

ЭМОТИВНЫЙ ФОН ДИАЛЕКТНОЙ ЛЕКСИКИ В РУССКИХ ГОВОРАХ ПРИАМУРЬЯ, ВХОДЯЩЕЙ В ТЕМАТИЧЕСКУЮ ГРУППУ «ИГРЫ»

Приходько Виктория Константиновна

К.филол.н., доцент, Тихоокеанский государственный
университет, г. Хабаровск
ulius-viktori@mail.ru

EMOTIVOUS BACKGROUND OF DIALECT VOCABULARY IN THE RUSSIAN PLANTS OF THE AMUR REGION, INCLUDED IN THE THEMATIC GROUP "GAMES"

V. Prikhodko

Summary: The article discusses the concept of "associative emotive background" on the example of words included in the thematic group "games". The semantic features of dialect words presented in the definitions and in the illustrative contexts of the dictionary entries of the "Dictionary of Russian dialects of the Amur Region" are revealed. The specificity of the analysis of the associative emotional background created by lexemes and phraseological units related to games is investigated through the prism of perception of a dialectal personality. The importance of differentiation of emotions and feelings (frightened emotions, gloristic emotions, emotions of joy, interest) is substantiated in the study of the phenomenon of dialectisms that create associative emotivity. An analysis of vocabulary with emotive connotations helps to reconstruct the psychological portrait of the inhabitants of the Amur region of the 19th-20th centuries, to preserve lexicographic knowledge about the dialect vocabulary that is rapidly leveling out at the present stage, leaving in the historical layer. The description of the emotional-sensual world of immigrants to the Far East is a significant addition to the understanding of the Russian linguistic picture of the world.

Keywords: emotional-evaluative vocabulary, emotive background, expressiveness, connotation.

Аннотация: В статье рассматривается понятие «ассоциативно эмотивный фон» на примере слов, входящих в тематическую группу «игры». Раскрываются семантические особенности диалектных слов, представленных в дефинициях и в иллюстративных контекстах словарных статей «Словаря русских говоров Приамурья». Специфика анализа ассоциативного эмоционального фона, создающегося лексемами и фразеологическими единицами, относящимися к играм, исследуется через призму восприятия диалектной личности. Обосновывается важность дифференциации эмоций и чувств (пугнические эмоции, глористические эмоции, эмоции радости, интереса) при исследовании феномена диалектизм, создающих ассоциативную эмотивность. Анализ лексики, имеющей эмотивные коннотации, помогает реконструировать психологический портрет жителей Приамурья XIX-XX веков, сохранить лексикографические знания о быстро нивелирующейся на современном этапе диалектной лексике, уходящей в исторический пласт. Описание эмоционально-чувственного мира переселенцев на Дальний Восток является весомым дополнением к пониманию русской языковой картины мира.

Ключевые слова: эмоционально-оценочная лексика, эмотивный фон, экспрессивность, коннотация.

В эмоционально-оценочной лексике выделяется разная степень эмотивности: 1) «эмотивное значение», совпадающее с основным лексическим значением, 2) «эмотивный компонент значения» – добавочное значение к основному лексическому в виде эмоции, экспрессии, окраски, оценки и 3) ассоциативно эмотивный фон, возникающий в определенном контексте или в процессе общения [7]. Например, слова *свадьба, гулянье, война, драка, ссора, сон, дрёма, грёзы* способны ассоциативно создавать эмотивную тональность, то есть выражать определенный ассоциативный фон, связанный с отрицательными или положительными эмоциями.

Словарь русских говоров Приамурья (далее – СРГП) насчитывает около 11000 слов и фразеологических единиц и представляет собой уникальный лексикографический источник, являющийся отражением психоло-

гических, духовных, культурно-бытовых особенностей переселенцев на Дальний Восток. Заселение Приамурья наиболее активно шло со второй половины XIX века при активной поддержке царского правительства, затем до середины XX века уже при советской власти [1],[2]. В результате на территории бассейна реки Амур сложился специфический русский говор, с выраженными севернорусскими признаками. Описание диалектной лексики представлено в данной статье в диахронном аспекте. Сохранение знаний о русских говорах Приамурья является **актуальным**, поскольку на современном этапе говоры нивелируются и уходят в пласт исторической лексики. **Новизну** обеспечивает антропоцентрический подход к диалектной лексике.

