

Марийский научно-исследовательский институт языка, литературы и
истории им. В. М. Васильева

На правах рукописи

Ключева Мария Аркадьевна
ЯЗЫК МАРИЙСКОЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

5.9.5. Русский язык. Языки народов России

Диссертация
на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Йошкар-Ола – 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. МОРФОЛОГИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ НАЗВАНИЙ ИГР В МАРИЙСКОМ ЯЗЫКЕ	18
1.1. Отыменные образования	20
1.2. Отглагольные образования	31
Выводы по главе 1	39
ГЛАВА 2. ЛЕКСИЧЕСКАЯ СИСТЕМА НОМИНАЦИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ МАРИЙСКИХ НАРОДНЫХ ИГР	41
2.1. Зоонимы	41
2.2. Мифонимы... ..	68
2.3. Наименования человека (антропонимы, соционимы, термины родства)..	85
Выводы по главе 2	106
ГЛАВА 3. МАРИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ В КОНТЕКСТЕ ОБЩЕЙ ЛЕКСИКИ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ НАРОДОВ УРАЛО-ПОВОЛЖЬЯ	110
3.1. Чуранья (формулы-восклицания) в играх преследования.....	110
3.2. Лексика игр в классики.....	161
3.3. Лексика игр с деревяшками и костями	190
Выводы по главе 3	294
ГЛАВА 4. СИСТЕМА ГЛАГОЛОВ В ТЕКСТАХ С ОПИСАНИЯМИ ИГР КАК ВЕРБАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ СТРУКТУРЫ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ	298
4.1. Глагольная лексика в играх: частотность, ключевость.....	299
4.2. Этимология, семантика.....	332
4.3. Глагольная морфология.....	343
4.4. Сложные глагольные комплексы	375
Выводы по главе 4.....	412
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	417
УСЛОВНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ	423
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ	430

ВВЕДЕНИЕ

Данная работа посвящена изучению марийской народной игровой культуры в ее языковом выражении. Народные подвижные игры – уникальный и чрезвычайно информативный пласт традиционной культуры, отражающий архаичные языковые, мировоззренческие элементы, социальные, семейно-бытовые, хозяйственные практики прошлого и в то же время чутко реагирующий на современные культурные и языковые процессы. В настоящее время марийские народные игры и игровая лексика марийского языка сохраняются в живой памяти взрослого населения в разнообразии диалектных, локальных вариантов. Но современные дети играют и меньше, и иначе, а главное – марийские дети даже в коренных сельских поселениях перестают быть носителями родного языка, играют по-русски (в вербальном плане), утрачивая связь с собственно марийской традицией игры. Таким образом, марийские народные игры находятся под угрозой исчезновения, что определяет своевременность обращения к этому материалу в специальном лингвистическом исследовании.

Степень изученности темы. До последнего времени изучение марийских игр и связанных с ними пластов лексики марийского языка практически исчерпывалось фиксацией материала, причем это делалось нецеленаправленно и достаточно фрагментарно. Основной объем опубликованной информации о марийских народных играх содержится в работах этнографов и фольклористов, в словарях марийского языка, изданиях диалектологических материалов, в нотных сборниках. Особенно содержательны в плане фиксации игровой диалектной лексики марийского языка собрания и публикации лингвистов В. М. Васильева [1926, 1931], Э. Беке [Beke 1957–1961, 1997–2001], Ф. И. Гордеева [1979, 1983], В. И. Вершинина [2011]. Информативны небольшие сборники марийских игр, игровых и хороводных песен, детского фольклора, изданные на марийском

языке, А. Е. Китикова [1990, 1993], О. М. Герасимова [1993], С. Д. Архиповой [2012], В. Т. Михайлова [2012].

Собственно лингвистические исследования на материале марийской игровой культуры до начала нашей работы по этой теме практически отсутствовали. В марийской фольклористике представлены две диссертации, касающиеся народных игр и опубликованные в виде монографий: «Марийская народная драма», в которой игры рассматриваются как феномен народного театра [Акцорин 1976], и «Детский фольклор народа мари» [Петухова 2004; 2006]. Музыкальная и хореографическая составляющая марийских народных игр в определенной мере попадает в поле зрения музыковедов и композиторов (И. С. Палантай, Г. Лобачев, О. М. Герасимов, Д. М. Кульшетов, Н. В. Мушкина), хореографов (Л. А. Соколов, М. П. Мурашко, А. А. Чеботкин, Т. Дмитриева, С. Асмаев, Ж. Шутылева и др.). Отчасти марийские игры рассматривались в контексте этнопедагогики народа мари и традиционного физического воспитания [Чуриков 2005]. Но самым ярким специальным исследованием марийских народных игр на сегодняшний день остается изданная в 1958 г. в США книга *Studies in Cheremis: Games* (Исследования черемис: Игры) выдающихся ученых – семиотика и лингвиста Т. Шебёка и антрополога-людолога П. Брюстера [Sebeok, Brewster 1958]. В этой фундаментальной работе этнологического характера собраны и систематизированы все описания марийских народных подвижных игр, которые были доступны этим ученым, и к каждой игре были приведены параллели и соответствия из игровой культуры народов мира. В настоящее время подобными сопоставительными исследованиями отчасти занимается этнолог Г. Р. Шагапова, которая задействует и марийский материал, изучая распространение отдельных игр и игровых сюжетов в региональном и глобальном масштабе [Шагапова 2013, 2018, 2020 и др.]. Аналогичные подходы к работе с игровой культурой обских угров применяет Т. В. Волдина [2008, 2019, 2023]. Но надо обозначить, что этнологи и антропологи рассматривают игры практически в отрыве от языка, зачастую даже не

приводя их аутентичные названия на национальном языке (как в той же книге Шебёка и Брюстера)¹. Такой подход продуктивен для изучения игр в типологическом освещении, но национальная, этническая характеристика определенной игровой культуры практически ускользает вместе с языком.

Методология исследования языка игровой культуры в современной марийской лингвистике также развита недостаточно. Отсутствуют терминологические словари, диалектные словники игровой лексики марийского языка. Игровая лексика занимает весьма скромное место в общих и диалектных словарях марийского языка, таится преимущественно в неизданных архивных коллекциях фольклорных, этнографических, диалектологических материалов (фонды МФЭ, МЭЭ, МДЭ, НРФ МарНИИЯЛИ). Классические работы по сравнительной лексикологии (общей лексике духовной и материальной культуры народов Поволжья) затрагивают игровой материал по минимуму [Räsänen 1920, 1923; Ахметьянов 1981, 1988; Исанбаев 1994, 2014 и др.]. Тем большую ценность представляют наблюдения марийского лингвиста Ф. И. Гордеева, который хоть и точно, но достаточно целенаправленно изучал особенности марийской детской речи и игровую лексику, осознавая важную роль этого материала для «историко-этимологических разысканий» [Гордеев 1982].

Анализ генезиса и этимологии марийской игровой лексики – важнейшая задача при исследовании языка игры. Этимология слов марийского языка изучена достаточно хорошо, но не исчерпывающе. Исконная лексика марийского языка представлена в классических словарях зарубежных и отечественных финно-угроведов [UEW; SKES; Bereczki 1992; Bereczki 2013; Лыткин, Гуляев 1999]; тюркизмы – в работах М. Рясненна [1920, 1923], Н. И. Исанбаева [1989, 1994] и отечественных тюркологов [Федотов 1996; ЭСТЯ; Ахметьянов 2015], заимствования из русского – в работах марийских лингвистов [Саваткова 1969; Исанбаев 2014] и др. [Agyagási 2023]. Имеются

¹ Шебёк и Брюстер планировали издать марийский языковой материал своего исследования отдельно – эта публикация, к сожалению, не состоялась.

современные публикации и электронные базы данных по этимологии уральских и тюркских языков [Кузнецова 2010; Aikio 2014, Вершинин 2017–2018; Савельев 2015–2025; БД Starling]. Вместе с тем редкая диалектная, узколокальная игровая лексика марийского языка (несловарная) практически не попадала в поле зрения этимологов и предметом специального этимологического анализа не становилась. Изучение генезиса марийской игровой лексики невозможно без сопоставления с игровой лексикой в родственных и контактных языках. В настоящее время базу таких источников составляют (помимо словарей и словарных баз данных) сборники описаний игр и текстов игрового фольклора на национальных языках. Наиболее содержательны в плане игровой лексики финно-угорских языков Урало-Поволжья большой сборник описаний коми игр А. Н. Рассыхаева [Детский фольклор коми 2023], книги «Традиционные игры и развлечения удмуртов» [Долганова, Морозов 2002], «Мордовские народные игры» [Брыжинский 2009]. Татарский детский и игровой фольклор последовательно изучали Н. С. Исанбет [1941, 2023], Р. Ф. Ягафаров [1984, 2007, 2009], сборники описаний татарских и башкирских игр публикуются достаточно активно [Татар халкының балалар фольклоры 1941; Йомгак таптым 2000; Народные жемчужины 2002; Балалар фольклоры 2009; Исәнбәт 2023; Галяутдинов 2002 и др.]. Материалы по чувашской игровой лексике богато представлены в многотомном «Словаре чувашского языка» Н. И. Ашмарина (1928–1950), имеются в других источниках [Ягодова, Махалова 2005; Ача-пӓча фольклорё 2009]. Русская диалектная игровая лексика содержится в многотомном «Словаре русских народных говоров», других диалектных словарях, наиболее крупные сборники русских игр – книги «Детские игры» [Покровский 1895] и «Игры народов СССР» [1933]. Однако фундаментальные лингвистические исследования по игровой лексике языков народов России не проводились².

² Русскую диалектную и городскую региональную игровую лексику в последние десятилетия достаточно последовательно изучали фольклористы И. А. Морозов и И. С. Слепцова [2004], С. Б. Борисов [2002, 2008], К. В. Пьянкова [2003; Березович, Пьянкова 2007], М. В. Гаврилова [2013, 2017, 2019]. Лингвистические подходы к игровому

Игровая лексика – диалектная, локальная, ареальная по своей природе. В числе базовых подходов диалектологии – лингвогеографический и методы картографирования. Необходимость создания диалектологического атласа марийского языка обсуждалась лингвистами МарНИИ(ЯЛИ) с первых лет создания института еще в 1930-е гг., но многие планы остались нереализованными. В 1977–1980 гг. авторская группа под руководством Н. И. Исанбаева работала над марийской частью крупного международного проекта «Лингвистический атлас Европы». Материалы по первому опроснику (546 слов, 13 марийских диалектов) были переданы в Институт языкознания РАН, но марийский диалектологический атлас так и не был издан. В Архиве МарНИИЯЛИ сохранились материалы этого проекта (без карт) [НРФ, оп. 2, д. 305–309]. В дальнейшем Исанбаев дает достаточно подробную лингвогеографическую характеристику татарских заимствований в марийском языке [Исанбаев 1989: 67–103], не прибегая к картографированию. Таким образом, лингвогеографические методы в марийской диалектологии реализованы в минимальной степени и требуют актуализации, в том числе в нашем исследовании они будут применены по отношению к игровой терминологии.

Итак, степень изученности языка марийской игры недостаточная, есть проблемы и с источниковой базой, и с уровнем разработки методов,

материалу представлены в работах А. В. Дыбо [1993], Г. И. Романия [Городские диалекты; Романий 2009, 2013, 2015, 2015а; Романий, Ключева 2016, 2018]. Появляются исследования, посвященные диалектной игровой терминологии в локальных русских традициях, например, Центрального Черноземья [Баудер 2009], Орловской области [Бахвалова 2017], Ульяновской [Мызникова 2018], Среднего Приобья [Угрюмова 2020], Республики Мордовии [Денисова, Морева 2025], Забайкалья [Лиханова 2025] и др. Достаточно сильная традиция изучения народной игровой культуры и игровой терминологии сложилась в коми фольклористике [Несанелис 1989, 1994; Рочев 1988; Рассыхаев 2002, 2014, 2017, 2023; Мальцева 2013]. Преимущественно в аспекте этнопедагогики и ревитализации исследуется игровая культура хантов и манси: за период с 2018 по 2023 г. была опубликована целая серия методических пособий по различным играм обских угров и ряд статей Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой, К. В. Ледкова. Но описания игр народов России часто публикуются на русском языке, что делает такие издания малоинформативными в лингвистическом отношении [Мальми 1987; Таракина 1978: 128–144; Прокопенко 1997, 2005, 2019, 2020; Волдина 2018а; Красильников 2002, 2004] и т. д.

применимых к задачам нашего исследования, что говорит об актуальности заявленной темы.

Объект исследования – игровая лексика марийского языка. К ней относится игровая терминология (названия игр, персонажей, предметов игры, действий, локусов, фигур движения и т. д.), слова в текстах игрового фольклора и в нарративах с описаниями игр и их правил. **Предмет** исследования – состав лексических единиц в системе игровой лексики марийского языка, их функционал в играх, семантика, этимология (генезис), диалектное распределение, морфологические характеристики в текстах.

Целью нашего исследования является системный анализ вербального компонента марийских народных игр. Он предполагает полный охват материала (игры всех жанровых разновидностей, записанные у разных диалектных групп мари за весь период наблюдений и сбора сведений о них), выделение в нем самых существенных для лингвистического исследования элементов, четкое формулирование приоритетных задач и применение комплекса методов, адекватных их решению.

Задачи исследования заключаются в следующем:

- собрать и систематизировать весь материал с описаниями марийских народных игр из разрозненных источников, начиная с первых фиксаций XVIII в. до современных полевых записей, в единый свод данных, на основе и в рамках которого будет осуществляться исследование;
- изучить типы названий игр в диалектах марийского языка и сопоставить их морфологические модели с соответствующими в других языках;
- выявить и описать лексическую систему номинаций персонажей марийских народных игр;
- дать этимологический анализ игровой терминологии марийского языка, выявить баланс исконной лексики и заимствований в разных пластах игровой терминологии;
- выстроить каркас словаря специфической игровой терминологии марийского языка с этимологическими справками и отражением когнатов в

соседних и родственных языках, что будет осуществлено по типам игр (а) чурания в играх преследования, б) лексика игр в классики, в) лексика игр с деревяшками и костями);

– осуществить комплексный анализ глагольной лексики в марийских текстах с описаниями игр, а именно: ранжировать глаголы, наиболее употребительных в описаниях народных игр, по частотности и ключевости, классифицировать их по основным лексико-семантическим группам и по этимологии; осуществить анализ глагольной морфологии – выявить самые частотные и самые специфичные глагольные словоформы в описаниях игр и сравнить эти данные с глагольной морфологией в других типах текстов (сказка, литературные тексты больших онлайн-корпусов марийского языка и др.), проанализировать роль сложных глагольных комплексов в текстах с описаниями игр. Многоаспектный анализ глагольной лексики в играх особенно важен, поскольку глаголы выражают действие, т. е. заключают в себе главное содержание народных подвижных игр.

Материал исследования: практически полный объем текстов с описаниями марийских народных игр всех этнографических групп мари из отечественных и зарубежных публикаций (лингвистических, этнографических, научно-популярных), периодических изданий, начиная с XVIII в. по настоящее время, а также из рукописных архивных фондов МарНИИЯЛИ, современных полевых записей и даже художественной литературы на марийском языке, которая в плане описания народных игр, как правило, документально точна. Весь имеющийся в настоящее время материал по марийским играм сведен в двухтомный сборник «Марийские народные игры» (далее МНИ), который планируется опубликовать отдельно. Объем личных полевых записей автора диссертации в МНИ, первые из которых относятся к 2001 году, составляет 370 единиц из 2603, не считая десятков записей, сделанных студентами Марийского государственного университета под нашим научным руководством. В настоящее время данная рукопись, включающая оригинальные марийские тексты из источников и их переводы

на русский язык, функционирует как пополняемая база данных (2016–2026). Ссылаясь на [МНИ], мы указываем номер текста, а в случаях, когда это необходимо, и ссылки на первоисточник, год рождения информанта, место бытования игры. При цитировании сохраняется орфография источников. Переводы марийских текстов – наши (*М. К.*), кроме случаев, когда они есть в источнике.

