

## РУХОМІ І ДИНАМІЧНІ ІГРИ: НОМІНАЦІЯ, СИМВОЛІКА, ПРАГМАТИКА (СЛОВ'ЯНО-ГЕРМАНСЬКІ КОНТЕКСТИ ТА ПАРАЛЕЛІ)

**Тищенко Олег Володимирович**

*доктор філологічних наук, професор,*

*завідувач кафедри іноземних мов та перекладознавства*

*Львівського державного університету безпеки життєдіяльності*

*вул. Клепарівська, 35, Львів, Україна*

*професор Університету Св. Кирила і Мефодія*

*м. Трнава, Словаччина*

*В статті представлено семантичний і прагматичний діапазон рухомих ігор, пов'язаних з елементами матеріальної культури і знаряддями давніх слов'ян, зосереджено увагу на походженні, варіантах і способах вираження гри в жмурки у єдності ономастичного, лексичного і фраземного планів у порівнянні з англійською мовою.*

*Матеріалом послужили етнографічні та фольклорні описи ігор, спеціальні словники фольклору, фразеологічні словники, прислів'я та приказки.*

*Зроблено акцент на наявності в цих іграх локативних, ціннісних, вербально-формульних координат, їх референції у дискурсі (пор. сигнали спонукання до активної фази гри, прагматика, атрибутика і символіка гри, примовки і діалоги, заборони, покарання, промах, удача-неудача, везіння невезіння, чесність-нечесність при досягненні кінцевого результату і т.ін.).*

*Семіотичний і культурний аспект таких ігор передбачає реконструкцію давніх міфологічних та обрядових уявлень, пов'язаних із символічною функцією предметів чи виконавців.*

*З'ясовано специфіку номінації і механізми трансформації деяких англійських спортивних ігор, відбитих у стійких сполуках слів, які здебільшого втратили свою образність і набули різноманітних метафоричних переосмислень (побут, економіка, трудова діяльність, почуття, міжособистісні взаємини між людьми тощо).*

**Ключові слова:** *рухомі ігри, предметний, акціональний та вербальний код, гра в жмурки, слов'яно-германські культурні аналоги, фразема, трансформація, англійські спортивні ігри.*

**Постановка проблеми в загальному вигляді та обґрунтування її актуальності.** Більшість теорій, що зосереджують особливу увагу на дослідженні гри як динамічної складової культурного процесу (Г.-Г. Гадамер, Е. Фінк, Й. Гейзінга), як універсального способу осягання культури (Р. Барт, Ж.Дерріда), як основної форми умовної поведінки (Л. Виготський), найчастіше детермінують гру як символічну форму життя, як окрему дійсність і реальність, як особливого типу модель дійсності (Ю. Лотман, А. Байбурін), обстоюють онтологічний статус ігрового тексту. Теоретичні рефлексії і типології ґрунтуються на вихідній тезі: саме у змістовому плані ігрові елементи найчастіше «підтримують» семантичну основу тексту і пояснюють його зміст, а гра – надзвичайно складне символічне утворення [3, 3]. Зароджуючись і розвиваючись в конкретних соціальних, географічних і господарсько-культурних умовах, будь-які народні ігри (поряд з типологічними ознаками) мають етнічну специфіку, в них сублімована ментальність, філософія і духовна історія народу, представлена генеза і поетика, особливості фольклорної поетики та функціонування у

народному побуті [3, 3]. Як зауважує Т. Вендіна, певна культура огортає Гру в «свій одяг», «в свою оболонку», і зміст цієї культури визначається специфікою цієї оболонки, її семіотичним і етнокультурним оточенням [2, 375]. В різних аспектах семантику ігор розглядали С. Толстая (співвідношення архетипів *играть* и *гулять*), В. Старко (зіставлення ігор в пареміях різних мов за лінгвокогнітивною методикою), О. Березович (харчовий код ігор в російських діалектах), М. Жуйкова (семантична та етимологічна реконструкція гри 'в кругле пекло' і под.), К. Барилова (співвідношення вербальних і невербальних компонентів в діалектному просторі Слобожанщини) та ін.

