

# ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С КОМПОНЕНТАМИ-ЗООНИМАМИ CAT И DOG КАК СРЕДСТВА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЗНАНИЙ О ЧЕЛОВЕКЕ<sup>1</sup>

**Долгова Елена Владимировна**

к.филол.н., м.н.с., ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный  
университет имени Г.Р. Державина»  
lenochka5dol@yandex.ru

## PHRASEOLOGICAL UNITS OF THE ENGLISH LANGUAGE WITH CAT AND DOG ZONYM-COMPONENTS AS A MEANS OF REPRESENTATION OF KNOWLEDGE ABOUT HUMAN BEING<sup>2</sup>

**E. Dolgova**

*Summary:* The article deals with phraseological units (hereinafter – PUs) of the English language containing zonyms CAT and DOG, transmitting information about human being. The structure of knowledge represented by PUs is considered as a cognitive matrix. It is noted that PUs are the result of secondary interpretation, the cognitive models of their semantics formation are considered. It is revealed that in the course of secondary comprehension of information about animals, metaphorical cognitive models and cognitive models of comparison play an important role.

*Keywords:* phraseological unit, secondary interpretation, cognitive matrix, cognitive model, metaphor, comparison.

*Аннотация:* В статье рассматриваются фразеологические единицы (далее – ФЕ) английского языка, содержащие зоонимы CAT и DOG, передающие информацию о человеке. Структура знания, репрезентируемая ФЕ, представляется как когнитивная матрица. Отмечается, что ФЕ являются результатом вторичной интерпретации, рассматриваются когнитивные модели формирования их семантики. Выявляется, что в ходе вторичного осмысления сведений о животных важную роль играют метафорические когнитивные модели и когнитивные модели сравнения.

*Ключевые слова:* фразеологическая единица, вторичная интерпретация, когнитивная матрица, когнитивная модель, метафора, сравнение.

**М**ноговековое соседство кошек и собак с человеком не могло не отразиться на образной картине мира, находящей последующее выражение в языке. Неудивительно, что целый ряд ФЕ английского языка имеет в своем составе зоонимы CAT и DOG и что многие из этих ФЕ передают разнообразие сведений непосредственно о человеке. Знания, репрезентируемые исследуемыми ФЕ, могут рассматриваться как результат вторичной интерпретации. Ее объектом являются уже вербализованные в языке коллективные знания о мире, а результатом выступают новые знания об объектах и событиях, в том числе оценочного характера [2, с. 259].

Объектом данного исследования стали около 80 английских ФЕ, содержащих зоонимы CAT и DOG, передающих информацию о людях. Они были выделены методом сплошной выборки на материале словаря The Free Dictionary. Предметом изучения выступили особенности формирования семантики ФЕ, в результате чего был выявлен ряд смысловых групп – содержательных характеристик концепта HUMAN BEING.

Далее исследование основывается на гипотезе о том, что концепт HUMAN BEING, репрезентируемый ФЕ, может рассматриваться как концептуально-сложная структура матричного формата [3]. Она может быть представлена как частная когнитивная матрица, ядром которой выступает интегративный концепт HUMAN BEING. Его содержательные характеристики могут быть рассмотрены в качестве когнитивных контекстов общей когнитивной матрицы HUMAN BEING, которая и выступает ядром частной когнитивной матрицы, относительно которой происходит осмысление ФЕ. Концептуальная область ANIMAL рассматривается как когнитивный контекст, дополнительно привлекаемый для осмысления ядра матрицы.

Отметим, что термин «когнитивная матрица» определяется нами вслед за Н.Н. Болдыревым как единица многоаспектного знания, которая представляет собой знание системы взаимосвязанных когнитивных контекстов или областей концептуализации объекта, интегрированных вербально в единый комплекс [2, с. 90]. Многоаспектность знаний о человеке, вербализуемых

1 Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 20-18-00372).

