

МРНТИ 18.49.09
УДК 373:81

DOI 10.47649/vau.2021.v61.i2.02

Э.О.-Г. Дальдинова^{1*} , Н.В. Бевеликова¹ ¹Калмыцкий государственный университет им. Б.Б. Городовикова
г. Элиста, 358000, Российская Федерация
*e-mail: daldinova@mail.ru

ЛЕКСИЧЕСКОЕ ПОЛЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГР

Данная статья посвящена изучению названий национальных игр немцев, калмыков и британцев с точки зрения лингвистики и культуры. Название игры определяет ее теоретическое и практическое значение. Доказано, что игра исполняет в обществе одну из важнейших ролей, формирует человека на всех этапах его развития. Определено место игр и их названий в развитии лингвокультурологического подхода к языковому изучению.

На базе анализа названий национальных немецких, калмыцких и английских игр, а также выявления их характерных черт определяется особый статус игры как особого культурного явления – феномена. Работы в этом направлении изучаемых языков широко не проводились. Изучение данной темы позволяет раскрыть механизмы того, как язык воплощается в культуре, как в языке отражаются и закрепляются обычаи, традиции, образ жизни людей.

Эта информация дает возможность более детально изучить особенности менталитета носителей. Анализ лексики по тематическому принципу позволяет производить дальнейшее семантическое построение, в том числе и на основе текстовых данных. Сочетание лингвистических данных и информации из других форм культуры в рамках одной статьи позволяет рассмотреть культурно-языковые параллели.

Ключевые слова: игра, прецедентность, реалия, лингвокультурология, семантика.

Введение

Повышенное внимание к вопросу игры связано с первой частью современных культурных исследований по изучению культурного фона языковых знаков, в том числе при описании игр, которое формируется в сотрудничестве лингвистики и духовной составляющей. Это свидетельствует об актуальности понятия «игра» применительно к проведению подвижных упражнений.

Комплексный анализ поля «игра» в английском, калмыцком и немецком мышлении выявляет как общие, так и различные параметры национального самосознания в этой области.

Лингвокультурологический подход к изучению названий реальностей основан на позиции, согласно которой культура воплощает свое ценностное значение в языке вербальном как наиболее универсальном средстве определения мира; речь способствует сохранению и передаче общего запаса культурных ценностей. Большинство названий игр фиксируют проявления национальной культуры.

Н.Д. Арутюнова выделяет следующие факультативные характеристики классической игры: 1. размещение в пространстве и времени; 2. наличие соперника; 3. выбор курса в игровой ситуации; 4. наличие правил при выборе действий; 5. влияние на эмоциональное состояние игроков; 6. завершение победой или поражением [1, 12].

Игра – это своего рода обязательная «имитация любого ролевого поведения». Кукс выделяет следующие особенности игрового дискурса: 1. двухмерность (переходное положение между реальным/вымышленным миром в сознании игроков); 2. игровое намерение (влечение к игре как занятию, в котором человек может свободно выражать свое мнение); 3. осознание условностей происходящего [2, 10]. Из этого следует, что игровой дискурс понимается как тип речевого поведения, характеризующийся двумерностью, направленный на получение удовольствия и на победу, в основном нематериальное вознаграждение.

Для определения того, что является игрой, а что нет, ниже представлены основные критерии, которые есть во всех играх: общий опыт, равенство, свобода, активность и погружение в мир игры. Игры – это объекты, которые состоят из компонентов и правил: цель, меняющийся курс, шанс и конкуренция.

Игры, созданные каждой нацией, включены в культурный компонент. На протяжении веков эти игры сопровождают распорядок дня детей и взрослых, развивают жизненно важные качества: выносливость, ловкость, скорость, прививают честность, справедливость и достоинство. Национальные игры имеют многовековую историю: они сохранились со времен античности – археологи находят древние игровые доски и игровой инвентарий, передаются из поколения в поколение, вбирая в себя лишь лучшие традиции. Помимо сохранения народных традиций, игры имеют большое влияние на воспитание характера, воли, интереса к творчеству этноса.

Характерное своеобразие игр англичан отражено в их наименованиях. Особое положение спорта в их характере отмечает И. А. Стернин: «Корни спорта гнездятся глубоко в английском национальном характере: британцы претендуют на приоритет в футболе, регби, крокете, бейсболе, гольфе, бадминтоне, боксе, бильярде, скачках, даже в теннисе, изобретенном французами» [3, 30].