Методология исследования. В исследовании применяется широкий арсенал методов современной лингвистики:

- традиционные методы интервьюирования, анкетирования, включенного наблюдения (в полевой практике), дополненные современными методами поиска и отбора языковой и фольклорно-этнографической информации в соцсетях (меморатов детства на марийском языке с описаниями игр); структурно-типологический метод классификации игр и их вариантов. Использование этих методов создает прочную и хорошо структурированную базу материалов исследования – сборник игр [МНИ];

- корпусные методы, которые позволяют качественно и эффективно выполнять сплошную выборку и обработку лексического материала из определенного корпуса данных с помощью технических средств современной компьютерной лингвистики. В частности, результативно применены возможности конкордирования текстов в программе AntConc, инструментарий лингвистической платформы Lingvodoc (ИСП РАН) и самого крупного онлайн-корпуса марийского языка со снятой омонимией и развернутой системой поиска на технологической площадке Giellatekno (Арктический университет, Норвегия);

- методы этимологического анализа (особенно при работе с нетривиальной несловарной марийской игровой терминологией);

- методы семантического анализа при общих задачах классификации лексического материала на тематические (лексико-семантические) группы и специальных задачах анализа контекстной семантики и явлений грамматикализации глаголов в главе 4;

– методы лингвистической географии, в частности, картографирование определенных игровых номинаций по диалектам марийского языка. Наиболее существенные результаты применения этих методов представлены в главах 1 и 3;

– методы морфологического анализа и техника сплошной и выборочной глоссировки слов в тексте, примененные при анализе морфологических моделей названий игр в марийском языке (глава 1) и при анализе глагольных форм и сложных глагольных комплексов в текстах с описаниями игр в главе 4;

– квантитативные методы анализа (численные, статистические), особенно последовательно реализованные в главе 4 (количественный анализ глагольных средств в текстах с описаниями игр, логарифмические расчеты ключевости слов). Но и в других главах работы численные методы позволяют оценить результаты конкретного анализа, например, выявить баланс исконной лексики и заимствований в определенных группах игровой лексики марийского языка и представить его в виде наглядных диаграмм.

Хотя наше исследование лингвистическое, выполняется оно на фольклорном материале и во многом носит междисциплинарный характер. Этим обусловлено применение в работе в определенной мере инструментария фольклористики, этнографии, культурологии, что наиболее явно выражено в параграфах второй и третьей главы. В этом плане (по методологии и предмету исследования) особое влияние на наше исследование оказали работы Е. А. Покровского, В. Н. Всеволодского-Гернгросса, В. Я. Проппа, Г. С. Виноградова, И. А. Морозова, Н. А. Глухой, Р. Г. Ахметьянова, Ю. Е. Березкина, С. Ю. Неклюдова, Л. М. Ивлевой, Е. Л. Березович, А. Н. Рассыхаева, М. В. Гавриловой, Г. Р. Шагаповой и др., обобщающие коллективные проекты вроде многотомного словаря «Славянские древности» (школа этнолингвистики Н. И. Толстого). В полной мере мы опираемся также на методологические решения и результаты нашей кандидатской диссертации «Народные подвижные игры: опыт типологии», написанной под научным руководством театроведа и фольклориста А. Ф. Некрыловой на русском

материале (защита в 2008 г. в Российском институте истории искусств, Санкт-Петербург).

Интеграция лингвистических и фольклорно-этнографических методов составляет суть подхода, который можно назвать лингволюдологией. Данный термин является нашим неологизмом (от лат. *lingua* 'язык' и *ludus* 'игра'), образован по аналогии с такими понятиями современного гуманитарного знания, как лингвофольклористика, этнолингвистика, лингвистическая антропология [Форум 2023], пересекается с ними по содержанию понятия, но уже, более специальный и фокусируется на игре и релевантных именно для игры элементах как главном материале и объекте исследования. Лингволюдология позволяет перейти от общего описания игр и их правил к анализу культурных кодов, заложенных в языке. В разработке и апробации этого подхода заключается методологическая новизна работы.

Научная новизна и теоретическая значимость работы заключается в применении оригинальной методологии, введении в научный оборот значительного корпуса прежде не публиковавшихся источников по марийским играм (архивные материалы, полевые записи автора и др.) и в целом в системном подходе к анализу конкретного пласта лексики – терминологии марийских народных подвижных игр. На масштабном материале целого языка и по подобной методологии комплексные исследования игровой лексики ранее не проводились, в т. ч. и по другим языкам народов России, включая русский. Разработанная нами методология и структура лингвоцентричного исследования игры может быть экстраполирована на работу с другим языковым материалом. Полновесно представленный языковой материал по марийским играм создает базу для дальнейшего сравнительного изучения игр народов России и мира. В ходе исследования выявлены значимые сведения в области теории диалектов марийского языка (в частности, корреляция между морфологическими структурами в названиях игр и границами этнографических групп мари, соответствия между ареалами распространением определенных номинаций в играх и границами диалектов).

Игры детей изобилуют специфическими словами, многие из которых функционируют только в играх, только локально. Открытие и анализ такого рода лексем, не зафиксированных в марийских словарях, является вкладом в марийскую диалектологию, марийскую и сравнительную лексикологию, ареальную лингвистику. Некоторые находки по этимологии нетривиальной марийской игровой лексики имеют ценность для этимологических исследований в области тюркских и финно-угорских языков, а также неславянского субстрата (экстенциальных лексических единиц) в русских диалектах. Обнаружена глубокая взаимная связь игровых культур народов Урало-Поволжья, вскрыты общие пласты лексики игры в данном регионе, указано на доминирование в языках Волго-Камского языкового ареала игровой терминологии тюркского происхождения. Это задает наиболее продуктивное направление исследований марийской духовной и материальной культуры – именно в региональном аспекте и в контексте многовекового взаимодействия мари с соседними народами, прежде всего тюркскими.

Научно-практическая значимость исследования определяется возможностью использования его результатов в преподавании теоретических курсов и спецкурсов в высших учебных заведениях по лексикологии, диалектологии, этимологии, морфологии урало-алтайских языков и марийского языка, ареальной лингвистике, лингвистической географии, а также ряду смежных дисциплин филологического и социально-гуманитарного профиля. Материалы диссертации могут быть применены при разработке учебников и учебно-методических пособий, а также специализированных словарей. Диалектные и фольклорные тексты источниковой базы диссертации (сборника марийских народных игр – МНИ) ценный ресурс для создания фольклорного и диалектологического подкорпусов марийского языка (в дополнение к имеющемуся основному литературному «Корпусу марийского языка» МарНИИЯЛИ). Научно-прикладная ценность МНИ заключается также в том, что оно представляют собой объемный массив

параллельных текстов (описаний игр и текстов считалок на марийском языке с переводами на русский), востребованный в современной марийской компьютерной лингвистике для совершенствования имеющихся систем машинного перевода.

Представленное лингвистическое исследование марийских народных игр вступает в междисциплинарные связи с фольклористикой, этнологией, культурной антропологией, литературоведением, искусствоведением, историей, религиоведением, культурологией, социологией, психологией, педагогикой и может представлять научный-практический интерес для исследователей в этих смежных областях.

Практическая ценность и актуальность определяется самим объектом исследования: очевидна возможность педагогических приложений теоретических исследований в области народной игры. Неоценимо воспитательное значение игрового фольклора. Игры – одна из основ народной педагогики, они традиционно использовались для физического, умственного, нравственного воспитания детей и по-прежнему сохраняют свой педагогический потенциал, востребованы в развитии современного этноспорта. Материалы диссертации могут использоваться в самых различных практиках, связанных с языком, традиционной культурой, этнопедагогикой, спортом, искусством; применим для повышения квалификации работников сфер культуры и искусства, воспитания и образования, может способствовать более осмысленному и грамотному использованию народных игр и игрового фольклора в художественном и педагогическом творчестве, культурно-массовой работе. Таким образом, наше исследование работает на сохранение и ревитализацию нематериального культурного наследия марийского народа в самом широком понимании и применении.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Обнаружены и картографированы два крупных диалектных ареала, которые дифференцируются по морфологическим моделям названий игр и коррелируют с границами этнографических групп мари. В западно-южном

ареале бытуют отыменные названия игр со словоизменительным формантом *-ла* и отглагольные с формантом *-мыла* (структуры, идентичные чувашским). В восточно-северном ареале отыменные названия игр употребляются в номинативе с послелогом-инструментом *дене*, а отглагольные – с *п*-овым показателем деепричастия (уральского происхождения).

2. Систему номинаций персонажей марийских игр составляют три основные группы терминов: зоонимы, мифонимы, наименования человека (личные имена, соционимы, термины родства). Они выражают агональное начало большинства народных подвижных игр, идеи противостояния, борьбы, сопротивления (человек vs мифологический персонаж, животное-хищник vs жертва и т. п.), а также коррелируют с системой персонажей марийского фольклора и традиционной культуры.

3. Масштабный этимологический анализ игровой лексики марийского языка (порядка 500 слов) показал, что основной массив в ней составляют заимствования из чувашского и татарского языков (свыше 40 % в группах мифонимов, терминов родства, зоонимов, в названиях костяных и деревянных предметов игры; около 30 % тюркизмов в марийских чураниях и рекордные 69 % – в группе глаголов ментального действия).

4. Заимствования и проникновения из русского языка в марийскую игровую лексику преобладают среди соционимов (81 %), антропонимов (100 %), мифонимов (43 %), они неравномерно представлены в диалектах марийского языка, и их объем возрастает в играх более позднего времени, в связи с переключением кода и переходом марийских детей на русский язык.

5. Исконная лексика финно-угорского, уральского происхождения в марийских играх значительно уступает заимствованиям, но относительно хорошо представлена в группе зоонимов (29 %) и безусловно доминирует в системе глагольной лексики (53 % среди ста самых частотных глаголов в текстах с описаниями игр), чем подтверждается известный лингвистический факт: глаголы (имена действий) наиболее резистентны к заимствованиям.

6. Структура игрового действия отображается в системе глаголов. В марийских текстах с описаниями игр наиболее частотны глаголы бытия и существования, фазовые и модальные глаголы, доминирующие в текстах любого содержания, тогда как наиболее специфичны (обладают наибольшим индексом ключевости) – глаголы ролевых отношений игроков, контактного воздействия, движения-перемещения, а также глаголы звукоизвлечения и зрительного восприятия, т. е. выражающие наиболее типичные для подвижных игр действия.

7. Баланс глагольных форм в текстах с описаниями игр (а они составляют практически треть от всех слов в таких текстах) характеризуется небольшим преобладанием нефинитных глагольных форм над финитными; резким преобладанием настоящего-будущего времени над прошедшими; глагольных форм третьего лица – над первым и вторым, единственного числа – над множественным, высокой частотностью деепричастий, в том числе в сложных глагольных комплексах. Но большая часть этих свойств характерна и для марийской сказки (и в целом для текстов типа action (экшн) на марийском языке). Наиболее специфична для текстов с описаниями игр высокая частотность причастий – они служат для ситуативного обозначения игроков.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, четырех глав, заключения, списка условных сокращений и списка литературы.

Апробация работы. Основные положения диссертации отражены в 66 публикациях, в том числе 23 научные статьи – в журналах, рекомендованных ВАК³, 21 статья – в журналах, реферируемых в базах данных Scopus и Web of Science, таких как «Вопросы языкознания», «Этнографическое обозрение», «Традиционная культура», «Урало-алтайские исследования» (Москва), «Томский журнал лингвистических и антропологических исследований», «Вестник угроведения» (Ханты-Мансийск), «Ежегодник финно-угорских

³ В том числе две статьи, написанные в соавторстве с коллегой из Израиля Глебом Ивановичем Романием.

исследований» (Ижевск), *Linguistica Uralica* (Таллин), *Acta Linguistica Petropolitana* (Санкт-Петербург), «Сибирский филологический журнал» (Новосибирск) и др. Серия статей по теме исследования была опубликована в научном журнале «Финно-угроведение» (Йошкар-Ола). Многочисленные доклады по теме диссертации были сделаны на научных конференциях в Санкт-Петербурге, Москве, Казани, Ижевске, Йошкар-Оле, Чебоксарах, Ульяновске, Перми, Твери, Переславле-Залесском, Козьмодемьянске и др. и опубликованы в сборниках научных статей и материалов.

ГЛАВА 1. МОРФОЛОГИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ НАЗВАНИЙ ИГР В МАРИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

В первой главе рассматриваются названия игр в диалектах марийского языка с целью выявить и описать их основные морфологические модели, т. е. словоизменятельные формы, которые приобретает игровая лексема, выступающая в качестве названия игры.

Исследование проводится на материале наименований игр преследования, в которых водящий или водящие догоняют, ловят, ищут разбегающихся игроков (догонялки, жмурки, прятки). Эти игры наиболее репрезентативны как самые многочисленные и распространенные в игровом репертуаре детей. В нашей базе данных [МНИ] содержится около 418 записей игр преследования, сделанных у различных этнографических групп мари за период с 1864 по 2026 г., в том числе 235 записей догонялок, 56 – жмурок, 126 – прятков [МНИ, № 794–1211]. Среди разновидностей догонялок – горелки, догонялки простые и с различными дополнительными условиями, в хороводе, один на один, командные, сюжетные догонялки типа «горшки», «коршун», «краски», «война», с мотивом воровства и пр. За вычетом одноименных игр, игр без марийского названия и игр из не вполне достоверных популярных изданий ядро материала исследования составляют 132 марийских названия игр типа догонялок. Также рассматриваются отыменные наименования игр в жмурки и отглагольные наименования игр в прятки. Учитываются сопоставительные данные родственных и контактных языков Урало-Поволжья (удмуртского, коми, мордовских, чувашского, татарского, русского) и др.

Общие принципы и логические модели образования названий игр в целом едины для игр различных типов. В качестве названия игры всегда выступают слова, имеющие непосредственное отношение к игре (игровая лексика): названия ролей, предметов игры, локусов, выкрики или приговорки, которые звучат в игре и при разговоре об игре. Народное название игры

маркирует самый важный, яркий момент игрового действия. Ранее на материале русской игровой терминологии было установлено, что названия игр бывают двух основных типов:

1) названия-термины – когда в качестве названий игр выступают слова, означающие один из элементов структуры игры (наименование персонажа, предмета, локуса, действия и т. п.);

2) названия-цитаты – когда в качестве названия игры выступает слово или фраза, звучащая в игре [Ключева 2007: 77–88].

Эти же логические группы обнаруживаем и на марийском материале. Примеры названий-терминов по имени персонажа-водящего: *вувер дене* ‘в ведьму’ [МНИ, № 977, 1094, 1178], *сокыр тагала* ‘в слепого барана’ [МНИ, № 944 и др.]; по предмету игры: *уштö* ‘ремень’ [МНИ, № 1877], *пу панга* ‘деревянные шары’ [МНИ, № 1508], *шакляка* ‘костяшки’ [МНИ, № 1415], *курчак* ‘куклы (букв. кукла)’ [МНИ, № 1137, 1744, 2250–2263]; по локусу: *черта дене* ‘классики (букв. в черту)’ [МНИ, № 1615–1617, 1623–1624, 1625–1631], *ола йыр* ‘вокруг города’ [МНИ, № 1218], *чес пöрт* ‘дом угощений’ [МНИ, № 2177, 2190, 2191, 2195]; по действию: *туп перен (пералтен)* ‘в удары по спине’ [МНИ, № 1149, 1150], *шүшкен коштмаш* ‘ходить и свистеть (букв. присвистывая хождение)’ [МНИ, № 2598], *шылмыла ~ шёлмёлä* ‘в прятки’ [МНИ, № 800, 818, и др.] и т. д.