2 The research is financially supported by the Russian Science Foundation grant (project No. 20-18-00372).

ФЕ, определила применение когнитивно-матричного анализа для изучения выявленной структуры знания [2, с. 389-395]. Анализ фактического материала также показал эффективность применения метода когнитивного моделирования: предполагается, что семантику рассматриваемых ФЕ определяет ряд когнитивных механизмов, которые могут быть представлены в виде когнитивных моделей, задействуемых в ходе вторичной интерпретации.

### Содержание когнитивной матрицы HUMAN BEING

Рассмотрим подробнее содержательный аспект когнитивной матрицы HUMAN BEING, объективируемой исследуемыми ФЕ – обратимся к выявленным когнитивным контекстам.

#### 1. Physical characteristics

В ходе работы были выявлены ФЕ, передающие информацию о внешнем виде человека: *like something the cat dragged in* – о человеке, выглядящем измученно и неопрятно; *done up/dressed up like a dog's dinner* – одетый броско, неуместно ситуации.

#### 2. Psychological characteristics

В рамках данного когнитивного контекста представлены сведения о психологических свойствах человека – особенностях личности, навыках и чертах поведения. Качества характера людей описывают следующие ФЕ: *fraidy cat* – трусливый; *as conceited as a barber's cat* – самолюбивый или тщеславный; *as mean as a junkyard dog* – жестокий и злобный. Отдельные черты поведения могут быть описаны посредством следующих ФЕ: *dog in the manger* – «собака на сене»; *lap dog* – человек, послушный воле другого; *hot dog* – хвостун; *lazy dog* – ленивый человек; *like herding cats* – о группе людей, которую невозможно организовать, сложно управлять; *like the cat that stole the cream* – о чрезмерно довольном собой человеке; *look like the cat that swallowed the canary* – иметь довольный собой вид; *like a cat in a strange garret* – о настороженном и робком человеке; *as crooked as a dog's hind leg* – о бесчестном, непорядочном человеке; *like a dog with a bone* – о настойчивом, сконцентрированном на конкретном вопросе человеке.

#### 3. Social position

Рассматриваемый когнитивный контекст содержит сведения о характеристиках, приобретаемых человеком в процессе существования в обществе. Можно отметить ФЕ, передающую сведения о финансовом положении человека: *fat cat* – богатый и влиятельный человек; обозначить ряд ФЕ, содержащих информацию о профессии и роде занятий людей: *alley cat*, *painted cat* – об амораль-

ном образе жизни или занятии проституцией среди женщин, *tom cat* – о соответствующем поведении мужчин; *dogs of war* – наименование наемников для военных действий; *salty dog*, *sea dog* – наименования опытного моряка и/или моряка в возрасте.

Положение, занимаемое человеком в обществе, и то, как его воспринимают другие люди, может быть описано следующим образом: *a cat's paw* – послушное орудие в чьих-либо руках; *the cat's whiskers/the cat's pyjamas/the cat's meow* – приятный, впечатляющий и/или лучший в своем деле человек; *cool cat* – «клевый» или «хипповый»; *my dog* – ближайший друг; *lucky dog* – везунчик; *a sly dog* – хитрец; *yellow dog* – подлый; *dirty dog* – пакостник; *yard dog* – отталкивающий человек; *dog meat* – находящийся в трудном положении (как правило, в качестве угрозы); *top cat* и *top dog* – о человеке, обладающем значительным влиянием внутри сообщества или организации.

#### 4. Action and activity

Этот когнитивный контекст вербализуется за счет ФЕ, передающих сведения о разнообразной деятельности человека, выполняемых им действиях. Информация о физическом воздействии на объект может быть представлена ФЕ *to make a dog's dinner (of something)* – привести в беспорядок, испортить что-либо. Поведение, демонстрируемое в ходе интеллектуальной деятельности, представлено ФЕ *to see which way the cat jumps* – занимать выжидательную позицию, «держат нос по ветру». К речевой деятельности отсылает ФЕ *to pace around hot porridge like a cat* – говорить неопределенно, чтобы избежать прямого разговора на какую-либо тему.

