, помимо людей играть способны и некоторые виды высокоразвитых животных, например, приматы.

Во-вторых, не каждое игровое действие является самоцелью, далеко не всегда намерение игрока при вступлении в игру состоит в получении удовольствия от процесса. Так, азартные игры нацелены и на материальный выигрыш, а для музыканта, актера или спортсмена в игре заключена трудовая деятельность. Все это, однако, не исключает получения удовольствия от данных видов игровых процессов, но не обязательно его подразумевает.

В-третьих, не вполне корректным по отношению к творческим, «свободным», играм (к актерской игре, к игре на музыкальном инструменте) следует признать выделение такого качества, как наличие правил. Во многих детских играх, к примеру, система норм и запретов, регламентирующих ход игрового процесса, отсутствует. Несомненно, в названных видах игр существуют механизмы, которые определенным образом регулируют, направляют их внутреннее течение, но они не могут быть классифицированы как правила.

Наконец, не все игры характеризуются непредсказуемостью хода событий, данный признак нельзя обнаружить, в частности, у театральной или музыкальной игры.

Вслед за А. Вежбицкой Н.Д. Арутюнова выделяет несколько признаков классической игры: «1) локализация в пространстве и времени, 2) выключенность из обыденного течения жизни, 3) наличие контрагента, 4) протекание в форме чередования игровых действий противников, 5) выбор игрового хода в условиях неполного знания игровой ситуации, 6) наличие обязательных правил при выборе игровых действий, 7) воздействие на эмоциональное состояние играющих, 8) завершение игры победой или поражением играющих сторон» [Арутюнова, 2006, с. 14]. Соответственно, классическая игра в понимании Н.Д. Арутюновой соотносится с так называемыми «играми на выигрыш», т.е. играми, предполагающими соперничество и значимость результата.

Таким образом, предложенные определения игры свидетельствуют о сужении рассматриваемого понятия, выводя за его пределы творческие игры (актерскую игру, игру на музыкальном инструменте, некоторые детские игры).

Очевидно, что поиск инварианта игры, т.е. определения, удовлетворяющего всему многообразию игровых действий человека, а также попытка выделить «лучший», образцовый, типичный игровой процесс среди схожих вызывают вопросы. Почему, к примеру, игры на выигрыш или игры по правилам, являются классическими играми, т.е. составляют ядерную часть понятия игры, тогда как игра актера на сцене или игра на музыкальном инструменте относятся к периферии игровой деятельности человека?

В связи с неоднозначностью указанных мнений Г.А. Будникова отмечает: «ни одно из существующих определений ИГРЫ нельзя признать исчерпывающим, вне поля зрения исследователей оказывается то один, то другой аспект этого емкого понятия» [Будникова, 2009, с. 4].

Оригинальную трактовку рассматриваемого феномена предлагает А.Д. Кошелев. Главным в этой трактовке является понятие *конвенционального пространства*, понимаемого как «субъективное», существующее только в сознании играющего «инобытие», отличное от реальной, «объективной» действительности. Языковая сущность игрового действия интерпретируется следующим образом: «*X играет [в A]* = Субъект X осуществляет некоторое действие A' , конвенционально (в своем представлении) воспроизводя им совершенно другое действие A , с которым A' имеет лишь внешнее сходство» [Кошелев, 2006, с. 494]. Это толкование не вызывает сомнений по отношению к импровизационным, имитационным играм (т.е. к некоторым детским играм и к актерской игре), но требует уточнений в связи с другими типами игры.

Конвенциональное пространство состязательных игровых процессов определяется А.Д. Кошелевым как «противоборство», аналог реального противостояния, перенесенного в сферу спортивных, азартных или интеллектуальных игр.

Игра на музыкальном инструменте, по мнению исследователя, также воспроизводит иное, «объективное» действие, которым не является, существуя лишь в воображении исполнителя: «исполняя музыкальное произведение (действие A'), музыкант конвенционально переживает воспроизводимое этим произведением настроение (действие A), представляет “чужое” переживание как

свое собственное» [Кошелев, 2006, с. 514]. По причине отсутствия подобного эмоционального состояния при аккомпанировании и музыкальной импровизации А.Д. Кошелев отказывает им в статусе игры.