Примеры марийских названий игр типа цитат: *А ма просым үдена-үдена* ‘А мы просо сеем, сеем’ (по словам песни, которая звучит в хороводной игре) [МНИ, № 2050, 2051], *Илышет сай?* ‘Как жизнь?’ (по вопросу, который задает водящий в посиделочной игре) [МНИ, № 1865], *Шöргаш, тöргалт* ‘Колечко, выпрыгни’ (по реплике водящего в игре в колечко) [МНИ, № 1835], *Кырген-кырген (Йырген-йырген) татарин / Киргизым-киргизым татарин* (по начальной фразе в диалоге двух команд в игре типа цепи разрывные) [МНИ, № 1722, 1713], *Чокам-чокам по бокам* (по приговорке в наказании в игре с мячом) [МНИ, № 1214], *митули, клёк (клё-клё)* (по сигнальным возгласам в

играх с палками) [МНИ, № 1409, 1471; 1406, 1408, 1417–1423], *шашатура*, *вур-вур* (по возгласам-чураниям в прятках) [МНИ, № 846, 844] и т. п.

В качестве названий-терминов⁴ выступают лексико-морфологические конструкции двух основных типов: а) именные конструкции, означающие определенный элемент игры; б) отглагольные образования, означающие действие, совершаемое в игре. К обозначенным морфологическим конструкциям (названиям игр) часто (но не обязательно) добавляются слово «игра» (мар. *модыш*, *модмо*, *модмаш*) либо глагол «играть» в инфинитиве (*модаш*) или в форме 1-го или 3-го л. мн. ч. (настоящего или 2-го прошедшего времени), например, *шылын модмаш*, *шылын модмо*, *шылын модаш* ‘игра (играть) в прятки’, *Маска-кѡвала модаш* ‘играть в Медведя-бабушку’ и т. п.⁵

Рассмотрим обозначенные типы названий игр подробнее, начиная с отыменных названий-терминов.

1.1. Отыменные образования

Название игры – существительное, означающее персонажа, реже – предмет, локус, действие, общий сюжет игры (по данным игр в догонялки [МНИ, № 976–1211]):

– в номинативе: *Майра* ‘Марья’, *колдун* ‘колдун’, *вувер* ‘ведьма’, *юго* ‘наследник’, *тумна* ‘сова’, *шоншо* ‘еж’, *вараиш* ‘ястреб’, *кайыккомбо* ‘дикие гуси’, *маска* ‘медведь’, *пионер* ‘пионер’, *курчак* ‘кукла’, *когарш* ‘огорелыш’⁶,

⁴ В данном параграфе названия-цитаты специально не рассматриваются, но с точки зрения морфологии, они дают те же формы, что и названия-термины (именные конструкции).

⁵ Редкая, лишь дважды встретившаяся конструкция – присоединение к названию игры тавтологического оборота из причастия (*модмо* ‘играемое’) и существительного (*модыш* ‘игра’): *комбыла модмо модыш* ‘в гусей играемая игра’ [МНИ, № 1101], *оза кува ден пырысла модмо модыш* ‘в хозяйку и кошку играемая игра’ [МНИ, № 1117]. Обе записи сделаны в 1976 г. студентами-практикантами в Кужмаринском с/с Советского р-на Марийской АССР.

⁶ Словарное значение слова *когарш* – ‘моль’ [СМЯ 1992: 362], однако учитывая, что речь идет об игре в горелки и то, что названия насекомых совершенно не характерны для лексики марийских народных игр, слово *когарш* здесь скорее специфическое диалектное

тулвуй ‘головешка (горелки)’, *огырелыш* ‘огорелыш’, *чия* ‘краски’, *ковышта* ‘капуста’, *ѳмбал* ‘сметана’, *шовыч* ‘платок’, *солык* ‘платок’, *онго* ‘кольцо’, *поктымаи* ~ *поктылмаи* ‘догонялки’, *зорница* ‘зарница’, *карта*, *ѳвѳк*, *чамѳра*⁷;

– с аффиксом *-ла*: *утыла* ‘в лишнего’, *марьяла* ‘в Марью’, *тулвуйла* ‘в головешку (горелки)’, *^djølø·kʰšlā* ‘в огорелыша’, *^djølø·šla* (*^djølø·kʰšla*) ‘то же’, *вуверла* ~ *уверла* ‘в ведьму’, *колдун’ла* ‘в колдуна (колдунью)’, *комбыла* ‘в гусей’, *каляла* ‘в мышек’, *партизанла* ‘в партизан’, *кагакла* ‘в крючки’; *чияла* ‘в краски’, *лапашила* ‘в похлебку’, *ѳвѳклā* ‘в авык (догонялки)’, *уголла* ‘в углы’, *паиштенгыла* ‘в последнего’; *зарницыла* ‘в зарницу’, *сарла* ‘в войну’, *войнала* ‘в войну’;

– с послелогом *дене* ‘с’ (в значении, соответствует инструментально): *тулвуй ден* ‘в горелки (букв. головешкою, головешкой)’, *вувер ден*⁸ ‘в ведьму (букв. ведьмою, ведьмой)’, *гонялка дене* ‘в (до)гонялки (букв. гонялкою, гонялкой)’, *менге дене* ‘в столбы (букв. столбом)’, *шпион дене* ‘в шпионов (букв. шпионами)’, *пограничник дене* ‘в пограничников (букв. пограничниками)’, *война дене* ‘в войну (букв. войною)’, *кандра дене* ‘в веревку (букв. веревкой)’, *карта панга дене* ‘в рюхи (букв. рюхами)’.

В единичных примерах встречаются конструкции:

– с послелогом *гай* ‘как’ в названиях отдельных игр в речи одного информанта (с. Кужмара Звениговского р-на РМЭ, инф. 1987 г.р., зап. в 2023 г.): *театр гай* ‘в театр (букв. как театр)’, *потак гай* ‘в догонялки (букв. как догонялки)’. При этом в большинстве случаев в названиях игр данный информант систематически использует форму с аффиксом *-ла*, типичную для его диалекта, например, *светофорла* ‘в светофор’;

– с аффиксом *-ым* аккумулятива:

производное от глагольной основы **когар-*, ср. *когартаи* ‘обжигать’, *когаргаи* ‘обжигаться’, *когар* ‘гарь’.

⁷ Подробнее об этих непереводимых словах и их этимологии см. в п. 3.1, 3.3.

⁸ Достаточно часто послелог *дене* фиксируется в источниках в разговорной редуцированной форме *ден*.

- (1) *Шкетын иленам дык тунам эше кукла ден модмо, модыш пӧртла модмо, кудвицыште сакой лышташ тен да мойн модмо. А вара уремышке луктыныт авамытет тук, йоча-шамытш тене модаш тыгална гын, тушто уже вестӱкӧ модышым модынна: мари лаптам, руш лаптам, сандырым <...>* (зап. Кудрявцев В. в августе 2025 г., инф. 1964 г. р., урож. д. Чирки Оршанского р-на РМЭ).

‘Когда жила одна, тогда еще играла в куклы, в домик, во дворе с разными листочками и т. п. были игры. А потом, когда мама вывела на улицу, раз начали играть с детьми, там уже играли в другие игры: в марийскую лапту, в русскую лапту, в *сандыр*⁹ <...>’.

- (2) [об игре в чижа – ответ на вопрос собирателя, играют ли в нее взрослые]:

Уке. Когораквлӓжӓ мам техень мадышым мадыт? Лапталан, коговлӓ лапта дон мадыныт.

‘Нет. Те, кто постарше-то, зачем будут играть в такую игру (букв. играть такую игру)? В лапту (букв. для лапты), старшие в лапту (букв. с лаптой) играли’ (инф. 1948 г. р., урож. д. Сарлатово Горномарийского р-на РМЭ) [МНИ, № 1380].

Заметим, что в целом ряде языков отыменное название игры представляет собой прямое дополнение, например, фраза «играть в футбол» – англ. *to play football*, нем. *Fußball spielen*, тур. *Futbol oynamak*, тат. *футбол уйнау*;

– с аффиксом *-лан* (единичные случаи, зафиксированные в потоке речи у уроженки с. Сарлатово Горномарийского р-на РМЭ, 1948 г.р., при том, что этот информант обычно систематически использует конструкцию с аффиксом *-ла*, например, *лаптала* ‘в лапту’):

- (3) *айда лапталан мадаш кенӓ*

‘айда пойдем играть в лапту’ [МНИ, № 1324];

См. также *лапталан* в примере 2 выше.

В речи уроженки Чирков (йошкар-олинский говор мар. Г) суффикс *-лан* тоже используется, но только в нелитературных формах местоименных наречий *кузелан* ‘как’ (< литер. *кузе*) и *тыгелан* ‘так’ (< литер. *туге*) при их сочетании с глаголом *модаш* ‘играть’, и отдельно в слове *тугелан* ‘как-то так’ в конце повествования. Вероятно, этот суффикс складывается из симилиатива -

⁹ Вероятно, мар. *сандыр* < рус. *штандер* (игра с мячом).

ла и наречного суффикса -н и лишь формально совпадает с суффиксом датива -лан;

– с послелогом *лийын* (от деепричастия *лийын* < *лияш* ‘быть, становиться’) также в значении инструментала: *комбо лийын* ‘в гусей (букв. становясь гусями)’, *маска лийын* ‘в медведя (букв. становясь (став, будучи) медведем)’. Такая конструкция в [МНИ] встречается всего четыре раза, причем три случая из них – записи одного и того же исследователя – В. М. Мамаева (1963 г., д. Мустаево Сернурского р-на Марийской АССР)¹⁰.

В качестве названий игр могут выступать не только отдельные существительные, но и словосочетания (в аналогичных словоизменительных формах и конструкциях с послелогам):

– определение + существительное, например: *покшел менге* ‘срединный столб’, *тулык менге* ‘одинокый столб’, *шўчан омарта* ‘закоптелый столб’, *пар-менге* ‘парный столб (столбы)’, *ший менгыла* ‘в серебряный столб (столбы)’, *ўмбал кўршўк* ‘сливочные горшки’, *шўжер ленгеж* ‘молочные горшки’, *шолы коти* ‘кот-ворюга’, *военный игра* ‘военная игра’;

– прямое дополнение + существительное, образованное от переходного глагола, означающее действие, например: *чия пумаиш* ‘раздача красок’, *имэ кўнчўмўиш* ‘выкапывание иголки’;

– два имени существительных, называющие роли противников, соединенные союзом *ден* ‘и’, например: *рывыж ден ур* ‘лиса (лисы) и белка (белки)’, *коля ден пырысла* ‘в мышку и кошку’, *вараиш ден чывиге-влак* ‘ястреб и цыплята’, *пырыс ден коля* ‘кошка и мышка’, *ур ден пий* ‘белка (белки) и собака’, *ур ден пийла* ‘в белку (в белок) и собаку’, *кышке ден доктырла* ‘в змею и доктора’, *оза кува ден пырысла* ‘в хозяйку и кошку’ и т. п.;

– конструкция из двух существительных-названий ролей без соединительного союза, например: *охотник-уткилă* ‘в охотников-уток’,

¹⁰ Кроме догонялок, два образца такой конструкции в названиях игр в жмурки: *so-kâr taya-lin тодăна* ‘букв. играем слепым бараном’ (с. Морки, зап. В. Поркка в 1885 г.) [МНИ, № 937], *сокыр тага лийын модмаш* ‘букв. игра слепым бараном’ (Сернурский р-н, зап. В. М. Мамаев в 1963 г.) [МНИ, № 943].

аналогичная русским названиям игр типа *кошки-мышки*, *казаки-разбойники*. Внешне изоморфными представляются названия *шўшер-ўмбалла* ‘в молочное (букв. в молоко-сметану)’, *панга-кыл* ‘палочки-веревка’, но семантика здесь другая – собирательная, как в характерных для марийского языка сложных словах типа *кўмыж-совла* ‘посуда (букв. плошки-ложки)’, *тувыр-йолаш* ‘одежда (букв. рубашки-штаны);

– названия из двух слов, одно из которых – слово с неизвестным значением: *абмак тулык* ‘абмак одинокий (сирота, вдовец, вдова)’, *чамыра панга* ‘чамыра комки’. Первое слово в этих наименованиях (асемантическое) скорее всего является повтором второго слова на другом языке. Чувашско-марийское *чамыра панга* подробно рассмотрено в п. 3.3. В выражении *абмак тулык* первое слово, возможно, происходит от татарского диалектного *апмак*, *аппак* ‘тетушка’, второе – мар. *тулык* ‘сирота, вдовец, вдова’ (в марийском языке из чувашского), т. е. общий смысл названия игры – «тетушка-вдовушка». Ср. рус. нижегородское *вдовки* ‘горелки (название игры)’, «вдовой» называется водящий в этой игре [Кудрявцев 1871: 183]¹¹.

Обратим внимание, что для марийских отыменных названий игр совершенно не характерно применение суффиксов множественного числа (-*влак*, -*шамыч*, мар. Г -*влӓ* и т. п.). Примеры использования -*влак* в корпусе достоверных источников буквально единичны: *вараш ден чывиге-влак* ‘ястреб и цыплята’ [МНИ, № 1064]. При переводе марийских названий игры на русский следует ориентироваться на контекст – описание игры, например: *рывыж ден ур* – не ‘лиса и белка’, а ‘лисы и белки’, поскольку в описании игры четко сообщается, что игроки делятся на две команды – «лис» и «белок». Отсутствие показателей множественного числа – специфическая черта, наследие древней грамматики марийского языка. В современном

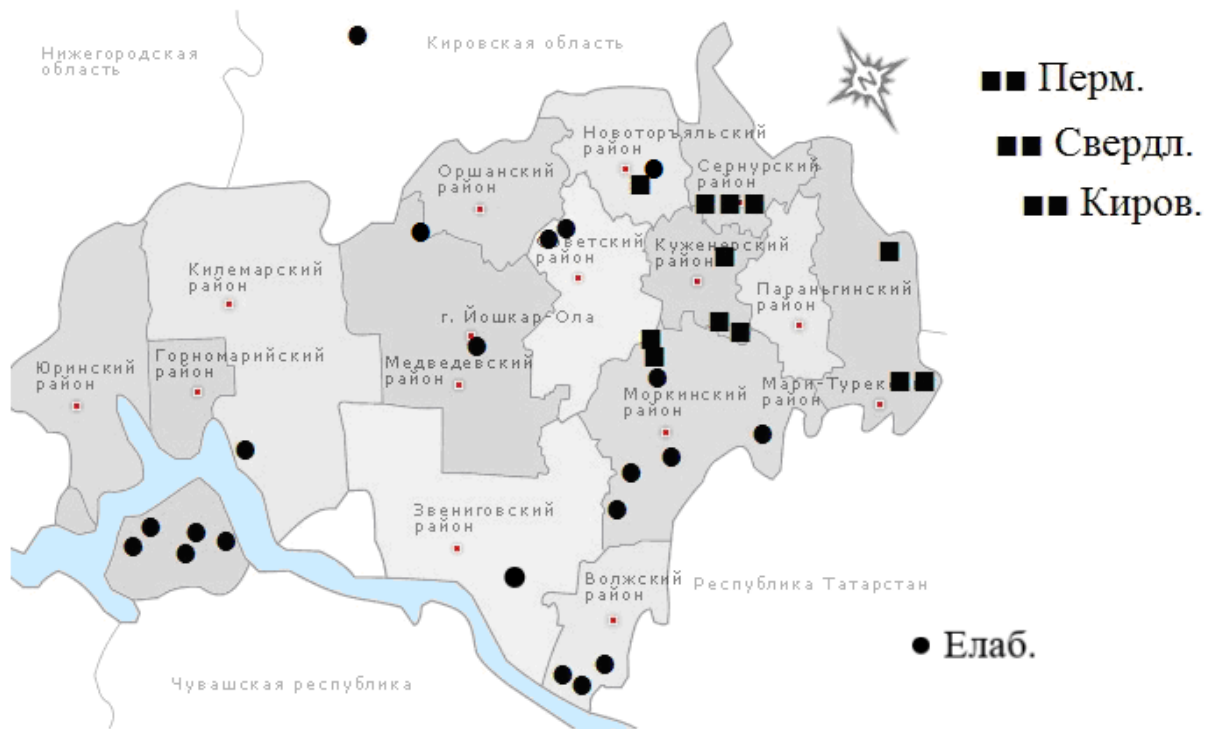
¹¹ К альтернативной гипотезе объяснения слова *абмак* в названии марийских горелок ср. тюрк. *әпмәк* ‘хлеб’ [Радлов 1893: 925], то же *епмек*, древнее слово, зафиксированное у огузов М. Кашгарским [ЭСТЯ, 1: 254–255], при том, что горелки у украинцев называются *хлибчик* ‘хлебцец’ (Купянский уезд Харьковской губернии) [Игры народов СССР 1933: 385, № 942].