Сведения о действиях и поведении человека, проявляющихся в рамках определенных социальных отношений, могут быть описаны посредством целого ряда ФЕ: *to play (game of) cat and mouse* – хитрить, держать в состоянии неопределенности; *to turn the cat in the pan* – предать, стать перебежчиком; *to bell the cat* – брать на себя ответственность в рискованном деле; *to let the cat out of the bag* – раскрывать секрет; *to let the dog see the rabbit* – устранить ненужные препятствия, чтобы позволить кому-то/чему-то работать так, как они должны; *to eat (one's) own dog food* – использовать собственные продукты программного обеспечения, тестировать бета-версии программ собственного производства перед их выпуском; *to keep a dog and bark (oneself)* – работать вместо своего подчиненного; *to work like a dog* – усердно работать; *to fight like Kilkeny cats* – драться до взаимного уничтожения; *to throw (one) to the dogs* – бросить кого-либо на растерзание.

Действия человека, связанные с физиологической стороной его жизни, могут быть описаны посредством следующих ФЕ: *to sling the cat/to shoot the cat* – опустошать

желудок (о тошноте), *to whip the cat* – сильно напиться. Можно отметить пример, описывающий звучание человека: *to purr like a cat* – «мурлыкать» от удовольствия.

### 5. Existence and state

Описываемый когнитивный контекст включает информацию о существовании человека как таковом, а также о состоянии, в котором он может пребывать. Рассмотрим примеры: *to lead a dog's life* – влачить жалкое существование; *the dog that caught the car* – тот, кто достиг своей цели и не знает, что теперь делать дальше. Ряд ФЕ описывает эмоциональное состояние: *mad enough to kick a cat* – крайне сердитый; *like a cat on hot bricks/like a cat on a hot tin roof* – о нервничающем человеке; *like a dog with two tails* – чрезвычайно довольный, в восторге; *like a whipped dog* – смущенный и виноватый. Один из выявленных примеров описывает приведение в эмоциональное состояние: *to put the cat amongst the pigeons* – перепугать, внести переполох. Физическое состояние может быть описано с помощью следующих ФЕ: *(one's) dogs are barking* – ноги «гудят» (от долгой ходьбы); *dog tired (dog-tired)* – чрезвычайно уставший; *sick as a dog* – болен (особенно о болезнях желудка).

### 6. Relation to the surrounding world

Данный когнитивный контекст содержит информацию взаимодействия человека с окружающим миром. Так, ряд ФЕ включает сведения о межличностных отношениях как поведении одного индивида в отношении другого, обусловленном эмоциями. Обратимся к примерам: *to grin/smile like a Cheshire cat* – о самодовольно или озорно улыбающемся человеке; *to fight like cat and dog* – постоянно ссориться или спорить; *to lead a cat and dog life* – «жить как кошка с собакой»; *to call off the/(one's) dogs* – прекратить агрессивное поведение по отношению к кому-либо; *to look for a dog to kick* – искать того, на ком можно сорвать гнев; *to make puppy dog eyes* – умоляюще смотреть на кого-то; *to put on the dog* – держаться высокомерно, зазнаваться. Особенности социальных отношений могут быть охарактеризованы с помощью следующих ФЕ: *to have a dog in this fight/hunt* – иметь личный интерес в какой-либо ситуации; *to help a lame dog over a stile* – помочь слабому, помочь в беде.

### Когнитивные модели формирования семантики ФЕ

В ходе работы, удалось установить, что ключевую роль в формировании семантики рассматриваемых ФЕ играют метафорические когнитивные модели, а также когнитивные модели сравнения. Как известно, метафора возникает на основе сходства по внешнему или внутреннему признаку, позволяющему представить менее

понятную концептуальную область-цель за счет более конкретной и понятной области-источника [4]. Сравнение также предполагает наличие сходства, т.к. в его результате исходное знание осмысливается в рамках иной системы сведений. Следовательно, когнитивные модели сравнения формируются сходным образом с метафорическими – в них также можно выделить область-источник и область-цель [1].

