



articolo originale

<https://elibrary.ru/fyxtit>

Caratteristiche Semantiche del Concetto di *Gioco* Nell'espressione Pragmatica, Semiotica e Assiologica delle Relazioni Comportamentali di Gioco

Irina A. Savvateeva

Università Tecnica Nazionale di Ricerca di Irkutsk, Russia, Irkutsk

eLibrary Author SPIN: 4215-9219

<https://orcid.org/0009-0004-5995-9934>

savvrina@mail.ru

Abstract: L'articolo offre un'analisi comparativa e definitoria dei concetti di comportamento e di gioco nelle immagini del mondo linguistico di lingue non imparentate. Il problema dello studio sta nel fatto che non tutte le componenti comportamentali della categoria di relazioni sono collegate al gioco. Tale connessione esiste ed è espressa in alcuni tipi di relazioni negli aspetti semiotici e assiologici. Lo scopo di studio è quello di determinare le somiglianze e le differenze tra i significati comportamentali del gioco in italiano e inglese. Gli obiettivi dello studio prevedono un'analisi linguistica delle relazioni comportamentali di gioco negli aspetti linguistico culturali e cognitivi. Nella presente analisi, viene introdotto il concetto di Osservatore per studiare frammenti di immagini del mondo linguistico italiano e inglese che esprimono il comportamento di gioco. Nell'articolo si applica il concetto di Osservatore come soggetto percettivo-cognitivo e interprete della categoria di relazioni. I risultati dello studio comparativo mettono in luce le somiglianze e le differenze tra i lessemi che implementano i concetti *il gioco* e *play* in senso comportamentale, e le peculiarità della loro rappresentazione nelle lingue non imparentate. La ricerca condotta ha mostrato che, in primo luogo, il comportamento di gioco può essere, in una certa misura, visto come una semiotica delle relazioni, cioè ha una segno, che può essere interpretata e valutata; in secondo luogo, la caratteristica assiologica della categoria delle relazioni di gioco ha un'ampia gradazione valutativa, da valutazioni positive a quelle negative. In generale, si sostiene che, in italiano e in inglese, ci siano più valutazioni negative che positive, ci sono differenze nelle interpretazioni riscontrate attraverso l'analisi definitoria, nonostante le caratteristiche positive di base delle relazioni di gioco in italiano e in inglese.

Parole chiave: categoria relazioni, gioco, comportamento, semiotica, assiologia, Osservatore

Citazione: Savvateeva I. A. Caratteristiche Semantiche del Concetto di *Gioco* Nell'espressione Pragmatica, Semiotica e Assiologica delle Relazioni Comportamentali di Gioco. *SibScript*, 2024, 26(4): 525–535. <https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-525-535>

Ricevuto il 19 febbraio 2024. Accettato dopo peer review il 8 maggio 2024. Accettato per la pubblicazione il 13 maggio 2024.

оригинальная статья

Семантические особенности концепта *игра* в прагматическом, семиотическом и аксиологическом выражении игровых поведенческих отношений

Савватеева Ирина Анатольевна

Иркутский национальный исследовательский технический университет, Россия, Иркутск

eLibrary Author SPIN: 4215-9219

<https://orcid.org/0009-0004-5995-9934>

savvrina@mail.ru

Аннотация: В статье предлагается сопоставительный и дефиниционный анализ понятий *поведение* и *игра* в языковых картинах мира неблизкородственных языков. Проблематика исследования состоит в том, что не все поведенческие компоненты категории отношения связаны с игрой. Вместе с тем такая связь существует и выражается в определенных типах отношений в семиотическом и аксиологическом аспектах. Цель – определить сходства и различия игровых поведенческих смыслов в итальянском и английском языках. Задачи исследования предполагают лингвистический анализ семантических условий прагматической реализации игровых поведенческих отношений в лингвокультурном и лингвокогнитивном аспектах. В рамках проводимого лингвистического анализа для изучения фрагментов итальянской и английской языковых картин мира, выражающих игру в поведении, вводится понятие *Наблюдатель*. В статье обосновывается применение понятия *Наблюдатель* как перцептивно-когнитивного субъекта и интерпретатора категории *отношения*. В результате сопоставительного исследования охарактеризованы сходства и различия между лексемами, реализующими концепты *il gioco* и *play*, в поведенческом смысле и особенности их репрезентации в сопоставляемых языках. Проведенное исследование показало, что, во-первых, игровое поведение может являться в определенной степени семиотикой отношений, то есть обладает знаковостью, которую можно интерпретировать и оценивать; во-вторых, аксиологическая характеристика категории игровых отношений имеет широкую оценочную градацию от положительных оценок до отрицательных. В целом в итальянском и английском языках отрицательных оценок игровых отношений гораздо больше, чем положительных, несмотря на базовые положительные характеристики игровых отношений в итальянском и английском языках и некоторые различия их интерпретаций, найденные при помощи дефиниционного анализа.

Ключевые слова: категория отношения, игра, поведение, семиотика, аксиология, Наблюдатель

Цитирование: Савватеева И. А. Семантические особенности концепта *игра* в прагматическом, семиотическом и аксиологическом выражении игровых поведенческих отношений. *СибСкрипт*. 2024. Т. 26. № 4. С. 525–535. (In Ital.) <https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-525-535>

Поступила в редакцию 19.02.2024. Принята после рецензирования 08.05.2024. Принята в печать 13.05.2024.

full article

Concept of *Play*: Semantic Features in Pragmatics, Semiotics, and Axiology of Ludic Behavior

Irina A. Savvateeva

Irkutsk National Research Technical University, Russia, Irkutsk

eLibrary Author SPIN: 4215-9219

<https://orcid.org/0009-0004-5995-9934>

savvrina@mail.ru

Abstract: The author compared the concepts of *behavior* and *play* in the linguistic worldviews of non-related languages. Not all behavioral components of the category of relations are associated with play; however, this connection exists in some semiotic and axiological aspects. The research objective was to compare and contrast ludic behavioral meanings in Italian and English by analyzing the semantics of the pragmatic implementation of ludic behavior in linguistic, cultural, and cognitive aspects. The author introduced the concept of Observer to study the fragments of Italian and English linguistic worldviews that featured the concepts of *behavior* and *play* as part of the category of interpersonal relations. The Observer was defined as a perceptual-cognitive subject that interprets the category of relations. The comparative analysis revealed some similarities and differences between lexemes that implement the concepts of *play* and *il gioco* and their representations in a behavioral sense. Ludic behavior could express the semiotics of relations, which means that it has a signifier that can be interpreted and evaluated. The axiological characteristic of ludic relations demonstrated a wide evaluative gradation from positive to negative. In general, both languages appeared to be rather negative in their assessment of ludic relations despite the basic positive characteristics of ludic relations and some differences in their interpretations as revealed by the definitional analysis.

