Г. И. РОМАНИЙ

Романий Глеб Иванович
магистр структурной лингвистики,
независимый исследователь
Израиль, Тель-Авив
E-mail: inamor@rambler.ru

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ГОРОДСКИЕ НАЗВАНИЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ С МЯЧОМ «СЕМЕЙКА» («СЕМЬЯ»)

(по наблюдениям узуса в Интернете)

Аннотация. Задача исследования — выявление, ареализация, лексикологический и этимологический анализ русскоязычных региональных городских названий детской подвижной игры «семейка» по наблюдению узуса в Интернете с использованием различных возможностей сетевого поиска. На основе полученных лексикологических данных рассматриваются типы игровой номинации, названия-цитаты и названия-термины, анализируются принципы номинации в сравнении с названиями других игр — «жмурки» над землей, «светофор», «съедобное-несъедобное», «догонялки» и др. Путем сопоставления различных названий игры выявлены разнонаправленные процессы языковых преобразований в детском языке: с одной стороны, десемантизация и превращение знаменательных слов в «заумь», с другой — и ресемантизация и сближение со знаменательными словами, отчасти в результате вовлечения игровых терминов в понятийную сферу детской субкультуры. Предпринята попытка объяснить высокую региональную вариативность названий ряда игр.

Ключевые слова: городские регионализмы, детские подвижные игры, игра «семейка», «съедобное-несъедобное», «жмурки» над землей, игра «светофор» («цвета»), игра «цепи» («бояре»), «прятки», игровая терминология, лексикографическое описание, ареал лексемы, ареализация, интернет-корпус, интернет-узус, поисковая система, комбинаторный поиск, частота фиксации, игровое восклицание, словосигнал, этимологический анализ, метонимический термин, детский жаргон, жаргонная языковая норма, арготическое преобразование, десемантизация, заумь, ресемантизация

© Г. И. РОМАНИЙ

Территориально ограниченная лексика характерна не только для русских сельских диалектов, но и для языка города. В последнее время среди лексикологов и лексикографов возник интерес к проблеме словарного описания и установления географической дистрибуции городских «диалектизмов», или регионализмов (см., например: [Беликов 2004; Ахметова 2014]). Для этих целей также создан онлайн-проект «Городские диалекты»[1] на сайте компании ABBYY, выпускающей электронные словари.

Интернет служит удобным и доступным источником подобных лексикографических изысканий благодаря преимуществам электронного поиска и широкому охвату текстовым интернет-массивом различных форм языка, включая региональные.

Высокая региональная вариативность наблюдается, в частности, в терминологии детских подвижных игр. Настоящее исследование посвящено региональным наименованиям игры, которую я условно буду называть «семейка», на русскоязычном постсоветском пространстве. Названия *семья*, *семейка* употребляются в Москве и Санкт-Петербурге, а также в некоторых других регионах, но не являются общепринятыми и кодифицированными, и использовать их в метаязыке не вполне корректно. Я употребляю их для удобства — чтобы избежать описательного обозначения. Задача рассматриваемой игры — придумать (смоделировать) «взрослую» биографию каждому участнику: его имя, фамилию, возраст, имена будущего супруга, детей, место жительства, место работы и т. д. Водящий поочередно бросает мяч участникам, называя имена, фамилии, возраст, места жительства, число детей и т. д., и участник может поймать или отбить мяч, соответственно согласившись или не согласившись с предложенным вариантом; если же водящий произносит определенное «кодовое» слово и участник успевает поймать мяч, то он сам выбирает себе данную деталь биографии, в противном случае принимается предыдущий вариант водящего.

Специфика лексикологической работы с названиями данной игры, и в частности установление их ареалов, состоит в высокой географической и диахронической (временно́й) вариативности языковой номинации. Игра может иметь разные названия даже в соседних дворах. Ср.:

> У меня во дворе игру [«семейка»] называли ДРЕО, а у брата во дворе РОНДО (социальная сеть «ВКонтакте», 2011, автор записи из г. Ржев Тверской обл., жен.)[2].

Поэтому при ареализации лексем неизбежно использование статистического приближения с учетом абсолютной и относительной встречаемости названия в данном городе, а в настоящей работе — частоты упоминания в Интернете. При этом наиболее репрезентативной считалась частота упоминания

[1] http://forum.lingvo.ru/actualtopics.aspx?bid=26.

[2] Здесь и далее орфография и пунктуация примеров сохранены.

в социальной сети «ВКонтакте», где в анкетах пользователей имеется графа «Любимые игры», в совокупности с данными поиска по блогам — через сервис Blogs.yandex.ru[3]. Поиск только по блогам, который в ряде случаев может быть эффективен для выявления ареалов региональных лексем, для названий игр в целом не является высокорепрезентативным в силу нерегулярного появления таких лексических единиц и неравномерности охвата русскоязычных городов блогосферой (см.: [Беликов, Ахметова 2009: 29]). Например, малые города вследствие статистически низкой доли их в блогосфере могут просто «не попадать» в выдачу результатов при поиске по блогам.

При работе с интернет-корпусом проблема установления территориальной привязки (ареализации) лексических единиц сопряжена с необходимостью допущения степени употребительности лексемы в данном локусе. При этом, конечно, следует различать такие характеристики лексической единицы, как окказиональность и редкость (низкая частотность). Кроме того, слабая интернет-фиксация лексемы для данного локуса еще не означает, что лексема является окказиональной или идиолектной. М. В. Ахметова [Ахметова 2014: 168], исследовавшая неофициальные региональные названия городов, предварительно относит к «окказиональным» такие региональные лексемы, для которых интернет-поиском (в Yandex) обнаруживается менее десяти упоминаний. Понятие окказионализма можно интерпретировать двояко: 1) как название, употребленное единожды, или в более сложном случае — встречающееся неоднократно как независимое образование у разных носителей языка; это собственно окказионализм; 2) применительно к названиям игр — как термин, известный узкому кругу лиц, например, в одной компании, одном дворе или одной школе; строго говоря, в этом случае следует говорить не об окказионализме, а об ограниченном хождении лексемы в пределах данного локуса — отсутствии широкогородской известности, т. е. об узком жаргонизме. Слово может быть малочастотным, но при этом широкогородским, т. е. не ограниченным узкой группой носителей внутри локуса. В задачи настоящего исследования входит постулирование для лексических единиц только тех регионов, для которых можно исключить «окказиональность второго рода» — принадлежность к узкому жаргону. Не во всех случаях это возможно сделать по результатам работы с Интернетом, без привлечения полевых лингвистических исследований. Информативна в этом смысле социальная сеть «ВКонтакте», где в анкетах пользователей обычно указывается место проживания, а часто также места учебы, и иногда даже адрес. Так, фиксация лексемы у разных

[3] Для поиска в поисковой системе лексической единицы (*N*), имеющей омонимы, целесообразно отсеять «шум», в том числе омонимичные названия других игр (ср. ниже: *баня*$_1$ и *баня*$_2$), например, следующим образом (при поиске через Blogs.yandex.ru или Ya.ru): *N /10 (игра | играть | поиграть) /10 (мяч | мячик | имя | "зовут" | "звали ")*, где после знака дроби — максимальное расстояние между искомыми словами (в данном случае до 10 слов), которое можно варьировать. Для поиска названий игры, имеющих омонимы, в профилях социальной сети «ВКонтакте» (Vk.com) через Google.com применялся комбинаторный метод — поиск сочетаний искомого названия с наименованиями других игр в перечислениях игр в анкетах пользователей, например: "*ангел прятки*" *OR* "*прятки ангел*" *site:vk.com* и т. п.

пользователей, которые учатся (или учились) в разных школах и живут в разных районах одного города, позволяет с достаточно высокой вероятностью исключить окказиональность второго рода. Случаи под вопросом ниже будут помечены как случаи «слабой фиксации» (см. примеч. 6).