литературном марийском языке избыточное применение суффиксов множественного числа при существительных зачастую является маркером калькирования фраз и выражений с русского.

Номинативы в названиях игр – это своего рода «неопределенная форма»; в контексте же при разговоре об игре употребляются косвенные формы (из ряда перечисленных выше), но их не всегда фиксировали собиратели в ходе полевой работы, что является упущением на уровне методики и практики сбора языкового материала.

Самыми распространенными и типичными в марийском языке косвенными формами, которые принимают существительные в названиях игр, являются две конструкции: на *-ла* и с послелогом *дене*. Они разведены территориально. Для горных, северо-западных и большей части луговых мари (йошкар-олинский и волжский диалекты, западные и южные подговоры моркинско-сернурского говора), а также для елабужских мари (Удмуртия, Татарстан) характерно *-ла* (*-лă*) в названиях игр, тогда как у большинства восточных мари (в частности, по имеющимся фиксациям, у башкирских, суксунских, уржумских) и у северо-восточных групп луговых мари (Мари-Турекский, Параньгинский, Сернурский, Куженерский¹² р-ны РМЭ – северо-восток ареала моркинско-сернурского говора) показатель *-ла* в отыменных названиях игр практически не употребляется, вместо него используется конструкция с *дене*.

¹² Помимо данных [МНИ] наша работа с носителем языка из д. Аганур Куженерского р-на, 1958 г.р., показала, что и на юге Куженерского р-на используется аффикс *-ла* в названиях игр вместо послелога *дене*, т. е. зона смешения двух моделей охватывает не только Моркинский, но и Куженерский р-н. Вместе с тем в настоящее время на показания носителей может воздействовать литературная норма, закрепляющая как синонимичные оба варианта.



Карта 1. Названия игр в догонялки на -ла (●) / с дене (■)

(На этой и других картах отмечаются данные [МНИ].)

Отыменные наименования игр в **жмурки** также выступают в форме с аффиксом -ла либо с послелогом *ден(е)* 'с' (по данным [МНИ, № 923–969]):

- мар. СЗ и йошк. *маска-кõвала* 'в Бабушку-Медведя' (д. Отюково Яранского у. Вятской губ., д. Солоял Пижанского р-на Кировской обл., д. Туршмемучаш Медведевского р-на, д. Шудасола Советского р-на РМЭ);
- мар. Г *уверла* ~ *увьірәлә* ~ *уврелä* ~ *пьірәла* 'в упыря' (д. Высоково, Шиндыръялы, Большой Серманангер, Сарлатово, Апшак-Пеляк, с. Кузнецово Горномарийского р-на РМЭ);
- мар. Л *каза тагала* 'в козла'¹³ (д. Верхний Регеж Куженерского р-на РМЭ);
- мар. Л волж. *уголла* 'в углы' (д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ);
- мар. Л и мар. В *сокыр тагала* (д. Кожлаер, с. Малый Кулеял Моркинского р-на, д. Колокуда Советского р-на, д. Ахматенер Сернурского р-

¹³ В источнике у марийского писателя В.М. Регеж-Горохова слово записано слитно (*казатагала*) и дан перевод «в слепого козла».

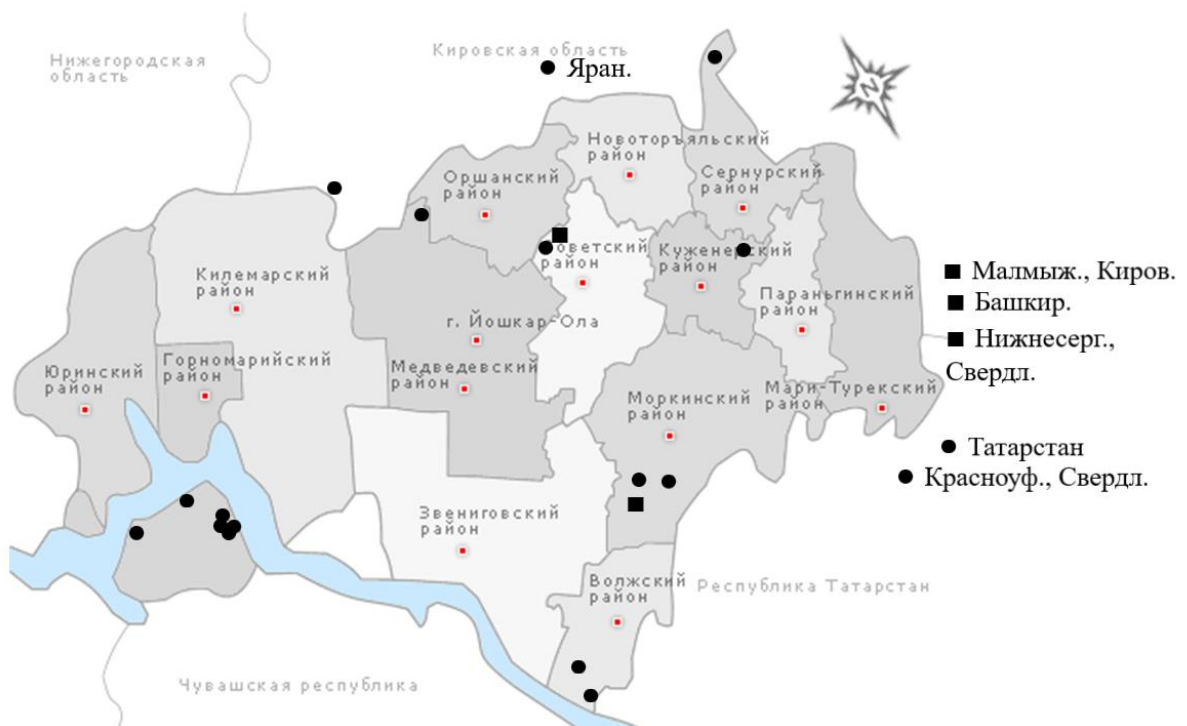
на, Волжский р-н РМЭ ($\approx$ с. Помары), с. Ильнеть Менделеевского р-на Республики Татарстан, с. Юва Свердловской обл.);

– мар. Л и мар. В *сокыр тага ден(е)* ‘в слепого барана’ (д. Баймурзино Мишкинского р-на Республики Башкортостан, с. Старобухарово Нижнесергинского р-на Свердловской обл., д. Папанино Моркинского р-на РМЭ);

– мар. Л *кара дене* ‘в кара (черного)’ (с. Юледур Советского р-на РМЭ);

– мар. В *сокыр мака дене* ‘в слепца’ (д. Старый Ноныгерь Малмыжского р-на Кировской обл.).

При картографировании этих наименований также видим в целом два ареала: западный (с *-ла*) и восточный (с *дене*).



Карта 2. Названия игр в жмурки на *-ла* (●) / с *дене* (■)

В названиях игр в жмурки в диалектах мар. СЗ, мар. Г и в западных говорах мар. Л (йошкар-олинском и волжском) – только формы на *-ла*. В моркинско-сернурском говоре мар. Л также преобладают формы на *-ла*, однако в Моркинском и Советском р-нах есть по одной фиксации форма с *ден(е)*, т.е. в этом говоре лугового наречия присутствуют обе морфологические модели (зона смешения, как показал и материал

наименований игр в догонялки). В восточном же наречии у елабужских мари (Татарстан и Удмуртия) игра в жмурки называется *сокыр тагала* (т. е. западная морфологическая модель). Также в с. Юва Красноуфимского р-на Свердловской области вместо ожидаемого *сокыр тага дене* – наименование западного типа *сокыр тагала* в единственной записи собирателей-студентов [МНИ, № 944]. В остальных фиксациях Кировской, Свердловской областей и Мишкинского р-на Башкортостана (мар. В) – восточная морфологическая модель с послелогом *дене*. Аффикс *-ла* в названиях игр свердловских и пермских мари не фиксируется на всем материале [МНИ], т. е. не только в играх преследования, но и в играх всех прочих типов, что может указывать на сомнительность записи *сокыр тагала* в с. Юва [МНИ, № 944].

Таким образом, данные по отыменным названиям игр в догонялки и жмурки вполне коррелируют. Обобщая, делаем вывод, что переходной зоной между западной и восточной морфологическими моделями (зап. *-ла* / вост. *дене*) является ареал моркинско-сернурского говора (Моркинский, Советский, Новоторъяльский, Куженерский р-ны и в единичной фиксации даже север Сернурского р-на РМЭ, где может сказываться влияние соседствующего северо-западного наречия). Для елабужского говора, несмотря на то, что он относится к восточному наречию, характерна морфологическая модель западного типа (названия на *-ла*).

Рассмотрим семантику и происхождение аффикса *-ла* и послелога *дене* в названиях игр.

Суффикс *-ла* (*-lä*) в марийском языке обычно определяется как суффикс сравнительного падежа (симилятив) и как производный от него наречный суффикс с компаративным (сравнительным) значением [Галкин 1964: 28–30; Галкин 1966: 138]. О. Викстрём определяет конструкцию {существительное с показателем *-ла* (*-lä*) + глагол} как модальную [Викстрём 2011: 200–202]¹⁴.

¹⁴ Из современных исследований о полисемии марийского суффикса симилятива *-ла* см. также [Синицына 2019; Синицына 2021].

При основной сравнительной семантике исходное значение этого аффикса реконструируется как общевнешне-направительное, происхождение – финно-угорское, от древней формы аллатива на *-*la* (*-*le*) [Галкин 1964: 28–30]. Ср. в финском языке *pelata pallolla* ‘играть с мячом’ (слово *pallo* ‘мяч’ в адессиве), хотя чаще говорят *pelata palloa* ‘играть в мяч’ (слово *pallo* ‘мяч’ в партитиве). Однако аналогичный аллатив есть и в чувашском языке [Левитская 1976: 26], его марийское происхождение в чувашском языке ставится под сомнение [Федотов 1996а: 79–81]. Ряд исследователей считают, что источник марийского аллатива *-la* (*-lä*) тюркский, см. [Agyagási 2001: 9–14]. Идентичный марийскому *-ла* и по форме, и по семантике аффикс *-ла* (*-ле*) присутствует в чувашских названиях игр, например: *патшалла* ‘в царьки’, *тутярла* ‘в платочек’, *сич утәмла* ‘в семь шагов’ [Ягодова, Махалова 2005: 132]. И эта морфологическая модель для названий игр – общечувашская. Названия на *-ле* характерны для татарских игр, например: *эбәкле уйнау* ‘игра в пятнашки (салки)’ [ТРС 2002: 437], букв. ‘догонялочная (абыковая) игра’, ср. мар. Г *äwёклä мадмаш* ‘игра в авык (догонялки)’. Аффикс *-ле* в татарском является суффиксом атрибутива (отыменного прилагательного).

Существенно то, что названия игр на *-ла* фиксируются преимущественно в западных и южных диалектах марийского языка, испытавших максимальное чувашское (и татарское) воздействие, в том числе на уровне лексики игры, тогда как для восточных и северо-восточных диалектов марийского языка такая структура совершенно не характерна. Из этого следует вывод, что использование форманта *-ла* в названиях игр в марийских диалектах определяется чувашским влиянием.

Семантика места в формулировках, означающих названия игр, наблюдается в разных языках (играть как? / во что? в кого?), например, в русском: *в прятки, в коршуна, в лапту, в мяч, в десятки* и пр. Подобные названия изоморфны русским наречиям образа действия: *вприпрыжку, вдогонку, вправду, вслух* и т. п. В мордовских языках (эрзянском) в названиях игр к существительным добавляется аффикс *-со* (*-сэ*) инессива (вопрос «как?»)

/ «в чем?»), например: *чеернесэ* ‘в мышку (букв. в мышке)’, *чушкасо* ‘в чушки (букв. в чушке)’, *кекинемнесэ* ‘в прятки (букв. в прятке)’ [Брыжинский 2009: 156, 47, 81]. (В мокшанском соответствующий суффикс инессива – *-са*.) Весьма своеобразны формы исходного падежа в названиях игр в коми языке, например: *лаптаысь* ‘в лапту (букв. из лапты)’, *гораньысь* ‘в горань, стряпуху (букв. из гораня, из стряпухи)’, *дзедьсясьомысь* ‘в прятки (букв. из прятки)’¹⁵. Как видим, использование разного рода местных падежей (направительного, местного, исходного) является достаточно типичным для названий игр. Это указывает на типичность восприятия игры как особого пространства и времени, в которое «входит» играющий.

Конструкция с послелогом *дене* ‘с (кем, чем)’ в наименованиях игр является чисто марийской. Интересно, что этимологически у марийского послелога *дене* ‘с’, как и у аффикса *-ла*, прослеживается локативная семантика: «послелог *дене* ‘с’ представляет собой древнюю локативную форму какого-то имени ср. диал. *терне* ‘дома’, *терке* ‘домой’, *деке* ‘к’, *деч* ‘от’, *тоны* ‘дома’, *токи* ‘домой’, *доки* ‘к’» [Галкин 1964: 179]. У выражений с *дене* инструментальная семантика, например, *сокыр тага дене* ‘слепым бараном’. Логическим соответствием им являются названия игр в пермских языках в форме существительных в инструментале (творительном падеже) – с аффиксом *-ен* (в удмуртском) и *-ён* ~ диал. *-ен* (в коми), отвечающие на вопрос «как» и «чем? / кем?» Например, в коми: *гораньён* ‘в жмурки (букв. горанем, стряпухой)’, *мачён* ‘в мяч (букв. мячом)’ [Безносилова 2009: 102, 161]; в удмуртском: *лаптаен* ‘в лапту (букв. лаптой)’, *сэреген* ‘в угол (букв. углом)’, *судэн* ‘в суд (букв. судом)’, *сьод кионэн* ‘в черного волка (букв. черным волком)’ [Долганова, Морозов 2002: 256, 269, 268, 279]. Подобная конструкция имеется и в русском языке как диалектная устаревшая, например,

¹⁵ Благодарим коми фольклориста А. Н. Рассыхаева за указание на этот любопытный языковой факт, а также лингвистов: Е. В. Кашкина за уточнение переводов эрзянских названий игр, А. В. Савельева и А. С. Федоринчика за консультации по морфологии чувашского языка.