На думку О. Березович та К. П'янкової, гра «моделює життєвий простір в його різноманітних виявах – і це відображається в тексті (дискурсі) гри, її вербальному утіленні, сукупності всього того, що вимовляють, говорять або співають учасники гри. Дискурс гри містить у собі різноманітні мовні одиниці, що сягають різних кодів, мотиваційних сфер («тварини», «рослини», «побутовий інвентар», «ремесла і заняття») [1, 342]. Дослідники підкреслюють такий важливий семіотичний факт: оскільки гра становить синкретичну дію, предметні образи вводяться в гру не тільки

вербально, а й за допомогою інших культурних кодів, наприклад, акціонального. Так, у грі *каша* учасники настільки тісно стоять один біля одного, що вони дійсно зображають *густу кашу*; в російських іграх діти печуть млинці *із піску* тощо. Тому дослідження мови гри передбачає аналіз усіх її складників – словесного оформлення (дискурс гри), фізичні дії (рух і пози гравців, їх розташування у просторі), «предметний супровід» – все це має розглядатись у тісному зв'язку і взаємопроникненні [1, 342].

#### Формулювання мети і завдань статті.

Метою пропонованої розвідки є розгляд семантико-мотиваційних особливостей функціонування ігор в жмурки та хованки в окремих слов'янських етнокультурних зонах (російській, українській, польській, чеській) порівняно з англійськими версіями таких ігор в аспекті первинної і вторинної номінації. Звернімо увагу на ігри, пов'язані із предметною символікою народних ремесел та деякі трансформовані стійкі контексти англійських спортивних ігор.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Імітаційно-метафоричні символічні дії можна простежити як в тих ігрових комплексах, де гравці ловлять один одного, в рухомих іграх, так і в тих, де учасники виконують пасивну роль, сидять на місці, повторюючи якісь дії і рухи того, хто водить (чимало ігор, пов'язаних із традиційними ремеслами слов'ян). Розглянемо їх детальніше на фольклорному, етнографічному і лексикографічному матеріалі у зіставно-типологічному аспекті.

В дуже давніх дитячих іграх словаків, чехів і росіян досить часто імітується технологія ткацьких робіт і занять. Розглянемо деякі з них. Моравська гра «*Na Tkadlca*» в записах чеського етнографа Ф. Бартоша [11, 198] метафорично зображає процес ткання полотна через рухи руками учасників, які імітують дію ткацьких знарядь і пристроїв і їх місцерозташування. Вибирають двох *гравців-ткачів*. Інші гравці, подавши один одному руки, стають у *довгий ряд*. «*Tkadlci*» (власне вони своїми рухами імітують *скоріше човники, а не ткачів*) навхрест пробігають по піднятими руками гравців з ряду з початку до кінця ряду, запитуючи: «*Коли буде готове полотно?*».

Звернемо увагу і на словацьку гру під назвою «*Tkame platno, tkame*» [11, 199], її перебіг та учасники подібні до згаданої чеської гри: Дівчата подавши *одна одній руки, утворюють довгий ряд* (ланцюг), *імітуючи довгий шматок розгорнутого полотна*. Передня частина гравців у ряді за своїм ведучим *робить різні переплетені рухи*. Дві останні дівчини на кінці піднімають руки у вигляді арки. Передня частина ланцюга на чолі зі своїм ведучим гравцем пробігають по під аркою і, зупинившись, кожна пара повертається під власними руками, таким чином перша пара стає останньою, а остання першою, ніби так плететься і переплітається полотно. До речі, ця гра в російській культурі має назву «*Ручеек*». Образи мате-

ріальної культури представлені і в російській грі «*Полотно*», під час якої учасники беруться за руки, утворюють ланцюг (*полотно*). Але ситуація гри інша: обирається покупець, який купляє полотно; продавець широко розтягує руки – діти розбігаються, відмірює аршин (на кожен аршин – один гравець), потім *полотно* згортається (учасники збігаються до купи) [4, 389]. В чеській грі «*Na Prastvu*» – досл. «На прядіння» також представлена вся атрибутика і технологія прядіння (*веретено, кужіль, волокно, нитка*): Дві дівчинки сідають одна навпроти іншої і імітують *прядіння на веретені*. Лівою рукою ніби беруть з кужілки волокно, а правою ніби крутять веретено і натягують нитку. Це роблять не одночасно, а по черзі. В російській грі *челноком* метафорично представлені дії учасників діти стають в пари один біля одного, підіймаючи руки так, щоб між ними можна було вільно пройти; остання пара біжить і вигукує: *Челнок бежит, земля дрожит!* [4, 404].

