

Слова в конструктивно-ограниченном значении в качестве названий игр

А. В. Сидоренко

*Башкирский государственный университет, Стерлитамакский филиал
Россия, Республика Башкортостан, г. Стерлитамак, 453103, пр. Ленина, 49.*

Email: alexeysidorenkoff@gmail.com

В статье рассматриваются названия общеизвестных детских сюжетно-ролевых игр, представляющие собой общеупотребительные слова в конструктивно-ограниченном значении (входящие в состав сочетаний типа играть в войну, в больницу, в индейцев и т.д.). Исследуются особенности употребления подобных единиц в текстах публицистики, детского фольклора, художественной литературы, в разговорной речи.

Ключевые слова: детская игра, конструктивно-ограниченное значение, детский фольклор.

Названия игр являются важной составляющей любого языка, поскольку именуют явления и процессы, знакомые большинству его носителей. В силу того многие наименования игр закреплены в толковых словарях, как, например, *жмурки, прятки, догонялки, салки, пятнашки, классики, дочки-матери, молчанка* [1]. Вместе с тем существует группа лексических единиц, не менее известных, однако не зафиксированных в словаре в значении названий игр и воспринимаемых в качестве таковых лишь в определенном контексте. Обычно они представляют собой общеупотребительные слова в конструктивно-ограниченном значении (в сочетаниях *игра в...*, *играть в...*). Конструктивно ограниченным (или, по В. В. Виноградову, конструктивно обусловленным, конструктивно организованным) называют значение, которое «характеризуется предметно-смысловой неполнотой его раскрытия в формах самого слова» [2]. Как правило, такие названия носят широко распространенные сюжетно-ролевые детские игры, в которых воспроизводятся важнейшие ситуации и сюжеты мира взрослых.

Наиболее показательным примером такого рода является игра *в войну* (чаще говорят *в войнушку*). Культуролог С. Б. Борисов в соответствующей статье его словаря «Русское детство» пишет: «Война», «войнушка» – «игра, имитирующая боевые действия между двумя сторонами» [3]. «Национальный корпус русского языка» дает множество контекстов употребления слова в данном значении: «*Мы в детстве, когда играли, все верили. В войнушку когда играли, я там и падал, и умирал. Потом подбежали санитарки, меня лечили: "чик-чик". Они делали это знаменитое "чик-чик", и я уже был здоров. С пластмассовым пистолетиком шел дальше и кричал: "За Родину!"*» (И. Начарова. Актер Сергей Безруков: «Скандал был нужен, чтобы взорвать общество» // «Известия», 22.09.2006). Со-

ответствующее значение «название игры» реализуется лишь в отмеченной выше грамматической форме, в противном случае слово *войнушка* выступает в тексте чаще всего в прямом значении – «небольшая война»: «*А оказалось, что никакого диоксида и не было, просто в Евросоюзе, бывшем Общем рынке, произошла маленькая войнушка*» (В. Левашов. «Заговор патриота», 2000). Еще один способ донести до адресата значение «игра» – помещение слова *войнушка* (в кавычках) в необходимое контекстуальное окружение: «*Борясь с “системой”, юноши и девушки пытаются объявить ей настоящую войну, а выходит “войнушка”*» (Н. Конрадова. «Подсели на колеса» // «Русский репортер», №7, 5–12.07.2007).

Не менее распространенный пример такого рода – название игры *в больницу* (в *больничку*), или *в доктора*. Характерно, как дается в обоих случаях толкование значения данного слова в словаре «Русское детство»: «Больница» – «распространенная детская игра, приблизительно то же, что игра в “доктора”» [4]. «Доктор» – «ролевая игра детей, примерно то же, что игра в “больницу”» [5]. Слова «доктор» и «больница» в значении названий игр в живой речи не встречаются, поэтому в словарной статье они употребляются в «естественной» конструкции с предлогом *в*, как и в следующих примерах: «*Софья вздыхает: «Ох, как трудно играть в доктора»*» (Л. И. Эльконинова. «О единице сюжетно-ролевой игры» // Вопросы психологии, 10.02.2004); «*Мы требуем направить Михаила Юрьевича в длительный отпуск, освободив его от пристального и требовательного взора всех возмущенных россиян, создав ему и его коллегам министерство игрушечное, где бы он мог спокойно ставить опыты над пупсиками и играть в больницу*» («В Екатеринбурге пенсионеры «сожгли» Михаила Зурабова в черно-белом пламени» // «Новый регион 2», 28.03.2007).