названия игр: *круглым городом, рыбкой* (Олон., 1863), *кругом, чирком, шильцом, хлоптой, шаром, курком* (Олон., 1890), *попком, салом, столбом* (Олон., 1895), *волком, ималком* (< *имать* ‘ловить’), *шепотком* (Онеж., 1933), *меньком, салом, селюгой* (Арх., 1911), *ожигом* (Волог., 1890), *шаром, ухоронком, слободой* (Волог., 1895), *лактот, мётом, оленем, пирогом, чиком* (Вят., 1895), *горишуном, горячей сковородой, костромой, слепым петухом, чижом, чугунной жопой* (Казан., 1894), *мячикам, рыбкой, прятушкой* (Иркут., 1923), *клубасей* (Херсон., 1895), *зеркалом* (Екатеринос., 1895) и т. д. [Ключева 2018: 152–169]. Эта морфологическая конструкция характерна преимущественно для северных губерний Европейской части страны (Архангельская, Олонецкая, Вологодская, Вятская, Казанская), поэтому не исключен ее субстратный характер в русском языке (связанный с финно-угорскими языками). В других восточнославянских языках, напротив, предложно-падежное оформление названий игр соответствует русскому литературному, например: белорусское *у футбол*, украинское *в футбол* и т. п.¹⁶

2.2. Отглагольные образования

Название игры – форма от глагольной основы, указывающая на действие, совершаемое в игре, часто с прямым дополнением (существительным в винительном падеже), означающим объект, на который

¹⁶ От конструкций с послелогом *дене* со значением образа действия следует отличать аналогичные конструкции со значением средства, орудия действия, например: *солык дене* ‘с платком’, *сап дене* ‘с вожжами’, *муно дене* ‘с яйцами’, которые употребляются и в диалектах, в которых систематическое *-ла* в названиях игр, например, в горном. Т. е. *мячла* в этих случаях переводится как «в мяч», а *мяч дене* «с мячом». Такие конструкции в качестве названий игр выступают редко, например: *сап дене* ‘с вожжами’ (Кужмаринский с/с Советского р-на РМЭ). В данном конкретном случае корректен перевод именно «с вожжами», а не «в вожжи (вожжами)», т.к. в данной местности, по имеющимся еще 6 фиксациям, систематически применяется суффикс *-ла* в отыменных названиях игр, а не послелог *дене*.

направлено действие. Примеры на материале названий игр в догонялки [МНИ, № 976–1211]:

– основа глагола + формант *-ын* (*-ён*)¹⁷, например: *йылен* ‘(в) горелки’, *куржон* ‘(в) бегание’ (~ лит. *куржын*), *ороллен* ‘(в) караул (< караулить)’ (~ лит. *оролен*), *вызлыктен* ‘(в) выз-вызгалки (от звукоизобраз. междометия *выз-выз*)’, *поктен* ‘(в) догонялки’, *тўкалтен* ‘(в) задевание’, *утарен* ‘(в) спасение’, *чўчен* ‘(в) задевание’, *чўчўн* ‘то же’, *тыртын* ‘(в) тыртканье’ (от звукоизобраз. *тырт* – о выстреле в игре типа войны); *ki-t ki tʃe-n* ‘(в) держание за руки’, *кид кўрлўн* ‘(в) обрывание рук’, *кидым кудалтен* ‘(в) разрывание рук’, *солык кучен* ‘(в) хватание платка’, *шовыч налын* ‘(в) забираяние платка’, *кўршек налын* ‘покупка (в покупке) горшков’, *ўмбал поген* ‘(в) сбор сметаны’, *чия налын* ‘покупка (в покупке) красок’, *туп перен* ‘(в) удары по спине’, *тып сапкален* ‘(в) хлопки по спине’, *шур (карта) пангам чумен* ‘(в) пинание комка навоза (карта)’, *сап кучен* ‘(в) держание вожжей’;

– основа глагола + формант *-мыла*, например: *ʃjölõtoła* ‘в горелки’, *чондитлымла* ‘в чуранье’, *чия пудылымла* ‘в раздачу красок’, *меран лўмыла* ‘в отстрел зайцев’, *угол налымла* ‘в занятие углов’;

(– основа глагола + формант *-шыла*: *шовыч пыштышыла* ‘в подкладывание платка’ – единичная фиксация в записи собирателей-студентов, возможно, являющаяся ошибкой вместо *шовыч пыштымыла*¹⁸).

¹⁷ Формант *-ын* (и *-ён* по гармонии гласных в мар. СЗ) присоединяется к глаголам 1-го спряжения, *-ен* – к глаголам 2-го спряжения.

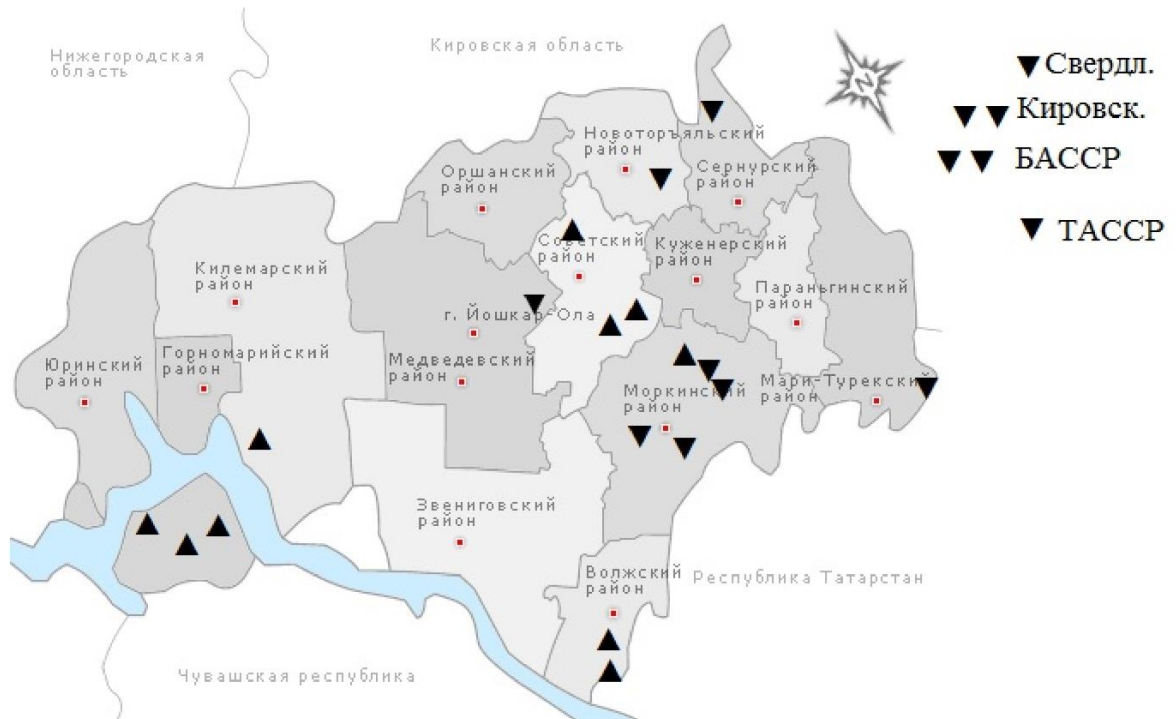
¹⁸ На весь объем свода среди тысяч названий игр разного типа имеется всего две фиксации названия игр на *-шыла*: приведенная здесь и название *вургем погышыла* ‘в сбор одежды’, причем обе в одной и той же рукописной записи 1976 г. в д. Шудасола Советского р-на Марийской АССР студенток МарГУ Марины Паймаковой и Раисии Микубаевой [МФЭ-76 № 93, с. 5, № 2]. Возможно, в основе этих названий причастия *погышо* ‘собирающий’ (от *погаиш* ‘собирать’), *пыштыше* ‘кладущий’ (от *пыштаиш* ‘класть’), т. е. *вургем погышыла* точнее переводится как ‘в собирающего одежду’, а *шовыч пыштышыла* – ‘в подкладывающего платок’. При этом другие отглагольные названия игр в этой же деревне записаны у тех же собирателей с формантом *-мыла*: *шылмыла* ‘в прятки’, *пашкар тошкалмыла* ‘в наступание на доску’, а отыменные – с формантом *-ла*: *маска ковала* ‘в Медведя-бабушку’, *кевытла* ‘в магазин’ и т. п. Т. е. для диалекта, в котором производились записи, нормативным является *-мыла* в отглагольных названиях игр.

Формы на *-ын* (*-ĭn*), *-ен* и *-мыла* (*-mĭlă*) являются очень распространенными в названиях игр разных типов (не только догонялок), представлены в [МНИ] примерно в равном количестве. Их ареалы отражены на карте:



Карта 3. Названия догонялок на *-мыла*, *-mĭlă* (▲) / *-ын*, *-ĭn*, *-ен* (▼)

Аналогичный результат (в плане лингвогеографии) дает и карта распространения двух типов названий игры в прятки: *шылмыла* (мар. Г *шĭлмĭlă*) и *шылын* (от глагола *шылаш* ~ *шĭlăш* ‘прятаться’), составленная на материале описаний игр в прятки в [МНИ, № 794–919].



Карта 4. Названия игр в прятки: *шылмыла*, *шблмблă* (▲) / *шылын* (▼)

Итак, ареал отглагольных конструкций на *-ын* (*-bîn*), *-ен* охватывает северо-западное наречие, все говоры восточного наречия (в них нет ни одной фиксации формы на *-мыла*), йошкар-олинский говор лугового наречия, а также северо-восточную часть ареала моркинско-сернурского говора мар. Л (Мари-Турекский, Параньгинский, Сернурский, Новоторъяльский, Моркинский р-ны РМЭ). Форма на *-мыла* – западно-южная, представлена в горномарийском диалекте, в волжском говоре лугового наречия, а также на западной окраине моркинско-сернурского говора мар. Л (Советский р-н РМЭ). В южной части ареала моркинско-сернурского говора (Моркинский р-н, юг Куженерского р-на) обе формы сосуществуют. Обе они считаются литературными. Диалектная оппозиция отглагольных образований на *-мыла* и деепричастий на *-ын* (*-bîn*), *-ен* в целом коррелирует и с оппозицией отыменных образований с послелогом *дене* и с аффиксом *-ла*. Исключение составляют йошкар-олинский говор мар. Л, северо-западное наречие и говор елабужских мари (мар. В): для отглагольных образований в них модели восточного типа (на *-ын*, *-ен*), а для отыменных – западного типа (на *-ла*).

Рассмотрим морфологическую структуру и охарактеризуем синтаксическую функцию названий игр на *-ын* (*-b̆in*), *-ен* и на *-мыла* (*-m̆ilä*).

Глагольный суффикс *-ын* (*-b̆in*), *-ен*, присоединяемый к основе, образует действительное деепричастие настоящего и прошедшего времени (деепричастие образа действия). Однако, как показали наши опросы, в названиях игр носители языка обычно переводят их как отглагольные существительные. Такой перевод соответствует и литературному, он совпадает с моделью перевода марийских пассивных причастий на *-ме*. Неуверенные деепричастные формулировки в речи носителей появляются только при дополнительных специальных расспросах о части речи данного слова и о его дословном переводе.

Именно атрибутивное, причастное, а не деепричастное значение глагольных образований на *-ын* является, как сообщается в грамматиках марийского языка, более древним. В качестве примеров приводятся такие выражения как *пален лий* ‘будь знающим’, *шочын ава* ‘родная мать’ [Галкин 1964: 168]. Марийские *n*-овые деепричастия возникли из *n*-овых причастий, а те в свою очередь восходят к финно-угорскому суффиксу инфинитных глагольных форм с элементом **-n*. В венгерском и пермских языках этот аффикс сохранился в признаке инфинитива, а в мансийском, мордовских, финском – как аффикс причастия [Галкин 1964: 168].

В названиях игр в удмуртском языке тоже используются деепричастия, переводимые как отглагольные имена, например: *дасын потаса* ‘хождение десяткой’, *газы пуныса* ‘плетение веревкой’, *куинен бергаса* ‘кружение втроем’ [Долганова, Морозов 2002: 236–237]. Суффикс *-са* в этих деепричастиях восходит к финно-угорскому *s'*-овому суффиксу имен действия. «Этот суффикс в дальнейшем послужил исходным материалом для образования морфологических показателей различных грамматических категорий: причастий, деепричастий, различных форм времени и т. д.» [Галкин 1964: 163]. В марийском языке ему соответствует суффикс действительных причастий *-ше* (*-шо*, *-шö*).

Отглагольные названия игр с формантом *-мыла* носители языка обычно переводят как отглагольное существительное в аккузативе с предлогом «в», например: *лудо лўкалымыла* ‘в стрельяние в уток’, и такой перевод вполне правильный, литературный. При дополнительном вопросе о буквальном переводе названия игры (лишь в одном случае – с первого же раза) носители языка использовали форму деепричастия настоящего, реже прошлого времени (‘раздавая краски’, ‘положив платок’), инфинитива (‘занимать угол’ вместо ‘в занятие угла’).

Формант *-мыла*, присоединяемый к глагольной основе, образует следующие структуры:

- 1) пассивное причастие на *-ме* (*-мо*, *-мõ*) с суффиксом *-ла* (направительным / сравнительным);
- 2) наречие образа действия;
- 3) инфинитив долженствования, диал. (~ лит. форма на *-ман*);
- 4) деепричастие одновременного действия, диал. (~ лит. форма на *-шыла*).

Инфинитивы долженствования и деепричастия на *-мыла* (формы 3, 4) фиксируются в тех же западных и южных диалектах, в которых употребляются названия игр на *-мыла*¹⁹.

Структурные компоненты, из которых складывается формант *-мыла* во всех этих изоморфных конструкциях, являются общемарийскими. В частности, *м*-овый компонент – это формант страдательного причастия и восходит к именам действия на **-та* (*-tä*) «финно-угорского, возможно даже уральского времени» [Галкин 1964: 164]. В названиях игр такие причастия переводятся как отглагольные существительные, причем вне зависимости от того, от переходного или непереходного глагола они образованы. Ранее в классическом описании марийских причастий И. С. Галкин указывал, что

¹⁹ О некоторой проблематичности выделения деепричастий одновременного действия на *-мыла* см. в комментарии М.Н. Кузнецовой к теоретическому описанию деепричастий на *-мыла* в горном наречии марийского языка в монографии А.А. Саватковой [Саваткова 2002: 243].

отглагольным существительным или прилагательным на русском языке соответствуют марийские причастия на *-ме*, образованные только от непереходных глаголов [Галкин 1964: 164]. Однако причастие *налме* от переходного глагол *налаш* ‘брат’ дает название игры *угол налмыла* ‘в занятие угла’, а не ‘*в занимаемый (угол)’.

Марийским причастиям на *-ме* в названиях игр и по форме, и этимологически соответствуют отглагольные существительные на *-ма* (*-мо*, *-ме*) в мордовских (эрзянских) наименованиях игр, например: *инечинь алонь кеверькишнema* ‘катание пасхальных яиц’, *инечинь алсо налксема* ‘то же’, *казнень анокстамо* ‘сбор приданого (продажа платков)’, *карень микишнema* ‘продажа лаптей’, *каштаз (венець) пурдамо* ‘завивание венка’, *кирень саламо* ‘кража клубков’, *ур мельга пансема* ‘охота на белок’ [Брыжинский 2009: 269–271]. Ср. аналогичные отглагольные существительные на *-ом* в названиях игр в коми языке: *параяс лосьодом* ‘образование пар’ [Коми ворсѳм да гаж 2007: 61], *гѳптѳ тюрѳдом* ‘скатывание в лунку’ [Детский фольклор коми 2023: 256] и т. п.

