

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2020.5.27>

Ковалых Елена Валерьевна, Молчанова Наталья Сергеевна

Место наименований игр в системе лексико-грамматических разрядов имен существительных

В статье рассматривается проблема неоднозначности лексико-грамматической характеристики существительных - наименований игр - в научной и учебной литературе. Представлены традиционные точки зрения. Проанализированы семантические и грамматические свойства описываемых фактов языка. Установлена прочная связь семантики отвлеченности с первичным конкретным значением исследуемых языковых единиц. В результате анализа на основе когнитивно-прагматического подхода определено положение наименований игр в системе лексико-грамматических разрядов.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2020/5/27.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 5. С. 142-147. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2020/5/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Historical and Etymological Analysis of Exotisms, Ethnographisms and Non-Equivalent Vocabulary in V. I. Dal's "The Lezginian Assan's Stories about His Adventures"

Guseinov Garun-Rashid Abdul-Kadyrovich, Doctor in Philology, Associate Professor

Emirbekova Benevsha Nadirovna

Dagestan State University, Makhachkala

garun48@mail.ru; benevshaa@gmail.com

The article provides a historical and etymological analysis of the eastern vocabulary of V. I. Dal's "The Lezginian Assan's Stories about His Adventures" in the context of the history of the Russian literary language of the first half of the XIX century. The list of the identified exotisms was replenished by the Adygism "шашка" ("sabre") and the old-fashioned ethnonym "Lezginian"; the Ossetianism "абрек" ("mountaineer-bandit") was excluded from the list. For the first time the Lezgian anthroponyms and toponyms are identified and described in the historical and etymological aspect. In V. I. Dal's story, they appear as ethnographisms and non-equivalent vocabulary.

Key words and phrases: V. I. Dal; exotisms; ethnographisms; non-equivalent vocabulary; historical and etymological description.

УДК 811.161.1

Дата поступления рукописи: 03.03.2020

<https://doi.org/10.30853/filmnauki.2020.5.27>

В статье рассматривается проблема неоднозначности лексико-грамматической характеристики существительных – наименований игр – в научной и учебной литературе. Представлены традиционные точки зрения. Проанализированы семантические и грамматические свойства описываемых фактов языка. Установлена прочная связь семантики отвлеченности с первичным конкретным значением исследуемых языковых единиц. В результате анализа на основе когнитивно-прагматического подхода определено положение наименований игр в системе лексико-грамматических разрядов.

Ключевые слова и фразы: лексико-грамматические разряды имен существительных; конкретные существительные; отвлеченные существительные; собирательные существительные; существительные – названия игр.

Ковалых Елена Валерьевна, к. филол. н.

Молчанова Наталья Сергеевна, к. филол. н.

Псковский государственный университет

kovalyh@yandex.ru; molcnatasha@yandex.ru

Место наименований игр в системе лексико-грамматических разрядов имен существительных

Введение

Приступая к описанию части речи, исследователи стараются максимально полно представить ее состав. Если говорить о существительных, то на первый план выдвигается категориальное значение предметности, или субстанционности. Существительные распределяются по лексико-грамматическим разрядам в соответствии с их семантическими и грамматическими свойствами, что позволяет охватить все единицы этой части речи. Вместе с тем, несмотря на детальное описание имени существительного в различных работах, можно обнаружить ряд единиц, не получивших определенную и однозначную характеристику с точки зрения их принадлежности к какому-либо лексико-грамматическому классу слов. Среди таких единиц оказываются имена существительные, обозначающие названия игр (*шахматы, шашки, прятки, жмурки, салки, футбол, волейбол* и др.). Отсутствие однозначной интерпретации данных лексических единиц в русской грамматической традиции и возможность использования иных подходов, позволяющих восполнить этот пробел, определяют *актуальность* настоящего исследования. В статье впервые последовательно производится попытка преодоления существующей в научной литературе неопределенности в лексико-грамматической характеристике существительных – наименований игр, что составляет *научную новизну* исследования.