Keywords: category relations, play, behaviour, semiotics, axiology, observer

Citation: Savvateeva I. A. Concept of *Play*: Semantic Features in Pragmatics, Semiotics, and Axiology of Ludic Behavior. *SibScript*, 2024, 26(4): 525–535. (In Ital.) <https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-525-535>

Received 19 Feb 2024. Accepted after peer review 8 May 2024. Accepted for publication 13 May 2024.

Introduzione

La *rilevanza* della presente ricerca è condizionata mancando di studi comparativi sulle relazioni comportamentali ludiche basati sui dati linguistici nelle lingue quali italiano e inglese, nonché, la mancata attenzione della comunità scientifica agli aspetti pragmatici, semantici e assiologici di questo problema nei moderni studi comparativi, ha suscitato un forte interesse necessaria e importante nelle contesto attuale di comunicazione interculturale.

L'articolo propone un nuovo approccio allo studio del gioco nelle relazioni comportamentali, basato sulla combinazione di analisi concettuale e comparativa della rappresentazione delle relazioni comportamentali ludiche in lingue non imparentate, dimostrandone la condizionalità culturale e l'essenza sociale sul materiale dell'italiano e dell'inglese.

La *novità scientifica* della ricerca è determinata dal tentativo di considerare le peculiarità del funzionamento dei concetti *il gioco* e *play* in lingue non imparentate sotto

l'aspetto comportamentale con il metodo dell'analisi comparativa, al fine di ottenere nuovi dati linguistici sulle relazioni comportamentali del gioco come fenomeno socio-segnico in diversi spazi linguistici.

La ricerca si svolge nell'ambito del paradigma linguistico-culturale, tenendo conto delle moderne tendenze della ricerca linguistico-cognitiva dei concetti fondamentali di base.

Lo *scopo principale* dello studio è la specificazione e la valutazione contrastiva del significante del lessema *gioco*, dei tipi di informazione che, in ultima analisi, formano la categoria di *relazioni* nel senso comportamentale del gioco da parte di parlanti di due lingue in esame.

L'*oggetto* del presente studio sono le modalità semantiche e pragmatiche di attuazione linguistica delle relazioni comportamentali ludiche negli spazi linguistici di lingue non imparentate. I dati linguistici su cui si basa la ricerca sono i lessemi che implementano i concetti di *play* e *il gioco*.

Lo studio si pone i seguenti punti interrogativi:

- sarà esplicitato che occorre considerare i fondamenti teorici generali per lo studio delle relazioni comportamentali del gioco;
- specificare le condizioni semantiche dell'implementazione pragmatica delle relazioni comportamentali del gioco negli aspetti linguistici;
- specificare le somiglianze e le differenze tra i lessemi, che realizzano i concetti di *play* e *il gioco* in senso comportamentale, e le peculiarità della loro rappresentazione nelle lingue in esame.

Fondamenti teorici generali degli approcci allo studio delle relazioni comportamentali del gioco.

Avendo svolto gli studi teorici sul fenomeno del gioco, possiamo affermare che, in un certo senso, il gioco è uno dei concetti fondamentali dell'attività della vita umana, sia dal punto di vista biologico che sociale. Come sostiene E. S. Nikitina "il gioco non ha altre possibilità di espressione che le sfere vitali dell'esistenza umana" [Nikitina 2004]. Il gioco è una metafora universale. L. Wittgenstein ha scritto che il *Gioco* si riferisce a concetti dai contorni sfumati [Wittgenstein 2009]. J. Huizinga, nella sua opera *Homo Ludens*, definisce il gioco come caratteristica del mondo che ci circonda [Huizinga 1992]. La cultura stessa ha un carattere ludico <...> la cultura nasce sotto forma di gioco, la cultura è inizialmente giocata [Gurevich 2001]. Umberto Eco ha studiato il gioco linguistico nella sua simbiosi con la semiotica e la cultura di massa [Eco 1985], dove considerava una componente necessaria del gioco la sua essenza crittografica, come un codice da svelare [Tsygankova 2023].

Gli studi teorici suggeriscono che esistono legami tra diverse sfere dell'attività umana. La categoria di relazioni appartiene a queste importanti sfere della vita. "I fenomeni precedenti, capaci di rappresentare gli atti, hanno attributi cognitivi generali-valutativi e particolari-valutativi fissati per loro nella coscienza nazionale" [Bushuyeva 2020: 808].

Le relazioni umane con l'ambiente socio-culturale circostante sono, in un certo senso, caratterizzate da qualcosa di ludico. "Diversi frammenti di realtà hanno una somiglianza oggettiva con giochi di ruolo e di scopo, che si riflette nei discorsi e negli stereotipi comportamentali" [Zimmerling 2006: 114].

Sembra che il paradigma filosofico del XXI secolo, facendo riferimento al concetto di *homo ludens* – *uomo che gioca* (si veda anche il concetto di *ludologia* introdotto da G. Frasca [Frasca 1999]), presupponga che il concetto di *gioco* entri nel campo delle relazioni interpersonali e sia direttamente collegato al comportamento. Tutto

ciò rende possibile utilizzare nel nostro studio delle relazioni di gioco la definizione di *ludologico* per indicare il comportamento di gioco [Savvateeva 2017].