В таблице приведены примеры результатов поиска предварительно обнаруженных названий игры на выборочных сайтах. Использовался комбинаторный поиск, например, в сочетании с выражением «любимые игры» для социальной сети «ВКонтакте», в которой есть соответствующая анкетная графа.

Название игры (*N*)	Тип поиска	«ВКонтакте» (Vk.com)	Livejournal.com, Diary.ru
дрэва, **дрэво**	в Google: *"любимые игры" N site:vk.com*, *"в N" site:vk.com* в Blogs.yandex.ru: *N /30 (игра | играть | поиграть)**	**Минск — 9** Осиповичи — 1 Мозырь — 1 Слоним — 1 Лида — 1 Киев — 1	Минск — 1
зелёное стёклышко	в Google: *"любимые игры" N site:vk.com*, *"в N" site:vk.com*, *N играть* site:vk.com* в Blogs.yandex.ru: *N /30 (игра | играть | поиграть)**	**Архангельск — 7** Вельск — 1 Рязань — 2 **Иваново — 7** Москва — 1 Шатура — 1	Таллин — 1 Кохтла-Ярве — 2 Рязань — 1 Москва — 1
сабже, **сабжэ**, **собже**, **сбж**	в Google: *"любимые игры" N site:vk.com*, *"в N" играть** site:vk.com* в Blogs.yandex.ru: *N /30 (игра | играть | поиграть)**	Ярославль — 2 Тверь — 1 Выборг — 2 Саратов — 3 Ессентуки — 1 **Сибай — 4** Полевской — 1 Кокшетау — 2 Омск — 3 **Новосибирск — 30** Бердск (НО)*** — 1 Искитим (НО) — 1 Кольцово (НО) — 1 Рубцовск — 1 Камень-на-Оби — 1 Горно-Алтайск — 2 Бородино (Красноярский кр.) — 1 Ангарск — 1 Знаменка (Кировоградская обл.) — 1	Омск — 2 **Новосибирск — 15** Горно-Алтайск — 1 Петербург — 1

* Поиск в Livejournal.com и Diary.ru с группировкой по авторам.

** При поиске в Google формы *играть* в выдаче присутствуют, помимо различных форм глагола, также вхождения слова *игра* и его падежных форм.

*** НО — Новосибирская обл.

Были выявлены следующие варианты названий игры и исследован их ареал (при этом предварительно отсеяны названия, репрезентированные единичными примерами; исключение сделано для терминов, представляющих интерес для дальнейшего обсуждения):

аджéк (*играть в аджек*)[4] — Красноармейск Донецкой обл.[5] (слабая фиксация)[6];

алмáз — Кривой Рог Днепропетровской обл. (Украина);

амúнь — Херсонская обл. (Украина);

áнгел[7] — Сумы (Украина);

áнжела, **áнжело** (*играть в анжелу*[8]/*анжело*) — Свердловская обл.;

артéк[9] [-тэ-] — Харьков (Украина), Жёлтые Воды Днепропетровской обл., Белая Церковь Киевской обл. и окрестности, Новоуральск Свердловской обл.;

бамбýк — Шуя Ивановской обл.;

бáня[10] — Череповец Вологодской обл.;

бридж — Челябинск;

бэ́мби — Удмуртия;

весёлая семейка — Москва и Московская обл. (слабая фиксация);

джем — Нижний Новгород, Дзержинск Нижегородской обл.;

джéо — Борисов и Жодино Минской обл., Лепель Витебской обл. (Белоруссия);

джúм(м)и — Владимир, Елец Липецкой обл.;

джин(н) (*играть в джúн(н)а*) — Владимирская обл. без Владимира, Западная Украина (в основном Винница, также Львов, Ивано-Франковск и др.), Иркутск и окрестности;

---

[4] Далее отсутствие особого указания при формах мужского рода означает, что они склоняются как неодушевленные (т. е. *играть в алмаз* и т. д.).

[5] В целях удобства для городов Российской Федерации, не являющихся центрами субъектов федерации, при первом упоминании в статье указывается территориальная принадлежность, а для городов, расположенных за пределами РФ, — также страна (за исключением столиц).

[6] Слабая сетевая фиксация может быть обусловлена различными факторами. Так, для крупных городов она может отражать слабое или ограниченное распространение лексемы, а для малых городов — также слабую репрезентацию самого города в Сети.

[7] Форма винительного падежа (в конструкции *играть в*...) не выявлена.

[8] Далее отсутствие особого указания при формах, оканчивающихся на *-а*/*-я*, означает, что они склоняются как слова женского рода (т. е. *играть в сабжу* и т. д.).

[9] Так называется также похожая игра с мячом, ср.: «Артек. ‹…› Ведущий бросает мяч первом[у] в ряду со словом — “Артек” — тот должен поймать мяч, бросить ведущему и назвать слово на букву “к” (например, корабль). Далее ведущий бросает мяч следующему, называя слово, начинающееся на последнюю букву слова, сказанного первым в ряду (например, лассо) и так далее. Слова не должны повторяться. Если кто-то не поймает мяч или не придумает слово — становится ведущим» (материнский форум Харькова Mama.kharkov.ua, 2011).

[10] В Башкирии (Уфа, Бирск) так называется другая игра с мячом: участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его; не отбивший мяч участник садится на корточки в центр круга; игроков можно «выручать», попав по ним мячом или поймав летящий мяч из круга на корточках.

джо — Самара, Ульяновская обл., Чувашия, Братск Иркутской обл.;

джон (*играть в джон*, реже: *в джóна*) — Тольятти и Жигулёвск Самарской обл., Оренбургская обл., Богородск Нижегородской обл. (слабая фиксация);

джóн(н)и — Бурятия;

дрэ́во, **дрэ́ва** (*играть в дрэво*/*дрэва*) — Минск и Центральная Белоруссия;

дрэ́о — Тверская обл., Великие Луки Псковской обл. и окрестности;

дýськи-марýськи, мн. (*играть в дуськи-маруськи*) — Киров;

желание и **желания**, мн. — Киев, Черниговская обл. (Украина), Черкасская обл. (Украина), Одесса, Краснодар;

зелёное стёклышко — Эстония, Архангельская обл., Рязань, дисперсно Подмосковье (Сергиев Посад и др.), Ивановская обл.;

(**зеркало** — по одному примеру в Городце и Балахне Нижегородской обл.);

мёд — Воронежская обл., Волгодонск Ростовской обл., Астрахань, Катайск Курганской обл.;

ми(е)лофóн — Усть-Илимск Иркутской обл. (слабая фиксация);

о-бэ-це, **а-бэ-це** — Уральск (Казахстан);

сáбжа — Приморский кр.;

сабжé (**собжé**) — Ярославль, Выборг Ленинградской обл., Саратовская обл., малые города Волгоградской и Воронежской областей, Ессентуки Ставропольского кр. (слабо), Сибай и Баймак (Башкирия), Кокшетау (Казахстан; слабо), Омск (слабо), Новосибирская обл., Рубцовск Алтайского кр., Горно-Алтайск, Ангарск Иркутской обл.;

сáбжик — Витебск (Белоруссия);

сабжúл — Кирово-Чепецк Кировской обл.;

сабжó — Ярославль, Севастополь; Белорецк, Учалы и Межгорье (Башкирия), Восточно-Казахстанская обл. (Казахстан), Карагандинская обл. (Казахстан), Талгар Алматинской обл. (Казахстан), Красноярский кр. (юг, включая Красноярск);

сабжóр — Ачинск Красноярского кр.;

сáджа — Запорожская обл. (Украина), восток Днепропетровской обл. (слабо), Прилуки Черниговской обл., Хабаровский кр. (слабо);

саджé — Кстово Нижегородской обл., Балаково Саратовской обл. (слабая фиксация), Макеевка Донецкой обл.;

саджúм — Елабуга (Татарстан);