В польському дитячому фольклорі засвідчено назви *kowal*, в околицях Перемишля *tylniek* [14, 39], а також *sitko* з мотивом позичання і обміну предметами. Суть останньої гри полягає в тому, що всі діти сідають (очевидно, досить тісно один до одного, так щільно, ніби дірки в *cumi*), а один гравець (*sitko*) обходить всіх учасників, звертаючись до них з проханням позичити сито. І чує у відповідь: «*Idźcie do tamtego żydka*» – *Йдіть до того жидка*. При цьому той, хто відмовляє, вказує на сусіднього гравця. Після того, як обійдуть усіх, той, хто хоче позичити ситко, вигукує: «*situ, situ!*» Тоді кожен зривається з місця і займає інше вільне. Той, хто позичає, також намагається знайти собі вільне місце і сісти, а той, хто залишиться без «*sitka*», йде його позичати, тобто водити [10, 563]. В іншій польській грі «*Pukany*» (назва мотивована тим, що всі учасники рівномірно *стукають* вказівним пальцем по столу, а той, хто водить, робить руками рух, який нагадує роботу кравця, шевця, столяра). І ці рухи мають повторити всі гравці, які відповідно виконують роль представника певної професії [9, 81].

Коротко зупинимось на номінації, символіці і вербальному супроводі ігор в жмурки в різних локальних традиціях з метою виявлення типології образів і мотивів. При цьому ми не ставимо собі за мету описати весь номінативний репертуар цих ігор та їх генезис. Підкреслимо лише, що в давніх архетипах \**chovati*, \**žmuriti*, \**slepъ*, \**baba*, \**pogrebati*, \**choroniti*, \**kryti* і под. дослідники (В.М. Топоров, М.В. Жуйкова, С.М. Толстая та ін.) реконструюють метафоричний код смерті, сліпоті і похоронного обряду, пор. слов'ян. *žmur* «покійник» і його характерний атрибут сліпота і *жмурки* і їх позначення, пор. укр. *хованки, стукалки-хованки, схованки*, польськ. *chowanki*, рос. *жмурки, ухоронки, схоронки, жмуркышки, жмуркушки*, польськ. *ślepy byk* [13, III, 276], *ślepa babka, ciemna babka, zmrużek, baba w miech, 'ciciubabka', babiludek*, укр. *кіці, куца, ціці-баба, Панас, Афа-*

нас. (Хто баби не веде, того тряся нападе, Панас, Панас, кинься до нас! – як граються діти в піжмурки) [5, 257]. Ще український етнограф В.Гнатюк стверджував про наявність таких зв'язків між бойківськими, карпатськими іграми в лопатки, грушки (в забавах «при мерці») з давнім міфологічним кодом і потойбічним світом.

Ці ігри мають численні варіанти свого перебігу, символічних і вербально-поведінкових моделей. Розглянемо окремі з них. В околицях Плоцька в Росьцішеве під час гри *ślepa babka* з учасником із зав'язаними очима ведуть такий діалог: *Skąd babka? / Z miasta. / Czego chce? / Klepanego ciasta!*. Тоді її б'ють всі одночасно *pytą* (скрученою хусткою). Бабка бігає по хаті, намагаючись упіймати когось, а гравці втікають від неї, плескаючи в долоні. *Сліпа бабка* вимахує хусткою і кого упіймає, той займає її місце [10, 563].