Целью данной статьи является рассмотрение диалектных слов, имеющих в семантике «эмотивный след»

[5], вызывающих ассоциативно эмотивный фон, входящих в тематическую группу «игра». Само по себе слово «игра» не является эмотивным, но оно может создавать эмотивный фон, ассоциироваться с эмоциями радости и веселья, поскольку игры развлекали, поднимали настроение, помогали завязать отношения, преодолеть страх, смущение, показать силу и удаль, удовлетворить глоритические и пугнические эмоции. Игры можно отнести к действиям, вызывающим полиэмоциональные состояния. Игровой соревновательный интерес, азарт и даже страсть всегда проявлялись в играх, знания о которых остались далеко в прошлом или совсем утрачены.

Коллективные игры на улице пробуждают пугнические эмоции: стремление победить в борьбе. СРГП и другие источники свидетельствуют о том, что жители Приамурья были увлечены соревновательными играми. Ср.: **Бегунцы** – это легкие лошади, бегали на них на скачках. Ещё на бегунцах скачки делали, кто быстрее будет. Бегунец – значит бегают [4, с. 28]. **Заклад** - Приз, подарок. Когда скачки были, мы заклады приготовили парням [4, с. 144]. **Пояска́**. Устар. Борьба, при которой оба борца держали друг друга за пояса. Раньше в пояски дрались, каждый за поясок схватит друг друга [4, с. 344]; **в бега́ бэгать**. Участвовать в скачках на лошадях. В масленку с товарищами в бега бегали [4, с. 28].

Интересно, что лексический диалектизм «**пляска́ть**» связан с бегом и игрой, а не с танцами. Ср.: **пляска́ть**. Экспр. Бега́ть, игра́ть. Вот оденешь одну рубаху и пляскаешь в ней целый день по улице [4, с. 318].

СРГП фиксирует разные виды игр: с мячом, в бабки, в кости, в мостик (ручеек), в номера, в соседи, в лапу, в догонялки, в карты, в чехарду.

Состязаться в игре – значит «**дутьца́**» [3, с. 65].

К популярным играм с мячом относится лапта. СРГП фиксирует несколько упоминаний о лапте: **бегова́**. Игра-лапта. Играл в бегов: один мячик держит, другой бьёт палками. В бегову играл, на качелях катались из жердей [4, с. 28], **подава́льщик**. Игрок противоположной команды, который подает мяч сопернику для удара лаптой. Подавальщик стоял на кне, но был игроком команды, которая в поле, и имел право выбивать [4, с. 321], **крепи́ть**. Бить по мячу во время игры. Играл в бегов. Один даёт мячик, он хватат, крепит палками его [4, с. 203], **ме́чик**. Мячик. Мечиком играли, резины-то не было. Мечики делали из коровьей шерсти. Мечиком играли, имли, друг друга [4, с. 240-241], **прома́хна́**. Игра в мяч для трех человек. В детстве в промахн играли [4, с. 351], **ва́га**. Активный участник в детской игре; ведущий. Вага должен делать то же, что и лпа, только тот в играх на воде, а вага на земле [4, с. 51].

В СРГП к играм с мячом относят **выжигáлку**. Игра, когда одни стараются попасть мячом в других и вывести их из игры. Выжигалка была: встанешь в середину, а в тебя мячом кидают, а ты стараешься, чтоб не попали [4, с. 76]

Судя по количеству лексем, приведенных в СРГП, имеющих отношение к описанной игре, она была популярна и очень любима дальневосточниками. Ср.: **вышибчи́ть**. Сбить. В городки играли. Если не успел вышибчить, падал [4, с. 81], **гали́ть**. Ударять мячом, пятнать. Он галил тебя? Нет, промазал, мяч мимо пролетел [4, с. 83], **тройча́тки**. Игра с мячом, в которой принимают участие три человека. Играл в тройчатки в детстве [4, с. 445].