саджó — Калининградская обл., Солнечногорск и Павловский Посад Московской обл., Тульская обл. (слабо), Крым (Симферополь, Евпатория и др.), Владикавказ (слабо), Атырау (Казахстан), Набережные Челны (Татарстан), Чернушка Пермского кр., Уфа (слабо), Бирск (Башкирия), Миасс Челябинской обл., Барнаул, Бийск Алтайского кр., Прокопьевск и Киселёвск Кемеровской обл.;

сажóк — Армянск и пгт Красногвардейское (Крым);

самбэ́ — см. примеч.[11];

са́мжа — Салават (Башкирия);

самже́ — Луцк (Украина), Николаевская обл. (Украина), Днепропетровск, Донецкая обл.[12], Луга Ленинградской обл., Волгоград, Омская обл.;

самже́л (**самджел**), **санже́л** (**санджел**) — Краматорск Донецкой обл., Ростовская обл.;

са́мжела (**самджела**), **са́н(д)жел(л)а**, **са́м(д)жело**, **са́н(д)жел(л)о** — Минск и малые города Центральной Белоруссии, Брест (Белоруссия), Пинск Брестской обл., Ковель Волынской обл. (Украина), Батайск Ростовской обл.;

самже́т — Луцк, Пенза;

самжо́ (редко **самжо́р**) **—** Волжский и Камышин Волгоградской обл.;

самше́т — Красноармейск Московской обл.;

са́нжа, **са́нджа** — Житомир (Украина), Александрия Кировоградской обл. (Украина), Конотоп Сумской обл. (Украина);

санже́, **сандже́** — Таганрог Ростовской обл., Волгоград;

санже́й (**сандже́й**) — Южно-Казахстанская обл. (слабая фиксация);

санжо́, **санджо́** — Татарстан, Канаш (Чувашия; слабо), Дюртюли (Башкирия), Южноуральск Челябинской обл., Курганская обл., Забайкальский кр., Коломыя Ивано-Франковской обл. (Украина; слабо);

са́нта-мари́я — Новороссийск Краснодарского кр.;

сапоже́, **сапаже́**, **сэпэже́** (на письме обычно **спж**) — Стерлитамак (Башкирия), Ангарск;

сва́дьба — Полоцк и Новополоцк Витебской обл., Новгородская обл. (слабая фиксация), Алма-Ата;

семе́йка — Москва и Московская обл., Калужская обл. (слабая фиксация), Кострома;

---

[11] *Самбэ* может быть видоизменением *самже* (предположительно, под влиянием названия борьбы *са́мбо*) или фонетическим искажением: *самже* > *самбже* (ср.: «Точно, самже!!! А как играть? Я забыла». — «Начинаешь кидать мяч с именем, затем Фамилия и т. д. Если ребенок ловит “самбже!”, то выбирает имя, или профессию по своему усмотрению»: материнский портал Baby.ru, 2015, обе участницы из Омска) > *самбэ*. Кроме того, *самбэ́* (далее — *самбэ*$_2$) в Луганской (см. примеч. 12), Донецкой (см. примеч. 12), Днепропетровской областях используется как восклицание при игре в прятки, произносимое участником при касании рукой условленного места, в конструкции: *самбэ* + свое имя или *самбэ* [*сам(а)*] *за себя* [Романий 2013: 16–17], и, по-видимому, переносно как название игры в прятки. Очевидна связь первой части слова *самбэ*$_2$ с местоимением *сам*. *Самбэ*$_1$ могло возникнуть контаминацией *самже* с *самбэ*$_2$. Ср. пример, указывающий, вероятно, на *самбэ*$_1$ в Донецкой обл.: «Когда вы в последний раз видели 18–19тилетних парней играющих в самбэ бутылкой с под кваса (NB: т. е. речь не идет о прятках. — *Г. Р.*) и в прятки в полночь?» (социальная сеть «ВКонтакте», 2011, автор записи из Донецка, 1993 г. р., муж.). Следующий пример свидетельствует о синонимии или, по крайней мере, о смешении двух терминов: «Я знаю 5 имен (мальчик[ов], девочек…), города, кис-брысь-мяу, самбе или самже, на[ш]а дура выше / ниже всех, белки стрелки» (тема «Игры детства» на материнском портале Baby.ru, 2015, автор записи из Донецка).

[12] В официально признанных границах. Аналогично для Луганской обл.

семья́ — широко; надежно фиксируемые регионы: Москва и Московская обл., Санкт-Петербург и Ленинградская обл., Вологда, Петрозаводск, Гродно (Белоруссия), Курская обл., Белгород, Липецк, малые города Краснодарского кр., Ставропольский кр., Мордовия, Пермский кр., Магнитогорск Челябинской обл., Тюмень, Томск, Кемеровская обл. (без Прокопьевска, Киселёвска);

се́рвис — Никополь Днепропетровской обл.;

снабже́ — Маркс Саратовской обл., Экибастуз Павлодарской обл. (Казахстан), Шарыпово Красноярского кр.;

сто́п-же́ — Павлодар (Казахстан);

субже́ — Саратов (слабая фиксация);

суп — Гомель (Белоруссия), Смоленск, Тульская обл.;

сэджо́ — Симферополь, Владикавказ (слабая фиксация);

фа́нта — Димитровград Ульяновской обл.;

ха́мжа — Энгельс Саратовской обл. (слабая фиксация);

шанс — Брянская обл., Белгородская обл., Кировоградская обл., Полтавская обл. (Украина), Республика Коми, Альметьевск и Лениногорск (Татарстан), Башкирия (Уфа, Нефтекамск, Белебей и некоторые др. города);

я́блочко[13] — Чебоксары.

Большинство приведенных наименований игры по способу образования являются названиями-цитатами[14] — они образованы лексикализацией игрового восклицания. Это объяснимо психологией языковой номинации: в свете того факта, что игровое восклицание — кодовое слово — имеет ключевое значение в игровой судьбе участника.

Как названия-термины, очевидно, образованы *семья*, *семейка*, *весёлая семейка*, *свадьба*, *дуськи-маруськи*, а игровое восклицание получено метонимией уже из названия игры. Ввиду того что наименование *желание* семантически соотносится конкретно с актом выбора детали биографии, а не с общим смыслом игры, можно полагать, что в данном случае направление метонимического переноса — игровое восклицание > название игры. По тем же семантическим причинам для наименования *шанс*, вероятно, первична функция игрового восклицания.

Предположительно первоначальным «кодовым» восклицанием было *сам желаю* (если это произносил один из участников) или *сам желай* (если это говорил водящий), которое далее сократилось в *самжела*, *самжел* и *самже*. Ср.:

> Да самжел — это в Волгограде вроде как «Падеж» называлось. Самжел — сам желаю — если поймал мяч с [э]тим словом, то сам выбираешь желаемое согласно вопросу. Ведущий задает вопрос — ты будешь жить… и кидает каждому мяч… вспомнила? (родительский

[13] В другом значении см. ниже — как обозначение разновидности игры «жмурки».

[14] Термины «названия-цитаты» и «названия-термины» (см. в следующем абзаце) предложены М. А. Ключевой [Ключева 2007: 78].

> форум Volgo-mama.ru, 2014, Волгоград; судя по тексту, автор записи, возможно, приехала из другого города).
>
> …У меня во взрослой жизни шок случился[,] «Самже» — это сокращение оказывается от Сам Желаю, а я в детстве думала, что это волшебное слово (родительский форум г. Николаева Mama.mk.ua, 2010, тема «Любимые игры детства»).