La componente comportamentale della categoria di *relazione*, nel nostro studio appare come un insieme di azioni segniche e di stati mentali o emotivi e atteggiamenti ad esse sottesi, espressi da queste azioni, o a cui queste azioni rimandano con la presenza obbligatoria dell'Osservatore-soggetto della percezione / percettore (d'ora in poi Osservatore_p) [Savvateeva 2015; 2023; Verkhoturova 2008], come interprete di tali azioni.

Il comportamento è compreso dai parlanti delle lingue e culture inglese e italiana, innanzitutto, come un insieme di azioni con una certa sintomatologia segnica destinate a un *Osservatore* esterno (destinatario). Questo Osservatore esterno (*Osservatore_p*) deve essere situato nel campo percettivo del Soggetto del comportamento/ agente, che diventa quindi un *Osservatore_a*.

Riteniamo che alcuni comportamenti, che rientrano nel campo delle relazioni interpersonali, siano compresi nelle visioni del mondo inglese e italiana come ludici in presenza dell'*Osservatore*: il comportamento ludico dell'*Osservatore_a* è orientato verso l'*Osservatore_p*.

Nella nostra comprensione, l'*Osservatore* può servire come una sorta di chiave per sbloccare possibili aspetti cognitivi e linguistici: l'aspetto ludico nel comportamento è anche un'**interpretazione semiotica della categoria di relazioni**. "Tutto nel comportamento – i modi, le parole pronunciate – oltre al significato denotativo, possiede un significato connotativo aggiuntivo" [Kunitsyna 2009: 188].

Possiamo quindi formulare un'ipotesi sull'ovvia interrelazione dei concetti di *gioco* e di *comportamento*, ma non su qualsiasi espressione del fenomeno della categoria di *relazioni*. Questa ipotesi è confermata dalle ricerche di D. B. Elkonin, il quale afferma che un gioco non può essere considerato una qualsiasi ricreazione di un'attività umana, ma solo una ricreazione di relazioni tra persone che nascono nel processo di qualsiasi attività [Elkonin 1999].

Pertanto, le seguenti conclusioni teoriche sono importanti per noi:

1. L'attività si trasforma il gioco umano in un meccanismo di regolazione delle relazioni sociali e interpersonali, che è l'oggetto del nostro interesse scientifico.

2. L'oggetto dell'interpretazione assiologica di queste relazioni (*Osservatore_p*) è la componente semiotica del mondo interiore del soggetto, le sue motivazioni sotto forma di stati e relazioni mentali-affettive (*Osservatore_a*),

(il concetto stesso di Comportamento), che è anche l'oggetto del nostro interesse scientifico in termini di studio della categoria di *relazioni*.

Nel contesto della ricerca presentata sotto l'aspetto ludico, lo studio del significato semiotico delle relazioni comportamentali di gioco ci permette di capire come gli stati umani interni non osservati si riflettano sui legami sociali e sulle relazioni, sul suo comportamento.

La fonte teorica della nostra ipotesi è il modello di *sistema informativo* della comunicazione interculturale di E. T. Hall [Hall 1959], che presenta una tipologia generale di *sistemi di messaggi primari* antropologicamente fondati, che comprende anche il gioco e il comportamento di gruppo. Lo studioso suggerisce che gli studi delle sequenze di azioni all'interno di contesti situazionali (modelli comunicativi) aiutano a stabilire i modelli di significato degli individui nelle diverse culture [Hall 1959: 8; 1976]. In questo studio, per schemi semantici intendiamo le relazioni comportamentali di gioco considerate nella loro espressione pragmatica, tenendo conto delle peculiarità semantiche.

Materiali e metodi di ricerca

I **dati empirici** su cui si basa la ricerca, erano costituito da dati provenienti da dizionari esplicativi, dizionari dei sinonimi e thesauri di inglese e di italiano moderno, nonché da frasi campione e frammenti di testo offerti da dizionari e thesauri elettronici¹.

Nel presente elaborato, si è ritenuto opportuno adottare il **metodo** deduttivo-induttivo, i metodi di analisi concettuale e interpretativa, il metodo di analisi definitoria, il metodo descrittivo-comparativo e i metodi di analisi contestuale.

Risultati

Passiamo alla ricerca dell'influenza del concetto di *play* e *il gioco* sulla componente comportamentale della categoria di *relazioni*, dove il concetto di *gioco* è correlato al concetto di comportamento nella sfera delle relazioni interpersonali.

In inglese

L'analisi della definizione di *play*, sui dizionari lessicali della lingua inglese, include una componente di significato *behaviour* (behave / conduct) che indica, nel modo più esplicito possibile, la connessione del gioco con il comportamento:

- play: **behave** as though one were (a specified type of person) (OLD); to **conduct** oneself or act in a specified way play around; play around (informal) to **behave** in a playful or frivolous manner; fool around (Farlex).

In italiano

Lo studio del lessico di una lingua straniera è il primo passo verso la sua comprensione: ogni parola racconta i suoni, le immagini della lingua e della cultura di un popolo. Ad esempio, il verbo latino *agere*, che in italiano è uno dei componenti del lessema *Il gioco*, significa condurre, agire, impegnarsi, e un attore è in realtà qualcuno che agisce ed "esprime azioni del corpo, della voce, dell'animo" [Evandro 2021: 95].

L'analisi della definizione *giocare* in italiano include anche la componente del significato *comportamento* (agire / comportarsi), che indica anche il legame del gioco con il comportamento: **agire** in un certo modo, giocare sporco dire apertamente, e proprie intenzioni; **agire** con furbizia; **comportarsi** scorrettamente con qualcuno; comportarsi in modo scorretto con qualcuno (Farlex).

Il concetto di gioco entra quindi nella sfera delle relazioni interpersonali ed è direttamente collegato al comportamento. Sottolineiamo che non tutti i comportamenti sono esplicitamente legati al gioco.

In inglese

L'analisi della lessema *play* ha mostrato che i dizionari inglesi registrano prevalentemente connotazioni positive, nonché indica un atteggiamento poco serio e smaliziato:

- play: stresses the opposition to earnest without implying any malice or mischief (MWD).