Подібну розмову ведуть з бабкою під час гри *ciciubabka* [9, 79]: *Skundeście babko? – Z Ranizowa. – Czego chcecie. – Boskiego słowa. – Jakiego wam zagrać. – Klaskanego. – Łapcie se go.* Культурно-семіотичні відповідники простежуємо і в традиціях західних слов'ян (чеській), де ця гра також супроводжується словесними формулами і діалогом. В гру *Kuca-baba* гралась зазвичай в просторій кімнаті, гравця, який мав зав'язані очі, кілька інших учасників хапали за руку і водили по колу, і при цьому питали: *Куца-бабо, куди я тебе веду? – До кута. А що там є? – Козут. А що в ньому? – Золоте яйце (Zlate klubko). – А що в тому яйці? – Золота голка. А що в тій голці? – Золота нитка (nit).* І тоді той, хто водив, вигукував: «*Ted si tne kuca-babo chyt'*» [11, 294] (очевидними тут виявляються казкові і фольклорні мотиви). Якщо сліпа баба знаходилась від гравців досить далеко, ті кричали (*Sama voda, sama voda!*), а якщо наближувалась, то діти вигукували «*Hoří, Hoří! Hoří okno!*» [11, 295] (у цьому разі реалізувалась відома багатством іграм символічна опозиція **гарячий/холодний**).

Численні міжрегіональні синонімічні назви має англійська гра, пов'язана з обрядово-дійовим кодом ховання (жмурки). Ось деякі з них: “Belly Mantie”, “Біллі Блїнд”, “Blind Bucky Davy”, “Сліпий Гаррі”, “Сліпець”, “Сліпий”, “Nerry Mopsey”, “Сліпий Палм”, “Сліпий Сїм”, “Buck Hid”, “Перевірте сліпого чоловіка”, “Гудзик-скулі”, “Сліпий катман”, “Приховування Хупера”, “Жокей, сліпа людина”. Як бачимо, в різних регіонах Великобританії ці ігри представлені назвами антропонімів у поєднанні з прикметником *Blind*. Промовистим виявляється предметний код цього ігрового дійства, на який натрапляємо в околицях Беркшира. Йдеться про гру *сліпий дзвін*, яка полягала в тому, що учасники із зав'язаними очима по черзі підбігали до учасника гри, який носив дзвін і дзвонив у нього час від часу, а гравець, який його упіймав, знімав пов'язку, брав дзвін і продовжував гру. З-поміж обстежуваного нами матеріалу англійських ігор звернемо увагу на

мотив пошуку учасником із зав'язаними очима, з паличкою, якихось предметів, наприклад, яєць, які він мав знайти і розбити. Саме в такий спосіб відбувається хлопчача гра *Blind Man's Stan*: яйця дрібних птахів розміщуються на землі, і гравець, який має зав'язані очі, робить певну кількість кроків у напрямку до яєць. Потім він тричі вдаряє об землю паличкою з наміром розбити яйця, а за ним це робить наступний гравець [8, 40]. До речі, яйця в народній свідомості англійців пов'язувалися з різними ритуальними актами, які приносять успіх, удачу: Так, в спеціальних словниках заобонів знаходимо такі свідчення: “The egg imagery is further passed down to the present time through the various egg-rolling rituals and egghunting games still carried out in many rural areas; all were originally meant to ensure good fortune in the coming months” [12, 93].

За свідченням етнографів, ці і подібні до них ігри є залишком давніх обрядів жертвоприношення і рідження, звідси, очевидно, вони здебільшого мотивовані зооморфним кодом, а той, хто ловив, був одягнений в шкуру ведмедя чи вовка. Так, назва *Біллі Блїнд* означала людину, яка була подібною до назви звичайного духа або доброго генія, схожого на домовика, якого ще називали *Одіном* – сліпим божеством. Належність останнього до міфології і потойбіччя символізується його зовнішнім виглядом – *волохатість, горбатість*. Варто зауважити, що в різних локальних традиціях давніх германців гра побутувала під різними назвами. Так, у Південній Німеччині гру називають «Сліпий Бик», «Сліпий козел», а в німецькій мові “Сліпа королева”. У Шотландії однією з назв гри, за поемами А. Скотта, був «Сліпий самець». У росіян гра *слепок* відбувалась так: *слепок* стоїть біля стіни, а всі гравці підходили до нього з такою примовкою: *Я у печки стою, щечки варю, приговариваю*. Потім кожен б'є його долонею по спині і втікає, а *слепок* ловить їх і кого торкнеться рукою, той займає його місце [6, 104]. В грі *Слепой козел*, или жмурки (у записках Сахарова, Сказання Т.1, ч.2) гра також супроводжувалась примовкою: *Слепой козел не ходи к нам ногой. Пойди в кут, где холсты ткут. Там тебе холсток дадут* або: *Кто ты? – Козел Атанас*, Ігроки: *Атанас не трогай нас, Атанас иди к нам* [детальніше опис: 11, 296]. Перед тим як схватися, гравці вимовляють таку лічилку: *Афанас, поди по нас, не имай нас, баушка у нас, на полке грош, меня век не найдешь* (Кеврола Пинеж. Арх., Матвеев, 1961). Сюди також добре вписується вислів *Афанасом играть* «играть в жмурки» (Щадр. Урал., Миртов, 1930. Урал., Бирюков, 1934) [7, 1, 293].