Кодовое слово *желание* подкрепляет эту версию происхождения. Спорадически фиксируемое написание *самЖе* (ср.: «На свадьбе тамада так увлёкся конкурсами, что жених и невеста всю брачную ночь проиграли в СамЖе»: сайт игры КВН — Amik.ru, 2011, команда из Донецка) или даже *сам-ж* (где «ж», очевидно, произносится как название буквы: [жэ]) если однозначно не подтверждает вышеприведенную этимологию, то по крайней мере указывает на то, что носители регионолекта могут расчленять это восклицание на две составляющие (и первую из них, по-видимому, соотносят с местоимением *сам* — ввиду очевидности такой связи с сюжетом игры: игрок имеет право *сам* выбрать себе имя и т. п.). Изложенная выше этимология позволяет понять появление конечной акцентуации, например, в *самжé* как результат переноса ударения с усекаемой части восклицания вперед: *сам желáю* > *сам желá* > *самжéл* > *самжé* (при этом форма *сáмжела* (-*ло*) демонстрирует альтернативную передвижку ударения на *сам-,* возможно, вследствие семантического ослабления (десемантизации) глагола в ходе аллегровой контракции). Кроме того, частое конечное ударение в формулах рассматриваемой игры может быть связано с желанием сблизить кодовое восклицание со словом иностранного языка — придать ему «французский» облик по образцу *кашнé*, *пенснé* и т. п. в рамках арготического искажения знаменательных отрезков речи в «заумь»[15]. В качестве параллели этому процессу можно привести трансформацию счетных формул в игре «камень, ножницы, бумага»: ср., например, конечный продукт преобразования фразы *камень, ножницы, бумага — каманэ́-ма(р)ганэ́* (см.: [Романий 2013: 14–15]).

На основе стяженной формы *самже* можно объяснить фонетически и аналогически (т. е. по аналогии с различными словами языка) ряд других названий. *Саджe*, возможно, получилось путем упрощения группы согласных (деназализацией) из *санджe* (или **самджe*[16]) < *самже*. Переход (точнее, субституцию) *ж* > *дж* также можно связать с вышеупомянутым желанием уподобить восклицание иностранному слову. Форма *сабже*, возможно, получена упрощением группы согласных из *сабджe* < **самджe* < *самже*. Интродукция звука [б] может быть и немотивированным, нефонетическим искажением в ходе арготизации. Формы *сапоже*, *стоп-*

[15] В процессе сознательной или ненамеренной арготизации — внесения в язык элементов арго, понятных только узкой группе носителей языка, «посвященным».

[16] Астериском помечены нефиксируемые, гипотетические формы.

же, *снабже*, очевидно, отражают сближение *сабже* со знаменательными словами (*сапог* с вариантом *сапож-* в производных, *стоп* и *снабжение* соответственно). Вариация финали в *самж**о*** (*санжо* / *сабжо*) может быть обусловлена вовлечением в морфологическую модель слов среднего рода на *-о* (ср. другой случай морфологической адаптации, но по образцу существительных женского рода на безударное *-а*: *са́бжа*, *са́джа*, *са́нжа*). Не исключено также морфологическое влияние названия марки автомобиля «Пежо» — по крайней мере на стилистическую градацию вариантов. Ср. указание на «престижность» формы на *-жо*:

> – Резиночка, казаки-разбойники и Сабже/Козел — это КЛАССИКА.
> – [Автор записи 1985 г. р.:] Во дворе считалось модным говорить «сабжо» (женский форум Новосибирска She.ngs.ru, 2009).

Далее, форма *джем* могла возникнуть на базе *саджe* или *саджем*. Последнее — возможно, из **самдже*, путем метатезы. Ср. также близкую форму *саджим* (см. ниже). *Джео*, предположительно, получено отсечением первого слога в *са(н)дже* или *сабдже* и добавлением конечного *-о* под влиянием слов среднего рода на *-о* (см. выше замечание о форме *самжо*), ср. особенно *родео*. Движущим фактором опять же могло быть желание придать форме экзотический иноязычный вид, что находит соответствие, например, в «зауми» детских считалок, похожей на иностранные слова (и нередко являющейся по происхождению результатом их искажения; см.: [Топорков 1995]). Возможно, *дрэо* < *джео*, а *дрэво* < *дрэо*. Последнее преобразование, очевидно, обусловлено влиянием белорус. *дрэ́ва* ‘дерево’. *Сабжик* можно вывести из **саб(д)же́к* < *саб(д)же́* (видимо, *-к* — приставное), причем перенос ударения на первый слог, вероятно, связан с переосмыслением термина как уменьшительной формы с суффиксом *-ик*[17]. Варианты с приставными согласными в конце (эпитезой) наблюдаются и в других случаях: ср. *сажок* — по-видимому, из *са(д)жо* (возможно, под влиянием слова *шажок*); *самжет* и *самже*; *сабжор* и *сабжо*. Очевидно, это связано с естественным для русского языка желанием избавиться от несклоняемого слова, оканчивающегося на гласный. Отмечу, что эта общая для русского языка тенденция противоположна стремлению придать словам «псевдоиностранный» облик, наблюдаемому в детской игровой терминологии. Форма *суп*, возможно, возникла как обратный дериват от также зафиксированного варианта *супчик*, который, ввиду отсутствия прямой мотивационной связи со смыслом игры, можно генетически сблизить с *сабжик* через возможное преобразование *супчик* < *сапчик* (также фик-

[17] В качестве параллели такого переосмысления с переносом ударения ср. *а́сик* — кость коленного сустава домашнего скота (чаще баранов), употребляемая для игры в бабки, *а́сики*, мн. ‘игра в бабки’ (Карагандинская обл., Семей (Казахстан)) — очевидно, переоформление из *асы́к* ‘то же’, *играть в асыки́* (Алма-Ата и Алматинская обл., Южно-Казахстанская обл.), которое заимствовано из казах. *асы́к* ‘коленная косточка овцы, козы, барана; игра в бабки’.

сируемая форма) < **саб(д)жéк*. Кодовое слово *шанс* могло возникнуть по созвучию с *санже* — благодаря дистантной метатезе свистящего и шипящего звуков и преобразованию звонкости (*ш* вместо *ж*). Кодовая формула *о-бэ-це*, *а-бэ-це*, возможно, происходит из формы типа *собже*, *сабже* с переоформлением по названиям первых букв латинского алфавита: a, b, c.

Поскольку игровое восклицание используется водящим, можно ожидать отражения в номинации игровой стратегии, выгодной водящему. Водящий заинтересован, чтобы игрок отбросил мяч на кодовом слове и не имел возможности сам выбирать себе «хорошее» имя и т. д., и тогда водящий сможет присвоить ему смешное или обидное имя. Короткое кодовое слово имеет преимущество с точки зрения водящего — его можно произнести быстро, не дав участнику сориентироваться, ловить ему мяч или отбивать. Большинство выявленных кодовых восклицаний отвечает этому критерию; исключение составляют *зелёное стёклышко*, *дуськи-маруськи*. Кроме того, короткое слово-сигнал удобнее для обманной тактики, иллюстрируемой следующим примером:

> У Янки играли в саджо, теперь меня зовут Саджощиколотка (Твиттер[18] школьницы из Бийска, 2013).

К короткому слову-сигналу можно во время полета мяча добавить продолжение, дезориентировав ловящего: он поймает мяч, услышав нужное ему начало, а в итоге ему достанется неблагозвучное имя с «довеском».

Использование личных имен в качестве кодовых слов заслуживает отдельного внимания. Употребление имени Анжела в функции игрового восклицания объяснимо фонетически: как результат минимального звукового преобразования созвучной и изоритмичной (тождественной ритмически и акцентуационно) формы *санжела*. Другие трансформации в имена менее тривиальны фонетически. Таковы: (1) *джо* — вероятно, из *са(н)джо* или *сабджо* отсечением первого слога; ср. еще форму *аджек*, происходящую, по-видимому, из **саджек* (< *садже*) отсечением не целого слога, а только начального согласного; (2) *джон* — возможно, возникло вторично из *джо*, а *джон(н)и* — под влиянием уменьшительно-ласкательной формы имени Джон; (3) *джим(м)и* — могло быть аналогичным образом получено из *джим*, а последнее — усечением первого слога из *саджим*. Нельзя исключать возможность возникновения *джо* из *саджо* в результате прямого сближения с личным именем. Аналогично *саджим* и *саджем* могли произойти из **самдже* под влиянием личного имени Джим и нарицательного *джем* соответственно, с последующим «упрощением» (усечением) этих форм до *джим* / *джем*. Замечу, что здесь мог играть роль также фактор сокращения более длинного кодового слова в рамках игровой стратегии (см. выше). Кроме того, в подобных названиях осознанно или подсознательно могла найти

[18] Twitter.com.