Одним из важнейших способов физического и умственного развития немцев являются подвижные игры. Они полезны для укрепления здоровья, способствуют гармоничному развитию личности, способствуют овладению жизненно-важными навыками и формируют нравственные и волевые качества личности.

Содержательно популярные калмыцкие игры классически краткие, ясные и доступные для взрослых и детей. Они активизируют и поощряют мышление и процессы активности мозга, расширяют видение мира игроков, проясняют и усложняют представления об окружающем мире и помогают улучшить все процессы организма в совокупности.

Выделяется несколько групп, классифицирующих названия национальных игр:

1. Название содержит указание на характер действия, выраженного глаголом или отглагольным дериватом.

Название “tennis” происходит от французского глагола *tenir*. Так говорили при броске мяча: *tenez!* («держи!»). В книге «Open» встречается упоминание: «It describes Pete's absorption in tennis, his love of the game» [4, 213].

К народным играм немцев можно отнести такие традиционные игры для многих народов как догонялки (*Feinelies*); прятки (*Forschteigelies*).

Калмыцкий спорт «Ноолдан», в русском переводе «Борьба». На импровизированный ринг друг за другом приглашали некоторое количество борцов. Спортсмены подвязывались поясами, таким образом, чтобы под них можно было продеть обе руки. Начиналась напряжённая борьба, а побеждал тот, кто смог уложить противника на спину или заставить другого коснуться земли.

2. В названии отражено воздействие игроков на игровой предмет посредством определенных частей тела.

Football – «a game that is played between two teams of eleven players using a round ball that is kicked but not handled» [5, 399]. McCarthy описывает зарождение команды в «Fightin' Gators»: «Gator football officially began in 1906, when the team beat Rollins, 6-0» [6, 12].

Очень популярна в Германии была игра в жмурки (*Plinmeisje*). У немцев существовали и другие названия этой игры, например, «слепая мышь» (*Blindemaus*) или «слепая корова» (*Blindekuh*) [7, 109].

«Хооч», в русском переводе «Пастух». На игровой зоне рисуют черту, разделяющую две команды – пастух и овцы, на другой стороне – волк. Овцы собираются за пастухом, вместе держась за пазухи. Волк прыгает через черту и пытается коснуться овец. Пастух, вытянув руки, охраняет овец, не позволяя ему утянуть их за собой.

3. Игры с инвентарем («аксессуарами» [8, 104]) такие как, кёрлинг могут включать в название указание на игровой предмет, и на движение.

Curling – «a game in which players slide stones on a sheet of ice towards a target area which is segmented into 4 concentric circles». Об игре повествует книга «Ultimate Book of Sports»: «Curling was an Olympic demonstration sport as early as in 1924» [9, 106].

«Цаган бодма хайлхн», в русском переводе «Бросание белого мяча». В центре игрового кружка устанавливают невысокую палочку, одевая ее как куклу. В игре участвуют две команды. Подбирают участника-воду, который забрасывает мяч по дальней траектории. Одновременно остальные игроки с закрытыми глазами стоят и гадают, где окажется мяч. Приземлившийся мяч своим стуком оповещает играющих, и они бросаются на его поиски. Нашедший мяч первый участник старается отдать его сокоманднику, а соперники будут стараться отобрать его. Победу остаётся за той командой, игрок которой поставит мяч у колышка.

4. Наименование игрового предмета становится названием игры:

Golf - игра, участники которой клюшкой должны забить мяч в отверстие - лунку. Встречается упоминание об игре в «The Nine Lessons»: «To him, golf is much more than just a hobby or a sport» [10, p. 102].

Среди немецкого населения существовали игры очень напоминающие популярные русские, например, лапта (Ziehball), гусиный воришка (Gansendin). Дети играли также в аналог русских «гусей-лебедей». Русское игровое выражение «Гуси, гуси, га-га-га, есть хотите?», гуси подхватывают: «Да, да, да», была переведена на немецкий как «Ganse, Ganse, ga-ga-ga, wollen sie essen? Ja, ja, ja».

«Шагха наадлгн» или «Альчики» – игра в бабки, костяшки. Каждый игрок ставит определённое количество альчиков в линию, чтобы возник длинный ряд костяшек. Участники отходят поодаль на десять и более метров и подбрасывают биты так, чтобы разбить ряд альчиков. Выбивший три бабки подряд, и считается победившим и может взять себе все альчики.

Английские народные игры являются средством тренировки отваги, силы и выносливости. Они необходимый компонент национальных праздников, многих церемониальных ритуалов в жизни британцев. Большинство британских игр отличаются простотой, наглядностью, широко представлены среди других народов. Это сочетается с ярко выраженным национальным своеобразием характера игр и форм, в которых эти игры существуют среди населения.