Как удалось выяснить, в основе семантики ряда ФЕ лежит **метафорическая когнитивная модель HUMAN BEING – ANIMAL**, посредством которой устанавливается сходство между особенностями людей и животных. Многие ФЕ через наименование животного напрямую отсылают к человеку, а сопутствующие компоненты уточняют, какое именно качество кошки или собаки, помогающее описать человека, имеется в виду: *fraidy cat, dog in the manger, lap dog, lazy dog, alley cat, painted cat, tom cat, fat cat, top cat, top dog, cool cat, my dog, lucky dog, a sly dog, yellow dog, dirty dog, yard dog, dogs of war, the dog that caught the car*.

Отметим, что непосредственно зооним *cat* как выражение презрения к женщине использовался еще с начала XIII в., а в сленговом значении "*prostitute*" относится примерно к XV в. Сленговое значение "*fellow, guy*" относятся к 1920 г., первоначально в афроамериканском просторечии; более узкое значение "*jazz enthusiast*" записано с 1931 г. Зооним *dog* в отношении людей используется также приблизительно с XIII в. для выражения оскорбления или презрения. Игриво-оскорбительное значение "*rakish man*" относится к 1610-м гг, в сленговом значении "*ugly woman*" относится к 1930-м гг., а в значении "*sexually aggressive man*" – к 1950-м [5].

Модель HUMAN BEING – ANIMAL реализуется при формировании семантики ФЕ *(one's) dogs are barking* "one's feet are very sore and tired from physical exertion. 'My dogs are really barking after all that dancing!'" [6]. «Гудящие» от физической нагрузки ноги человека сравниваются с лающими собаками. Можно предположить, что в основе сходства двух ситуаций лежит тот факт, что зооним *dog* в одном из сленговых значений понимается как "*feet*" (вероятно, из-за представления о собаках как животных, которые много передвигаются, что ассоциируется с основной функцией ног человека). Кроме того, лай собак как интенсивный и продолжительный звук по характеристике «напряженность» сопоставим с ощущением усталости ног – создается дискомфорт, как и от громких звуков.

В ходе анализа семантики ФЕ, репрезентирующих сведения о действиях человека, было установлено, что ключевую роль в большинстве случаев играет **метафорическая когнитивная модель ABSTRACT – PHYSICAL**. При привлечении этой модели осуществляется перенос сведений о конкретных действиях, человека, направленных

ных на животных или связанных с ними, в иную сферу деятельности. Абстрактная информация может осмысливаться за счет знаний о животных. Например, сведения о некоем негативном воздействии на объект могут быть представлены ФЕ *to make a dog's dinner (of something)* "to make a mess of or completely ruin something. 'I thought I could trust Jim to finish the business proposal, but he made a dog's dinner of the whole thing!" [6]. Данная ФЕ отражает представления о том, что в пищу собакам обычно достается то, что является непригодным для человека. Сходство с ситуацией, в которой используется данная ФЕ, базируется на том, что нечто переходит в столь же бесполезное с точки зрения применения человеком состояние, что и собачья еда.

Следует отметить, что модель ABSTRACT – PHYSICAL носит довольно общий характер, поэтому для ее конкретизации в качестве частных разновидностей можно предложить модели MENTAL – PHYSICAL, EMOTIONAL – PHYSICAL и SOCIAL – PHYSICAL.

Так, метафорическая когнитивная модель MENTAL – PHYSICAL задействуется при сопоставлении ментальных действий человека с некими действиями, связанными с животными. Рассмотрим пример: *to see which way the cat jumps* "to wait to make a decision until one has more information about the outcome or about other people's plans or opinions. 'Let's just see which way the cat jumps before we settle on a single option'" [6]. Можно предположить, что в основе формирования семантики данной ФЕ лежит простая аналогия: то, как человек наблюдает за действиями кошки, прежде чем предпринять какие-либо действия, ассоциируется с выжидательной позицией при принятии решений. Однако возникает вопрос, когда могла возникнуть подобная ситуация и почему перемещение кошки является значимым.