Аффикс *-ла* во всех четырех изоморфных конструкциях на *-мыла* несет в себе ту же семантику, плавающую от аллативной к компаративной (в занятие угла ~ как занятие угла), как и в отыменных конструкциях на *-ла*, рассмотренных выше.

Итак, конструкция на *-мыла* в названиях игр представляет собой номинализированное причастие (~ отглагольное существительное) с падежным (сравнительным / направительным) аффиксом: *угол налмыла* ‘в занятие угла (как занятие угла)’. При этом носители при переводе обычно не обращают внимания на смысловые изменения, диктуемые показателем *-ла*, и произносят отглагольное существительное в номинативе (*шылмыла* ‘прятки’ вместо ‘в прятки’). Ср.: конструкция с п-овым (дее)причастием, являющаяся диалектной альтернативой конструкции на *-мыла*, тоже понимается как отглагольное существительное в номинативе **угол налын* ‘занятие угла’ (а не ‘в занятие угла’).

Важна неразрывность форманта *-мыла* в названиях марийских игр. Вполне общемарийское пассивное причастие на *-ме* не дает в системе названий игр ни форм с *дене* (**угол налме дене*), ни номинативов (**угол налме*). Конструкция на *-мыла* всегда предстает в нерасторжимом виде²⁰.

Марийскому форманту *-мыла* в названиях игр соответствуют тождественные по семантике изоморфные чувашские структуры (тоже в названиях игр нерасторжимые), например: *алӓ памалла* ‘знакомство’, *вир алмалла* ‘сеем просо’, *кантӓр акмалла* ‘сеем коноплю’, *пӓрахмалла* ‘брось платок’, *пытанмалла* ‘прятки’, *сӓлен ямалла* ‘запускание змея’, *пан улми пустармалла* ‘сбор яблок’, *утӓ сӓлмалла* ‘сенокос’, *тӓм немелле* ‘метание глины’, *тутӓр ухӓна немелле* ‘стрельба из лука’, *шаккамалла* ‘стучалки’, *шӓнтмалла* ‘замри’ [Ягодова, Махалова 2005: 131–133]. Здесь приведены переводы из источника (популярного издания, посвященного чувашским играм). Хотя не все они буквальные, очевидно, что, как и в марийском языке, чувашские названия игр с формантом *-малла* (*-мелле*) стандартно переводятся на русский как отглагольные существительные. Формант *-малла* в чувашском языке складывается из показателя *-ма* отглагольного имени (тюркского) и наречного аффикса *-ла* со сравнительным значением. Т. е. логическая структура форманта *-малла* в чувашском и форманта *-мыла* в марийском аналогичная. (См. об этих элементах в чувашском языке в [Левитская 1976: 159, 114].) В чувашском языке имеется и причастие долженствования на *-малла* (*-мелле*), выражающее действие, которое совершится в будущем, необходимость и возможность совершения действия, например: *каймалла сын* ‘человек, который должен ехать’ [Левитская 1976: 95]. Полным соответствием

²⁰ Исключение составляют два примера из словаря В.М. Васильева: *чыкедыме* ‘сование’ (игра типа колечка) [Васильев 1926: 250] и *шывыкиш тумыштымо* ‘заплатывание бурака’ (игра типа угад) [Васильев 1926: 282]. Здесь страдательные причастия на *-ме*, *-мо* даны в номинативе, но мы не уверены в естественности этих словоформ: они могли возникнуть в результате подготовки словарной статьи автором, не являющимся носителем соответствующего диалекта и посчитавшим возможным перевести слова из косвенной падежной формы (как он воспринял формы на *-мыла*) в номинатив (*чыкедымыла* > *чыкедыме*; *тумыштымыла* > *тумыштымо*).

ему является упомянутый выше изоморфный инфинитив долженствования в марийском (*каймыла* ‘надо идти, ехать’).

Из тождественности чувашской и западно-южной марийской модели отглагольных названий игр можно сделать выводы, аналогичные тем, что мы сделали, обнаружив одинаковый формант *-ла* в отыменных названиях у тех же диалектных групп мари и у чуваш. По-видимому, использование форманта *-мыла* в марийских диалектах определяется чувашским влиянием (этот формант в названиях игр общечувашский).

Выводы по главе 1

Выявлены основные морфологические модели образования названий игр в марийском языке: для отыменных форм – а) с послелогом *дене*, имеющим значение инструмента, и б) с аффиксом *-ла* направительного значения; для отглагольных форм – а) деепричастие на *-ын* (*-iŋ*), *-ен* и б) форма на *-мыла* (*-mɨlǎ*) со значением номинализации действия.

Обнаружена тождественность марийских и чувашских формантов в названиях игр: для отыменных форм – суффикс *-ла* (*-lǎ*) ~ чув. *-ла* (*-le*); для глагольных – *мыла* (*-mɨlǎ*) ~ чув. *-малла* (*-melle*). Этот факт коррелирует с обилием тюркской лексики в марийской игровой терминологии. Таким образом, марийские названия игр, формы лексем, означающих игры, являются вполне маркерным материалом, диагностирующим взаимопроникновение чувашского и марийского языков, меру, степень и ареал их контаминации на уровне морфологии именных и отглагольных форм, что вписывается в общую систему многоуровневых взаимосвязей марийского и чувашского языков и фольклора, в том числе игрового.

Логическим соответствием марийским наименования игр с послелогом *дене* являются названия игр в инструментале в финно-пермских языках, а также в русских диалектах Севера Европейской части России, где, по-видимому, носят характер финно-угорского субстрата.

При картографировании марийских названий игр отчетливо выделяются два ареала: западно-южный (со структурами, изоморфными чувашским) и восточно-северный (марийско-пермский). К западно-южному ареалу относятся горное наречие и волжский говор марийского языка, к восточно-северному – большинство диалектов восточного наречия и основные подговоры моркинско-сернурского говора (мар. Л). Северо-западное наречие, йошкар-олинский говор (мар. Л) и говор елабужских мари (мар. В) по отыменным конструкциям соответствуют модели западного типа, а по отглагольным – модели восточного типа. Переходной зоной между двумя морфологическими типами является ареал моркинско-сернурского говора, хотя в целом в нем преобладают модели северно-восточного типа как для отыменных, так и для отглагольных конструкций в названиях игр.

Граница западно-южной и восточно-северной зоны, рассекающая луговое наречие пополам, соотносится с ареалами распространения двух моделей спряжения глаголов в марийском языке (западной и восточной) [Ключева 2021] и также коррелирует с границей этнографических групп мари, традиционно определяемых по типу головного убора замужних женщин²¹. Таким образом, в игровой лексике, морфологии названий игр отражается сложная история взаимодействий мари с финно-пермскими и тюркскими этническими группами. Картографирование данных игрового фольклора позволяет буквально по деревням очертить зоны определенных контактов и влияний, что подтверждает значительный эвристический потенциал традиционной игровой культуры для исследований в области этнологии и истории.

²¹ Южные луговые мари (волжские и моркинские), как и горные, носили заимствованный у чуваш комплект из *шарпан* ‘головное полотенце’ и *нашмак* ‘очелыш’ (< чув. *сурпан-масмак*), а луговые северо-восточные мари и все восточные мари – собственно марийский головной убор *шымакш*, не имеющий тюркского аналога. Северо-западные и граничащие с ними луговые йошкар-олинские мари носили головной убор *сорока*, составляя третью этнографическую группу. Т. е. можно подытожить, что т. н. *шымакшан марий* (мари, носящие *шымакш*) в названиях игр в основном используют послелог *дене* для именных форм и формант *-ын* (*-ен*) для глагольных, а *шарпан-нашмакан марий* (мари, носящие *шарпан* и *нашмак*, как чувашаи) – соответственно форманты *-ла* (*-лә*) и *-мыла* (*-мýлă*).

ГЛАВА 2. ЛЕКСИЧЕСКАЯ СИСТЕМА НОМИНАЦИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ МАРИЙСКИХ НАРОДНЫХ ИГР

2.1. Зоонимы

В системе игровой терминологии центральное место занимают наименования игроков, т. е. персонажные термины. Как правило, они образные и выносятся в названия игр (например, кошки-мышки, казаки-разбойники). Круг персонажей марийской игры весьма широк и вместе с тем не случаен, соотносим с общей системой персонажей марийского фольклора, мифологии, традиционной культуры и обусловлен ею. Среди персонажей игрового фольклора есть мифологические существа и животные, люди разного семейного, социального, профессионального статуса и даже «ожившие» предметы, олицетворенные понятия (например, старый лапоть, горящая головешка, серебряные столбы, солнце, месяц и т. п.). Обзор персонажной терминологии марийских народных игр начнем с самых частотных наименований – названий животных.

Зоонимы занимают важнейшее место в семиотической системе фольклора. Сказки о животных, образы животных в других жанрах фольклора, в том числе детского, определенным образом кодируют основные мифологические идеи и вместе с тем отражают практическую хозяйственную деятельность человека, которая традиционно связана с животными (охота, скотоводство, защита от хищников, вредителей и т. п.). Названия животных в системе персонажей фольклора занимают едва ли не центральное место, и их изучение является традиционной тематикой прежде всего фольклористических исследований. На славянском материале обобщающий характер носят работы А. В. Гуры о символике животных, например [Гура, 1997; Славянские древности, 1995–2012], на финно-угорском (вепском) материале – монография И. Ю. Винокуровой [Винокурова 2006]. Детские игры в животных у восточных славян анализировала Н. Е. Мазалова

[Мазалова 2000: 79–93]. Образы животных в марийских сказках исследовал С.С. Сабитов [Сабитов 1979: 119–120], в песнях – Н. А. Глухова [Глухов, Глухова 2012]. Среди лингвистических и филологических работ, посвященных марийским зоонимам, особенно следует отметить монографию М. Н. Кузнецовой «Названия диких и домашних животных в марийском языке» [Кузнецова 2010], диссертацию М. В. Соколовой «Лингвокультурологическая специфика фразеологических единиц с компонентом-зоонимом в марийском и финском языках» [Соколова 2008], диссертацию К. Юзиевой «Марийская орнитонимическая лексика в этнолингвистическом освещении» [Юзиева 2016], диссертацию Е. Ворониной «Ихтионимы в марийском языке» [Воронина 2019].

Зоонимы используются в играх как названия персонажей, фигурных движений, предметов игры и игрушек, а также широко представлены в игровом фольклоре: считалках, игровых приговорках, диалогах, песнях. В данном параграфе выясним состав лексем-зоонимов в марийских играх; рассмотрим их по функции в игре, систематизируем по тематическим группам (классам животных); проанализируем этимологию зоонимов, выявив исконную лексику, собственно марийские слова, заимствования, и сделаем вывод о балансе зоонимов разного происхождения. Рассматриваются также мнимые и скрытые зоонимы в марийской игровой лексике.

2.1.1. Состав зоонимов в марийских играх: классы животных

Зоонимы встречаются практически во всех типах игр, но особенно они характерны для **игр преследования**, т. е. разного рода догонялок, жмурок, вышибал, в меньшей степени прятки. Код животных в высшей степени характерен для **наименований антагонистов** в этих играх. Преследующего игрока называют именем хищного животного или птицы, а убегающие от него – животные и птицы, составляющие его естественную добычу, например²²:

²² В марийских словах сохраняется орфография источников, отражающая фонетические особенности диалектов. Знаком астериска (*) отмечены примеры игровых терминов,

в догонялках:

вараиш ‘ястреб’ – *чанга* ‘галки’ [МНИ, № 1059, 1060],

вараиш ‘ястреб’ – *чывиге-влак* ‘цыплята’ [МНИ, № 1064],

вараиш ‘ястреб’ – *пуктыиш* *чыве* ‘наседка’, *чывиге* ‘цыплята’ [МНИ, № 1095, 1096],

вараиш ‘ястреб’ – *узо комбо* ‘гусак’, *ава комбо* ‘гусыня’, *комбыиге* ‘гусята’ [МНИ, № 1098],

Рястреб – *Рдикие гуси*, *Рматка* [МНИ, № 1140] – игра типа кошки-мышки,

**кугу корак* ‘большой ворон’ – **агытан* ‘петух’, **чыве-влак* ‘куры’ [МНИ, № 1066],

**турня* ‘журавль’ – **ужава* ‘лягушки’ [МНИ, № 1186],

тумна ‘сова’ – *кайык-влак* ‘птицы’ [МНИ, № 1063],

**тумна* ‘сова’ – **янлык* ‘звери’, **кайык* ‘птицы’, **лыве-копшанге* ‘насекомые (букв. бабочки, жуки)’ [МНИ, № 1733] – водящий задевает палкой того, кто шевельнётся,

рывыж ‘лиса’ – *чыве* ‘куры’ [МНИ, № 1065],

рывыж ‘лисы’ – *ур* ‘белки’ [МНИ, № 1091],

**рывыж* ‘лиса’ – **агытан* ‘петух’, **чыве-влак* ‘куры’ [МНИ, № 1092],

маска ‘медведь’ – *рывыж* ‘лиса’, *рывыж иге* ‘лисёнок’ [МНИ, № 1127]

– игра типа красок,

пуре ‘волк’ – *шорык-влак* ‘овцы’ [МНИ, № 1068, 1069],

пуре-влак ‘волки’ – *кайыккомбо* ‘дикие гуси’ [МНИ, № 1070],

серый волк – *гуси* (играют на русском языке) [МНИ, № 1071],

ний ‘собачки’ – *ур* ‘белки’ [МНИ, № 1088–1089],

аутентичность которых вызывает сомнение, т.к. в популярных публикациях 1990-х–2010-х гг., из которых они извлечены, может иметь место педагогический «парафольклор». В некоторых источниках описания марийских игр даны на русском языке, и игровая лексика представлена только в переводе. Такие случаи отмечены в приводимых примерах индексом «р» (русский перевод).

**ний* ‘собачка’ – **авызлыше меран* ‘заяц-лакомка’ [МНИ, № 1716] – игра с прорыванием цепи из рук,

коти ‘кошка’ – *калявлӓ* ‘мышки’ [МНИ, № 1072],

пырыс ‘кошка’ – *коля-влак* ‘мышки’ [МНИ, № 1073],

пырыс ‘кошка’ – *каля* ‘мышы’: *ӓвӓ* ‘мать’, *иге* ‘детёныш’ [МНИ, № 1099],

пырыс ‘кошка’ – *коля* ‘мышка’ [МНИ, № 1141–1144, 2557],

пырыс ‘кошка’ – *пӧрткайык* ‘воробьи’ [МНИ, № 1074],

**энгыремыш* ‘паук’ – **карме-влак* ‘мухи’ [МНИ, № 1087].

Редкий пример – когда зоонимы в названиях антагонистов относятся к одному виду, т. е. устанавливается противопоставление внутри семьи животных: *узо комбо* ‘гусак’ – *ава комбо* ‘гусыня’ и *комбиге* ‘гусята’ в игре типа коршуна [МНИ, № 1108]. Ср. аналогичные противопоставления в играх у русских: *гусь* – *гусыня с гусятами*, *коришун* – *коришуниха с детьми*, *селезень* – *утка* [Покровский 1895: 162, 166, 194]; у бурят: *турпаны*, самка и самец – *детёныши турпанов* [Игры народов СССР 1933: 30].