Обоснование принадлежности слов – названий игр к определенным лексико-грамматическим разрядам выстраивается с опорой на опыт предшествующих работ в области грамматики, а также анализ современных исследований, выполненных в русле когнитивно-прагматического подхода. Полученные выводы дают возможность проследить общие тенденции, связанные с развитием абстрактной семантики.

Основная *цель* работы – определить место существительных – наименований игр в системе лексико-грамматических разрядов, что предполагает решение целого ряда *задач*. Во-первых, следует рассмотреть, как представлен вопрос о месте слов – названий игр среди лексико-грамматических разрядов в русской грамматической традиции. Во-вторых, необходимо изучить способы описания словарных дефиниций анализируемых

лексем. В-третьих, следует проанализировать специфику употребления имен существительных, называющих игры, в контексте и соотнести эти данные с идеями когнитивно-прагматического подхода к классификации лексико-грамматических разрядов имен существительных.

Имена существительные, обозначающие названия игр, в русской грамматической традиции

Проведенный анализ существующих в этой области работ позволяет проследить непоследовательность в описании слов – наименований игр. В первую очередь следует отметить, что там, где говорится об особенностях и составе конкретных, отвлеченных, вещественных и собирательных существительных, наименования игр не упоминаются. В отдельных случаях авторами признается непростая ситуация с этими единицами. Например, в учебнике «Морфология современного русского языка» С. И. Богданова, В. Б. Евтюхина, Ю. П. Князева и др. отмечается: «Так, существительные типа *прятки, чары* интерпретируются то как собирательные, то как отвлеченные. Очевидно, что решение зависит не от морфологических свойств данных существительных, а от интерпретации их лексических особенностей. Если собирательность усматривать только у существительных, обозначающих материальные объекты, то существительные *прятки, чары* и т.п. не относятся к собирательным» [3, с. 87].

Как правило, существительные – названия игр упоминаются авторами при анализе категории числа в ряду слов *pluralia tantum* или *singularia tantum*. Например, в учебнике Н. С. Валгиной, Д. Э. Розенталя и М. И. Фоминой существительным, соотнесенным с конкретными понятиями, включая существительные, имеющие конкретно-вещественное значение, противопоставлены собирательные и отвлеченные существительные. При этом наименования типа *шахматы/футбол* нигде не упоминаются. Вместе с тем при описании категории числа среди существительных, имеющих только формы множественного числа, в группе «названия некоторых отвлеченных действий, игр» перечислены слова *горелки, прятки, жмурки, шахматы, шашки* и пр. Они квалифицированы авторами как «отвлеченно-собирательные» [4, с. 167-168].

Некоторые авторы предпочитают рассматривать слова – наименования игр в ряду отвлеченных существительных. Так, А. Н. Гвоздев, описывая категорию числа, отмечает наименования отдельных игр (*прятки, горелки, жмурки, шашки, городки*) как обозначения различных явлений и процессов, обладающих длительностью во времени или включающих несколько частных действий [5, с. 163]. Действительно, отдельные наименования игр предполагают некий процесс (протяженность во времени), включающий определенные последовательные действия, установленные правилами игры. Подобной семантикой обладают и имена существительные *хлопоты, выборы, проводы, похороны, именины*, которые, безусловно, никак не связаны с понятием игры, но при этом подразумевают последовательные действия, составляющие в целом ряде случаев некий ритуал.

Н. М. Шанский и А. Н. Тихонов также упоминают наименования игр только при рассмотрении имен существительных *pluralia tantum* (*жмурки*, наряду со словами *выборы, переговоры, побои, каникулы, именины, хлопоты, будни* и т.п.), квалифицируя их как отвлеченные существительные [13, с. 107].