Как удалось выявить, зооним *cat* в данном случае относится не к животному, а к короткому куску дерева, сужающемуся с обоих концов, используемому в игре "tip-cat" (также "cat"). В ходе игры деревянную «кошку» ударяют или «наклоняют» с одного конца специальной палкой, чтобы подбросить ее, а затем тот же игрок отбивает ее палкой [8]. Именно за движением деревянной «кошки» наблюдает игрок. Вероятно, первоначально при наименовании атрибутов игрового процесса отсылка к животному произошла за счет сходства по форме, а затем в контексте игры была образована рассматриваемая ФЕ.

Метафорическая когнитивная модель EMOTIONAL – PHYSICAL используется в случаях, когда информация об эмоциональном состоянии людей осмысливается с помощью сведений о животных. Обратимся к примерам: *to put the cat amongst the pigeons* "to do or say something that is likely to cause alarm, controversy, or unrest among a lot of

people. 'We didn't want to put the cat amongst the pigeons, so we decided not to mention the bomb threat until we knew for certain that it was legitimate'" [6]. Так, приведение людей в состояние беспокойства сопоставляется с реакцией голубей на кота, оказавшегося среди них.

Метафорическая когнитивная модель SOCIAL – PHYSICAL используется при сопоставлении деятельности человека как представителя социума и действий, направленных на животных. Данная модель лежит в основе формирования семантики множества ФЕ: *to play (game of) cat and mouse*, *to turn the cat in the pan*, *to bell the cat*, *to let the cat out of the bag*, *to let the dog see the rabbit*, *to eat (one's) own dog food*, *to keep a dog and bark (oneself)*, *to throw (one) to the dogs*, *to call off the/(one's) dogs*, *to look for a dog to kick*, *to make puppy dog eyes*, *to put on the dog*, *to help a lame dog over a stile*.

Примечателен пример *to put on the dog* "to behave extravagantly, lavishly, or self-importantly; to make an ostentatious production or appearance. 'My wife always feels like she has to put on the dog whenever my parents come to visit'" [6]. Высказываются предположения о том, что новоиспеченные богачи демонстрировали свое богатство, держа избалованных комнатных собачек [6]. Следовательно, наличие собачки рассматривается как часть внешнего облика человека, подобно одежде. Отметим, что семантику данной ФЕ можно проанализировать посредством модели SOCIAL – PHYSICAL следующим образом: высокомерно себя вести, демонстрировать достаток – иметь «на» себе комнатную собачку как атрибут богатства.

Анализ формирования семантики ФЕ также позволяет выделить следующие **когнитивные модели сравнения**:

1. HUMAN BEING AS PHYSIOLOGICAL STATE AS ANIMAL (при сравнении физиологических характеристик): *sick as a dog*.
2. HUMAN BEING AS PSYCHOLOGICAL QUALITY AS ANIMAL (при осмыслении информации о психологических свойствах человека сквозь призму знаний о животных): *as conceited as a barber's cat*, *as crooked as a dog's hind leg*, *as mean as a junkyard dog*.
3. HUMAN BEING LIKE ANIMAL (при сравнении особенностей человека и животных): *like a cat on hot bricks*, *like a cat on a hot tin roof*, *like herding cats*, *like the cat that stole the cream*, *look like the cat that swallowed the canary*, *like a cat in a strange garret*, *be like a dog with a bone*, *like a whipped dog*, *like a dog with two tails*.
4. HUMAN BEING ACT LIKE ANIMAL (при сопоставлении действий человека и животных): *to grin/smile like a Cheshire cat*, *to fight like cat and dog*, *to pace around hot porridge like a cat*, *to purr like a cat*, *to work like a dog*.
5. HUMAN BEING LIKE ARTEFACT (при сопоставлении особенностей человека с объектами окружающей

действительности): *like something the cat dragged in, done up/dressed up like a dog's dinner.*

Рассмотрим подробнее ФЕ *to fight like Kilkenny cats* "to fight almost to the death. 'By the time I called the police, those two were fighting like Kilkenny cats'" [6]. Существует несколько точек зрения на происхождение данной ФЕ. Согласно одной из них, ФЕ произошла из старой ирландской легенды о двух котах, которые дрались друг с другом так долго и жестоко, что не осталось ничего кроме их хвостов.