Иногда зоонимы в игре прикрепляются только к одной из противоположных ролей, например, водящий в жмурках называется слепым бараном (*сокыр тага*), а его противники никак не называются, т. е., по умолчанию, играют самих себя – людей, детей. Либо, наоборот, преследуемая сторона называется каким-то зоонимом, а тот, кто водит – нет. Примеры:

– в догонялках: **ужава* ‘жаба’ – без назв. [МНИ, № 1067]; *шоншо* ‘ёж’ – без назв. [МНИ, № 1075]; *маска* ‘медведь’ – без назв. [МНИ, № 1076, 1077, 1079]; *медведь* – без назв. [МНИ, № 1078]; *изи ний* ‘маленькая собачка’ – без назв. [МНИ, № 1080]; *чоя рывыж* ‘хитрая лиса’ – без назв. [МНИ, № 1086]; *корак* ‘ворона’ – без назв. [МНИ, № 1102, 1103]; *beetle* ‘жук’ – без назв. [МНИ, № 1181] – водящий в середине; без назв. – **меран* ‘зайцы’ [МНИ, № 1081, 1084]; без назв. – *уржа меран* ‘ржаной заяц (не способный бегать)’ [МНИ, № 1085]; без назв. – *маче* ‘кошка’ [МНИ, № 1116] – игра типа горшков;

– в жмурках: *маска-кува* ‘бабушка-медведица’ – без назв. [МНИ, № 922–926]; *сокыр тага* ‘слепой баран’ – без назв. [МНИ, № 937–961];

– в прятках: **ривыж* ‘лиса’ – без назв. [МНИ, № 913]; без назв. (стреляющие в зайцев, т. е. охотники) – *меран* ‘зайцы’ [МНИ, № 917];

– в вышибалах: без назв. – *лудо* ‘утки’ [МНИ, № 1231]; **маска* (кок маска) ‘медведь (два медведя)’ – без назв. [МНИ, № 1240].

В наименованиях антагонистов в игре зоониму может быть противопоставлен соционим (т. е. название человека), например:

– в догонялках: *доктыр* ‘доктор’ – *кышке* ‘змея’ [МНИ, № 1100]; *оза-кува* ‘бабушка-хозяйка’ – *комбо* ‘гуси’, в т. ч. *комбо-иге-влак* ‘гусята’ и *ава комбо* ‘мать-гусыня’ [МНИ, № 1101]; *кува* ‘бабушка’ – *ава комбо* ‘гусыня’, *комбиге-влак* ‘гусята’ [МНИ, № 1109]; *рхозяйка* – *ркот* [МНИ, № 1112]; *оза* ‘хозяйка’ – *мачы* ‘кошка’ [МНИ, № 1113]; *оза* ‘хозяйка’ – *пырыс* ‘кошка’ [МНИ, № 1115]; *оза кува* ‘бабушка-хозяйка’ – *пырыс* ‘кошка’ [МНИ, № 1117]; *кува* ‘бабушка’ – *пырыс* ‘кошка’ [МНИ, № 1118]; *оза* ‘хозяин’, *орол* ‘сторож’ – *пырыс* ‘кошка’ [МНИ, № 1119]; *хоза вӓтӓ* ‘женщина-хозяйка’, *бӓдӓржӓ* ‘её дочь’ – *шолы коти* ‘кот-ворюга’ [МНИ, № 1120]; *нӓлибӓ* ‘покупатель’ – *коти* ‘кошка’ [МНИ, № 1138]; *налие* ‘покупатель’ – *пырыс* ‘кошка’ [МНИ, № 1139]; **маска* ‘медведь’ – **йоча-влак* ‘дети’ [МНИ, № 1731, 1732];

– в вышибалах (играх с мячом): *охотники* – *утки* [МНИ, № 1224, 1225, 1226, 1229, 1230, 1236]; *сонарзе* ‘охотники’ – *лудо* ‘утки’ [МНИ, № 1227]; *сонарзе* ‘охотники’ – *ривыж* ‘лисы’ [МНИ, № 1239]; *охотниквлӓ* ‘охотники’ – *лыдывлӓ* ‘утки’ [МНИ, № 1228].

В играх типа красок водящему-животному противостоят «неодушевленные» предметы: *киса чичи* ‘синица чи-чи’ – *чия* ‘краски’ [МНИ, № 1126]; *маска* ‘медведь’ – *чия* ‘краски’ [МНИ, № 1129, 1130, 1131, 1135]; *маска* ‘медведь’ – *курчак* ‘куклы’ [МНИ, № 1137].

Помимо выражения идеи преследования зоонимы в наименованиях игроков возникают как **сравнение особенных движений играющих с движениями животных**, например: игроки, которые гуськом проходят в воротца, называются гусями (*комбо-шамыч*) [МНИ, № 1722]. В игре типа коршуна цепь из игроков называется *кышке* ‘змея’ [МНИ, № 1100]. В игре

типа колечка действие ведущего – тайное подкладывание мелкого предмета в ладони игроков – понимается как откладывание ячеек, и игра (по имени ведущего) называется *Карак* ‘Ворона’ [МНИ, № 1842]. Прыгающие игроки в различных играх получают наименования: *козёл* [МНИ, № 1650–1655], *имне* ‘лошадь’ [МНИ, № 1670], *агытан* ‘петух’ [МНИ, № 1701], **ужава* ‘жаба’ [МНИ, № 1663], **лягушка* [МНИ, № 1639], **ужава-влак* ‘жабы’ [МНИ, № 1662], *кенгуру* [МНИ, № 1661]. Водящий, бегающий за мячом, который перекидывают над его головой, называется *ний* ‘собачка’ [МНИ, № 1275]. В играх *көгөрчен чонешта* ‘голубь летает’ [МНИ, № 1728], *кайык – выр* ‘птица – выр!’ [МНИ, № 1729] игроки поднимают руки, как птицы – крылья. Бег лошади имитируется в игре *имньыла кудалыштын* ‘скакать как лошади’ [МНИ, № 2217], **алаша – *корныен* ‘лошадка – путник’ [МНИ, № 2455], **вўльё-алаша* ‘кобыла-мерин’ [МНИ, № 1709а]. В подражательной обрядовой игре *шорык шочын* ‘овечье рождение’ [МНИ, № 2156, 2157] дети бегают на четвереньках и блеют как овечки. В игре **куку* ‘кукушка’ [МНИ, № 2461] водящий сидит на дереве и кукует. В игре *мэмнан модыш* ‘наша игра’ [МНИ, № 2082] игроки кричат голосами разных животных (*ний* ‘собака’, *пырыс* ‘кошка’, *агутан* ‘петух’, *шорык* ‘овечка’) и смеются. В играх-изобразительных загадках средствами пантомимы водящий изображает любое животное, а остальные игроки отгадывают [МНИ, № 1742].

Аналогична функция зоонимов – подражание животным – в хороводных и силовых играх, где они используются как наименование фигур движения. В хороводной игре *кишке пўтўрен модмаш* ‘игра змейкой’ [МНИ, № 2024], *Turning the snake* [МНИ, № 2025], *кишке вўтыралт* ‘закручивание змейкой’ [МНИ, № 2026] игроки ходят зигзагами, т. е. «змейкой». В игре *ний ора* ‘собачья куча’ [МНИ, № 1676, 1677] все игроки валятся друг на друга в кучу-малу. В силовых играх *слон* [МНИ, № 1672–1674], *верблюд* [МНИ, № 1672] игроки одной команды, согнувшись и обхватывая друг друга за поясницу, составляют фигуру «слона» / «верблюда» и везут на своих спинах игроков второй команды.

В хороводных играх водящий-солист, выполняющий в центре хоровода изобразительные движения под песню, называется: *мэран* ‘заяц’ [МНИ, № 2083] / *меран* [МНИ, № 2084, 2087] / *ош меранге* ‘белый заяц’ [МНИ, № 2085] / *сур меран* ‘серый заяц’ [МНИ, № 2086]; *ош-канде көгөрчен* ‘голубок (букв. светло-синий голубь)’ [МНИ, № 2094]. Словосочетания с зоонимами используются как наименование сюжета и ролей в импровизационно-подражательных играх, например: *имньым кўтен* ‘в пастьбу коней’ [МНИ, № 2210], *вольык ончен* ‘в уход за животными’ [МНИ, № 2212], *конный дворла* ‘в конный двор’ [МНИ, № 2213]; *имне вор-влак* ‘конокрады’ [МНИ, № 2151].

Зоонимы как наименования игроков встречаются также в игровых прелюдиях и постлюдиях, например:

- в жеребьевой сговорке: *рсова* – *рфилин* [МНИ, № 1193];
- обзывание проигравшего (медлительного игрока) **лоптри ужава* ‘неуклюжая жаба’ в игре типа догонялок [МНИ, № 1157], **мызгир энгыремыш* ‘паук-мизгирь’ в игре с мячом [МНИ, № 1285], хотя оба эти примера из неаутентичных источников.

(Зафиксировано также название игры *кәзә пәрән* ‘козлёнок’, но в чем заключается игровое действия – неизвестно [МНИ, № 2506].)

Как видим, животные, наименования которых обнаруживаются в марийских играх как персонажные термины – самые обычные, характерные для Средней полосы России, встречающиеся в быту (домашние) и в окружающей природе (в лесу, в поле). Это млекопитающие и птицы, а из прочих животных – только пресмыкающееся змея (*кишке*) и земноводное лягушка (**ужава*). Именно такие образы животных составляют естественную систему зоонимов для марийских игр. Эти же животные выступают героями марийских сказок, встречаются в других жанрах марийского фольклора. В записях конца XX-начала XXI века есть упоминания экзотических животных (*кенгуру, слон, верблюд*). Единичны наименования рыб, что, в целом, типично для игрового фольклора и других народов. Встречающиеся только в популярной литературе наименования насекомых – **энгыремыш* ‘паук’,

**карме-влак* ‘мухи’, **лыве-копшанге* ‘насекомые (букв. бабочка-жук)’ – выбиваются из этой единой системы образов-зоонимов марийского фольклора и являются скорее плодом творчества авторов публикаций, т. е. парафольклором, а не отражением традиции.

Зоонимы достаточно широко распространены не только как персонажные и орнаментальные термины (названия игроков, фигур движения), но и как наименования **предметов игры (предметные термины)**, а также звучат в игровых песнях, диалогах, приговорках, считалках. В частности, в предметной лексике: *йос, йош* ‘горностай’ [МНИ, № 1782–1791] – скрученный жгут, который игроки передают по кругу; *луй вуй* ‘голова куница’ [МНИ, № 1290] – коряга, которую пинают друг другу игроки; *чижик* [МНИ, № 1356, 1369, 1371, 1379–1382], *чижык* [МНИ, № 1383], *чизык* [МНИ, № 1377], *баклан* [МНИ, № 1388], *кулик* [МНИ, № 1372] – ударяемая деревяшка в играх с палками; *маска умиша* ‘медвежья пасть’ [МНИ, № 1753]; *шўшкып, шўшкып, шышпык, шўшпык* ‘соловей’ [МНИ, № 2279], *шун шўшпык* ‘глиняный соловей’ [МНИ, № 2280] – глиняная свистулька; *турня йол* ‘журавлиные ноги’ [МНИ, № 2449] – ходули; *мэн* ‘налим’ и *цымыны* ‘землеройка’ [МНИ, № 2292], *кишке тоя* ‘змеиная палочка’ [МНИ, № 2296] – палка-нырялка, которую бросают в снег или по снегу; *корак* ‘ворона’ [МНИ, № 2242] – веник, который подбрасывают вверх, **кол* ‘рыба’ [МНИ, № 2457] – привязанная к веревке бумажка, на которую стараются наступить (поймать рыбку).

Очень своеобразны некоторые традиционные игрушки, изображающие животных, например: лодыжка кости изображает лошадь (лошадь также делают из расщепленного лыка), из бересты делают гуся, из пушистых сережек ивы – гусят, шишки изображают курицу, петуха, цыплят, грибы-трутовики – свиней, кирпич – корову, а «мука» из кирпича – молоко и т. п. См. рассказы о подобных игрушках в [МНИ, № 2214, 2215, 2222, 2223, 2224, 2225].

Названия животных широко представлены в текстах игрового фольклора: считалках, песнях, потешках, молчанках. Обращения к животным характерны для игровых диалогов, близких докучным сказкам. Перечни зоонимов в текстах марийского игрового фольклора отражены в таблице ниже.

Таблица 1

Зоонимы в жанрах марийского игрового фольклора

Жанры	Примеры зоонимов
Считалки	<i>алаша</i> ‘лошадь, мерин’ [МНИ, № 215], <i>имне</i> ‘лошадь’ [МНИ, № 285, 286], <i>коля</i> ‘мышка’ [МНИ, № 24, 141, 346, 347, 408], <i>изи коля</i> ‘маленький мышонок’ [МНИ, № 415], <i>маска</i> ‘медведь’ [МНИ, № 242, 380, 431, 469] ~ мар. Г <i>моска</i> (<i>мёскӓ</i>) ‘медведь’ [МНИ, № 379], <i>шем маска</i> ‘черный медведь’ [МНИ, № 469]²³, <i>меран</i> ‘заяц’ [МНИ, № 56, 260, 261, 377–379] ~ мар. Г <i>морен</i> [МНИ, № 390], <i>ош меран</i> ‘белый заяц’ [МНИ, № 251], <i>пий</i> ‘собака’ [МНИ, № 377–379, 502], <i>изи пий</i> ‘маленькая собачка’ [МНИ, № 4856], <i>пинеге</i> ‘шенок’ [МНИ, № 376], <i>пырыс</i> ‘кошка’ [МНИ, № 24, 141, 270, 364в, 365, 375, 408], <i>пырыс иге</i> ‘котенок’ [МНИ, № 375, 408], <i>тире</i> ‘волк’ [МНИ, № 56, 215, 360–364, 387, 493–500], <i>рывыж</i> ‘лиса’ [МНИ, № 362, 363, 365–369, 371] ~ мар. Г <i>ырывыж</i> [МНИ, № 370], <i>слон</i> [МНИ, № 352], <i>тага</i> ‘баран’ [МНИ, № 200], <i>ур</i> ‘белка’ [МНИ, № 316, 382], <i>шоншо</i> ‘ёж’ [МНИ, № 473, 474]; <i>агытан</i> ‘петух’ [МНИ, № 357, 359]²⁴, <i>вараи</i> ‘ястреб’ [МНИ, № 56], <i>кайык</i> ‘птица, птичка’ [МНИ, № 422, 426, 444], <i>киса</i> ‘синица’ [МНИ, № 233, 234, 263, 372, 373], <i>комбо</i> ‘гусь’ [МНИ, № 144, 398–402], <i>корак</i> ‘ворона’ [МНИ, № 346, 347, 381, 391–393], <i>куку</i> ‘кукушка’ [МНИ, № 330–338], <i>лудо</i> ‘утка’ [МНИ, № 136, 137], <i>лудыге</i> ‘утенок’ [МНИ, № 249], <i>чыве</i> ‘курица’ [МНИ, № 56, 357–359], <i>чывиге</i> ‘цыпленок’ [МНИ, № 249], <i>тумна</i> ‘сова’ [МНИ, № 485а], <i>тырня-кайык</i> ‘журавль’ [МНИ, № 215]; <i>жаба</i> [МНИ, № 173, 174], <i>ужава</i> ‘лягушка’ [МНИ, № 259], <i>кишке</i> ‘змея’ [МНИ, № 394] ~ мар. Г <i>кӱшкы</i> [МНИ, № 395], <i>кол</i> ‘рыба’ [МНИ, № 15, 16, 323, 406, 427]; <i>баран</i> [МНИ, № 216, 200], <i>каза</i> ‘коза’ [МНИ, № 105–109, 213], <i>кӱзӓ</i> [МНИ, № 489], <i>каза пача</i> ‘козлёнок’ [МНИ, № 78], <i>ош вӱльӧ</i> ‘белая кобыла’ [МНИ, № 430]²⁵, <i>ош ушкыж</i> ‘белый бык’ [МНИ, № 501], <i>ушкар</i> ‘корова’ [МНИ, № 256, 374], <i>сӱсна</i> ‘свинья’ [МНИ, № 139, 140, 294]; <i>курныж</i> ‘коршун’ [МНИ, № 472], <i>олакорок</i> ‘пестрая (серая) ворона’ [МНИ, № 472], <i>чичи</i> ‘птичка’ [МНИ, № 439], <i>чывызык</i> ‘жаворонок’ [МНИ, № 417, 418], <i>шемгорак</i> ‘грач’ [МНИ, № 472], <i>шиште</i> ‘дятел’ [МНИ, № 251, 462], <i>шогертен</i> ‘сорока’ [МНИ, № 57], <i>шырчык</i> ‘скворец’ [МНИ, № 389]; <i>крокодил</i> [МНИ, № 419]; <i>йыл</i> ‘червяк (дождевой)’ [МНИ, № 15, 16], <i>мӱкиш</i> ‘пчела’ [МНИ, № 379, 380, 486], <i>шукш</i> ‘червяк’ [МНИ, № 389]

²³ В считалке [МНИ, № 477] медведь называется иносказательно: *Кужу чапа, тореш йол* ‘Длинные лапы, косолапые ноги’.

