

УДК 81'373

## НАИМЕНОВАНИЯ ДЕТСКИХ ИГР В РЕЧИ ВЗРОСЛЫХ НОСИТЕЛЕЙ РУССКОГО ЯЗЫКА

**Полина Михайловна Эйсмонт**

**к. филол. н., доцент кафедры общего языкознания**

**Санкт-Петербургский государственный университет**

190000, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., 11, polina272@hotmail.com

В статье на материале данных Национального корпуса русского языка, Генерального интернет-корпуса русского языка и эксперимента с носителями русского языка разного возраста анализируются особенности функционирования вариантов наименования трех детских игр – со скакалкой, с резиночкой и в классики. Среди возможных факторов, влияющих на вариативность наименования, рассматриваются стиль и социальные параметры, однако наибольшее влияние на выбор конкретного варианта наименования оказывает способ концептуализации игры либо как процесса совершения действия с конкретным предметом, либо как процесса совместной игровой деятельности нескольких участников.

**Ключевые слова:** русский язык; развитие речи; игра; концептуализация; наименования игр; вариативность.

Одним из наиболее важных свойств языка, позволяющих ему развиваться и отвечать на изменения в окружающем мире и в мировоззрении носителей, является языковая вариативность, возможная на всех языковых уровнях [Баранов 1993; Солнцев 1984]. В лингвистической литературе можно встретить различные определения того, что понимается под вариативностью. В данной работе вариативность будет пониматься как «взаимозаменяемость вариантов в пределах синхронного подхода и в рамках литературности, нормативности; функционирование нормативных вариантов в речевой деятельности» [Вербицкая 1976: 19]. В фокусе внимания исследователей не только сами примеры вариативности, но и факторы, влияющие на ее проявление, среди которых называют изменение узуса, изменение мышления и концептуализации мира, взаимодействие стилей и жанров, влияние различных социальных параметров (см. подробный анализ подходов к изучению вариативности в [Вагана, Бондаренко, Чернова 2012]).

Языковая вариативность играет важную роль как в развитии языка в целом, так и в процессе усвоения детьми различных способов описания объектов окружающей действительности. Один из типов таких вариативных конструкций представлен наименованиями схожих детских игр – прыгать через скакалку / играть в скакалку; прыгать через резиночку / играть в резиночку;

прыгать в классики / играть в классики. Все эти игры подразумевают последовательное выполнение прыжковых действий с использованием определенного предмета или объекта. Различия в употреблении данных конструкций выражаются в их частотности, а также в использовании различных предлогов в варианте с глаголом прыгать (прыгать через скакалку / со скакалкой / на скакалке; прыгать в классики / по классикам / на классиках и т.д.). Кроме того, выбор того или иного варианта конструкции зависит от концептуализации самого игрового действия. Если говорящий фокусирует внимание свое и слушающего на отдельном действии и используемом в этом действии предмете, то он использует конструкцию с глаголом прыгать. Однако, если для говорящего важна игра как целостная активность, он использует конструкцию с глаголом играть. По-видимому, это возможно, так как все перечисленные детские игры состоят из нескольких уровней с постепенно усложняющимися типами прыжков, которые все вместе и формируют игру<sup>1</sup>.

По частотности употребления эти конструкции также различаются. По данным Национального корпуса русского языка (НКРЯ), в каждой паре есть более предпочтительный вариант: поиск по основному корпусу на расстоянии от 1 до 3 дает значения, показанные в табл. 1.

Таблица 1

Частотность конструкций с глаголами *играть* и *прыгать* в НКРЯ, абс.

Глагол	Объект		
	скакалка	резиночка	классики
прыгать	20	7	3
играть	1	0	10

Для подтверждения такого распределения частотности данных конструкций, а также для обнаружения возможных социолингвистических параметров, влияющих на употребление того или иного варианта, зимой 2018–2019 гг. в сети Интернет было проведено анкетирование. Анкета состояла из пяти вопросов, отражающих основные социолингвистические параметры информантов: пол, возраст, место рождения, место проживания и возраст переезда (если таковой происходил), – и трех целевых вопросов, каждый из которых содержал изображающую играющих детей картинку и вопрос: «Продолжите описание картинки: На этой картинке дети прыгают...». Вариант ответа с глаголом *играть* не предлагался, однако испытуемым была предоставлена возможность дать развернутые ответы, в которых они сами и предлагали конструкцию с этим глаголом. Фрагмент анкеты представлен на рис. 1.