Примеры, в которых описывается игра на музыкальном инструменте, несмотря на оригинальность интерпретации, представляются нам не вполне убедительными. Почему, к примеру, в русском языке сомнительно, по мнению А.Д. Кошелева, употребление фразы *аккомпаниатор играл*? Почему даже плохая, неумелая игра (на начальных этапах обучения музыке или в случае неисклюского исполнения) называется игрой? Почему словосочетание *играть гаммы* включает данный глагол, хотя характеризует процесс учебы и не связано с ощущением «инобытия»? На наш взгляд, апелляция к особому эмоциональному состоянию, сопутствующему исполнению чего-либо на специальном инструменте, существенно ограничивает состав реальных фактов музыкальной игры.

Возможно, в силу нетрадиционности предложенного подхода, пример автора, касающийся игры на музыкальном инструменте, а также некоторые другие примеры представляются нам не вполне убедительными в качестве иллюстраций конвенционального осмысления игровых действий, которые в сознании играющего субъекта воспроизводят другие, желаемые им поступки.

На вопрос об определении понятия игры также отвечают исследования, посвященные анализу концепта «игра» в разных языках.

Так, проведя исследование вербализаторов концепта «игра» в украинском, русском, английском и немецком языках, В.Ф. Старко приходит к выводу о том, что рассматриваемый феномен представляет собою целостное образование, концепт суперординатного уровня, содержание которого сводится к набору 26 концептуальных признаков: умения, кооперация, строй, правила, риск, удача, стратегия, хитрость, результат, преимущество, борьба, скрытность, обман, тяжелое положение, поражение, азарт, неравенство, активность, опасность, удовольствие, притворство, легкомыслие, развлечение, легкость, несерьезное, бесцельность [Старко, 2004, с. 11]. Совокупность этих признаков, по мнению исследователя, составляет когнитивную дефиницию концепта «игра». При этом В.Ф. Старко отмечает, что рассматриваемое концептуальное образование предполагает три составляющие: игры, театральную игру и музыкальную игру. Концепт «детская игра» представляет собою принципиально иной, отличный от анализируемого концепт.

В составе концептов «игры», «театральная игра» и «музыкальная игра» выделяются также различные подконцепты, каждый из которых предполагает свой набор концептуальных признаков из указанного списка 26 значимых для концепта «игра» компонентов. Заметим, что при этом В.Ф. Старко считает, что принцип «семейного сходства», выдвинутый Л. Витгенштейном, не является принципом структурирования анализируемого концептуального образования.

Аналогичное, но, на наш взгляд, более аргументированное противопоставление концептов детской игры и «взрослой» игры представлено в работе И.Д. Гажевой. Исследовательница отмечает, что предложенные А. Вежбицкой семь инвариантных компонентов понятия «игра» применимы только к «взрослым» играм. Приведенные И.Д. Гажевой аргументы в пользу специфичности концептуального образования «детская игра» не вызывают сомнений, однако нам представляются спорными выводы о том, что когнитивным фактором, обеспечивающим структурное единство концепта «игра», является «установка на “пустое” времяпрепровождение ради удовольствия, отсутствие внеположенных целей» [Гажева, 2000, с. 79-80]. Когнитивной основой данного концепта автор считает представление о детской игре, на базе которого формируется понятие «взрослой», отличающейся наличием правил. «Взрослая» игра, в свою очередь, является производящей основой для сценической игры и игры на музыкальном инструменте.

На наш взгляд, исследования, связанные с понятием игры, противоречат этим выводам. Данные о происхождении игр и первичном значении лексем *играть*, *игра* свидетельствуют о более сложных культурных и языковых процессах, произошедших в ходе развития игровой деятельности человека. Трудно согласиться с производным характером представления об актерской и музыкальной игре. Вряд ли возможно поэтапное образование сначала абстрактной «взрослой» игры, а затем сквозь призму последней более частных ее проявлений, т.е. игры на музыкальном инструменте и игры на сцене.

Наблюдения за современным функционированием глагола *играть*, по нашему мнению, также свидетельствуют о разнообразии смыслов, связанных с игрой. На фоне отмечаемой исследователями семантической «пестроты» различных реализаций данной лексемы нам представляется сомнительным делать вывод о «развлекательной» основе смыслового содержания слова *играть*.