Si noti che le definizioni del dizionario dei lessemi relativi al gioco, nella maggior parte dei casi, contengono

¹ The American Heritage Dictionary of the English Language (AHD). URL: <https://www.ahdictionary.com/>; Britannica dictionary (BD). URL: <http://www.britannica.com>; Collins online dictionary (Collins). URL: <http://www.collinsdictionary.com>; Cambridge Dictionary: online version (CDO). URL: <http://www.dictionary.cambridge.org>; dic.academic.ru (DA). URL: <http://www.dic.academic.ru>; dictionary.com (DC). URL: <http://www.dictionary.com>; Dizionario Italiano (DI). URL: <http://www.dizionari.corriere.it>; Dizionario Italiano online (DIO). URL: <http://www.dizionarioitaliano.it>; Dizionario dei sinonimi (DS). URL: <http://www.Dizionari.repubblica.it>; The Free Dictionary online (Farlex). URL: <http://www.thefreedictionary.com>; Un Grande Italiano-Russo Dizionario (GIRD). URL: <http://www.classes.ru>; Glosbe online dictionary (Glosbe). URL: <http://www.glosbe.com>; Kernerman English Multilingual Dictionary (KEMD). URL: <http://www.kdictionaries.com>; Macmillan Dictionary (Mackmilan). URL: <http://www.dictionary.com>; Merriam Webster Dictionary (MWD). URL: <http://www.merriam-webster.com>; Numerosamente.it (NI). URL: <http://www.numerosamente.it>; Oxford Learner's Dictionaries (OLD). URL: www.oxfordlearnersdictionaries.com; Reverso Context (RC). URL: <http://www.context.reverso.net>; New International Webster's comprehensive dictionary of the English Language (WCD). URL: <http://www.whatdoesthatmean.com>; Free online dictionaries (WRD). <http://www.wordReference.com> (accessed 16 Jan 2024).

componenti interpretative che esprimono comportamento e attività:

- frolic, frolicking *divertimento*, fun *divertimento*: to play and run about happily: *children frolicking in the park*; playful **behavior** or action; prank (Farlex); playful **behavior** or merriment; to move about or behave playfully (AHD): *Their relationship is never short on fun and frolic* (Collins);
- dalliance *passa tempo ozioso divertimento*, *svago*: the deliberate act of delaying and playing instead of working (Farlex); act of dallying a) especially amorous play: *had dalliances with several women before getting married* b) frivolous **action**: had a brief dalliance with acting (MWD);
- fun and games *divertente*, *buon momento*: **activity** for pure pleasure or diversion (AHD);
- Recreation: an **activity**, such as a game or hobby that is pursued primarily for pleasure (AHD);
- relaxation: any specific **behavior**; *they avoided all recreational activity* (Farlex);
- rollicking *divertimento rumoroso*: moving in a careless or swaggering manner; expressive of a careless, frolic some spirit: rollicking **behavior** (WCD);
- sport: to observe the principles of loyalty, integrity and good sporting **behaviour** as an expression of fair play through a statutory provision (RC). Nel periodo della storia italiana, successivo al noto purismo linguistico, in cui si escludeva qualsiasi prestito straniero, si è cercato di sostituire la parola *sport* con l'italiano *gioco* o *ludo*. Tuttavia, ciò non ha trovato applicazione pratica [Sokolova 2020: 26].

In italiano

Il gioco è parte integrante dell'esistenza quotidiana degli italiani. Una componente importante della natura italiana è il desiderio di *fare bella figura* (l'equivalente russo più vicino a questo concetto sarebbe l'espressione *tenere la faccia*). Si tratta di un insieme speciale di norme e principi di comportamento esterno, estremamente importanti per un popolo la cui vita si svolge costantemente in pubblico [Baeva 2021: 81].

In italiano, il verbo *giocare* indica principalmente un'attività di natura ludica:

- giocare: dedicarsi a un gioco; divertirsi con qualcuno; fare qualcosa in maniera poco seria: dedicarsi a un'attività piacevole, per divertimento (DI). Il lessema Giocondità *allegria*, combina due significati: il latino *Diocus* – gioco e il latino *Jucundus* *scherzo piacevole, cordiale*. Combinando il significato delle due definizioni, si può ipotizzare che la festività sia vicina all'allegria nella concezione

degli italiani. Mentre la parola *gioco* (dal latino *scherzare*) significa "intraprendere un'azione per cambiare, trasformare la realtà circostante. Presuppone una partecipazione attiva e coinvolta nel gioco" [Azarova 2023: 72–73].

Il verbo *giocare* e i suoi sinonimi contengono anche componenti interpretative che esprimono un comportamento e un'attività non seria nei confronti degli altri:

- scherzare: **comportarsi** in modo leggero e divertito, fare scherzi; non fare sul serio; prendersigioco di qualcuno (DI);
- far un gioco: modo di **agire**, azione, spec. in quanto moralmente discutibile (DI);
- divertirsi: non avere intenzioni serie in un rapporto con qualcuno (DI);
- baloccarsi: passare il tempo in cosefutili (DI);
- ricrearsi: divertire: uno spettacolo che ricrea (NI);
- fare una partita, **gareggiare**: fare a gara, contendere, competere (di coraggio, d'astuzia, d'impegno, di cortesia) (DS);
- misurarsi: limitare entro una determinate misura, moderare, contenere (DS).

Nei contesti con verbi di gioco, ci sono connotazioni che esprimono la categoria delle *relazioni*: comportamenti di gioco, determinati comportamenti verso gli altri e sentimenti, emozioni e intenzioni correlate:

- trastullarsi: divertirsi, distrarsi con giochi da bambini. Per esempio, 2) *I ragazzi sitrastullavano con sabbia e sasso linitrastullare* (NI);
- giocherellare: giocare senza impegno, dedicarsi a giochi semplici e leggeri (DS); Per esempio, 3) *Bebbe un sorso del cocktail e cominciò agio che rellare coi suoi anelli* (Glosbe);
- ruzzare: riferito a persone o animali, correre e saltare per divertimento. Per esempio, 4) *Dove sono andati i bambini che ruzzavano nei vichi?* (NI);
- dedicarsi: impegnarsi completamente in un'attività (Farlex); Per esempio, 5) *Angelica non aveva mai veduto due uomini dedicarsi a simile maneggio e quasi ne era imbarazzata* (Glosbe);
- spassarsela: far divertire, procurare distrazione (DS). Per esempio, 6) *Si chiama "spassarsela"... David... Per esempio, 7) Trudy lo usava solo per i furtie per spassarsela* (RS).