Всего в эксперименте приняли участие 551 чел., из них 40 – дети в возрасте от 3 до 13 лет, 54 – подростки в возрасте от 14 до 18 лет и 457 – взрослые в возрасте от 19 до 70 лет (распределение по возрасту см. на рис. 2, по полу представлено – в табл. 2).

Рис. 1. Фрагмент экспериментальной анкеты

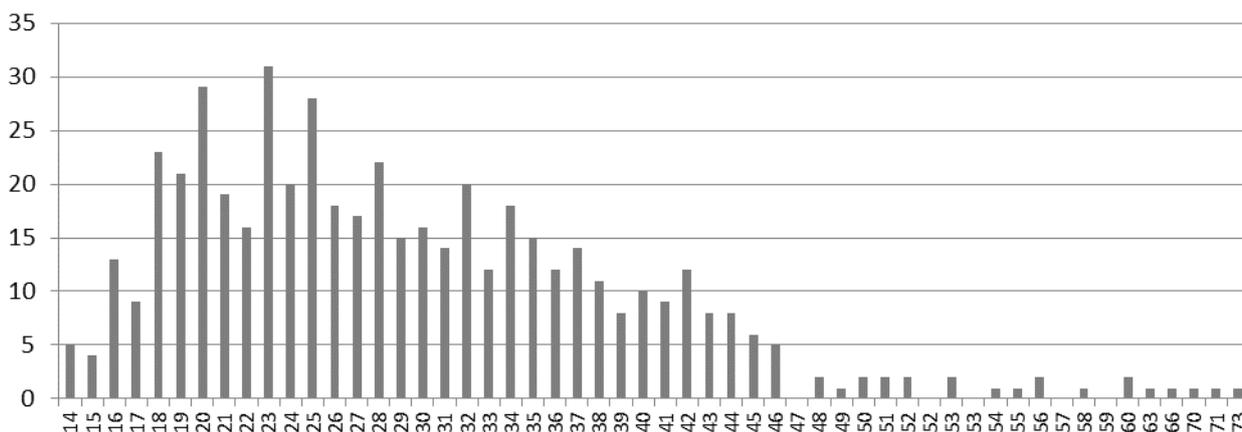


Рис. 2. Распределение испытуемых по возрасту (подростки и взрослые), абс.

Для изучения возможного влияния места проживания испытуемого на выбор той или иной конструкции в анкету были включены три вопроса: место рождения, место проживания и возраст переезда. Если при различии места рожде-

ния и места проживания испытуемый указывал как возраст переезда период до семи лет включительно, в качестве места усвоения наименования детских игр учитывалось место проживания; если возраст переезда был старше семи лет, а так-

**Эйсмонт П.М. НАИМЕНОВАНИЯ ДЕТСКИХ ИГР  
В РЕЧИ ВЗРОСЛЫХ НОСИТЕЛЕЙ РУССКОГО ЯЗЫКА**

же если испытуемый не менял место проживания, учитывалось место рождения. Например, в качестве места рождения указан Казахстан, а в качестве места жительства – Россия. Если возраст переезда указан три года, то данный испытуемый учитывается как житель России, поскольку наименование игры в классики он усвоил в более старшем возрасте; если возраст переезда указан 14 лет, то данный испытуемый рассматривается как житель Казахстана, поскольку наименование данной игры вошло в его активный лексикон в период жизни в этой стране<sup>2</sup>. Получившееся распределение испытуемых по месту проживания в предполагаемое время ак-

тивного употребления наименований детских игр представлено в таблице 3.