отражение более «изощренная» игровая тактика водящего: в эту игру чаще играют девочки, поэтому произнесение мужского имени может дезориентировать участницу и заставить ее отбить мяч, вместо того чтобы поймать нужный ей бросок и самой придумать себе имя и т. п. В функции слова-сигнала и названия игры единично фиксируются также некоторые женские имена — Анжелика, Инесса, Снежана, Вероника, Синди. Первое имя, по-видимому, является «производным» от Анжела, используемого в этой функции. Остальные имена, предположительно, могли превратиться в кодовое слово в результате семантической индукции (аналогии) со стороны имени Анжела. Любопытна форма *ангел*. Вероятно, здесь имело место переосмысление *анжела* / *анжело* по созвучию.

Таким образом, возникновение таких форм, идентичных личным именам, как *анжела*, *джо*, *джим(м)и*, и форм, тождественных нарицательным словам: *джем*, *суп*, укладывается в один двухстадийный механизм терминологической трансформации: 1) стяжение словосочетания (*сам желай*) в слитный термин *самжел(а)*, с одновременной частичной или полной утратой мотивации вследствие фонетического искажения (в формы *санжел*, *санджел* и др.); 2) осмысление (ресемантизация) полученного десемантизированного термина путем сближения с различными знаменательными словами, в том числе с именами собственными. Примечательно, что второй процесс наблюдается факультативно — лишь в части регионов. Тут можно говорить о «противоборстве» двух тенденций: стремления к арготизации речи, с одной стороны, и желания мотивировать используемую языковую единицу, с другой. Отмечу, что термин *желание* указывает на факультативность также и первого процесса.

Некоторые названия можно объяснить вовлечением игровой терминологии в сферу детской субкультуры. Кодовое слово *бэмби*, очевидно, происходит от имени литературного, мультипликационного и кинематографического героя — олененка Бэмби (источники — одноименная книга Феликса Зальтена, 1923 г.; американский мультфильм «Бэмби», 1942 г.; советский фильм «Детство Бемби», 1985 г.). Ср. указание на субституцию более старого названия:

> П[р]остенькая игра «бемби» изначально она по-другому называлась, но похоже под веянием диснеевского мультфильма она получила со временем это название (форум Ижевска Izhevsk.ru, 2012).

Слово *артек* могло быть выбрано в качестве кодового как относящееся к семантическому полю детства (от названия детского лагеря в Крыму). Название *джин(н)* могло возникнуть из *джим* путем сближения с названием персонажа арабской сказки об Алладдине (советский художественный фильм «Волшебная лампа Аладдина» по ее мотивам вышел в 1966 г.). Такому сближению способствует семантический фактор: это персонаж, исполняющий желания (ср. название *желание*). Форма *саджо* может от-

ражать сближение с именем героини детской книжки «Саджо и ее бобры» канадского писателя Серая Сова (1935, русский перевод — 1939; на русском языке книга неоднократно переиздавалась). С другой стороны, ср. выше объяснение вариации *самже — самжо* и т. п. Но обращает на себя внимание узкая локальность формы *саджe* при широкой географии *саджо* и отсутствие перекрывания этих двух ареалов, ввиду чего варианты *саджe* и *саджо* могли возникнуть и независимо друг от друга (из *самже* и *самжо* соответственно)[19]. Последнее не исключает версию о сближении с именем литературного персонажа. Название *весёлая семейка*, возможно, возникло на базе наименований *семейка*, *семья* под влиянием названия повести для детей «Веселая семейка» Николая Носова (1949). *Зелёное стёклышко* перекликается с названием детской повести-сказки «Капитан Коко и Зеленое стеклышко» Льва Кузьмина (1968). *Ми(е)лофон* восходит к названию фантастического прибора *миелофо́н* из советского художественного фильма для детей «Гостья из будущего» (1985, по мотивам повести Кира Булычёва). *Зеркало* может быть эллипсисом более длинного названия *кривые зеркала*, которое фиксируется в том же регионе (Нижегородская обл.)[20] и, в свою очередь, могло быть взято из названия советского фильма-сказки «Королевство кривых зеркал» (1963) по одноименной повести В. Г. Губарева (1951). С другой стороны, ср. диал. *зелёное зеркало* (см. примеч. 21).

Отмечу также, что в более широком смысле влиянием детской субкультуры можно объяснить и такие формы, совпадающие с личными именами, как *джо*, *джон*, *джим*, поскольку знакомство с этими именами происходит в детском возрасте через переводную художественную литературу для детей, детский кинематограф и т. п. Например, индеец Джо — персонаж романа Марка Твена «Приключения Тома Сойера» (1876), неоднократно экранизировавшегося, в том числе в СССР (в частности, в 1981 г.); Джонни — имя главного героя советского фильма-вестерна «Человек с бульвара Капуцинов» (1987); Джим Хокинс и Джон Сильвер — персонажи романа Р. Л. Стивенсона «Остров сокровищ» (1883), также экранизированного в СССР (1971, 1982 и др.), и т. п.

Формы *алмаз*, *мёд*, по-видимому, мотивированы семантически как ‘нечто хорошее, ценное, приятное’, в том числе ‘съедобное’, что перекликается с принципами типологически близкой детской игры с мячом «съедобное-несъедобное»: поймать мяч на назывании съедобного (или более общо: хорошего, ценного), отбить на назывании несъедобного. Подобной мотивировкой объяснимы также наименования *фанта* — от названия напитка — и *яблочко*, где положительная коннотация ‘съедобного’

[19] Ср. *самжет* с фиксацией в Пензе и Луцке. Фонетическая модификация *самже* > *самжет* могла произойти в двух географически далеких городах независимо друг от друга.

[20] Ср.: «Обожали эту игру [“джем”]. Мы иногда играли без слова “джем” и это у нас называлось “Кривые зеркала”» (нижегородский форум Nn.ru, 2012, автор записи из Дзержинска Нижегородской обл., 1980 г. р., жен.).

дублируется переносным значением: *попасть в яблочко* ‘попасть в цель, правильно угадать’. Мотивировка ‘нечто редкое, а следовательно, ценное’ может лежать также в основе названия *зелёное стёклышко*. На коннотацию редкости явным образом указывают цветовые определения в таких единожды зафиксированных вариантах названия, как *оранжевое стёклышко* (Егорьевск и пгт Молодёжный Московской обл.) и *синее стёклышко* (Выкса Нижегородской обл.). Ср. также: «В Спасском районе [Рязанской обл.] записан вариант [игры в прятки], когда вместо палочек на дощечку кладут красивый [NB] осколок стеклышка или другую броскую вещицу. Этот вариант так и называется — “Зеленое стеклышко”» [Горбунов и др. 1994: 85]. Как видим, здесь речь идет о другой игре. Не исключено контаминационное, восходящее к нескольким источникам образование современного наименования рассматриваемой игры *зелёное стёклышко* (см. выше в названии литературного произведения)[21].

Форма *бридж* коррелирует с названием карточной игры и, предположительно, могла возникнуть путем «произвольной» (семантически не мотивированной ad hoc) индукции со стороны широкого семантического поля игровых терминов.

Выделяется также группа наименований, которые навскидку можно назвать игрово немотивированными, т. е. не мотивированными содержанием («сюжетом») игры, возникшими в результате произвольного выбора слова-сигнала: *аминь*, *бамбук*, *рондо*, *сервис*.