Nei dizionari della lingua italiana, anche i sinonimi dei lessemi del comportamento di gioco contengono, nella maggior parte dei casi, connotazioni positive, ma a differenza dell'inglese.

- truffare: rendere qualcuno vittima di una truffa, imbrogliarlo (DI). Per esempio, 1) *E più tardi,*

Gob andò a riconquistare la fiducia dell'uomo che sperava ancora di truffare (RS);

- ingannare: mentire a qlcu facendogli credere ciò che non è (Farlex). Per esempio, 2) *Questa tattica ebbe grande successo nell'ingannare e confondere le forze dell'ordine* (RS);
- imbrogliare: far credere a qualcuno ciò che non è, raggirarlo al fine di ottenere, con suo danno, un vantaggio personale (DIO). Per esempio, 3) *Non mi imbrogliare con i tuoi trucchetti da donna* (RS);
- burlare: scherzare; parlare, agire per burla (DIO). Per esempio, 4) *Penso che il maestro si voglia burlare di me* (GIRD);
- prendere in giro. Per esempio, 5) *Potrai anche prendere in giro qualcuno, El Barto, ma non me* (RS);
- far cadere in trappola: venire a trovarsi all'improvviso in una situazione negativa (WRD). Per esempio, 6) *È proprio quel tipo di assurdi che farebbe cadere in trappola uno di questi ridicoli umani*. Per esempio, 7) *L'unica cosa che dovevo fare era ingannarti e farti cadere in trappola* (RS);
- mettere in mezzo: associarsi, unirsi, avviare una relazione sentimentale (WRD). Per esempio, 8) *Non dovremmo mettere in mezzo le nostre famiglie* (RS);
- fare uno scherzo: comportamento in cui si dice o si fa qualcosa non sul serio, ma per divertimento o per burla (DI). Per esempio, 9) *Bart Simpson non ha mai incontrato una bella donna a cui non potesse fare uno scherzo*. Per esempio, 10) *Le promette di renderla famosa, se... lei lo aiuta a fare uno scherzo ad un amico* (RS);
- vincere con l'astuzia: superare, battere, affrontare vittoriosamente, sconfiggere un avversario in guerra, in una discussione, in una gara; dominarsi, controllarsi (DS);
- scommettere: fare un patto tra due o più persone su una discordia di pareri, di previsioni, in seguito al quale chi risulta aver torto s'impegna ad assolvere una determinata obbligazione in favore di chi ha ragione (NI);
- puntare: nel gioco d'azzardo, scommettere, fare affidamento su qualcuno o su qualcosa; puntava sul suo aiuto; punto sull'arrivo di quella merce (NI);
- fare speculazioni-affari: condotta senza scrupoli e senza rispetto degli interessi altrui (NI).

Inoltre, nelle componenti dei significati verbalizzanti delle relazioni di gioco in italiano c'è un gran numero di lessemi associati al significato di rischio e pericolo: rischiare, esporre a rischio, mettere a repentaglio (DI).

Discussione

La complessità della valutazione delle relazioni ludici è alla base del problema posto dal presente studio: innanzitutto, se sia possibile una valutazione veritiera di tali atteggiamenti e, in caso affermativo, quali meccanismi linguistici possano contribuire a decifrare e a comprendere la denotazione del comportamento ludico, soprattutto se lo scopo del comportamento ludico è quello di ingannare gli osservatori. "Se chi ti circonda riesce a capire il gioco, a volte parla di emozioni finte. L'universalità delle componenti di gioco, la loro capacità di occupare un posto importante in qualsiasi processo suggerisce che praticamente qualsiasi atto sociale che includa almeno una di componenti indicate può in un modo o nell'altro essere identificato come un gioco" [Shmelev 2006: 419].

Nell'ambito del nostro studio dell'assiologia del comportamento di gioco, possiamo evidenziare problemi specifici associati alla semantica valutativa. A. I. Sosland [Sosland 2006] ha individuato i giochi *coinvolti* nel comportamento umano nella società. "Il segno principale dei giochi "coinvolti" è l'incoerenza dell'esplicito con l'implicito, cioè la presenza nel comportamento di insincerità, falsità, finzione, ipocrisia, inganno, imbroglio. In altre parole, il comportamento di gioco non solo non regge, ma non è nemmeno soggetto a una valutazione veritiera" [Sosland 2006].

Riteniamo che il meccanismo di valutazione possa essere l'osservazione, soprattutto nella valutazione di altre persone delle relazioni di gioco, del loro aspetto, delle motivazioni del comportamento, delle emozioni, delle azioni: "La peculiarità dei pensieri, dei sentimenti e delle emozioni umane consiste nella loro inosservabilità diretta, ma nella possibilità di fare ipotesi sullo stato interno attraverso segnali indiretti dall'esterno" [Semenova 2007].

Componente assiologica dell'aspetto ludico della categoria di relazione

Anche l'analisi degli studi sull'attività ludica umana presenta, per lo più, il fenomeno del gioco come un'attività positiva. "L'immagine di un gioco è l'immagine di un'attività valutata positivamente" [Bragina 2006: 120].

J. Huizinga parla di gioco come strumento di descrizione metaforica delle relazioni interpersonali. J. Hoesinga afferma che è negli usi metaforici che le componenti semantiche neutre del gioco si trasformano in componenti negative. Ad esempio, l'attività realizzata come *falsità* (si veda la definizione di J. Huizinga) implica, negli usi metaforici, componenti semantiche come: non serietà e insincerità [Huizinga 1992].

