

Ира Shpuntu

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań – Polska)

ВЫБРАННЫЕ АСПЕКТЫ ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА НАЗВАНИЙ КАРТОЧНЫХ ИГР РУССКОГО ЯЗЫКА

Карточные игры (к.и.) всегда вызывали много дискуссий и споров. Для некоторых они были вымыслом дьявола, а для других стали целью жизни. К.и. давали возможность проиграть или выиграть целые состояния. И не важно даже, зависит ли наш выигрыш от удачи или от нашего мастерства, важны эмоции и надежды, которые появляются в момент игры. К.и. создали свой лексический мир, в котором существуют тысячи терминов, понятных только профессиональным игрокам и свойственных только карточным играм. Поэтому названия к.и. имеют особый характер.

В данной работе мы проанализировали этимологию названий карточных игр (н.к.и.) для того, чтобы узнать, какое было влияние иностранных языков на н.к.и. Далее мы рассмотрели изменения в н.к.и. на протяжении веков, и в конце нашей работы мы обратили внимание на связь между семантическим названием игры и ее формальными правилами.

Для данной работы мы собрали перечень н.к.и. состоящий из 318 единиц, а статистический метод был главным для нашей работы.

Большинство историков¹ считает, что карты в России появились в XVII веке, проникнув, вероятно, через Польшу или Украину из Германии. По словам А.С. Афанасьева (Чужбинского) уже в начале XVIII века существовали такие игры, как **трилистик, дурачки, свои козыри-мельник, короли, фофан, юрдон, марьяж, пикет, экарте, тентере, каламбриест, дружбарт, вист, бостон, гальбик, ландскнехт, банк, стос, квинтичь, мушка, кончинка, цхра, безик, ломбер, палки, преферанс, ералаш, рамс, стуколка, макао**².

Мы проверили этимологию этих названий, главным образом используя этимологический словарь Фасмера, а также ряд современных двуязычных переводных словарей³. Таким образом, при подсче-

¹ В.Д. Казьмин, *Лучшие карточные игры*, Ростов-на-Дону 2006, с. 11.

² В.В. Виноградов, *Муху зашибить, муху задавить, муху раздавить, муху убить, с мухой, под мухой*, [в:] его же, *Русская речь*, Москва 1968, с. 86.

³ Если слово указывало на иностранное произношение напр. **рокэуэй, хазенпфеффер**, мы старались найти н.к.и. в оригинальном языке для того чтобы узнать его этимоло-

тах мы учитывали язык, который непосредственно влиял на н.к.и., а не язык, в котором слово появилось впервые.

Полученные результаты мы поместили в диаграмме 1. Согласно полученным данным, больше всего (10) французских названий, что дает 33% целой группы (напр. **пикет, экарте**). Этимологически русские названия – на втором месте (6), и они составляют 20% (напр. **палки, дурачки**). Немецких названий – 5, и это 17% группы (напр. **гальбик, дружбарт**). Итальянских и португальских н.к.и – по 3% (напр. **банк** и **макао**). Для 7 названий этимологию нам не удалось найти, что дает 23% (напр. **цхра, юрдон**).



Диаграмма 1. Этимология н.к.и. начала XIX века

Такой же этимологический анализ мы провели со всеми собранными нами н.к.и., состоящими из одного слова (234). Результаты нашего анализа мы поместили в диаграмму 2. Мы видим, что этимологически русских слов – 97, что составляет 41% целой группы (напр. **бочки, блин**). Названий, для которых мы не нашли этимологию, 37 слов. Это 16% общей группы. Далее 32 н.к.и., на которые имел влияние французский язык, они составляют около 13,5% (напр. **реверси, альянс**). 30 названий английского происхождения – 13% (напр. **анандис, футбол**). 15 названий, на которые повлиял немецкий язык, составляют 6% (напр. **хоггенхаймер, скат**). 6 названий, на которые влиял латинский язык, составляют 2,5% (напр. **леопард, абракадабра**). На 4 названия повлиял итальянский язык они составляют 2% (напр. **банк, соло**). На 2 названия повлияли испанский и португальский языки и они составили по 1% (напр. **канаста, макао**). На 1 название повлияли: польский, греческий и датский языки и они составили по 0,5% (напр. **полицейский, элевзис, снип-снап-снуре**).

логою. Итак, для данных примеров мы нашли их первоначальные названия: *rockaway* и *hasenpfeffer*.



Диagramма 2. Этимология современных н.к.и.