На наш взгляд, идея веселья и удовольствия, эксплицируемая во многих контекстах с рассматриваемой ЛЕ и ее производными, действительно важна для концепта «игра», однако это только один из значимых смысловых центров, не охватывающий всего многообразия игровых процессов.

По-видимому, существенную роль когнитивного признака «занятие для развлечения, досуга» можно признать с учетом деривационной активности данного концепта. В ракурсе изучения деривационного потенциала понятия игры в русском, французском и португальском языках проведено исследование С.В. Балакина. Под деривационным потенциалом концепта в работе понимается «его способность развиваться за счет содержащихся в нем элементов и признаков» [Балакин, 2008, с. 5].

В соответствии с классификацией Э. Рош С.В. Балакин выделяет три уровня концептуализации знания: суперординатный, базовый и субординатный. Суперординатному уровню соответствует макроконцепт «игра», в языковом сознании связанный с представлением о развлечении. К концептам базового уровня относятся шесть концептов: «спортивные игры», «азартные игры», «детские игры», «игра на сцене», «игра на музыкальном инструменте» и «электронные игры». Каждый базовый концепт, в свою очередь, включает микроконцепты, т.е. концепты субординатного уровня, коррелирующие с конкретными играми (так, в рамках базового концепта «спортивные игры» выделяются микроконцепты «футбол», «баскетбол» и др.).

Процесс деривации концепта имеет три направления: расширение, сужение и углубление. Первое из них вызывает особый интерес, поскольку предполагает появление новых концептов на базе основного, центрального понятия. В результате данного процесса в структуре макроконцепта «игра» в последние десятилетия сформировался новый базовый концепт «электронные игры». Основой для его образования послужило развитие исходного смыслового содержания, связанного с представлением об играх как о праздном времяпрепровождении. Заметим, что, несмотря на очевидную сформированность отмеченного концептуального образования, немногие исследователи указывают на его наличие в общей структуре. Расширение деривационного потенциала концепта также означает образование новых микроконцептов на субординатном уровне (например, в составе микроконцептов базо-

вого концепта «спортивные игры» в XX в. появились концепты «гандбол», «волейбол», «мотобол», «стритбол»).

Во всех перечисленных случаях проявление деривационной активности концепта определяется экстралингвистическими факторами. Появление / исчезновение того или иного типа игры, как правило, способствует формированию / утрате концепта.

Итак, признание связи макроконцепта «игра» с представлением о развлечении позволяет автору исследования описать деривационную модель расширения и доказать большой деривационный потенциал изучаемого концептуального образования.

На наш взгляд, в данных выводах нет противоречий, однако нам представляется, что семантика развлечения не единственный смысловой центр в структуре понятия игры. Еще одним значимым признаком является наличие определенных законов развития действия. Чаще всего отмеченная особенность выражается в наличии правил, организующих игры состязательного характера и, на первый взгляд, отсутствующих в творческих игровых процессах. Та же идея, однако, реализуется, по нашему мнению, в подчиненности какого-либо действия заданному плану: сценарию в актерской игре, нотам в музыкальной игре, принятому порядку и характеру действий в детской игре.

Решение проблемы дефиниции рассматриваемого понятия и других сопутствующих этой проблеме задач, на наш взгляд, во многом лежит именно в сфере языка. Лингвистический аспект изучения игры дает результаты, значимые для целостного взгляда на природу и характер данного феномена. Более того, принципиально значимыми являются исследования, выполненные в русле диахронического подхода.

На данном этапе ЛСВ полисеманта *играть* настолько различны, что не позволяют обнаружить какую-либо связь между ними. Подобные случаи отсутствия «видимых», осязаемых корреляций в смысловой структуре ЛЕ описывает Г.И. Кустова. Исследовательница отмечает два возможных способа семантического развития слова: первый состоит в том, что совокупность значений ЛЕ рождается в результате семантической деривации корневой лексемы, а второй предполагает наличие изначальных семантических связей, объясняемое происхождением из одного источника [Кустова, 2004, с. 31].