Любопытно также зафиксированное С. Б. Борисовым наименование *джаз* у нескольких информантов из Шадринска Курганской обл. (фиксации 1988–1996 гг.) [Борисов 2008 (1): 201], для которого в Сети мне встретилось единичное упоминание жителем г. Кыштым Челябинской обл. В качестве версии его возникновения можно предположить фонетико-семантическую трансформацию формы *шанс*. У того же автора отмечается название *джокер* с одним упоминанием в Шадринске в начале 1990-х годов [Там же: 203]. При работе с Интернетом этот термин был зафиксирован мною единожды в Закарпатской обл. Украины (!). Эта форма могла быть образована на базе *джо* путем вторичной «карточной» привязки (что семантически перекликается с вышеупомянутым *бридж*). Большой разброс географии этих фиксаций позволяет видеть здесь поразительные параллельные, независимые образования (аналогично случаю *самжет* — см. выше).

[21] Контаминационным по происхождению может быть и рязанское диалектное название рассматриваемой игры *зелёное зеркало* [Горбунов и др. 1994: 48]. В его основе также могло лежать понятие *зелёное стёклышко*. *Зеркало* могло быть метафорическим, образным представлением функции водящего, который как бы отражает судьбу участника, не всегда верно (откуда, возможно, вышеупомянутое *кривые зеркала*), являясь посредником, медиатором между реальным и игровым миром, между желаемой биографией участника и его «реальной» биографией, складывающейся в ходе игры (ср. *зеркало* как название участника игры «фанты», который также выступает в роли медиатора, помогая водящему: стоя спиной к участникам, он назначает им задания [Там же: 90]).

Высокую региональную вариативность терминологии детских подвижных игр можно объяснить особенностями детского языка (точнее, жаргона), предназначенного для общения детей между собой. Очевидно, понятие языковой нормы в этом языке действует иначе, чем в общеупотребительном, — оно не играет такой важной роли, а в процессе терминотворчества на первый план выходят другие факторы: фактор необходимости взаимного понимания в пределах небольшой группы лиц, ограниченной социально (точнее, по возрасту) и локально; фактор экспрессии; фактор языкового престижа / социального статуса, а также фактор «избранности», связанный со стремлением ограничить взаимопонимание своей социальной (и локальной) группой и ведущий к арготизации речи — созданию особого, непонятного другим языка. Высокая вариативность обозначений рассматриваемой игры может объясняться, помимо слабой роли языковой нормы в детском жаргоне / арго, следующими специфическими факторами.

1. Данная игра, очевидно, возникла относительно недавно — наряду с другой игрой этого типа «съедобное-несъедобное»[22], поэтому в литературном языке и «взрослой» (общей) языковой норме не успело сформироваться общепринятое наименование, в отличие, например, от названий игры, в которой один участник (водящий) догоняет других, — *са́лки* / *пятна́шки*, которые составили существенную «конкуренцию» региональным наименованиям, по крайней мере в региональной норме. Видимо, терминологически подобным случаем представляется игра, в которой один участник с завязанными (закрытыми) глазами ищет (ловит и угадывает) остальных участников, которые при этом не должны касаться ногами земли (вставать на нее). Очевидно, это довольно поздняя модификация игры «жмурки», распространение которой можно приурочить к установке в советских дворах различных металлических сооружений для лазания или для выбивания ковров, на которых обычно и играют в эту игру. В обозначении этой игры также обнаруживается терминологическая пестрота[23]. Надо отметить, что

[22] Игры типа «семейки» и «съедобного-несъедобного» отсутствуют у таких авторов XIX в., как Е. А. Покровский [Покровский 1895], И. П. Сахаров [Сахаров 1837], А. В. Терещенко [Терещенко 1848]. Отмечу также, что фиксации игры «съедобное-несъедобное», приводимые у С. Б. Борисова, начинаются с 1985 г. и второй половины 1980-х годов, а игры «семейка» (под названиями «джаз», «жизнь», «шанс») — также со второй половины 1980-х [Борисов 2008 (1): 201, 203, 249–250; (2): 284–285; 406].

[23] Помимо дисперсно фиксируемого наименования **слепой** (*играть в слепого*), на настоящий момент мною выявлены следующие названия этой игры: **борщ** (*играть в борща́*) — Запорожская обл., Донецкая обл., сопредельная Луганская обл. (слабая фиксация), спорадически Центральная Украина (Черкасская обл., Днепропетровская обл.); **борщ готов** (*играть в борщ готов*) — Сарапул (Удмуртия); **борщ кипи́т** — Петрозаводск (слабая фиксация); **куриная слепота́** — Пенза, Заречный Пензенской обл.; **луна́тик** и **луна́т** (*играть в лунат(ик)а*) — Николаев, Днепропетровская обл., Ростов-на-Дону; **ма́сло-пога́сло** — Чувашия; **пожарники** — Нефтекамск; **слепа́к** (*играть в слепака́*) — Краснодар, спорадически шире; **слепая курица** — Санкт-Петербург и Ленинградская обл., Эстония, Латвия, Литва, Калининградская обл., Гродненская обл., Барановичи Брестской обл., Тверь, Вологодская обл., Архангельская обл., Крым, Астрахань, Владимир, Нижегородская обл.,

для обеих игр — «семейка» и жмурки «над землей»[24] — региональная вариативность проявляется в значительной степени в форме близких по звучанию или структуре вариантов — фонетических модификаций в случае с «семейкой» и синтаксических модификаций — словосочетания «*слепой* + название животного и т. п.» или фразы *борщ* / *суп* / *чай* / *чайник кипит* (*готов*) — в случае со «жмурками». Надо полагать, такая ситуация — «легкой», но множественной региональной вариативности — возникает в условиях отсутствия общепринятого нормативного названия.

2. Фонетическая контракция сигнальной фразы (*сам желай*) привела к ее десемантизации, что дало толчок к разнообразным дальнейшим искажениям игрового термина.

3. В отличие от многих других игр, например типа «салки» («догонялки»), в структуре данной игры ключевую роль имеет игровое восклицание, изначально несущее на себе больший эмоционально-экспрессивный заряд, чем другая игровая терминология; в свою очередь, вариативность названия игры является следствием вариативности кодового восклицания, из которого название игры получается метонимией — опять же благодаря важной функции этого восклицания в игре; экспрессия также является благоприятным фактором для фонетических изменений и инноваций кодового слова. Показательно, что в игре «съедобное-несъедобное» нет кодового слова, и при этом у нее существует одно широкоупо-

---

Чувашия, Марий Эл, Набережные Челны, Елабуга, Белебей, Оренбург, Челябинская обл., Свердловская обл., Тюмень, Усть-Илимск (согласно М. А. Ключевой [Ключева 2014: 91], этот термин может означать и «простые жмурки»; в частности, приводится фиксация для Йошкар-Олы); **слепая обезьяна** — Тольятти, Киров, Сыктывкар, Пермь (слабая фиксация), Кемерово; **слéпик** (*играть в слепика*) — Полоцк и Новополоцк Витебской обл. (слабо), Ярославская обл., Пермский кр. (в основном малые города), Якутск (слабо); **слепой гном** (*играть в слепого гнома*), иногда **слепой гномик —** Екатеринбург; **слепой голубь** — Рязань, Башкирия, Орск Оренбургской обл.; **слепой ёж** — Новосибирск (слабая фиксация); **слепой жук** — Волжск (Марий Эл), Татарстан; **слепой козёл** — Казань; **слепой кот** — Минск и Минская обл., Витебская обл., Могилёвская обл., Гомельская обл., Черниговская обл., Западная Украина (Львов, Ивано-Франковск, Черновцы с областями), Одесская обл., Молдавия, Керчь (Крым), Краснодарский кр. (малые города), Дагестан, Костомукша (Карелия), Тюменская обл. (слабо, в основном Ханты-Мансийский АО), Казахстан (в основном Астана и Алма-Ата); **слепой крокодил** — Ульяновск; **слепой крот** — Санкт-Петербург и Ленинградская обл., малые города Московской обл., Ярославская обл., Кострома, Димитровград, Казань и Уфа (в обеих слабая фиксация), Сибай, Пермь, Ханты-Мансийский АО (Сургут и др.), Новосибирская обл., Красноярский кр., Иркутская обл., Якутия; **слепой муравей** — Челябинск (слабая фиксация); **слепой слон** — Бишкек (слабая фиксация); **слепые котята** (*играть в слепые котята*) — Глазов (Удмуртия); **слепые обезьянки**, **слепые обезьяны** — Ижевск; **стоп-земля** (*играть в стоп-земля* / *стоп-зéмлю*) — Москва и Московская обл., Тульская обл., Санкт-Петербург и Ленинградская обл., Киев, Самарская обл., Оренбург, Башкирия, Омск, спорадически шире; **суп готов** (*играть в суп готов*) — Нижний Новгород и окрестности, Набережные Челны, Октябрьский (Башкирия); **суп кипит** — Центральная Белоруссия, Карелия; **чай кипит** — Бобруйск Могилёвской обл., малые города Свердловской обл.; **чайник** (*играть в чайник*) — Свердловская обл.; **чайник кипит** — Озёрск Челябинской обл.; **яблочко созрело** (*играть в яблочко созрело*) и **яблочко созрé...**; **яблочко** — Минск, Липецк, Самара, Саратовская обл. (особенно Балаково).