Диаметрально противоположная точка зрения представлена в учебнике под редакцией Л. Л. Касаткина. Как и в большинстве работ, в разделе «Лексико-грамматические разряды имен существительных» наименования игр не рассматриваются, но упоминаются в разделе, посвященном категории числа. Так, среди существительных *singularia tantum* называются отвлеченные существительные (*бег, тишина, перемирие*), большинство вещественных существительных (*олово, молоко, сахар*), собирательные существительные (*листва, пролетариат, человечество*) и имена собственные (*Енисей, Крым, Зевс*), к которым, по мнению авторов, примыкают названия ряда спортивных и иных игр (*футбол, хоккей, преферанс*) [8, с. 530]. Названия игр встречаются и при описании существительных *pluralia tantum*. В частности, указано, что к группе собственных имен (*Альпы, Лужники, Мытищи*) примыкают названия детских и спортивных игр (*казаки-разбойники, прятки, мятнашки, шахматы* и др.) [Там же]. Такая последовательность авторов привлекает своей логичностью. Если рассмотреть наименование игры в качестве ее уникального имени, это позволило бы вообще снять вопрос о конкретности или неконкретности таких наименований, поскольку все собственные имена существительные конкретны.

Данная трактовка близка позиции, отраженной в Русской грамматике (1980), где существительные *pluralia tantum* распределены на несколько семантических групп. С одной стороны, выделена группа конкретных имен существительных, обозначающих «предметы, обычно состоящие из двух или нескольких частей, а также содержащие две или более одинаковые части (сложные предметы)». К этой группе отнесена и лексема *шахматы*. С другой стороны, указана группа существительных, обозначающих «действия, процессы, состояния, проявляющиеся длительно, а также многосубъектные или многообъектные». В эту группу включены слова *горелки, жмурки, прятки* [1, с. 474].

Совершенно с других позиций описаны эти имена существительные в учебнике под редакцией В. А. Белошапковой. Здесь за основу берется признак, связанный с «идеей счета», и наименования игр указаны при перечислении существительных, которые «называют предметы, вообще чуждые идее счета». Они попадают в один ряд с названиями веществ, материалов, существительными со значением собирательности, некой нерасчлененной совокупности, существительными, имеющими значение действия или состояния, и с собственными наименованиями [2, с. 476].

Таким образом, анализ научной и учебной литературы, отражающей традиционный подход к описанию лексико-грамматических разрядов имен существительных, позволил выделить как минимум четыре точки зрения на существительные – наименования игр: 1) это собирательные существительные; 2) это отвлеченные существительные; 3) их можно отнести к отвлеченно-собирательным; 4) это конкретные собственные имена.

**Принадлежность имен существительных, называющих игры,
к лексико-грамматическим разрядам с позиций когнитивного подхода**

Современные лингвистические исследования позволяют взглянуть на этот вопрос с иных позиций. Заслуживают внимания работы исследователей, представляющих рассмотрение лексико-грамматических разрядов имен существительных в когнитивно-прагматическом аспекте (В. И. Дегтярев, Л. В. Калинина, Р. П. Козлова и др.). Этот подход опирается на установление связи между единицами языка и объектами реальной действительности в их восприятии человеком. Если традиционное деление имен существительных на лексико-грамматические разряды основывается в большей степени на грамматических признаках слов (наличии корреляции по числу, способности сочетаться с количественными числительными и др.), то здесь на первое место выходит именно семантика, в которой отражается способ категоризации окружающего мира. Языковое сознание, таким образом, все наблюдаемое, осознаваемое и прочувствованное человеком систематизирует по определенным группам.

Так, Р. П. Козлова пишет о том, что концептосфера русского имени существительного представляет собой чрезвычайно ассиметричную систему. Исследователь связывает это с двумя факторами. Во-первых, это определяется большим разнообразием предметов, вещей, свойств, явлений, событий, действий, которые существуют в реальном мире и выражаются в языке при помощи имени существительного. Во-вторых, это связано с наличием в языке своеобразных резервов, позволяющих реагировать на постоянные изменения в окружающей действительности [9, с. 29]. Деление существительных на лексико-грамматические разряды строится по принципу выделения прототипа – типичного представителя определенного класса, обладающего в наиболее полном объеме всеми качествами, свойствами, признаками своего класса. А формирование отдельного класса строится не на абсолютном тождестве входящих в него элементов, а на основании относительного сходства или подобия. В связи с этим концептосфера имен существительных включает три лексико-грамматических разряда: конкретные, собирательные и абстрактные. Причем отвлеченные существительные, как отмечает Л. В. Калинина, развивались путем ослабления конкретной семантики в результате абстрагирования, дифференциации смыслов, преодоления многозначности и семантической дробности, изменения предметно-логического содержания [7].