Сравнивая полученные данные, мы видим, что в начале XIX века не было ни одного английского названия, но преобладали французские и немецкие н.к.и. Связано это с тем, что большинство слов из французского и немецкого языков было заимствовано в периоде с XVIII по XIX век, а с английского с XX до начала XXI века. Следует обратить внимание на то, что русские н.к.и. впоследствии стали доминировать. Это непосредственно связано с доступностью карт, которые стали самым популярным развлечением в простонародье, а позднее и пролетариате. В дальнейшем этот факт имел большое влияние на н.к.и., так как при создании н.к.и. использовались слова, характерные для народно-разговорного стиля (напр. **бздун, дурак, пьяница, простак, жопа**), названия зверей (напр. **бабочка, белка, козёл, курица, осёл, петух**), а также имена числительные (напр. **одиннадцать, тринадцать, сто, тысяча**).

На появление н.к.и. непосредственное влияние имели не только этимологические, словообразовательные, фонетические и другие факторы, но и формальные правила данной игры, поэтому мы проанализировали связь между семантической природой названия игры и ее правилами. Для этого мы создали классификацию из 7 групп.

Первой является группа, в которой находятся н.к.и., обозначающие понятия, использованные в правилах этой игры. Ярким примером этой группы является игра **ази**, в правилах которой присутствует термин, имеющий аналогичное название, обозначающее ситуацию, в которой ни один из игроков не имеет права принимать более одной так называемой „взятки“⁴.

⁴ Взятка – это ход каждого из игроков в одном круге. Игрок с самой старшей картой (либо имеющий самый старший козырь) считается обладателем взятки.

В состав второй группы входят названия, указывающие на цель игры. Например, целью игры **двадцать четыре** является набрать менее 24 очков.

Третья группа включает в себя игры, названия которых указывают на их общие правила. Это прежде всего игра **большая тройка**, в которой 3 определенные карты считаются самыми старшими картами в игре.

К четвертой группе мы отнесли н.к.и., которые одновременно являются речевыми формулами. Примером такой к.и. является **абракадабра**, где игрок после того, как наберет заявленное количество взяток, должен произнести формулу – „абракадабра“. В противном случае действие игрока не засчитывается (ему не будут засчитаны очки).

В пятой группе нашлись н.к.и., которые каким-либо образом охарактеризовывают игру. Ярким примером является **бридж**, который в переводе с английского языка означает мост, что является метафорой соглашения между партнерами в определенных параметрах и стратегии игры.

В шестой группе присутствуют н.к.и., использующиеся для высмеивания проигравшего. Одной из таких игр является **бздун**, где игрока, занявшего последнее место, называют „бздуном“ или „бздуньей“, в зависимости от пола игрока. Н.к.и. в этом случае также является своего рода речевой формулой, являющейся обязательным элементом игры.

В седьмой группе – названия, которые семантически не связаны с игрой, напр. **курица**. Н.к.и. в данном случае – это случайное название, вошедшее в традицию употребления.



Диаграмма 3. Семантическая связь между н.к.и. и ее правилами

Согласно данным диаграммы 3, доминирующей группой (34%) являются н.к.и., которые не связаны с игрой, ее функциями или па-

раметрами. Остальные шесть н.к.и., в которых подтверждается связь с игрой, составляют 66% н.к.и. В связи с этим, можно сделать вывод, что для образования н.к.и. чаще всего выбираются слова, которые в тот или иной способ охарактеризовывают ее.

Вторую по количеству группу составляют н.к.и., которые определяют характер данной игры. Они составляют 21% (напр. **вслепую, карточная лотерея, копилка**).

Следующей по количеству группой являются н.к.и., обозначающие понятия в данной игре (18%). Такая многочисленность объясняется тем, что во многих играх выступают особые термины, свойственные только для одной конкретной игры, что является сильным фактором для образования названия (напр. **ази, пок, рамс**).

Названий игр, указывающих на ее правила, мы насчитали 9% (напр. **большая тройка, козырная семь, пики**).

На цель игры указывает 6% игр, при этом стоит отметить, что 13 из 16 имен числительных причислено именно к этой группе (напр. **два, тринадцать**).

Следующую группу составляет 5% всех названий. Это н.к.и., которые надо произнести во время партии. Среди них можно выделить звукоподражания (**бип-бип, бум**), магические формулы (напр. **абракадабра, снип-снэп-снуре**).

В самую малую группу, составляющую 4%, входят н.к.и., которыми после игры называют игрока, чаще всего проигравшего (напр. **бздун, говно, разгильдяй**). Формально эти названия просторечны. Среди этой подгруппы только н.к.и. **богач** не имеет негативной окраски, так как, богачом называют игрока, который выиграл, а не проиграл.

Подводя итоги, мы хотим еще раз обратить внимание на два важных вывода. Во-первых, среди н.к.и. много иностранных слов, которые перешли в русский язык, главным образом, из французского, немецкого и английского языков во время их наиболее сильного влияния на русский язык, а в настоящее время появляется все больше русских н.к.и. Во-вторых, важным выводом является факт, что на появление и функционирование н.к.и. влияет не только языковые, но и экстралингвистические факторы, такие, как например, правила данной игры.