Таблица 2

**Распределение испытуемых по полу, абс.**

Возрастная группа	Пол		Итого
	Мужской	Женский	
Дети	18	22	40
Подростки	9	45	54
Взрослые	82	375	457
<b>Итого</b>	<b>109</b>	<b>442</b>	<b>551</b>

Таблица 3

**Распределение испытуемых по месту проживания, абс.**

Возрастная группа	Место рождения							Остальной мир
	Россия			Бывшие республики СССР				
	Москва и МО	С.-Петербург и ЛО	Другие	Украина	Белоруссия	Другие		
Дети	12	6	33	1	1	3	4	
Подростки	17	4	45	2	3	8	1	
Взрослые	88	78	411	19	13	46	0	
<b>Итого</b>	<b>117</b>	<b>88</b>	<b>489</b>	<b>22</b>	<b>17</b>	<b>57</b>	<b>5</b>	

Статистический анализ не выявил значимой корреляции между выбором той или иной конструкции и каким-либо из рассматриваемых параметров (пол, возраст, место проживания)<sup>3</sup>, однако он позволил выявить некоторые тенденции, которые расходятся с приведенными выше данными НКРЯ.

Как уже отмечалось при описании экспериментальной анкеты, исходно испытуемым предлагалось описать картинку при помощи конструкции с глаголом *прыгать*, однако многие

участники при ответе указывали, что данная игра не описывается глаголом *прыгать*, а требует употребления глагола *играть* (вариант конструкции в глаголом *играть* не предлагали дети, однако это может объясняться психологическим настроением ребенка исходно относиться к взрослым и задаваемым ими вопросам как к авторитетным и правильным). Процент ответов взрослых испытуемых с глаголом *играть* указан в таблице 4.

Таблица 4

**Частота ответов с глаголами *прыгать* и *играть*  
в ответах испытуемых, %**

Глагол	Объект					
	скакалка		резиночка		классики	
	подростки	взрослые	подростки	взрослые	подростки	взрослые
прыгать	100	100	94	89	74	73
играть	0	0	6	11	26	27

Сравнение с таблицей 1 показывает, что если распределение конструкций, описывающее игру со скакалкой, в полученных ответах совпадает с данными НКРЯ, то распределение конструкций, описывающих игры с резиночкой и в классики, от них отличаются. Так, в НКРЯ нет ни одного примера конструкции типа *играть в резиночку*<sup>4</sup>, однако испытуемые его активно предлагали. В случае с игрой в классики значительное преобладание в НКРЯ конструкций с глаголом *играть* подтверждается тенденцией к заметному увеличению числа таких конструкций в ответах испытуемых. Эти наблюдения могут быть объяснены

несколькими причинами: с одной стороны, это может свидетельствовать об изменениях в использовании данных конструкций в сравнении с положением, зафиксированным в НКРЯ<sup>5</sup>, с другой стороны, это может отражать различия между устной и письменной речью (как известно, НКРЯ в основном содержит письменные тексты).

Для уточнения полученных данных был проведен анализ данных Генерального Интернет-Корпуса Русского Языка (ГИКРЯ) – мегакорпусе объемом более 20 млрд словоупотреблений, организованному на принципах автоматического отбора и аннотирования текстов русскоязычного

сегмента сети интернет (блогов Мэйл.ру, Живого Журнала, Вконтакте и т.д. [Belikov et al. 2013]). Обращение к этому корпусу позволяет получить данные о живом состоянии русского языка и его использовании наивными носителями русского языка. В то же время данные тексты данного корпуса представляют собой особый тип речи, реализующийся в интернете и совмещающий нормы устной и письменной речи [Интернет-коммуникация как новая речевая формация 2012]. Помимо лингвистической разметки в корпусе применяется метаязыковая разметка, включающая информацию об авторе текста (пол, возраст, место проживания), времени создания и опубликования текста в сети интернет и мн др. К сожалению, в

рамках данного исследования не удалось провести социолингвистический анализ полученных в корпусе ГИКРЯ данных, поскольку такая разметка присутствовала не во всех попавших в выборку примерах. В поисковом запросе задавались глагольная и именная леммы, между которыми было указано расстояние от 1 до 2 слов.

Распределение анализируемых конструкций в данных корпуса ГИКРЯ заметно отличается и от данных НКРЯ, и от результатов проведенного эксперимента. Данные об употреблении исследуемых единиц согласно эксперименту, а также корпусам НКРЯ и ГИКРЯ представлены на рисунке 3 (процент от общего числа примеров наименования каждого вида игровой деятельности).