Ассиметрия, о которой говорит Р. П. Козлова, проявляется в том, что конкретные имена существительные не напрямую противопоставлены абстрактным. Между ними находятся собирательные существительные, обладающие признаками как конкретных, так и абстрактных имен, поскольку в реальной действительности в большинстве своем носители языка соотносят в своем сознании любое собирательное существительное с конкретным [9, с. 26]. На этом же основании вещественные имена существительные не выделены в самостоятельную группу, так как их семантические и грамматические признаки в большей степени соотносятся с конкретными.

Рассмотрим с этих позиций имена существительные, обозначающие игры. В первую очередь отметим общие для всех этих лексем свойства. Ср.: «Игра. 2. Занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющееся видом спорта и т.п. Спортивные игры. Военная игра. Нарушить правила игры. || Набор предметов, предназначенных для подобных занятий. Настольные игры» [12, т. I, с. 628]. Во-первых, все номинации этой группы объединены одним семантическим признаком – ‘игра’. Во-вторых, всем им свойственно частотное употребление в форме винительного падежа в конструкциях типа «играть в...» / «играть в...». Вместе с тем необходимо отметить неоднородность этой группы, в которой с большей или меньшей степенью определенности можно выделить наименования настольных игр или игр с использованием определенного набора предметов (*шахматы, шашки, карты, нарды, кости* и др.), наименования подвижных игр, мотивированных определенными последовательными действиями (*салки, прятки, горелки, жмурки, пятнашки, догонялки* и др.), наименования спортивных игр (*футбол, хоккей, регби, керлинг* и др.).

Слова, указанные в первой группе, как правило, являются многозначными, где одно значение связано с конкретным материальным предметом, а другое – с названием игры. Несмотря на кажущуюся семантическую однородность указанных слов, анализ их лексической структуры позволяет увидеть разное соотношение семантических компонентов ‘название предмета’ – ‘название игры’. Именно на анализе этих соотношений можно сделать вывод о преобладании конкретной или абстрактной семантики в значениях этих существительных.

Так, в лексической структуре слова *карта* название игры очевидно мотивировано названием предмета, который используется во время этой игры. Ср.: «Карта. 2. Каждый из составляющих игральную колоду картонных листков, различающихся по изображенным на них фигурам и очкам, а также по масти // мн. Игра при помощи таких листков» [Там же, т. II, с. 35].

Иная картина представлена в описании лексем *шахматы* и *шашки*: значение ‘предмет’, наоборот, мотивировано дефиницией ‘игра’. Ср.: «Шахматы. 1. Игра на доске в 64 светлых и темных клетки между 16 белыми и 16 черными фигурами по установленным для каждой из них правилам передвижения. 2. Набор фигур для такой игры» [Там же, т. IV, с. 705]. «Шашка. 1. мн. Игра на доске в 64 (иногда 100 или 144) светлых и темных клетки между 12 (20 или 30) белыми и 12 (20 или 30) черными кружками по определенным правилам. 2. Точеный кружок для такой игры» [Там же]. Возможность употребления этих имен существительных как в значении предмета, так и в значении игры, подкреплена и употреблением в речи, что широко представлено материалами Национального корпуса русского языка:

- Он вам понравился?
- А что? – спросил гость и, подойдя к столу, смеялся *шахматы*.

- Я же его не знаю, но, кажется, добродушный, хороший человек.
- Почему? – удивился Ганка. <...>
- А откуда вы знаете про Лафатера? – нахмурился Ганка.
- Так! – неохотно ответил гость и стал складывать **шахматы** в ящик.

Когда я ещё бежал в школу, у нас на рынке сидел старик и гадал, и над ним была большая вывеска: «Определение характера и способностей по Лафатеру», – вот я и запомнил.