В СРГП встретилась лексема «**клёк**», которая определяется как «**игра в кости**», в которой участвуют 3-4 человека. В клёк играли. Вот сбил, кидаешь хорошо, мимо. Черты начерчены и бросаем палку, чтобы сбить кости. Клёк – это така игра, ставится палка и по баклушке бьёшь [4, с. 181]. Ср. также: **чиро́к**. Игра. В чирок играли по несколько человек. Выпиливали брусок из дерева, спиливали уголки, назывался чирок, который выбивали палками из круга [4, с. 485].

Некоторые игры помогали носителям диалекта в сердечных делах. Например, «игра в мостик /ручеек», «воротца»/«воротцы», «игра в номера», «соседи» – это игры, в которых отчетливо виден дружеский и любовный «эмотивный след»: **мо́стик**. Название детской игры «Ручеек». Мы любили в мостик играть [4, с. 246], **воро́тцы**. Устар. Игра, в которой пары, взявшись за руки и образовав проход, поочередно сменяют друг друга. Вски игры играли, воротцы были, лапта. В воротцы играли, игра – ручеек [4, с. 69], **воро́тца**. В ворота играли. Вот так пара возьмётся и туды бегом [4, с. 69]. **воро́тики** – это и есть ручеек [4, с. 69].

Часто игра велась под музыку, под гармонь, чем быстрее двигался «ручеек», тем веселее.

Особое удовольствие и радость доставляла молодым людям игра «в номера», или «в почту». В ней также можно было проявить симпатию, объясниться в любви, намекнуть о чувствах. Ср.: **номера́**. Устар. Игра среди деревенских девушек и парней. Пишутся записки и через посредника передаются адресату, как письма через почту с номерами. Это и будет номера [4, с. 272].

Игра сопровождалась не только радостью, но эмоциями стыда. Поскольку «почтальон» (водящий) разносил письма от «номера» к «номеру», всем становилось ясно: кто и кому пишет и насколько часто. Не всегда игрокам хотелось афишировать свои чувства, быть на виду у других. Это касалось не только игр, но и любой переписки на

селе. Ср.: *Не пиши, миленок, письма, / я не буду получать, / Твои розовы конверты стали люди замечать* [6, с. 20].

Эмоции грусти возникали при неумении прочесть написанное из-за неграмотности: *Из колодца нитка вьется, / Нитка несученая. / Нам ребята пишут письма, / А мы неученые* [6, с. 20]. Игра в номера (в почту) позволяла письменно объясниться в чувствах, назначить свидание, договориться «**об убёге**» с любимым человеком из родительского дома без благословения.

Игрой с любовным интересом и эротическим подтекстом можно считать игру в «соседи». Игрой предусмотрены поцелуи и объятия: **сосёди**. *Игра. Парень с девушкой сидят. Ведущий спрашивает их, дружно ли они живут. Если дружно, то они целуются 10 раз, если не дружно – 2 раза. В соседи играли, в монаха* [4, с. 412].

Игра в прятки – любимая детьми и взрослыми веселая коллективная игра, вызывающая эмоции интереса и даже азарта. По условиям игры, прятаться можно дома и на улице. В СРГП информанты называют игру «пряталками» и «прятушками»: **Пряталки**. *Прятки*. *Играли в пряталки. И в пряталки играли. Прятушки*. *То же, что пряталки. Тогда в лапту, чижик, прятушки играли* [4, с. 355].

СРГП отражает умение дальневосточников играть в карты, например: **ше́стка**. *Игральная карта; шестерка. Найди шестку* [4, с. 495]; **картёжить**. *Играть в карты. Она давно научилась картёжить* [4, с. 175].