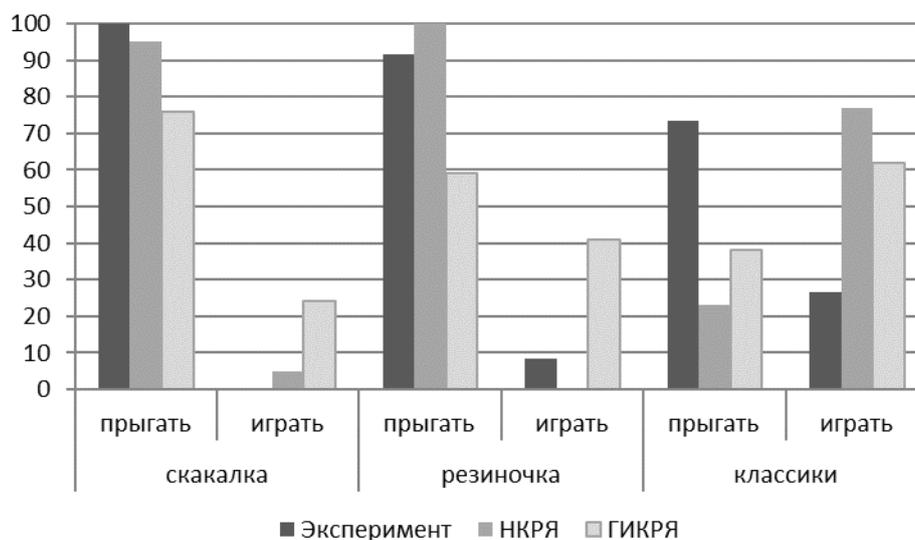


Рис. 3. Распределение наименований игр с использованием глаголов *прыгать* и *играть* в разных выборках, %

Как можно видеть на диаграмме, в корпусе ГИКРЯ есть примеры на все теоретически возможные варианты конструкции (в эксперименте не встретилось ни одного примера конструкции *играть\*скакалку*, в НКРЯ не было примеров конструкции *играть\*резинку/резиночку*). Наблюдаемые в данных корпуса ГИКРЯ тенденции (предпочтение глагола *прыгать* для наименования игры со скакалкой и с резиночкой и значительный рост числа конструкций с использованием глагола *играть* для наименования игры в классики) перекликаются с результатами проведенного эксперимента, однако явно расходятся с данными НКРЯ. Исходя из полученных результатов, можно сказать, что для наименования игры в классики более типично употребление глагола *играть*, для наименования игры со скакалкой – глагола *прыгать*, а для наименования игры в резиночку глагол *прыгать* хотя и является пока более частотным, однако наблюдается заметное увеличение числа конструкций с глаголом *играть*.

Проведенный сравнительный анализ данных эксперимента с носителями русского языка, а также корпусов НКРЯ и ГИКРЯ подтвердил наличие вариативности в наименовании детских игр. Изменения в предпочтении того или иного варианта наименования могут зависеть от факторов разной природы. Так, они могут быть вызваны как некоторыми социолингвистическими параметрами – в первую очередь возрастом и местом проживания говорящего, так и стилем и временем создания текста, поскольку в НКРЯ примеры с анализируемыми конструкциями представляют публицистический и художественный стиль, а в ГИКРЯ собраны примеры хоть и письменной, но «квазиразговорной» речи.

Однако наибольшее влияние на выбор конкретного глагола и определенного варианта конструкции оказывает способ концептуализации говорящим описываемого действия. Если в фокусе внимания говорящего находится сама игра как процесс, в котором участвуют несколько

действующих лиц, который состоит из нескольких различных этапов и целью которого является достижение какого-то результата, то, скорее всего, говорящий будет использовать конструкцию с глаголом *играть*. Если же говорящий хочет подчеркнуть предмет, с которым играющий совершает отдельное конкретное действие, то будет использоваться глагол *прыгать*. Так, игра со скакалкой, типичная версия которой не предполагает большого числа участников и прохождения ряда усложняющихся этапов для достижения определенного результата, чаще описывается конструкцией с глаголом *прыгать*, а игры в резиночку и классики значительно чаще характеризуются именно как игровой процесс, затрагивающий многих участников и подразумевающий стремление к какой-либо цели, описываются конструкцией с глаголом *играть*. Это косвенно подтверждается, например, таким примером из ГИКРЯ, где игра в скакалку не упоминается в числе прочих детских игр: *Много игр было, съедобное-несъедобное всякое, например. В посылку тоже играли :) Резиночки, классики, домики рисованные. Домовых в тамбурах вызывали :) Рядом воинская часть играли :) (http://m.livejournal.com/read/user/7\_roses/385412/comments/p2).*