На другой день они сыграли в **шахматы**, и гость легко побил Ганку (Ю. О. Домбровский. Обезьяна приходит за своим черепом) [10].

В отдельных случаях в словаре при описании значений анализируемой группы слов можно наблюдать семантический синкретизм, когда значения игры и используемых в ней предметов явно не разведены. Ср.: «Домино. Игра в 28 костяных (или деревянных) пластинок, на лицевой стороне которых нанесены очки, а также набор пластинок для этой игры» [12, т. I, с. 426]. Словарная дефиниция также может быть сведена к указанию только на один из семантических компонентов: ‘игра’ или ‘предмет’. Ср.: «Лото. Игра, состоящая в том, что играющие на особых картах закрывают выкликаемые номера (или картинки)» [Там же, т. II, с. 201]. «Кость. 4 мн. Игральные кубики или пластинки (костяные или из другого материала) с вырезанными на гранях очками, цифрами» [Там же, с. 114]. Вместе с тем, например, в случае с лото контекст демонстрирует случаи актуализации и значения ‘предмет (набор предметов) для игры’, не отмеченного словарями, помещая эту лексему в один ряд с существительными *шахматы*, *шашки*, у которых прослеживается устойчивая связь конкретного и абстрактного семантических компонентов:

Глаза их светились любопытством и настороженностью. Директор – молодой человек с лицом нестеровского отрока – сначала показал Деби комнату для игр, в которой лежали две колоды карт, лото и волейбольный мяч... (И. Муравьева. Документальные съемки) [10].

Здоровые молодцы стаскивали с третьего этажа в машину Митин письменный стол, тахту, наш платяной шкаф, шубы, куртки, шапки, одеяла, матрасы, подушки, стулья, лото, куклы и кубики... (Л. К. Чуковская. Прочерк) [Там же].

Мура сегодня рожденица. Я дарю ей лото, Боба – матрешек, М.Б. – домино (К. И. Чуковский. Дневник 1922-1935) [Там же].

Таким образом, именно эта группа слов, связанных с обозначением игры, в большей степени обнаруживает свою связь с конкретными именами существительными. В них переход от конкретных к абстрактным на базе переосмысления предметно-логического содержания прослеживается наиболее очевидно: предмет – игра. Эту связь подчеркивает и форма множественного числа этих существительных.

Отдельную группу образуют номинации типа *салки*, *прятки*, *горелки*, *жмурки*, *пятнашки*, *догонялки* и др. Все они обозначают подвижные игры, и их лексическое значение толкуется с помощью описания последовательно выполняемых действий, описывающих правила игры. Ср.: «Горелки. Русская народная игра, в которой стоящий впереди ловит других участников, убегающих от него поочередно парами» [12, т. I, с. 333]. «Догонялки. Детская игра, в которой один из участников догоняет других» [Там же, с. 415]. «Жмурки. Игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других» [Там же, с. 499]. «Прятки. Детская игра, состоящая в том, что один (водящий) ищет остальных спрятавшихся участников игры» [Там же, т. III, с. 553]. В этой группе лексических единиц также, несмотря на развитие абстрактного значения, прослеживается четкая связь с обозначением действия как отдельного конкретного акта. Показательны в этом смысле контексты, где анализируемые слова употреблены в одном ряду с конкретными исчисляемыми именами существительными, обозначающими действие (например, *прыжок*):

Для травоядных очень характерны подвижные игры – пробежки, прыжки, догонялки. Ведь они должны научиться двигаться – бегать и прыгать. Много играют дельфины и касатки (В. Климов. Игра зверей – что это?) [10].

Таким образом, описанные выше номинации, связанные с обозначением игр, при очевидном развитии отвлеченного значения тем не менее сохраняют тесную связь с конкретным понятием: конкретный предмет – игра, конкретное действие – игра.