Allo stesso tempo, l'analisi delle definizioni offerte dai dizionari del concetto *Play* e dei suoi sinonimi, in inglese, mostra che il concetto *Play* implica un'ampia scala valutativa: le componenti iniziali della definizione sono scherzo, giocosità, onestà, azione, attività (*play smb a trick* – fare uno scherzo a qualcuno, prendere in giro qualcuno), hanno le caratteristiche per espandere il significato assiologico nello spettro negativo: (*play a joke on smb*, (amer.) *play sharp on smb* – prendere in giro qualcuno; ingannare, ingannare; *play it low on smb* – agire in modo meschino nei confronti di qualcuno; *play double* – doppio gioco essere ipocrita, fare il doppio gioco; *fair play* – gioco corretto; *foul play* – comportamento meschino; inganno; *play for one's own hand* – agire nel proprio interesse; *play a double game* – doppio gioco; *have a game with* – ingannare qualcuno; *play the devil with* – danneggiare, rovinare (Farlex).

L'espansione della scala valutativa dalle valutazioni positive a quelle negative in inglese è dimostrata anche dall'analisi dei sinonimi del concetto di *Play*, con l'acquisizione di caratteristiche valutative negative nella transizione delle azioni di gioco in azioni di gioco comportamentali:

- artifice *frode, inganno* false or insincere behavior, social artifice (MWD);
- device *intento dannoso, idea*: leave to (one's) own devices to allow (someone) to do as he or she pleases. Per esempio, 1) *left the child to her own devices for an hour* (AHD); the play's use of traditional comic devices such as slapstick (BD);
- dodge *trucco, astuzia*: avoid or try to avoid fulfilling, answering, or performing (duties, questions, or issues) (Farlex); to get away from or avoid (someone or something) in a skillful or dishonest way (BD);
- fetch something done (usually a supposed to something said) (Farlex). Per esempio, 2) *It is a mere fetch to favour his retreat* (questo non è altro che uno stratagemma per coprire la ritirata) (DA); to fetch the audience – catturare il pubblico, compiacere il pubblico (DA);
- flimflam *trucco, frode*: to get money or something else from by deceitful trickery; dishonest behavior meant to take money or property from someone (AHD); Per esempio, 3) *He lost all his money to a flimflam artist / man* – criminal who steals money from people by tricking them; a con man (BD);
- gambit *concessione per benefici futuri*: something done or said in order to gain an advantage or to produce a desired result, a conversational

gambit. Per esempio, 4) *Their opening gambit (their first move) in the negotiations was to demand a wage hike* (BD);

- gimmick *trucco*: a method or trick that is used to get people's attention or to sell something (BD); something that is not serious or of real value that is used to attract people's attention or interest temporarily, especially to make them buy something (CDO);
- jig *trucco*: the jig is up – used to say that a dishonest plan or activity has been discovered and will not be allowed to continue. Per esempio, 5) *The jig is up* (Il gioco è finito) (BD);
- juggle *trucco*: to arrange or manipulate (facts, figures, etc) so as to give a false or misleading picture (Collins);
- knack *abilità, astuzia*: a tendency or pattern of behavior. Per esempio, 6) *Lincoln had a knack for involving himself in fights where the odds were against him* (AHD).
- trick *trucco*: a behavioural trait, habit, or mannerism (Collins);
- ploy *mossa astuta e tattica* a tactic intended to embarrass or frustrate an opponent (MWD);
- scheme *plano, schema, frode*: a carefully thoughtout strategy for achieving an objective in war or politics or business or personal affairs, a secret scheme to do something (especially something under hand or illegal); Per esempio, 7) *They concocted a plot to discredit the governor; I saw through his little game from the start* (Farlex);
- sleight *trucco intelligente, astuzia* a trick or stratagem (DC);
- wile *trucco, inganno*: clever tricks that you use to get what you want (BD); skill and way soft ricking people into doing what you want (CDO); a trick, artifice, or stratagem meant to fool, trap, or entice; device; artful or beguiling behavior (DC).

Anche in italiano la scala valutativa è ampia, ma in termini di estensione del significato assiologico nello spettro negativo, prevede una gradazione leggermente diversa dall'inglese: le definizioni hanno più componenti con connotazione negativa e componenti che esprimono nozioni di rischio, pericolo, speculazione e comportamento disonesto:

- giocare: agire in un certo modo giocare sporco dire apertamente le proprie intenzioni; agire con furbizia; comportarsi scorrettamente con qlcu (Farlex).

Allo stesso tempo, negli antonimi del concetto di gioco in italiano si dà l'interpretazione di comportamento onesto: comportarsi onestamente-lealmente (Farlex).

Le caratteristiche positive di base del gioco, incorporate nelle definizioni descritte sopra relative al gioco in inglese e in italiano, includono componenti con una tendenza alla valutazione negativa, che si manifesta nelle relazioni di gioco nel comportamento. Tali relazioni sono costruite sulla fiducia o, al contrario, sulla sfiducia dei soggetti comunicanti delle relazioni di gioco. "I ricercatori contrappongono invariabilmente fiducia e sfiducia, rilevando che la prima ha un impatto positivo sull'attività di vita del soggetto, mentre la seconda, al contrario, ha un impatto negativo. Tuttavia, è impossibile concordare pienamente con questa affermazione, poiché la fiducia e la sfiducia svolgono una serie di funzioni simili: riflettono l'ambiente socio-psicologico dell'individuo, regolano le relazioni con il mondo circostante. Non solo la sfiducia, ma anche alcune forme e tipi di fiducia svolgono funzioni distruttive nella formazione della coscienza e del comportamento del soggetto, con conseguenze negative" [Shamne, Shishkina 2021: 169].