Немецкие народные игры отражают и воспитывают бережное отношение к флоре и фауне, животному миру и окружающей среде. Игры в Германии обычно очень подвижны, игроки проявляют свою тренированность и закалку. В некоторых немецких играх главное – креатив, в следующих – соревнование по навыкам или выполнение необычных движений телом.

У калмыков же издавна широко распространены игры и как средство развлечения, и как спортивные занятия, призванные воспитывать у молодого поколения силу, отвагу и выносливость, которые так необходимы в непростой кочевой жизни. Во многих играх и спортивных соревнованиях было отражено основное занятие населения – животноводство, поэтому вместо обыкновенных игрушек часто использовали кости и другие части тела

животных. Кроме того, для настоящих калмыцких игр характерно гармоничное сочетание оригинального национального начала с межнациональным. Этому стыку способствует поразительная вариативность многих игр. Отличие калмыцкой культуры и быта проявляется в том, что традиционная своеобразность игр хорошо сохранились до наших дней. Многие из этих игр отличаются ярко выраженным этническим колоритом.

Преобразования национальных игр рассказывают историю познания и изменения взглядов на окружающую действительность. Антропологический анализ создания и развития данного поля позволяет рассмотреть изменения точки зрения об играх.

Сказанное позволяет сделать вывод о том, что в любой национальной игре творческая инициатива игрока проявляется в разнообразии действий, согласованных с определенными действиями. В игровой деятельности органично сочетаются два фактора: с одной стороны, игроки принимают участие в практической деятельности, привыкают нести ответственность за свои действия, с другой - получают удовольствие от этой деятельности, углубляют свои познания в окружающем мире.

Заключение

Важным моментом для исследования является положение о том, что все это естественным образом способствует воспитанию личности в целом. Многие игры свидетельствуют о древнейших концепциях истории, а рассмотренные средства именования игр подтверждают их прецедентность для носителей языка.

Исследования в этом ключе позволяют выявить механизмы того, как язык представляет культуру, как отражаются обычаи и традиции и оставляют след в языке. В результате рассмотрения данного вопроса можно утверждать, что данная информация позволяет более объемно исследовать и выявить особенности менталитета и культуры носителей языка, а также сделать восприятие языка более простым и увлекательным.

Список литературы

- 1 Арутюнова, Н.Д. Введение [Текст] / Н.Д. Арутюнова // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н.Д. Арутюнова. – М.: Индрик, 2006. – С. 5-10.
- 2 Кукс, А.В. Конструирование речевой маски в игровом дискурсе: на материале видеотекстов юмористических выступлений [Текст]: дис. канд. филол. наук: 10.02.01 / А.В. Кукс. – Новосибирск, 2010. – 247 с.
- 3 Стернин, И.А. Очерк английского коммуникативного поведения [Текст] // И.А. Стернин. – Воронеж, 2003. – 185 с.
- 4 Agassi A. Open: An Autobiography – AKA Publishing, LLC, 2009. – 440 p.
- 5 Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary. New York: Portland House, 1989. – 2078 p.
- 6 Mc Carthy K. Fightin' Gators: A History of University of Florida Football - Arcadia Publishing, 2000. – 128 p.
- 7 Богданов К.А. Игра в жмурки: сюжет, контекст, метафора // Повседневность и мифология: Исследования по семиотике фольклорной действительности. – СПб., 2001. – 180 с.
- 8 Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
- 9 McNeely S. Ultimate Book of Sports - Chronicle Books, 2012. – 376 p.
- 10 Miln K.A. The Nine Lessons - Hachette UK, 2009. – 240 p.

ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ ЛЕКСИКАЛЫҚ ӨРІСІ

Бұл мақала негізгі тіл білімі мен мәдениеті тұрғысынан немістердің, калмақтардың және британдықтардың ұлттық ойындарының атауларын зерттеуге арналған.

Ойын түрлерінің атауы оның теориялық және практикалық мәнін айқындап анықтайды. Ойын қоғамда маңызды рөлдердің бірі мен бірегей атқаратыны, оның дамуының барлық кезеңдерінде адамды қалыптастыратыны дәлелденді. Ойын атауларының түрлері орны және олардың атаулары тілдік оқуға лингвомәдени көзқарасты дамытуда анықталды.