Еще один популярный пример – название игры *в магазин* (*магазинчик*): «*Играли в магазин, по очереди исполняли роль продавца, а остальные стояли в очереди и ждали открытия магазина*» (А. Пантелеев. «Наша Маша», 1966).

К числу распространенных названий данной группы следует отнести игры *в домик*, *в школу* (*школку*), *в индейцев* и т.д. Данная модель образования названий игр относится к числу самых продуктивных, что хорошо иллюстрирует популярный садистский стишок:

Дети в подвале играли в гестапо –

Зверски замучен сантехник Потапов [6].

В текстах данного жанра можно встретить многочисленные зачины, где маленький мальчик или дети (самые популярные герои садистских стишков) играют *в водолаза*, *в папуаса*, *в зверолова*, *в роддом*, *в разбойников*, *в садистов*, *в СС*, *в шахидов*, *в попсу*, *в рэкетиров*, *в Павлика Морозова*, *Сашу Ульянова* и др. [7]. Это говорит о продуктивности и принципиальной неисчерпаемости данного способа образования названий игр, как и

следующий пример из песни группы «Агаты Кристи» «Опиум для никого»: «*Давай вечером умрем весело, поиграем в декаданс*».

Среди рассмотренных лексических единиц, вероятно, наибольшим потенциалом стать «полноценным» названием игры (употребляемым не только в конструктивно-ограниченном значении) обладает слово *войнушка*, поскольку оно нередко употребляется вне сочетания *играть в...*: «*Внутри были живые люди. Снаружи все смотрелось как шоу, войнушка. Сегодня произошло то же самое*» (А. Мешков, А. Синельников. «Про взрывы что-то слышали. Но мы же пришли оттянуться» // «Комсомольская правда», 07.07.2003). Современным исследователем детских игр М. А. Ключевой зафиксировано название подобной игры (представляющей собой «импровизированный бой») «войнушки» [8], которое более соответствует системе наименований игр типа *прятки, жмурки, догонялки, салки, пятнашки*.

Литература

1. Сидоренко А. В. Язык советского детства: Монография. Стерлитамак: СФ БашГУ, 2005. С. 46–52.
2. Виноградов В. В. Основные типы лексических значений слова // Вопросы языкознания. 1953. №6. С. 27.
3. Борисов С. Б. Русское детство XIX – XX вв.: культурно-антропологический словарь: в 2 т. СПб: Дмитрий Буланин, 2012. Т.1. С. 154.
4. Там же. Т.1. С. 92.
5. Там же. Т.1. С. 325.
6. Карпухин И. Е. Русский детский фольклор в Башкортостане. Уфа: Башкирская энциклопедия, 2013. С. 339.
7. Там же. С. 298–346.
8. Ключева М. А. Народные подвижные детские игры. Современный фольклорный сборник. Изд. второе, испр. и доп. М.: Форум; Неолит, 2014. С. 363.

Статья рекомендована к печати кафедрой русского языка СФ БашГУ (к. филол. н., доцент С. В. Минибаева)

The words in restricted meaning as the names of games

A. V. Sidorenko

Sterlitamak branch of the Bashkir State University

49 Lenin prospect, 453103, Sterlitamak, Republic of Bashkortostan, Russia.

Email: alexeysidorenkoff@gmail.com

The author examines the names of well-known children's role-playing games which are commonly used words in the restricted meaning (the type used in combinations to play war, to play hospital, to play Indian etc.). The article examines the features of the use of such units in the texts of journalism, children's folklore, literature, colloquially.

Keywords: child's play, restricted meaning, children's folklore.