Однако бытует мнение, что создание данной ФЕ является результатом размещения в городе Килкенни (Ирландия) группы немецких наемников. Чтобы не скучать в казармах, солдаты связывали двух котов за хвосты, подвешивали их на бельевой веревке и оставляли драться. Однажды на подобный шум пришел офицер. В спешке солдат отрезал котам хвосты, чтобы позволить им бежать, но не успел скрыть все следы. Офицеру сказали, что коты дрались друг с другом так жестоко, что оказалось невозможным разделить их, и они уничтожили друг друга, за исключением хвостов.

Другая версия относится к легендарной битве на равнине недалеко от Килкенни, предположительно, в XVIII в. между тысячей кошек этого города и тысячей кошек, которые собрались со всех других частей острова. Это может быть притча, основанная на распрях между жителями района Килкенни и других частей Ирландии. Отмечается также, что это может быть и притчей, основанной на разногласиях жителей Килкенни в XIV – XVII вв.,

когда город был разделен на две территории – *Irishtown* и *Englishtown*. По религиозным, культурным и политическим причинам между ними существовали серьезные трения. Все усугублялось тем, что их права и обязанности не были четко определены законом, что привело к трехвековым спорам между соперничающими муниципальными органами, закончившимся разорением их обоих [7].

Подводя итоги, отметим, что знания, репрезентируемые ФЕ, представляют собой результат вторичной интерпретации. В ходе формирования информации о человеке происходит обращение к сведениям о животных, уже имеющимся в языковом сознании. Создание семантики исследуемых ФЕ осуществляется за счет привлечения когнитивных моделей, среди которых важную роль играют метафорические модели HUMAN BEING – ANIMAL, ABSTRACT – PHYSICAL (и ее разновидности MENTAL – PHYSICAL, EMOTIONAL – PHYSICAL и SOCIAL – PHYSICAL), а также когнитивные модели сравнения HUMAN BEING AS PHYSIOLOGICAL STATE AS ANIMAL, HUMAN BEING AS PSYCHOLOGICAL QUALITY AS ANIMAL, HUMAN BEING LIKE ANIMAL, HUMAN BEING ACT LIKE ANIMAL, HUMAN BEING LIKE ARTEFACT. Как подчеркивают выявленные модели, ФЕ, репрезентирующие матричный концепт HUMAN BEING, формируются за счет привлечения сведений, способных помочь в осмыслении передаваемой информации через установление общих элементов в осмысляемых концептуальных структурах. Концептуальная область ANIMAL способна активно участвовать в данном процессе.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бабина Л.В., Долгова Е.В. Когнитивные модели сравнения при формировании семантики английских фразеологизмов с компонентом-зоонимом // Вопросы когнитивной лингвистики. 2021. № 1. С. 39-46.
2. Болдырев Н.Н. Язык и система знаний. Когнитивная теория языка. М.: Издательский Дом ЯСК, 2018. 480 с.
3. Долгова Е.В. Фразеологические единицы английского языка как модели репрезентации знаний о человеке: автореф. дис. ... канд. филол. наук, 2020. 24 с.
4. Lakoff G., Johnson M. *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.
5. Online Etymology Dictionary. URL: <http://www.etymonline.com>
6. The Free Dictionary by Farlex. URL: <https://www.thefreedictionary.com/>
7. The Phrase Finder. URL: [https://www.phrases.org.uk/bulletin\\_board/60/messages/346.html](https://www.phrases.org.uk/bulletin_board/60/messages/346.html)
8. Word Histories. URL: <https://wordhistories.net/2016/12/14/way-cat-jumps/>

© Долгова Елена Владимировна (lenochka5dol@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»