Le informazioni di base ricevute (i segni), permettono all'*Osservatore_p* di valutare la situazione per poter prendere decisioni. L'*Osservatore* trae conclusioni sugli stati interni del soggetto del comportamento. Allo stesso tempo, l'effetto prodotto sull'*Osservatore* dai segni, cioè causare, provocare nell'*Osservatore_p* stati interpretativi e valutativi, può coincidere o meno con le aspirazioni che il soggetto del comportamento voleva esprimere [Savvateeva 2015]. "La mancata coincidenza delle entità semiotiche – il segno-interpretante e l'oggetto può creare dissonanza cognitiva" [Kunitsyna 2009: 105].

Nonostante alcune differenze nella gerarchia delle componenti delle definizioni di dizionario che esprimono il concetto di *gioco* nelle lingue non imparentate, le caratteristiche di base ci permettono anche di concludere che il carattere iconico del comportamento di gioco, in italiano, deve essere decodificato anche nel processo di osservazione dell'atto comportamentale di gioco (il contesto della situazione), secondo gli stessi parametri sopra indicati, ma forse in uno spettro assiologico più ristretto.

Conclusioni

Un'analisi definitoria comparata dei lessemi che si riferiscono al concetto di *gioco* ha mostrato:

In primo luogo, ci sono i componenti che indicano il legame tra comportamento e gioco: *behave; behaviour* (in inglese) e *agire; comportarsi* (in italiano).

In secondo luogo, ci sono i componenti che indicano che il gioco è inteso come un'attività di natura ludica con una componente assiologica intrinsecamente positiva:

pleasure; diversion (in inglese) e *divertirsi /un'attività piacevole* (in italiano).

La specificità della comprensione del concetto di gioco nelle lingue inglese e italiana, secondo i risultati dell'analisi definitoria, risiede in alcune differenze nelle componenti delle interpretazioni dei dizionari. Così, in inglese si riscontra inizialmente un maggior numero di componenti con una componente assiologica positiva (*to behave in a playful or frivolous manner; fool around*) e l'assenza di indicatori della presenza di malizia nelle azioni ludiche (*without implying any malice or mischief*). In italiano, invece, l'analisi delle interpretazioni dei dizionari ha rivelato una diversa gradazione della percezione del gioco.

Innanzitutto, vi è la presenza iniziale di componenti del dizionario che indicano la presenza di malizia (*agire con furbizia/ comportarsi scorrettamente con qlcu/ le proprie intenzioni*), così come un numero molto maggiore di lessemi sinonimi che hanno nelle loro definizioni componenti con una componente assiologica negativa. Inoltre, in italiano, come ha mostrato l'analisi definitoria, il concetto di gioco è legato a nozioni di rischio (*rischiare / esporre a rischio*), di pericolo (*mettere a repentaglio*) e di astuzia (*vincere con l'astuzia*).

In inglese, secondo i dati ottenuti, ci sarebbe una tendenza ad ampliare la scala delle componenti assiologiche negative (*play a joke on smb/ play it low on smb / play for one's own hand/ play a double game*).

In inglese, lo spettro delle valutazioni del gioco, da positive a prevalentemente negative, che esprimono generalmente un comportamento onesto è più ampio che in italiano, nonostante la presenza di un numero intrinsecamente più diversificato di componenti con connotazione negativa (che esprimono generalmente un comportamento disonesto). Soprattutto, in un numero maggiore di sinonimi dei principali verbalizzatori del comportamento di gioco d'azzardo rispetto all'inglese. Quindi, la specificità nel comprendere il concetto di gioco nelle lingue inglese e italiana si manifesta nella percezione inizialmente un po' diversa del gioco sotto l'aspetto assiologico.

Allo stesso tempo, per quanto riguarda la semiotica delle azioni di gioco, l'analisi teorica ed empirica delle caratteristiche delle relazioni umane di gioco ha messo in luce il fatto che alcuni comportamenti sono compresi in inglese e in italiano come comportamenti di gioco proprio in presenza dell'*Osservatore*: il comportamento di gioco dell'*Osservatore_a* è orientato verso l'*Osservatore_p*, e indica, in alcuni casi, la direzione di legame del concetto *comportamento* con il concetto *gioco*.

In generale, l'analisi della classificazione del comportamento ludico su una scala valutativa, in inglese e in italiano, dimostra che le componenti semantiche negative, nei significati delle relazioni ludiche nel comportamento nelle lingue non imparentate rilevate dall'*Osservatore*, sono molto più numerose di quelle positive.

Ciò è dovuto al fatto che, quando le azioni di gioco si spostano nella sfera delle relazioni interpersonali e/o sociali, tali azioni acquisiscono caratteristiche comportamentali, la cui valutazione è complicata dalle intenzioni e dagli intenti impliciti sviluppati nel processo di tali relazioni, basati sulla fiducia del soggetto a cui tali azioni sono dirette e, a questo proposito, difficilmente decodificabili dall'*Osservatore*.

Tuttavia, la decodifica delle relazioni di gioco è possibile sulla base del fatto che le componenti di base delle definizioni relative al concetto di gioco, fissate sui dizionari delle lingue inglese e italiana, sono legate al comportamento e hanno un significato, interpretabile a seconda della situazione comunicativa.

Conflict of interests: The author declared no potential conflict of interests regarding the research, authorship, and / or publication of this article.

Конфликт интересов: Автор заявил об отсутствии потенциальных конфликтов интересов в отношении исследования, авторства и / или публикации данной статьи.