Справедливость последнего замечания по отношению к слову *играть* подтверждают этимологические исследования отечествен-

ных лингвистов М.М. Маковского, А.А. Потебни, В.Н. Топорова и О.Н. Трубачева. Русский глагол *играть* восходит к праславянскому *jьgrati, по мнению этимологов связанному «с миром сакральных представлений, действий и выражений» [ЭССЯ, 1981, с. 208; см. также: Маковский, 1989, с. 104-105; Топоров, 2005, с. 282-283]. Основываясь на сближении с сскр. уамјаті «читать с благоговением и жертвой», А.А. Потебня, первым предположивший принадлежность корня *jьg- к языческой ритуальной сфере, делает вывод о том, что «*игра* означает собственно восхваление и умилоствление божества (пением, пляскою)» [Преображенский, 1910-1914, с. 264]. О.Н. Трубачев отмечает «явные признаки синкретичности и трудной расчленимости» у данного архаичного семантического комплекса, производными от которого являются более простые значения 'развлечение, забава', 'шутка', 'пение' и 'танец' [ЭССЯ, 1981, с. 208].

В одной из наших публикаций проводится анализ смыслов и примеров употребления рассматриваемой лексемы, представленных в исторических словарях [Мещанова, 2010]. Наши наблюдения позволяют сделать вывод о том, что на ранних этапах развития языка с ее помощью обозначалось любое действие, совершаемое в процессе игры. Глагол ИГРАТИ мог синкретично выражать всю совокупность возможных проявлений игрового поведения: участие в театрализованных представлениях, состязания, совершение быстрых, резких движений, воспроизведение звуков на музыкальном инструменте и др.

Исследование памятников письменности в работе И.И. Маковой подтверждает выводы об исходном смысловом содержании и его последующем расширении у слов с корнем *игр-*. Это значение послужило основой для семантического развития русского глагола *играть* путем вычленения частных смысловых компонентов из единого семантического комплекса. И.И. Макеева выделяет четыре направления, по которым были сформированы имеющиеся в современном русском языке значения: «эти направления могут быть обозначены как семантика развлечения, семантика состязания, семантика звукового ряда, семантика зрелищного ряда» [Макеева, 2006, с. 192].

Проведенный нами анализ лексикографических источников свидетельствует о том, что приблизительно в XVIII в. в русском языке сложилась современная система значений глагола *играть*, которая развивалась в большей степени под влиянием экстралингвистических факторов.

гвистических факторов и отражала историю формирования и становления различных видов игровой деятельности.

Таким образом, этимологические исследования отечественных лингвистов объясняют не только собственно языковые закономерности формирования системы современных значений глагола *играть*, но и особенности культурного развития славянских народов, для которых игра на ранних этапах представляла собою ритуал, включающий множество разнообразных действий. Каждое из них постепенно утрачивало связь с исходной сакральной сферой и становилось самостоятельным, развиваясь и приобретая черты современных игровых проявлений: спортивных, азартных игр, актерской и музыкальной игры. Некоторые игровые процессы архаичного общества, перестав функционировать в качестве обряда, перешли в сферу детских игр. Так, к примеру, современные жмурки восходят к обрядовым играм с покойником, что не осознается современными носителями языка, и, соответственно, в культуре такой игровой процесс воспринимается прежде всего как забава, развлечение для детей [Морозов, 1999].

На языковом уровне переход игры из ритуальной, сакральной сферы в бытовую и профессиональную нашел выражение в развитии разных ЛСВ глагола *играть*, формирование которых является результатом размежевания частных значений одного цельного смыслового комплекса.

Таким образом, единство концепта «игра», вероятно, обеспечивается общностью происхождения основных игровых процессов и их изначальной смежностью. На современном этапе поиск инварианта этого понятия чрезвычайно затруднен по причине обособленного развития многих игр, стёршего следы прежнего единства. В связи с этим в нашем понимании концепт «игра» представляет собою абстрактную категорию, базирующуюся на объединении некогда функционально близких понятий. С утратой этой общности микроконцепты получили самостоятельное развитие, а макроконцепт был в некотором смысле «законсервирован». По нашему мнению, на современном этапе многочисленные игровые процессы (и именующие их семантические поля) соотносятся по принципу «фамильного сходства», являющемуся результатом исторического развития игры и утраты исходного единства ее разновидностей.

Литература

Арутюнова Н.Д. Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. член-корр. РАН Н.Д. Арутюнова. М: Индрик, 2006. С. 5-16.