В то же время появление в примерах из корпуса ГИКРЯ и в речи детей конструкций *играть в скакалку* или *прыгать в скакалку* говорит о возможном стремлении к унификации конструкции, вероятно, с целью упрощения, при котором понимание любой детской игры именно как игрового процесса становится инвариантным. Однако если этот процесс действительно присутствует, то он еще только начинается.

#### Примечания

<sup>1</sup> О сложной внутренней структуре игрового процесса и о важности игры в онто- и филогенезе как культурной универсалии см., например, [Апинян 1994].

<sup>2</sup> Существует долгая традиция изучения возраста усвоения слов, и названий детских игр в том числе (см., например, [Łuniewska et al. 2016], где одним из 25 рассматриваемых языков был русский).

<sup>3</sup> По всем параметрам коэффициент корреляции меньше 0,430974, что соответствует слабой связи по шкале Чеддока.

<sup>4</sup> При поиске проверялся также вариант конструкции *играть в резинку*, но он тоже показал нулевой результат.

<sup>5</sup> В то же время надо заметить, что примеры таких конструкций в НКРЯ относятся в основном к произведениям, написанным сравнительно недавно – после 1980-х годов.

#### Список источников

Национальный корпус русского языка. [Электронный ресурс]. URL: [guscorpora.ru](http://guscorpora.ru) (дата обращения: 16.07.2019).

Генеральный Интернет-Корпус Русского Языка. [Электронный ресурс]. URL: [webcorpora.ru](http://webcorpora.ru) (дата обращения: 27–28.08.2019).

#### Список литературы

Апинян Т.А. Игра как феномен культуры: типология и историко-культурологический анализ: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. СПб., 1994. 39 с.

Баранов А.Г. Функционально-прагматическая концепция текста. Ростов/Д: Изд-во Ростовск. ун-та, 1993. 182 с.

Вагана Ж., Бондаренко Е.В., Чернова О.О. Теоретические основания изучения проблемы языковой вариативности // Научные ведомости. Гуманитарные науки. 2012. № 6. Вып. 13. С. 41–49.

Вербицкая Л.А. Русская орфоэпия (к проблеме экспериментально-фонетического исследования особенностей современной произносительной нормы). Л.: Изд-во Ленингр. гос. ун-та, 1976. 123 с.

Интернет-коммуникация как новая речевая формация / науч. ред. Т.Н. Колокольцева, О.В. Лутовинова. М.: Флинта: Наука, 2012. 322 с.

Солнцев В.М. Вариативность как общее свойство языковой системы // Вопросы языкознания. 1984. № 2. С. 31–42.

Belikov V. et al. Corpus as language: from scalability to register variation / V. Belikov, N. Kopylov, A. Piperski, V. Selegey, S. Sharoff // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии. 2013. Т. 12(19). С. 84–95.

Łuniewska M. et al. Ratings of Age of Acquisition of 299 Words across 25 Languages: Is There a CrossLinguistic Order of Words? / Łuniewska M., Hama E., Armon-Lotem S. et al. (43 authors) // Behavior Research Methods, 2016. Vol. 48, iss 3. P. 1154–1177. DOI: 10.3758/s13428-015-0636-67.

**NAMES OF CHILDREN GAMES  
IN THE SPEECH OF ADULT RUSSIAN SPEAKERS**

**Polina M. Eismont**

Associate professor, General Linguistics Department  
Saint Petersburg State University

The paper analyzes the functioning of the three children's games names - the games with a skipping rope, an elastic band and a hopscotch. The material of the analysis is the data from the National Corpus of the Russian Language, the General Internet Corpus of the Russian Language and an experiment with native Russian speakers of different age. Among the possible factors, the style and social parameters are considered. However, the way of conceptualizing the game either as a process of performing an action with a specific subject or as a process of a joint game activity of several participants, has the greatest influence on the choice of a specific naming option.

**Keywords:** Russian language; language acquisition; game; conceptualization; names of games; variability.