[24] То есть с запретом вставать на землю или касаться земли.

требительное название. В рассмотренной выше игре типа жмурки «над землей» начальное игровое восклицание используется факультативно — в прелюдии водящий обращается к участникам: *Борщ готов?* или *Яблочко созрело?* (*Яблочко созре..? — ...Ло!*), *Масло? — Погасло* и т. п., чтобы удостовериться, что все уже заняли свои позиции и можно идти искать[25]. Меньшая роль игрового восклицания в этой игре объясняет больший удельный вес региональных названий, восходящих не к игровой фразе, а к наименованию водящего (*слепая курица* и т. п.), причем в регионах, где фиксируется название-цитата, часто наблюдается также и название, полученное из обозначения водящего, ср.:

> А еще была игра — аналог «Жмурки» но на металлическом турнике для выбивания ковров (спрыгивать с него никому было нельзя). Называлась «Слепая курица». («Масло — погасло», «масло — протухло») (форум «Копилка информации» (Kinfo.ru), 2010, автор записи из Чувашии).

> Любимые игры: Москва, догонялки, яблочко созрело, слепой кот (профиль школьницы из Минска в социальной сети «ВКонтакте»)[26].

Еще один показательный, на мой взгляд, пример — наименования игры, в которой водящий называет какой-либо цвет, а остальные должны найти этот цвет на предмете своей одежды и т. п. и взяться за него; задача водящего — поймать того, у кого данный цвет отсутствует. Для этой игры мною выявлены названия-термины **светофор**, **цвета́** (оба широко), **цвета-перебега́ла** (**цвета-перебегало**, **цвета-перебегалы**) (Барнаул, Новоалтайск Алтайского кр.), персонажные названия, полученные из обозначения

[25] Помимо сигнала к началу игры, часто водящим используется также восклицание, после которого участник, находящийся ногами на земле, становится водящим — «Стоп-земля!». Этот возглас тоже местами субстантивируется в название игры (см. выше).

[26] Еще один пример высокой региональной вариативности — названия игры типа «цепи», или «бояре», в которой игровое восклицание также занимает важное место, выступая в роли сигнала к игровому действию — разрыву цепи из взявшихся за руки участников представителем противоположной команды. В тех регионах, где используется такая игровая приговорка, наблюдается тенденция к лексикализации этой фразы в название игры, что обусловливает большое разнообразие наименований игры (см.: [Романий 2015: 11–12]). В игре «прятки» восклицание (*па́лы-вы́ры*, *стука́ли-па́ли*, *ту́ки-та́* и т. п.; см.: [Романий 2013: 16]) также является важным сигналом в структуре игры — оно означает, что участник обнаружен водящим (*палы-выры* и т. п. + имя участника) или что участник добежал до «места игры» и обеспечил себе игровой иммунитет (*палы-выры за себя*). Восклицание обнаруживает существенную региональную вариативность, в то же время для обозначения самой игры «прятки» не фиксируется региональный терминологический «разнобой», подобный наблюдаемому для игры «семейка». Это можно связать с тем, что у игры «прятки» существует устоявшееся литературное название. Но и в этом случае определенная тенденция к лексикализации (субстантивации) игровых восклицаний у современных детей все же наблюдается. Ср., например, *па́ли-па́ли* как игровое восклицание: «…Игра у них [детей] такая типа прятки, если тебя нашли ты должен добежать до столба быстрее чем тот кто тебя нашел и прокричать пали пали за себя, не успел значит голиш[ь] [т. е. ‘водишь’]» (материнский форум Красноярска Forum.krasmama.ru, 2010) — и как название игры: «Если вы не знаете, что такое “Пали-пали”, то вы либо живёте, где нет дворов, либо у вас нету души. Для таких людей я скажу, что это такие хардкорные прятки» (социальная сеть «ВКонтакте», 2011, автор записи из Красноярска, муж.).

водящего — **кры́са-ларио́са**, **крыска-лариска** (Самара), **цветной король** (Омск), **цветной муравей** (Краснодар) и названия-цитаты **кис-кис, мяу-мяу, (какой цвет)** (Альметьевск, Пермь, Баку, Казахстан, Бишкек) и **кот-кот, какая сметана сегодня на обед** или короче: **кот-кот, какая сметана** (Татарстан). В Татарстане, Перми, Баку, Казахстане, в отличие от других мест, в игре используется игровое восклицание — вопрос участников к водящему, и соответственно наименование игры образовано как название-цитата.

Надо отметить, что при работе с Интернетом мне не встретились персонажные названия игры «семейка», равно как и особое обозначение для водящего, в отличие, например, от игры типа «салки» («догонялки»), в структуре которой ключевую роль играет мотив смены водящего, и сообразно важности водящего высок процент персонажных названий игры, образованных метонимически от наименования водящего, например: водящий — *квач* > *играть в квача́* > *игра квач* (ряд городов Украины (Киев, Харьков, Николаев и др.) и Белоруссии (Минск, Гомель и др.), Белгород, Новочеркасск Ростовской обл.).

Интернет как языковой ресурс дает возможность с большой достоверностью выявлять и лексикографически описывать высоковариативную региональную лексику и устанавливать ее ареал, не прибегая к полевым исследованиям. Кроме того, создание синонимической базы разных региональных названий одной игры позволяет лучше понять суть игры и генезис игровой терминологии.

Литература

Ахметова 2014 — *Ахметова М. В*. Лексические регионализмы и локализмы в русскоязычном Интернете: проблемы сбора материала // Русский язык и новые технологии: Коллективная моногр. / Сост. Г. Ч. Гусейнов; под. ред. М. В. Ахметовой, В. И. Беликова. М.: Нов. лит. обозрение, 2014. С. 156–171.

Беликов 2004 — *Беликов В. И*. Сравнение Петербурга с Москвой и другие соображения по социальной лексикографии // Русский язык сегодня. Вып. 3: Проблемы русской лексикографии. М.: Ин-т рус. яз. РАН, 2004. С. 23–38.

Беликов, Ахметова 2009 — *Беликов В. И., Ахметова М. В*. Статистическая оценка функциональных свойств лексики по материалам Интернета // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии: По материалам ежегод. Междунар. конф. «Диалог» (Бекасово, 27–31 мая 2009 г.). Вып. 8 (15) / [Гл. ред. А. Е. Кибрик]. М.: РГГУ, 2009. С. 25–30.

Борисов 2008 — *Борисов С. Б.* Энциклопедический словарь русского детства: В 2 т. 2-е изд., перераб. и доп. Шадринск: Изд-во Шадрин. пед. ин-та, 2008. Т. 1: А–Н. 518 с. Т. 2: О–Я. 520 с.

Горбунов и др. 1994 — *Горбунов Б. В., Ефимов А. В., Ефимова Е. А*. Традиционные народные игры и забавы Рязанского края. Рязань: Рязанский обл. центр народного творчества, 1994. 142 с.