Неміс, қалмақ және ағылшын ойындарының атауларын талдау, сондай-ақ олардың сипаттамаларын анықтау негізінде ойынның ерекше мәдени құбылыс ретіндегі ерекше мәртебесі жоғары екені анықталады. Оқытылатын тілдердің бұл бағытында жұмыстар кеңінен жүргізілген жоқ. Бұл тақырыпты зерттеу тілдің мәдениетке қалай енетінін, салт-дәстүрлер мен адамдардың өмір салты тілде қалай көрініс тауып, бекітілетінін ашуға мүмкіндік беріліп отыр.

Бұл ақпарат тасымалдаушылар менталитетінің ерекшеліктерін егжей-тегжейлі зерттеуге мүмкіндік береді. Тақырыптық негізгі қағида бойынша лексиканы талдау одан әрі семантикалық құрылымды, соның ішінде мәтіндік мәліметтер негізінде жасауға мүмкіндік береді. Бұл мақала аясындағы мәселе лингвистикалық деректер мен мәдениеттің басқа нысандарындағы ақпараттың үйлесуі мәдени-тілдік параллельдерді қарастыруға мүмкіндік береді.

Негізгі сөздер: ойын, прецеденттілік, шындық, лингвомәдениеттану, семантика.

THE LEXICAL FIELD OF THE NATIONAL GAMES

The work is devoted to the study of the names of the national games of Germans, Kalmyks and English from the linguocultural point of view. The game name determines its theoretical and practical importance. It is shown that the game performs one of the most important roles in society. It forms a personality at all stages of its development. The position of games and their names in the development of a linguoculturological approach to the study of languages is defined.

Based on the analysis of the names of German, Kalmyk and English games, as well as the identification of their characteristic features, the special status of the game is determined as a phenomenon. Work on this theme has not yet been carried out in the studied languages. The research on the topic reveals the mechanisms of how language conveys culture, how customs, traditions, and people's way of life are reflected and fixed in the language.

This information allows to study more fully the peculiarities of the mentality and culture of native speakers. The analysis of vocabulary enables further semantic reconstruction, including relying on text data. The combination of linguistic data and information from other forms of culture in one article makes it possible to see cultural and linguistic parallels.

Key words: game, precedence, concept, linguoculturology, semantics.

References

- 1 Arutjunova, N.D. Vvedenie [Tekst] / N.D. Arutjunova // Logicheskij analiz jazyka. Konceptual'nye polja igry / otv. red. N.D. Arutjunova. – M.: Indrik, 2006. – S. 5–10. (in Russian)
- 2 Kuks, A.V. Konstruirovaniye rechevoj maski v igrovom diskurse: na materiale videotekstov jumoristicheskikh vystuplenij [Tekst]: dis. kand. filol. nauk: 10.02.01 / A.V. Kuks. – Novosibirsk, 2010. – 247 s. (in Russian)
- 3 Sternin, I.A. Oчерk anglijskogo kommunikativnogo povedenija [Tekst] / I.A. Sternin. – Voronezh, 2003. – 185 s. (in Russian)
- 4 Agassi A. Open: An Autobiography – AKA Publishing, LLC, 2009. – 440 p.
- 5 WEUD – Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary. New York: Portland House, 1989. – 2078 p.
- 6 McCarthy K. Fightin' Gators: A History of University of Florida Football - Arcadia Publishing, 2000. – 128 p.
- 7 Bogdanov K.A. Igra v zhmurki: sjuzhet, kontekst, metafora // Povsednevnost' i mifologija: Issledovaniya po semiotike fol'klornoj dejstvitel'nosti. – SPb., 2001. – 180 s. (in Russian)
- 8 Shmakov S.A. Igry uchashhihsja – fenomen kul'tury. M.: Novaja shkola, 1994. 240 s. (in Russian)
- 9 McNeely S. Ultimate Book of Sports - Chronicle Books, 2012. – 376 p.
- 10 Miln K.A. The Nine Lessons - Hachette UK, 2009. – 240 p.

Information about authors:

Elza Daldinova, Candidate of Pedagogy, Associate Professor of the Department of Foreign Philology (English, German languages) of "Kalmyk State University named after B.B. Gorodovikov", 358000, Elista, Russia, Pushkin street, 11, room 308, E-mail: daldinova@mail.ru, ORCID 0000-0001-5005-024X

Nadezhda Bevelikova, 2nd year student of the Master's Degree at the Department of Foreign Philology (English, German languages) of "Kalmyk State University named after B.B. Gorodovikov", Elista, Russia, E-mail: bevelicova@mail.ru, ORCID 0000-0002-9437-1739