Иную картину представляет собой третья группа – наименования спортивных игр: *футбол*, *хоккей*, *регби*, *кёрлинг* и др. При рассмотрении особенностей лексического значения этих единиц можно отметить общую черту – все они толкуются через сему ‘игра’, сопровождающуюся описанием ее принципа. Ср.: «Бадминтон. Спортивная игра с воланом – своеобразным мячом с оперением. В ней принимают участие два игрока, которые перебрасывают волан с помощью ракеток через сетку. Задача каждого игрока – не дать волану коснуться земли на своей территории» [11, с. 35]. «Баскетбол. Спортивная командная игра, состоящая в забрасывании руками мяча в сетку (корзину) противной стороны, прикрепленную к щиту на стойке» [12, т. I, с. 63]. «Кёрлинг. Спортивная игра на льду, цель которой – попасть пущенной по льду битой (диском из камня или металла с рукояткой) в вычерченную на нем круглую мишень, выбив при этом максимальное количество “каменной” соперника» [6, с. 282].

Спецификой слов данной группы является и их происхождение – все они представляют собой заимствования из английского языка, что в значительной мере оказывает влияние на их лексикограмматический характер. Если в ряда существительных, включающих часть «бол» (*баскетбол*, *бейсбол*, *волейбол*, *гандбол*, *футбол*), прослеживается связь с предметом (ball – ‘мяч’), то внутренняя форма других существительных этой группы часто не очевидна для носителя языка (*бадминтон* – по названию г. Бадминтона

в Великобритании; *бокс* – англ. *box* (букв. удар); *гольф* – англ. *golf*; *теннис* – англ. *tennis*; *регби* – англ. *rugby* по названию англ. школы в г. Рагби, где впервые состоялся матч по регби; *хоккей* – англ. *hockey*). Эти существительные, в отличие от слов первой группы, не прошли в сознании говорящих последовательный путь от конкретного к абстрактному. Все они сохраняют тесную связь с гиперонимом ‘спорт’ и наследуют от него семантические признаки абстрактных существительных. Принадлежность таких существительных к абстрактным грамматически поддерживается категорией числа: все они являются существительными *singulatia tantum*. Например, в следующих фрагментах прослеживается связь имен существительных *футбол* – *спорт*, *футбол* – *состояние, занятие, увлечение*:

Футбол с хоккеем люди ещё смотрят, а всякие дайвинги и метание яиц мало кого интересуют (Совершенно секретно. Даешь «вести с полей») [10].

Спорт, особенно футбол, не только помогает сохранить крепкое здоровье, но и учит держать удар (В. Плотников. Надо уметь держать удар) [Там же].

Я так давно не испытывал в жизни такого состояния. Футбол и больше ничего. Как в детстве (И. Порошин. Владислав Радимов: «Если бы не “Крылья”, я бы закончил с футболом») [Там же].

Другая немаловажная грамматическая особенность слов этой группы – способность образовывать существительные со значением ‘игрок’ с помощью суффикса *-ист*: *баскетболист, бейсболист, волейболист, гольфист, регбист, теннисист, футболист, хоккеист*, с суффиксом *-ор*: *боксер*.

Баскетболист Коби Брайант назван самым дорогим игроком НБА по версии Forbes (Б. Земляков. Спорт. Стадион) [Там же].

Все спортсмены. Два баскетболиста, волейболист и я – легкоатлет. Правда, после первого же дня двое попросились в отставку (С. Татаренков. «Будете петь и ходить строем») [Там же].

Боксеры у нас плачут! Я регбист, Катя! Знаешь, что такое регби? (М. Зосимкина. Ты проснешься. Книга первая) [Там же].

Каждый начинающий гольфист знакомится со всем сводом правил и норм и соответствующим образом настраивается, так что понятно, откуда берется вся эта атмосфера (О. Утешева. Драйв для прекрасной половины) [Там же].

Освоение данных слов носителями русского языка проходило по определенной схеме: 1) использование наименования игры в словосочетании «играть в...» (*играть в футбол, играть в гольф, играть в поло*) по общей модели для всех названий игр; 2) образование словосочетания «игрок в...»; 3) образование однословного наименования со значением ‘игрок’. Однако следует отметить, что не все названия игр способны образовывать существительные со значением ‘игрок’, что, возможно, объясняется тем, что эти лексические единицы еще не освоены русским языком в силу незначительного распространения самого вида спорта в стране.