References / Литература

- Azarova T. V. Festival as a cultural constant of festive Italian discourse. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Linguistics*, 2023, 20(3): 68–76. (In Russ.) [Азарова Т. В. Фестиваль как культурная константа итальянского праздничного дискурса. *Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика»*. 2023. Т. 20. № 3. С. 68–76.] <https://elibrary.ru/nukpre>
- Baeva E. I. 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, 24–26 Ottobre 2019. Mosca: MSLU, 2021, 81–84. <https://elibrary.ru/smgmkq>
- Bragina N. G. The metaphors of play in the descriptions of human world (interpersonal relations). *Logical analysis of language. Conceptual game fields*, ed. Aroutiounova N. D. Moscow: Indrik, 2006, 120–143. (In Russ.) [Брагина Н. Г. Метафоры игры в описаниях мира человека (межличностные отношения). *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры*, ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 120–143.] <https://elibrary.ru/taswwd>
- Bushuyeva L. A. Precedent phenomena as names of acts. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2020, 22(3): 802–810. (In Russ.) [Бушуева Л. А. Прецедентные феномены как репрезентанты поступков. *Вестник Кемеровского государственного университета*. 2020. Т. 22. № 3. С. 802–810.] <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2020-22-3-802-810>
- Eco U. Huizinga e il gioco. In: Eco U. *Sugli specchi e altri saggi*. Bompiani, Milano, 1985, 283–300.
- Elkonin D. B. *The psychology of play*. 2nd ed. Moscow: VLADOS, 1999, 358. (In Russ.) [Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 1999. 358 с.]
- 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, 24–26 Ottobre 2019. Mosca: MSLU, 2021, 94–98. <https://elibrary.ru/olkkou>
- Frasca G. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso*, 1999, (3): 365–371.
- Gurevich P. S. *Philosophy of culture*. Moscow: Nota Bene, 2001, 352. (In Russ.) [Гуревич П. С. Философия культуры. М.: Nota Bene, 2001. 352 с.]
- Hall E. T. *Beyond culture*. NY: Doubleday, 1976, 316.
- Hall E. T. *The silent language*. NY: Doubleday, 1959, 242.
- Huizinga J. *Homo Ludens. In the shadow of tomorrow*. Moscow: Progress-Akademia, 1992, 458. (In Russ.) [Хёйзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-Академия, 1992. 458 с.]
- Kunitsyna E. Yu. *Shakespeare. Play. Translation*. Irkutsk: ISLU, 2009, 348. (In Russ.) [Куницына Е. Ю. Шекспир. Игра. Перевод. Иркутск: ИГЛУ, 2009. 348 с.] <https://elibrary.ru/ruigml>

- Nikitina E. S. Body games (to ontosemiotics of corporality). *Proceedings of Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication*, 2004, (1): 24–28. (In Russ.) [Никитина Е. С. Игры с телом (к онто-семиотике телесности). *Вестник Воронежского государственного университета: Серия Лингвистика и межкультурная коммуникация*. 2004. № 1. С. 24–28.] <https://elibrary.ru/pijktx>
- Savvateeva I. A. Comparative definitional analysis of the concept behavior and related concepts. *Modern Humanity Success*, 2023, (3): 150–153. (In Russ.) [Савватеева И. А. Сравнительный дефиниционный анализ концепта behaviour и смежных с ним понятий. *Успехи гуманитарных наук*. 2023. № 3. С. 150–153.] <https://elibrary.ru/gefkyj>
- Savvateeva I. A. Ludical aspect of the concept behavior. *Cognitive studies of language*, 2017, (29): 708–712. (In Russ.) [Савватеева И. А. Людический аспект поведения. *Когнитивные исследования языка*. 2017. № 29. С. 708–712.] <https://elibrary.ru/zufnbf>
- Savvateeva I. A. Specification of behavioral semiotics. *Vestnik of Moscow State Linguistic University*, 2015, (21): 93–103. (In Russ.) [Савватеева И. А. Специфика семиотичности поведения. *Вестник Московского государственного лингвистического университета*. 2015. № 21. С. 93–103.] <https://elibrary.ru/xlpedw>
- Semenova T. I. *Lingustic phenomenon of seemingnes*. Irkutsk: ISLU, 2007, 237. (In Russ.) [Семенова Т. И. Лингвистический феномен кажимости. Иркутск: ИГЛУ, 2007. 237 с.] <https://elibrary.ru/rugbrn>
- Shamne N. L., Shishkina E. V. Representation of the phenomenon "trust" in medical advertising discourse. *Vestnik Volgogradskogo Gosudarstvennogo Universiteta. Seriya 2. Yazykoznanie*, 2021, 20(5): 167–176. (In Russ.) [Шамне Н. Л., Шишкина Е. В. Репрезентация доверия в медицинском рекламном дискурсе. *Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2, Языкознание*. 2021. Т. 20. № 5. С. 167–176.] <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2021.5.13>
- Shmelev A. D. Play in the Russian language worldview. *Logical analysis of language. Conceptual game fields*, ed. Aroutiounova N. D. Moscow: Indrik, 2006, 411–421. (In Russ.) [Шмелев А. Д. Игра в русской языковой картине мира. *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры*, ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 411–421.]
- Sokolova A. G. Anglicisms and loanwords: The contribution of English exemplified by contemporary Italian tourist terminology. *Training, Language and Culture*, 2020, 4(2): 21–30. <https://doi.org/10.22363/2521-442X-2020-4-2-21-30>
- Sosland A. I. Concept of play in attractive analysis. *Logical analysis of language. Conceptual game fields*, ed. Aroutiounova N. D. Moscow: Indrik, 2006, 98–110. (In Russ.) [Сосланд А. И. Концепт «игра» в свете аттрактив-анализа. *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры*, ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 98–110.]
- Tsygankova A. A. The mechanisms of language game in Umberto Eco's texts. *Russian Linguistic Bulletin*, 2023, (4). (In Russ.) [Цыганкова А. А. Механизмы языковой игры в текстах Умберто Эко. *Российский лингвистический бюллетень*. 2023. № 4.] <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.40.30>
- Verhoturova T. L. *The observer factor in the language of science*. Irkutsk: ISLU, 2008, 289. (In Russ.) [Верхотурова Т. Л. Фактор наблюдателя в языке науки. Иркутск: ИГЛУ, 2008. 289 с.] <https://www.elibrary.ru/rufurp>
- Wittgenstein L. *Philosophical investigations*. Oxford: Blackwell Publishers, 2009, 592.
- Zimmerling A. V. Life as a game with non-opposing interests. *Logical analysis of language. Conceptual game fields*, ed. Aroutiounova N. D. Moscow: Indrik, 2006, 111–119. (In Russ.) [Циммерлинг А. В. Жизнь как игра с противоположными интересами. *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры*, ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 111–119.] <https://elibrary.ru/xgubld>