У Малопольщі та на півдні України гра в *жмурки* містить в собі спільний тваринний код, який сягає за походженням звичаїв полювання на тварин. Так, у польській грі *bobr* гравці одного вибирають *бобром*, другого – *мисливцем*, усі решта – *хорти*. Мисливці показують хортам місце, де сховався бобр, але наперед *хорти*

співали: «*A mój miły bobrze, schowajże się dobrze, od niedzieli do niedzieli, by cię charci newidzieli*» [11, 303]. На Херсонщині (її відмінність полягає в тому, що у цьому разі, тут один гравець ховається, а всі інші його шукають), при цьому співають: «*Бобре, бобре, ховайся добре! Я хорти маю, в поле пускаю, дзвони задзвонять – хорти зайця догонять, як спіймають, шкіру здеруть, – на кілочки повісять*». Подекуди того, хто ховався били, очевидно, імітуючи забиття здобичі [6, 115].

Далі зупинимось на деяких демотивованих і до певної міри детермінологізованих сполуках слів англійської мови, які трансформували своє значення шляхом семантичної транспозиції з ігрової сфери спорту на інші десигнати.

Окремі імітаційно-метафоричні ігри цієї групи співвіднесені з образом тварин. Так, зі сценарієм стрибаючої жаби співвідноситься гра (*leap-frog*), суть якої полягала в тому, що учасники перестрибують один через одного, один через спину іншого, відома в інших традиціях як *чехарда* (*Children's game or exercise where one jumps over the bent back of another who is stooping with hands on knees*) [15, 582]. Колоративні метафори (*білого кольору*) можуть означати поразку у грі, приміром, у бейсбол, особливо тоді, коли перемога була досягнута обманним шляхом. Прикладом може бути злексикалізована однослівна номінація *whitewash* – білити, робити побілку [15, 647], яка переносно означає 'маскувати якісь дії чи помилки, представляти їх якнайкраще, особливо тоді, коли вони компрометують когось' (*Politicians were threatened to be whitewashed if they don't do what they were told to*). Чимало номінацій виражають перебіг ігрових ситуацій, удачу, везіння у грі або, навпаки, невдалі дії гравців. Невдача може ідентифікуватися як потрапляння в болото, застрягання в болоті *a mired* [15, 340] – покритий брудом (*Stuck, stopped (in playing a game)*) – застряглий в болоті, який потрапив у складну ситуацію (під час гри). На тлі цього сценарію вихідне прототипне значення гри може трансформуватись і модифікуватись, у стійкому вислові нарощуються нові значення і конотації, пор. *They were mired with debts*. Об'єктивна невезіння і відсутності шансів на перемогу представлена і в такому прямому номіні, як *not in the race to* [15, 919] – Без всяких шансів чи надії отримати чи досягти чогось (*This football team is not in the race to win The World Cup*). Пейоративна маркованість властива і такому вислову в англійській мові, пов'язаному зі стартом, початком змагань (лінією на старті) *be left/stay at the starting line* [15, 920] – бути залишеним/залишитися на початковій лінії, тобто бути в мінусовій позиції з самого початку. Ця ситуація стосується передусім фінансових і економічних реалій, які не мають жодного шансу бути успішно втіленими або загалом позначають певні проблеми (*The company has left its workers at the starting line by making them to work overtime for free*).