В этом случае используется сочетание, образованное по модели «существительное “игрок” + предлог *в* + существительное – название игры в винительном падеже»:

Эти часы изобретены в начале 30-х годов прошлого века по заказу игроков в поло, чтобы предохранить циферблат во время игры (С. Любимов. Швейцарские гномы продолжают удивлять) [Там же].

Расходы игрока в поло на тренировки, амуницию и содержание коня составляют никак не меньше 40 тысяч фунтов стерлингов в год (Домовой. Светские новости) [Там же].

Если бы здесь нашелся хороший игрок в гольф, мог бы запросто вогнать в эту дыру, как в лунку, призовый шар (А. Троицкий. Удар из прошлого) [Там же].

Например, существительное *керлинг*, по данным Национального корпуса русского языка, фиксируется с 2002 г., оно воспринимается носителями языка как экзотизм. Сначала это существительное используется как название этого вида спорта, который, судя по примерам, расценивается скорее как странная забава, а не спорт:

Узнал, что такое керлинг. Спортсом назвать действие, где девушки толкают 20-килограммовую чушку и натирают перед ней швабрами лед, сложно (Коммерсантъ-Власть. Как вам Олимпиада?) [Там же].

Еще немного, и ледовые коробки, уставленные двадцатикилограммовыми чушками, появятся во всяком уважающем себя месте, а менеджеры, распуская галстуки, примутся размахивать швабрами с истовостью рекламных полотеров. Керлинг наступает. Пора знакомиться с этой забавой (О. Перожек. Швабры наголо) [Там же].

В нашей стране керлинг по-прежнему считают каким-то странным видом спорта, лишь по нелепой случайности попавшим в олимпийскую программу (В. Михайлова. Узнать и полюбить) [Там же].

Словосочетание *играть в керлинг* зафиксировано только с 2012 года:

Именно они научили его кататься на лыжах, бегать на коньках и играть в керлинг (Е. Пищикова. Эпос сочинский) [Там же].

Заключение

Подведем итоги. Если традиционный подход не предоставляет возможности однозначно квалифицировать имена существительные, называющие игры, с точки зрения их принадлежности к лексико-грамматическому разряду, то анализ этих существительных с позиций когнитивного подхода позволяет прийти к более определенным выводам об их лексико-грамматической принадлежности. Сопоставление общего и частного в их характеристике, несомненно, осложняет задачу, поскольку в каждой из трех групп появляются слова, которые не вписываются в выстроенную схему. Однако общая тенденция явно прослеживается – развитие семантики

таких существительных от конкретного к абстрактному. Как уже отмечалось, это движение происходит по-разному: от названия конкретного предмета / конкретного действия к абстрактному наименованию игры. Лексическое значение слова *игра* подтверждает эту тесную связь.

В этом смысле подход, в соответствии с которым названия игр относятся к собирательным существительным, представляется несостоятельным. В крайнем случае собирательное значение можно видеть у наименований игр первой группы (типа *шахматы*), когда лексемы выступают в значении 'предмет, или набор предметов, для игры'.

Наименования спортивных игр пришли в русский язык как наименования новой реалии, представляющей собой комплекс действий, подчиненных принципу игры. Эти номинации не имеют прямой связи с конкретным предметом или действием, однако, если рассматривать их как собственные наименования игр, то есть основание видеть и здесь такой же переход от конкретного собственного существительного к абстрактному, что демонстрирует лексема *керлинг*.

Анализ имен существительных, называющих игры, в полной мере подтверждает тезис об исторической связи конкретности и абстрактности. Отвлеченность, как отмечают многие исследователи, формируется на основе конкретности. Как уже отмечалось, абстрагирование совершается на базе слова путем дифференциации смыслов, обобщения семантики, преодоления многозначности и семантической дробности, изменения предметно-логического содержания. Следовательно, эти существительные в современном русском языке могут быть квалифицированы как отвлеченные, что подтверждается и их предназначением в языке – называть явления, обеспечивающие интеллектуально-духовную жизнь человека. Вместе с тем следует признать, что слова – названия игр не являются типичными представителями класса отвлеченных имен существительных и образуют его периферийную зону, так как у всех них с разной степенью определенности можно обнаружить связь с конкретными именами.