Ключева 2007 — *Ключева М. А.* Подвижные детские игры: к проблеме изучения народной терминологии // Традиционная культура. 2007. № 4. С. 77–88.

Ключева 2014 — *Ключева М. А.* Народные подвижные детские игры: Современный фольклорный сборник. М.: Форум; Неолит, 2014. 400 с.

Покровский 1895 — *Покровский Е. А.* Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной). 2-е изд., испр. и доп. М.: Типо-литогр. В. Ф. Рихтер, 1895. 368 с.

Романий 2013 — *Романий Г. И.* Формулы-восклицания в детских играх: прятки и «камень, ножницы, бумага» // Живая старина. 2013. № 4. С. 14–17.

Романий 2015 — *Романий Г. И.* Региональные городские названия детской игры типа «цепи» («бояре») (по наблюдениям узуса в Интернете) // Живая старина. 2015. № 2. С. 11–14.

Сахаров 1837 — *Сахаров И. П.* Сказания русского народа о семейной жизни своих предков. Ч. 2: Сказания о русских народных играх. СПб.: Гуттенбергова тип., 1837. 274 с.

Терещенко 1848 — *Терещенко А. В.* Быт русского народа. Ч. 4: Забавы. I. Игры. II. Хороводы. СПб.: Тип. воен.-учеб. заведений, 1848. 334 с.

Топорков 1995 — *Топорков А. Л.* «Эне, бене, рики, факи…» // Живая старина. 1995. № 2. С. 48.

Regional urban names of children's ball game "semeika" or "sem'ia" [lit. 'family'] (by examination of Internet usage)

Romanii, Gleb I.
Master's degree in Structural Linguistics, Independent Researcher
Israel, Tel-Aviv
E-mail: inamor@rambler.ru

Abstract. The current study aims to reveal and analyze the local distribution, lexicological parameters and etymology of Russian regional urban names for the children's outdoor game "semeika" ('family') by examining online usage with various Web search options applied. On the basis of the lexical data acquired, we consider such types of game nomenclature as quotational names and terminological names, and analyze the principles of nomination in comparison with other game names: "blind man's buff" off the ground, "traffic lights", "edible or inedible", tag, etc. Comparison of various names of the game reveals oppositely directed processes of language change in children's language: (1) desemantisation and transformation of meaningful words into "gibberish" and (2) resemantisation and convergence with meaningful words, due in part to the inclusion of game terms into the conceptual field of childhood subculture. An attempt is made to explain the high regional variability of names for certain games.

Keywords: Urban regionalisms, children's outdoor games, game of "semeika" ("my family"), "edible or inedible", "blind man's buff" off the ground, game of "traffic lights" ("colours"), red rover ("boyars"), hide-and-seek, game terms, lexicographical description, word distribution area, distribution analysis, web corpus, online usage, search engine, combinational search, mention frequency, game exclamation, signal word, etymological analysis, metonymical term, children's jargon, jargon language norm, argotic corruption, desemantisation, gibberish ("zaum'"), resemantisation

References

Akhmetova, M. V. (2014). Leksicheskie regionalizmy i lokalizmy v russkoiazychnom Internete: problemy sbora materiala [Lexical regionalisms and localisms in the Russian-speaking Internet: the problems of data collection]. In G. Ch. Guseinov (comp.), M. V. Akhmetova, V. I. Belikov (eds.). *Russkii iazyk i novye tekhnologii: Kollektivnaia monografiia* [The Russian language and new technologies: Collective monograph], 156–171. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).

Belikov, V. I. (2004). Sravnenie Peterburga s Moskvoi i drugie soobrazheniia po sotsial'noi leksikografii [Comparison of Petersburg to Moscow and other thoughts on social lexicography]. In L. P. Krysin (ed.). *Russkii iazyk segodnia* [Russian language today]. Iss. 3: *Problemy russkoi leksikografii* [Problems of Russian lexicography], 23–38. Moscow: Institut russkogo iazyka RAN. (In Russian).

Belikov, V. I., Akhmetova, M. V. (2009). Statisticheskaia otsenka funktsional'nykh svoistv leksiki po materialam Interneta [Statistical estimation of the functional properties of lexical items, based on materials drawn from the Internet]. In A. E. Kibrik (ed.). *Komp'iuternaia lingvistika i intellektual'nye tekhnologii: Po materialam ezhegodnoi Mezhdunarodnoi konferentsii* "*Dialog*" *(Bekasovo, 27–31 maia 2009 g.)*. [Computational linguistics and intellectual technologies: Papers from the annual International conference "Dialogue" (Bekasovo, May 27–31, 2009)], *iss. 8 (15),* 25–30. Moscow: RGGU. (In Russian).

Borisov, S. B. (2008). *Entsiklopedicheskii slovar' russkogo detstva* [An encyclopedical dictionary of Russian childhood], 2 vols. 2nd ed., rev. and enl. Shadrinsk: Izdatel'stvo Shadrinskogo pedinstituta. V. 1: A–N. 518 p. V. 2: O–Ia. 520 p. (In Russian).

Gorbunov, B. V., Efimov, A. V., Efimova, E. A. (1994). *Traditsionnye narodnye igry i zabavy Riazanskogo kraia* [Traditional folk games and amusements of the Ryazan region]. Riazan': Riazanskii oblastnoi tsentr narodnogo tvorchestva. 142 p. (In Russian).

Kliucheva, M. A. (2007). Podvizhnye detskie igry: k probleme izucheniia narodnoi terminologii [Active children's games: On the problem of the study of folk terminology]. *Traditsionnaia kul'tura* [Traditional culture], *4*, 77–88. (In Russian).

Kliucheva, M. A. (2014). *Narodnye podvizhnye detskie igry: Sovremennyi fol'klornyi sbornik* [Folk active children's games: A collection of contemporary folklore]. Moscow: Forum; Neolit. 400 p. (In Russian).

Pokrovskii, E. A. (1895). *Detskie igry, preimushchestvenno russkie (v sviazi s istoriei, etnografiei, pedagogiei i gigienoi)* [Children's games, mainly Russian (in connection with history, ethnography, pedagogy and hygiene)], 2nd ed., rev. and enl. Moscow: Tipo-litografiia V. F. Rikhter. 368 p. (In Russian).

Romanii, G. I. (2013). Formuly-vosklitsaniia v detskikh igrakh: priatki i “kamen’, nozhnitsy, bumaga” [Exclamation formulas in children’s games: Hide-and-seek and rock-paper-scissors]. *Zhivaia starina* [Living antiquity], *4*, 14–17. (In Russian).

Romanii, G. I. (2015). Regional’nye gorodskie nazvaniia detskoi igry tipa “tsepi” (“boiare”) (po nabliudeniiam uzusa v Internete) [Regional urban names for the children’s game of “red rover” type (“boyars”) (by examination of the online usage)]. *Zhivaia starina* [Living antiquity], *2*, 11–14. (In Russian).

Sakharov, I. P. (1837). *Skazaniia russkogo naroda o semeinoi zhizni svoikh predkov* [Tales of the Russian people about the family life of their ancestors]. Part 2: *Skazaniia o russkikh narodnykh igrakh* [Tales about Russian folk games]. St. Petersburg: Guttenbergova tipografiia. 274 p. (In Russian).

Tereshchenko, A. V. (1848). *Byt russkogo naroda* [Daily life of the Russian people]. Part 4: *Zabavy. I. Igry. II. Khorovody* [Amusements. I. Games. II. Circle dances]. St. Petersburg: Tipografiia voenno-uchebnykh zavedenii. 334 p. (In Russian).

Toporkov, A. L. (1995). “Ene, bene, riki, faki…”. *Zhivaia starina* [Living antiquity], *2*, 48. (In Russian).

Romanii, G. I. (2015). Regional urban names of children’s ball game “semeika” or “sem’ia” [lit. ‘family’] (by examination of Internet usage). *Shagi / Steps, 1*(2), 205–225