Із символікою правого і лівого, вочевидь, зв'язаний вислів, що сягає образу лівої ноги як невдачі, поганого настрою, негативних емоцій та конотацій, прототипом яких є ситуація невдалого старту, початку, наприклад, *get/set off on the right/wrong foot* – рушити з правильної/неправильної ноги [15, 920]. Тут можна знайти зв'язок з повір'ям древніх римлян про те, що рушати з лівої ноги – поганий знак (*He lost because he got off on the wrong foot*) – Він програв, тому що погано стартував.

Ситуація, коли хтось перешкоджає (перериває або псує гру), виражається в англійській фраземіці через образ свині, наприклад, *drive the pigs through my game* [15, 346] – досл. проводити свиней через мою гру. (*The children were playing card, when their parents came and drove the pigs through their game*). Водночас символіку метафоричного верху як позитивного, благополучного можна до певної міри вбачати і в такому напівстійкому вислові з компонентом *up* при дієслові *come up to scratch* – підніматися до мітки [15, 919]. Переносне значення цієї одиниці 'показати гарні результати; виконати все, що вимагається' (що, у свою чергу, вимагало б розпочати все з нуля). Деякі найменування мотивовані предметними символами і діями (кидання капелюха на знак старту чи дозволу на початок акції). Останні співвідносяться із знаками-сигналами початку гри або спонування до певної фази гри, як це маємо у таких чисто сигнальних за своєю природою іграх *at the drop of a hat* – на падінні шляпи [15, 920] (*The starting of children's races was often signalled by dropping a hat*). Як впливає з контексту, йдеться про готовність діяти, як тільки дадуть знак; за долі секунди. (*Дитячі забіги зазвичай розпочиналися, кидаючи на землю шляпу у знак старту*). *He likes playing a character who can come up with a lie at the drop of a hat* – Йому подобається грати роль персонажа, який може збрехати за лічені долі секунди. Ще один вислів *drop the rag* [15, 920] також означає дозвіл, коли подають сигнал прапорцем (*The coach dropped the rag and the race finally started*). Синонімічним є вислів з ідеєю швидкого, дослівно «літаючого» початку *a flying start* [15, 920], який метафорично означає вдалий початок, ривок уперед на старті, перевагу під час забігу. У переосмисленому і вторинному контексті йдеться про сферу маркетингу, вдалий розпродаж – *Its clearance sale had a flying start*. Показовими з цього приводу виявляються і **конструкції-формули заклички-спонування до дій** учасників, наприклад, *back to the trig!* [15, 920] – назад до точності!, що виражає трансформовану ідею 'треба повернутися і розпочати все заново, спробувати знову здійснити щось, тобто розпочати все з білого аркуша' (*Michael offered his brother to get back to the trig and stop arguing*).

Деякі англійські ігри, мотивовані зооморфним кодом, передбачають зв'язок з предметним оснащенням у грі або певними діями – кидання у

спеціальний спосіб камінців по воді (*make ducks and drakes of...* [15, 482]; ця відома гра полягає в тому, щоб змусити плоскі камінчики ледве доторкатися водної поверхні і плигати по ній). Інший мотив, зокрема перескакування через перешкоди – *мотузку, палку*, – також вирізняється тим, що окремі прямі вислови у процесі свого семантичного розвитку метафорично трансформувались і зазнали переосмислень на позначення пустих розваг і марнотратництва, безвідповідального ставлення до роботи, пор. *Squander money* – «транжирити кошти, пускати на вітер, розбазарювати, витратити» (*The game is to skim coins or flat stones across the surface of water; With all your faults, you've never played ducks and drakes with your work*). Композитна номінація *cat-gallows* [15, 582] – шибениця для kota означає гру для дітей, коли вони перестрибують через поперечну перешкоду, турнік (*Game played by children leaping over a cross-bar balanced across two upright sticks*). Зі стратегією і тактикою суто англійської гри *в покер* можна пов'язати мотивацію гри *sandbag* [15, 920], яка простежується через семантичну мотивацію важкої ноші, тягара (порівняння з мішками і піском). Суть цього прийому полягає у навмисному затягуванні бігу, коли гравці не викладаються на повну (він біжить повільно, ніби несучи мішки

з піском) (*Perhaps Nixon is only trying to sandbag Mills, but he may hit Sato as well*).