Но вместе с тем, можно отметить негативную оценочность в отношении карточных игр. Карты ассоциируются в эмоциональной картине мира жителей Приамурья с бездельем, праздностью, пустым времяпровождением, с тем, что игрок порой забывает об ответственности и чувстве долга «*бросит его, а сама в карты играть*» [4, с. 433]. Ср. также: **дурака́ лупи́ть**. *Бездельничать, празднично проводить время. Целый день лупят дурака, то карты, то лодыжки на щелчки* [4, с. 229]. В последнем примере возможна контаминация выражений «дурака валять» (бездельничать) и в «дурака» играть (вид карточной игры). Слово «лупить» в данном случае является синонимом слову «бить» («биться»).

Много веселья и радости дарили переселенцам такие игры, как чехарда, или **чекарда́**. *Игра чехарда. Мы и поём там, и танцуем, и в чехарду сыграем* [4, с. 477]. Нередко участники в ходе игры валялись, падали, что вызывало смех, шутки. Все это дарило положительные эмоции. Чехарда создавала также чувства соревновательности (пугнические эмоции), если, например, перепрыгивания осуществлялись наперегонки в две-три команды: кто быстрее.

Катание с горок зимой издавна приносило детям и взрослым много радостных эмоций. Веселье и восторг были тем сильнее, чем быстрее получалось скатиться. Этому способствовали различные ухищрения. Например, дети увлеченно катались на замерзших «коровьих лепешках», называемых старожилами «**котях**». *Засохший или замерзший навоз домашних животных. Дети зимой катались на котях. Нашлёпат скотина котях, он замерзнет, польёшь водой и катаешься* [4, с. 200].

Среди развлечений переселенцев, доставляющих эмоции радости и удовольствия, было рисование, в основном дети изображали что-то мелом на ровных поверхностях. СРГП фиксирует слово **крей́да**. *Мел. Ребята-тишки рисовали крейдой* [4, с. 203]. Следует отметить, что данная лексема не является диалектной, присущей только говорам Приамурья, поскольку фиксируется и в других словарях.

Таким образом, в тематическую группу «игры» в СРГП входят как собственно экспрессивные слова (*пляска́ть*), зафиксированные с пометой *экспрессивные*, так и диалектные лексемы (*галить, картёжить, котях*), которые не имеют эмотивного значения или эмотивной семы, но создают в значении эмотивный фон, а потому способны создавать положительную эмотивную тональность, поскольку ассоциируются в языковой картине мира диалектоносителя с интересом, азартом, отдыхом, весельем, радостью, праздником, соревновательностью. Описанный языковой материал позволяет сделать вывод, что приамурские старожилы умели и любили играть, весело и с пользой проводили досуг, не только работали, но и активно отдыхали и развлекались.

ЛИТЕРАТУРА

1. Оглезнева Е.А. Языковая ситуация в Дальневосточном регионе России: динамика славянской составляющей / Е.А. Оглезнева. Вестник Томского государственного университета. – Выпуск № 356 / 2012. – С. 33–38.
2. Рябинина Н.И. Русские говоры Дальнего Востока [Текст] / Н.И. Рябинина. – Комсомольск-на-Амуре, 1996. – 48 с.
3. Словарная картотека Г.С. Новикова-Даурского. Подгот. к печати Л.В. Кирпиковой, В.В. Пирко, И.А. Стринадо. Вступ. ст. и ред. Л.В. Кирпиковой. Благовещенск, 2003. — 1999 с.
4. Словарь русских говоров Приамурья / О.Ю. Галуза, Ф.П. Иванова, Л.В. Кирпикова, Л.Ф. Путяткина, Н.П. Шенкевец. — Изд. 2-е, испр. и доп. Благовещенск, 2007. — 544 с.
5. Телия В.Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты / В.Н. Телия. – М.: Школа «Языки русской культуры»

- ры», 1996. – 288 с. – С. 232.
6. Частушки, собранные Г.С. Новиковым-Даурским в Забайкалье и Амурской области / сост.: Б.В. Блохин. – Ч. 2. – Благовещенск: Изд-во БГПУ, 2008. – 192 с.
7. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский – М. : Гнозис, 2008. – 416 с
-

© Приходько Виктория Константиновна (ulius-viktori@mail.ru).
Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»