Балакин С.В. Деривационный потенциал концепта «игра» и его языковая реализация [Электронный ресурс]: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Теория языка. Тамбов, 2008 (Из фондов Российской Государственной Библиотеки).

Будникова Г.А. *Играть* – *игра* как фрагмент русской языковой картины мира (на фоне корейской) [Электронный ресурс]: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01. Русский язык. Владивосток, 2009 (Из фондов Российской Государственной Библиотеки).

Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание / Пер. с англ., отв. ред. М.А. Кронгауз, вступ. ст. Е.В. Падучевой. М.: Русские словари, 1997.

Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1.

Гажева И.Д. Концептуальный анализ имени игра // Филологические науки. 2000. № 4. С. 73-81.

Кошелев А.Д. Что лежит в основании языковой категории «игра»: частные признаки (Витгенштейн, Лакофф) или общее значение (Хейзинга, Вежбицкая)? // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. член-корр. РАН Н.Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 493-534.

Кустова Г.И. Типы производных значений и механизмы языкового расширения. М.: Языки славянской культуры, 2004.

Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: Что категории языка говорят нам о мышлении / Пер. с англ. И.Б. Шатуновского. М: Языки славянской культуры, 2004.

Макеева И.И. Семантическое поле слов с корнем игр- в древне- и старорусском языке // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. член-корр. РАН Н.Д. Арутюнова. М: Индрик, 2006. С. 189-200.

Маковский М.М. Удивительный мир слов и значений: Иллюзии и парадоксы в лексике. М., 1989.

Мещанова Н.Г. Семантическое развитие глагола *играть*: к проблеме поиска инварианта // Предложение и слово. Кн. 2: Материалы IV Международного научного семинара «Развитие словообразовательной и лексической системы русского языка», Саратов, 14-16 октября 2010 г. / Отв. ред. О.И. Дмитриева. Саратов: Научная книга, 2010. С. 170-178.

Морозов И.А. Игры народные // Славянские древности: этнолингвистический словарь: В 5 т. Т. 2. М., 1999. С. 380-386.

Топоров В.Н. К семантике троичности (слав. *TRIZNA и др.) // Топоров В.Н. Исследования по этимологии и семантике. Т. 1: Теория и некоторые частные ее приложения. М., 2005. С. 273-291.

Преображенский А. Этимологический словарь русского языка: В 3 т. Т. 1. М., 1910-1914.

Старко В.Ф. Концепт ГРА в контексті слов'янських і германських культур (на матеріалі української, російської, англійської та німецької мов): автореферат дис. ... канд. філол. наук. – 10.02.15 / НАН України; Інститут мовознавства ім. О.О. Потебні. К., 2004.

Этимологический словарь славянских языков. Праoslavянский лексический фонд / АН СССР, Ин-т рус. яз.; Отв. ред. О.Н. Трубачев. М.: Наука, 1981.

А.А. Безрукова

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королёва
annabezrukova_ssu@mail.ru*

ГНЕЗДА ПРОИЗВОДНЫХ ОТ АНТРОПОНИМОВ В СЛОВАРЕ
НЕОЛОГИЗМОВ «НОВЫЕ СЛОВА И ЗНАЧЕНИЯ:
ПО МАТЕРИАЛАМ ПРЕССЫ И ЛИТЕРАТУРЫ 1990-Х ГГ.»
(СТРУКТУРНО-ГРАММАТИЧЕСКИЙ, ФУНКЦИОНАЛЬНО-
ОНОМАСИОЛОГИЧЕСКИЙ И КОГНИТИВНЫЙ ПОДХОДЫ)

Аннотация: В статье рассматриваются неологизмы, возникшие в 1990-е годы на базе антропонимов: описывается состав и структура словообразовательных гнезд, предлагается структурно-семантическая модель гнезда с вершинной-онимом, оцениваются функционально-прагматические характеристики производных и перспективы описания гнезд подобного типа в рамках когнитивного подхода.

Ключевые слова: имя собственное, антропоним, неологизм, производящее, производное слово, дериват, словообразовательное гнездо, словообразовательный тип.

Имена собственные в русском языке новейшего времени приобрели новую значимость и расширили свои возможности в первую очередь за счет активного участия в деривационных процессах, а также в силу включения как самих онимов, так и их произ-