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Отже, репертуар різних рухомих ігор слов'ян є наскрізно семіотичним, визначається специфікою перебігу ігрової акції, її вербальним та предметним супроводами в різних споріднених і неспоріднених традиціях, типологією варіантів та алломотивів, національно-культурною своєрідністю реалій. Аналіз англійських фразем з ігровим компонентом дав змогу за допомогою засобів вторинної номінації простежити категоризацію позитивної чи негативної аксіологічної конотації і образності одиниць (добре-погано, перемога-поразка), наявні семантичні зрушення і переосмислення. Внутрішня форма таких здебільшого детермінологізованих, перехідних між стійкими і вільними сполученнями слів одиниць (нерідко й однослівних композитів та універбів) прозора натякає на зв'язок зі спортивною грою, її атрибутами, предметами і правилами (порушення норм і відхилення від них, помилки).

Задекларований матеріал можна розвинути при аналізі фольклорного дискурсу ігор в різних мовах (пор. магічні формули-повтори, прізвиська, локуси безпечного і небезпечного простору в грі, концепти викупу, свободи, покарання, символіка відмови тощо).

## ЛІТЕРАТУРА

1. Березович Е.Л. Язык и народная культура : этнолингвистические исследования. Москва. Индрик, 2007. 600 с.
2. Вендина Т.И. Игра в языке русской традиционной культуры: этнокультурная интерпретация. *Логический анализ языка. Концептуальные поля игр*. Москва : Индрик, 1997. С. 375-391.
3. Гуменюк П.О. Парадигма гри в українському фольклорі (семантичний та функціональний аспекти). Дис. Київ, 2008. Автореферат. 18 с.
4. Мудрость народная. Жизнь человека в русском фольклоре. Вып.1 Младенчество. Детство. Москва. 1991. 93 с.
5. Номис М. Українські приказки, прислів'я і таке інше. Київ : Либідь. 2004.
6. Покровский Е.А. Детские игры преимущественно русские (в связи с историей, этнографией и гигиеной). Изд. второе, испр. и дополн. Москва : Типолитография В.Ф.Рихтер. 1895. 382 с.
7. Словарь русских народных говоров. Вып.1-36. Москва-Ленинград (СПб.). 1965-2002.
8. A Dictionary of British folk-lore. The traditional games of England, Scotland, and Ireland with tunes, singing-rhymes, and methods of playing according to the variants extant and recorded in different parts of the kingdom/collected and annotated by Alice Bertha Gomme. Vol.1-2. London: David Nutt. 1894.
9. Gołębiowski L. Gry i zabawy ludu polskiego. *Zbiór wiadomości do antropologii krajowej*. T.XIII. Kraków. 1889. S. 79-83.
10. Krzywicka R. Gry i zabawy w Rościszewie. *Wisła. Miesięcznik geograficzno-etnograficzny*. T.V. 1891. S. 552-568.
11. Orlov St. Hry a písň děti slovanských. Praha: Nakladem československé obce sokolské 1928. 625 s.
12. Pickering D. Dictionary of Superstitions. Cassel, 1995. 294 p.
13. Słownik gwar polskich. T.1-6. Red. Jan Karłowicz. Kraków. 1903.
14. Wanke A. Hałahiwky. Zabawy Wilkanocne ludu ruskiego we wsi Gorczykach koło Sieniawy w pow. Przemyskim. In: *Zbiór wiadomości do antropologii krajowej*. T. XIII. Kraków. 1889. S. 38-53.
15. Wilkinson P.R. A thesaurus of traditional English metaphors. London; New York: Routledge, 1993. 490 p.

## REFERENCES

1. Berezovich, Je. L. (2007). Jazyk i narodnaja kultura: etnolingvističeskiye issledovaniya. [Language and Folk culture]. Moskva. Indrik. [in Russian]
2. Vendina, T.I. (1997). Igra v yazyke russkoy traditsionnoy kultury : etnokulturnaya interpretatsiya. *Logičeskij analiz yazyka. Kontseptualnyye polya igr*. [Game in the language of Russian traditional culture: ethnocultural interpretation] Moskva. Indrik. P. 375-391. [in Russian]