Список источников

1. Авилова Н. С., Бондаренко А. В., Брызгунова Е. А. и др. Русская грамматика: в 2-х т. М.: Наука, 1980. Т. 1. Фонетика. Фонология. Ударение. Интонация. Словообразование. Морфология. 783 с.
2. Белошапкина А. В., Брызгунова Е. А., Земская Е. А. и др. Современный русский язык: учеб. для филол. спец. высших учебных заведений. Изд-е 3-е, испр. и доп. М.: Азбуковник, 1999. 928 с.
3. Богданов С. И., Евтюхин В. Б., Князев Ю. П. и др. Морфология современного русского языка: учебник для высших учебных заведений Российской Федерации. СПб.: Факультет филологии и искусств СПбГУ, 2009. 634 с.
4. Валгина Н. С., Розенталь Д. Э., Фомина М. И. Современный русский язык: учебник / под ред. Н. С. Валгиной. М.: Логос, 2001. 528 с.
5. Гвоздев А. Н. Современный русский литературный язык: в 2-х ч. М.: Учпедгиз, 1961. Ч. 1. Фонетика и морфология. 432 с.
6. Захаренко Е. Н., Комарова Л. Н., Нечаева И. В. Новый словарь иностранных слов. М.: Азбуковник, 2003. 784 с.
7. Калинин Л. В. К вопросу о критериях выделения и отличительных приметах лексико-грамматических разрядов имен существительных // Вопросы языкознания. 2007. № 3. С. 55-70.
8. Касаткин Л. Л., Клобуков Е. В., Крысин Л. П. и др. Русский язык: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / под ред. Л. Л. Касаткина. Изд-е 4-е, перераб. М.: Академия, 2011. 780 с.
9. Козлова Р. П. Лексико-грамматические разряды имен существительных в когнитивном аспекте // Вестник Тамбовского университета. Серия «Гуманитарные науки». 1999. № 1 (13). С. 23-29.
10. Национальный корпус русского языка [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ruscorpora.ru/new/search-main.html> (дата обращения: 01.03.2020).
11. Популярный словарь иностранных слов. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2002. 800 с.
12. Словарь русского языка: в 4-х т. / Российская академия наук, Институт лингвистических исследований; под ред. А. П. Евгеньевой. Изд-е 2-е, стереотип. М.: Рус. яз., 1981. Т. 1. 696 с.; 1982. Т. 2. 736 с.; 1984. Т. 3. 750 с.; 1984. Т. 4. 791 с.
13. Шанский Н. М., Тихонов А. Н. Современный русский язык: учеб. для студентов пед. ин-тов по спец. № 2101 «Рус. яз. и лит.»: в 3-х ч. Изд-е 2-е, испр. и доп. М.: Просвещение, 1987. Ч. 2. Словообразование. Морфология. 256 с.

Game Names in the System of Lexico-Grammatical Categories of Nouns

Kovalykh Elena Valer'evna, Ph. D. in Philology
 Molchanova Natal'ya Sergeevna, Ph. D. in Philology
 Pskov State University
 kovalyh@yandex.ru; molcnatasha@yandex.ru

The article considers the problem of ambiguous interpretations of the lexico-grammatical status of nouns – game names – in scientific and educational literature. Traditional viewpoints on this issue are presented. Semantic and grammatical features of the lexical units under study are analysed. The conducted research allows identifying close relation of semantics of abstractedness to the primary concrete meaning of the linguistic units under study. Relying on a cognitive-pragmatic analysis, the authors determine the place of game names in the system of lexico-grammatical categories.

Key words and phrases: lexico-grammatical categories of nouns; concrete nouns; abstract nouns; collective nouns; nouns – game names.