3. Humenyuk, P.O. (2008). Paradyhma hry v ukrayinskomu folklori (semantychnyy ta funktsionalnyy aspekty). [The paradigm of the game in Ukrainian folklore (semantic and functional aspects)]. Dys. Kyiv. [in Ukrainian]
4. Mudrost narodnaya. (1991). Zhizn cheloveka v russkom folklori [The folk wisdom. Human life in Russian folklore]. Vyp.1 Mladenchestvo. Detstvo. Moskva. [in Russian].
5. Nomys, M. (2004). Ukrayinski prykazky, pryslyviya i take inshe [Ukrainian sayings, proverbs and soon]. Kyiv : Lybid.
6. Pokrovskiy, Ye.A. (1895). Detskiya igry preimushchestvenno russkiya (v svyazi s istoriyey, etnografey i gigienoy) [Children's games mainly Russian (in connection with history, ethnography and hygiene)]. Izd. vtoroje. ispr. i dopoln. Moskva : Tipolitografia V.F.Rikhter [in Russian].
7. Slovar russkikh narodnykh govorov. (1965-2002). [Dictionary of Russian folk speech]. Vyp.1-36. Moskva – Leningrad (SPb.). [in Russian]
8. A Dictionary of British folk-lore. The traditional games of England, Scotland, and Ireland with tunes, singing-rhymes, and methods of playing according to the variants extant and recorded in different parts of the kingdom / collected and annotated by Alice Bertha Gomme. Vol.1-2. London: David Nutt. 1894. [in English].
9. Gołębiowski, L. (1889). Gry i zabawy ludu polskiego [Games of Polish people]. *Zbiór wiadomości do antropologii krajowej*. T.XIII. Kraków. s. 79-83 [in Polish].
10. Krzywicka, R. Gry i zabawy w Rościszewie [Games in Rościszew]. *Wiśła. Miesięcznik geograficzno-etnograficzny*. T.V. 1891. s. 552-568. [in Polish].
11. Orlov, St. (1928). Hry a pisně děti slovanských [Games and songs of Slovakian children]. Praha : Nakladem československé obce sokolské. [in Czech].
12. Pickering, D. (1995) Dictionary of Superstitions. Cassel. [in English].
13. Słownik gwar polskich [Dictionary of Polish Dialects]. (1903). T.1-6. Red. Jan Karłowicz. Kraków [in Polish].
14. Wanke, A. (1889) Hałahiwky. Zabawy Wilkanocne ludu ruskiego we wsi Gorzycach koło Sieniawy w pow. Przemyskim [Hałahiwky. Easter games of the Russian people in the village of Gorzycze near Sieniawa in the area Przemysl]. In. *Zbiór wiadomości do antropologii krajowej*. T.XIII. Kraków. s.38-53. [in Polish].
15. Wilkinson, P.R. (1993) A thesaurus of traditional English metaphors. London; New York : Routledge [in English].

## MOBILE AND DYNAMIC GAMES: NOMINATION, SYMBOLISM, PRAGMATICS (SLAVIC-GERMANIC CONTEXTS AND PARALLELS)

**Tyshchenko Oleh Volodymyrovych**

*Doctor of Philology,*

*Professor at the Department of Foreign Languages and Translation Studies,*

*Lviv State University of Life Safety*

*Kleparivska street, 35, Lviv, Ukraine?*

*Professor of the St. Kyrylo and Mefodiy University*

*Tarnava, Slovakia*

*This article is devoted to the consideration of lexical and phraseological nomination ways, as well as to the research of the Slavic children's outdoor games symbols in comparison with English. The semantics and pragmatics of the corresponding game discourse (primarily, hide-and-peek) are considered in the totality of its spatial-temporal, locative, value, verbal-formulaic coordinates, toponomic and phrasemic codes, in some cases attention is paid to the specifics of the participants' game behavior in other game situations. It covers the ways of including game forms in ritual and ceremonial actions, which implies the reconstruction of ancient ritual and mythological ideas associated with these games, their subject, agent and functional codes. Etymological comments are proposed in connection with the origin of some archaic children's games.*

**Key words:** *game nomination, symbolic code of the game, game situation, reconstruction, hide and seek, participants, semantics and pragmatics of game discourse, symbolic function of objects and attributes.*