²⁴ В считалке [МНИ, № 486] содержится звукоподражание крику петуха: *ку-ка-ре-ку, ле-ре-ку* (без наименования животного).

²⁵ *Ош вӱльӧ* ‘Белая кобыла’ – это еще и сказочный персонаж, см. [Васильев 1931: 33–36].

Игровые, хороводные, детские песни	<i>имне</i> ‘конь’ [МНИ, № 2217], <i>имне</i> ‘кони’ [МНИ, № 2045, 2047–2049, 2053, 2055, 2056], <i>күрен имне</i> ‘коричневая лошадь’ [МНИ, № 2117], <i>киса кайык</i> ‘синичка’ [МНИ, № 2139], <i>кок кайыклак</i> ‘две птички’ [МНИ, № 2126], <i>кок таракан</i> ‘два таракана’ [МНИ, № 2136], <i>кол</i> ‘рыба’ [МНИ, № 2137], <i>корак</i> ‘ворона’ [МНИ, № 2145, 2147], <i>ош меран</i> ‘белый заяц’ [МНИ, № 2116], <i>ний</i> ‘собака’ и <i>пырыс</i> ‘кошка’ [МНИ, № 2131], <i>ший куку</i> ‘серебряная кукушка’ [МНИ, № 2132-2134], <i>шудывуй цы́рцы́к</i> ‘кузнечик’ [МНИ, № 2143], <i>ыгы́рышы́ж</i> ‘пчелиный рой’ [МНИ, № 2144]
Игровые диалоги	<i>вүтеле</i> ‘кулик’ [МНИ, № 1975], <i>изе чичи</i> ‘маленькая птичка’ [МНИ, № 1970], <i>киса</i> ‘синица’ [МНИ, № 1972], <i>кисья</i> ‘синица’ [МНИ, № 1973], <i>коля</i> , <i>сур коля</i> ‘мышка, серая мышка’ [МНИ, № 1974], <i>көгөрчен</i> ‘голубь’ [МНИ, № 1977], <i>меран</i> ‘заяц’ [МНИ, № 1956–1958], <i>псийам</i> ‘моя кошечка’ [МНИ, № 1976], <i>саси</i> ‘птичка’ [МНИ, № 1968], <i>цици</i> ‘птичка’ [МНИ, № 1969, 1971]
Потешки	<i>ний</i> ‘собака’, <i>маска</i> ‘медведь’, <i>таракан</i> , <i>умдыла</i> ‘клоп’, <i>коля</i> ‘мышь’, <i>арлан</i> ‘хомяк’, <i>корак</i> ‘ворона’, <i>чанга</i> ‘галка’, <i>шогертен</i> ‘сорока’ [МНИ, № 1966]
Молчанки	<i>коля</i> ‘мышь’, <i>пырыс</i> ‘кошка’, <i>ний</i> ‘собака’, <i>пире</i> ‘волк’, <i>маска</i> ‘медведь’ [МНИ, № 1946], <i>коляиге</i> ‘мышонок’ [МНИ, № 1948]

Особенно много зоонимов в считалках, что в целом характерно для этого жанра. В русских считалках Г. С. Виноградов насчитал около 80 названий животных: «зверь, мышь, мышка, осел, поросята, свинья, свинка, чушка, боров, заяц, зайчик, зайныка, собака, кобель, сучка, жучка, барбосик, баран, корова, бык, овечка, ярка (овечка), коты, котики, кисанька, медведь, козел, коза, иманцы²⁶, волк, горностаюшка, лисичка, конь, лошадь, птицы, птички, гуськи, гуси, сова, утка, селезень, кукушка, галки, галочки, голубь, сокол, глухарь, лебеди, тетерька, коростель, филин, чайка, ворон, орел, кулик, индюк, куры, воробей, курица, петух, кочеток, чижик; из насекомых названы: вошь, мухи, мушки, комар, стрекоза, таракан, жук, паук, крестовый. Встречаются также: пиявица, черви, рак, жаба, лягушка; из рыб – только чебак, карась, золотая рыбка» [Виноградов 1994: 212]. В нашей коллекции текстов марийских считалок [МНИ] зафиксировано не менее пятидесяти различных зоонимов. В таблице выше те из них, которые встречаются только в считалках, но не в играх, выделены жирным шрифтом.

²⁶ *Иманцы* – диал. козы, козлы, см. *иман* ‘козел’, *иманка* ‘коза’ и т. п. (Новосиб, Том., Иркут., Читин., Бурят. АССР, Забайк., Сиб.) [СРНГ 12: 188].

Интересна молчанка, в которой перечисляются животные по возрастанию как пищевая цепочка (*коля* ‘мышь’, *пырыс* ‘кошка’, *пий* ‘собака’, *пире* ‘волк’, *маска* ‘медведь’):

(1) – *Ўян туарам мо кочкын?*

– *Коля кочкын.*

– *Колям мо кочкын?*

– *Пырыс кочкын.*

– *Пырысым мо кочкын?*

– *Пий кочкын.*

– *Пийым мо кочкын?*

– *Пире кочкын.*

– *Пирым мо кочкын?*

– *Маска кочкын.*

– *Маска куш каен?*

– *Озангыш.*

– *Кунам толеш?*

– *Кумышто кум тер дене.*

– *Кутыраш ок лий, воштылаш ок лий.*

(*Кидым икте-весын ўмбак оптен модыт. Кӧ эн ончыч воштылеи але кутыра, тудлан санга лужылан логалтат.*)

‘Кто (букв. что) съел масляную туару?’

– Мышка съела.

– Кто съел мышку?

– Кошка съела.

– Кто съел кошку?

– Собака съела.

– Кто съел собаку?

– Волк съел.

– Кто съел волка?

– Медведь съел.

– Куда ушел медведь?

– В Казань.

– Когда вернется?

– Послезавтра на трех санях.

– Говорить нельзя, смеяться нельзя.

(Играют, положив руки один на другого. Кто первым засмеется или заговорит, тому попадет по лбу (букв. по лобной кости.)’ [МНИ, № 1946].

В более поздних записях игр у мари встречаются реплики на русском языке, в которых упоминаются животные (и одновременно это названия игр), например: *Белка, стрелка, колесо* [МНИ, № 1649], *Бегемотики бежали* [Ключева 2014: 307], *Заяц-заяц, сколько время?* [Ключева 2014: 305], *Козел жевал траву* [МНИ, № 1298, 1650], *Козёл ел траву* [МНИ, № 1276], *Летел лебедь / лебеди / ворона* [Ключева 2014: 230]. Названия экзотических животных (*верблюды, кенгуру, слон*) в лексике марийских игр единичны, это позднейшие заимствования из русского. Интерес представляет наименование игры *левла* ‘во льва (?)’ [МНИ, № 1348], в связи с чем рассмотрим ниже (п. 2.1.3) явление мнимых зоонимов и скрытых зоонимов в марийской игровой лексике.

Итак, общий объем марийских зоонимов в персонажной, предметной, орнаментальной лексике и в текстах игровых песен, диалогов, считалок составляет порядка 70 слов (не считая диалектных вариантов произношения и производных типа *коляиге* ‘мышонок’), в том числе: ок. 26 названий птиц (*агытан* ~ мар. Г *äптäн* ‘петух’, *вараиш* ‘ястреб’, *кайыккомбо* ‘дикий гусь’, *киса* ‘синица’, *комбо* ‘гусь’, *лудо* ~ мар. Г *лыды* ‘утка’, *кӱгӱрчен* ‘голубь’, *корак* ~ мар. Г *карак* ‘ворона’, **куку* ‘кукушка’, *пӱрткайык* ‘воробей’, *тумна* ‘сова’, *турня* ‘журавль’, *чанга* ‘галка’, *чыве* ~ мар. Г *цӱвӱ* ‘курица’; в названиях предметов игры также: *шӱшпык* (*шӱшпӱк*) ‘соловей’, *кагак* ‘гусик’; в текстах игрового фольклора также: *вӱтеле* ‘кулик’, *кайык* ‘птица’, *курныж* ‘коршун’, *олакора* ‘пестрая ворона’, *саси*, *цици*, *чичи* ‘птичка (курочка)’, *чывызык* ‘жаворонок’, *шиште* ‘дятел’, *шемгорак* ‘грач’, *шогертен* ‘сорока’, *шырчык* ‘скворец’); 30 названий млекопитающих (*имне* ‘конь, лошадь’, *алаиша* ‘мерин, лошадь’, *кӱзӱ пӱрӱн* ‘козлёнок’, *шорык* ‘овца’, *тага* ‘баран’, *баран*, *пырыс* ‘кошка’, *коти* ‘то же’, *маче* ‘то же’, *пий* ‘собака’, *коля* ~ мар. Г *каля* ‘мышь’,

меран ‘заяц’, *шоншо* ‘ёж’, *рывыж* ‘лиса’, *пире* ‘волк’, *маска* ‘медведь’, предметные также: *цымыньы* ‘землеройка’, *йос* (*йош*) ‘горностай’, *луй* ‘куница’, *вольык* ‘скотина’, *сасна* ‘свинья’, *ушкар* ‘корова’, в текстах также: *арлан* ‘хомяк’, *ушкар* ‘корова’, *вўльö* ‘кобыла’, *ушкыж* ‘бык’, *каза* ‘коза’, *каза пача* ‘козлёнок’, *псийам* ‘моя кошка. Из экзотических млекопитающих встречаются *кенгуру*, *верблюды*, *слон*. Единичны упоминания земноводных и пресмыкающихся (*кишке* ‘змея’, *ужава* ‘лягушка’, в считалках – *крокодил*), рыб (например, предметные термины *кол* ‘рыба’, *мен* ‘налим’). Названия насекомых встречаются в текстах считалок (*мўкиш* ‘пчела’, *шукш* ‘червь’, *йыл* ‘червь (дождевой)’) и некоторых детских песен (*шўдывуй цўрцўк* ‘кузнечик’, *ыгўйшы* ‘пчелиный рой’, *таракан*, *умдыла* ‘клоп’).

Кроме того есть производные слова, указывающие на самца, самку или детеныша животного (например, *комбиге* ‘гусенок’, *ава комбо* ‘гусыня’, *узо комбо* ‘гусак’, *чывиге / цўвўицгў* ‘цыпленок’, *пўктышö чыве* ‘курица-наседка’, *клуша-цўвўи* ‘курица-наседка’, *каза пача* ‘козлёнок’, *пинеге* ‘щенок’ и т. п.) и адъективы, эпитеты, указывающие на размер, цвет, особенности характера и поведения животного, например: *изи пий* ‘маленькая собачка’, *кугу корак* ‘большая ворона’, *ош-канде кöгöрчен* ‘светло-синий голубь’, *сур / ош / уржа меран* ‘серый / белый / ржаной заяц’, *авызлыше меран* ‘заяц-лакомка’, *сокыр тага* ‘слепой баран’, *шолы коти* ‘кот-ворюга’, *чоя рывыж* ‘хитрая лиса’, в текстах игрового фольклора: *ший куку* ‘серебряная кукушка’, *сур коля* ‘серая мышка’, *изе чичи* ‘маленькая птичка’, *ош вўльö* ‘белая кобыла’, *ош ушкар* ‘белая корова’, *ола ушкар* ‘пестрая корова’, *ола тупан ушкарна* ‘наша корова с пестрой спинкой’ и т. п.

В наименованиях типа *пий ора* ‘куча-мала (букв. собачья куча)’ [МНИ, №], *кишке тоя* ‘змеиная палочка (палочка-змея)’ [МНИ, № 1676, 1677], *турняйол* ‘ходули (букв. ноги журавля)’ [МНИ, № 2449], *луй вуй* ‘голова куницы’ [МНИ, № 1290], *маска умша* ‘медвежья пасть’ [МНИ, № 1753] зооним выступает в позиции определения. Аналогично в считалках: *лу ур вуй* ‘десять беличьих голов’ [МНИ, № 316], *каза лапчык* ‘козья тряпка’ [МНИ,

№ 76–77], *каза капка* ‘козьи ворота’ [МНИ, № 105, 108, 109], *каза поч* ‘козий хвост’ [МНИ, № 106], *каза парнья* ‘мизинец (букв. козий палец)’ [МНИ, № 212], *каза котыр* ‘парша козы’ [МНИ, № 213], *луды шулдыр* ‘крыло утки’ [МНИ, № 136], *сӱсна карта когыльо* ‘пирог из свиного сычуга’ [МНИ, № 140], *комбо шыл* ‘гусятина’ [МНИ, № 144], *пырыс поч* ‘кошачий хвост’ [МНИ, № 270], *кайык шур* ‘птичьи какашки’ [МНИ, № 444], *ош вӱльӱ кутан* ‘задница белой кобылы’ [МНИ, № 430].

2.1.2. Этимологии зоонимов марийских игр

Среди выявленных названий животных есть слова исконные, собственно марийские, а также заимствования (из тюркских языков, из русского) и лексемы с неясной этимологией.

К исконной лексике (уральской, финно-угорской и финно-пермской) относятся 15 корней, в том числе, персонажные (7): *кишке* ‘змея’ [UEW: 154], *лудо* ‘утка’ ~ мар. Г *лыды* [UEW: 254], *ний* ‘собака’ [UEW: 371], *рывыж* ‘лиса’ [UEW: 423–424], *ур* ‘белка’ [UEW: 343], *вараи* ‘ястреб’ (в марийском языке это слово Берецки считает пермским заимствованием) [Bereczki 1992: 113; Лыткин, Гуляев 1999: 47–48; Aikio 2014: 140; Савельев 2015–2025, № 255], *лудо* ~ мар. Г *лыды* ‘утка’ [UEW: 254], а также в условном смысле оноματοпозетическое *куку* ‘кукушка’ [Лыткин, Гуляев 1999: 139–140]; названия предметов игры (в дополнение к перечисленным еще 2): *луй* ‘куница’ [UEW: 252], *кол* ‘рыба’ [UEW: 119]; в текстах песен, диалогов и считалок (в дополнение к перечисленным – 6): *вӱльӱ* ‘кобыла’ [UEW: 563–564], *ушкыж* ‘бык’ [UEW: 806]²⁷, *курныж* ‘коршун’ [UEW: 228–229], *ишште* ‘дятел’ [UEW: 772], *шукш* ‘червь’ [UEW: 764], *мӱкиш* ‘пчела’ [UEW: 271]. Финно-угорского происхождения и формант *иге* ‘детеныш’ [UEW: 109] в названиях детенышей животных, например: *комбиге* ‘гусенок’, *чывиге* ~ *цӱвӱйигӱ* ‘цыпленок’ и т. п.,

²⁷ С пометой < urag. od. urigan. в источнике, т. е. прапермская основа *uške – праарийского или праиранского происхождения [UEW: 806].

формант *шем* ‘черный’ [UEW: 758–759] в орнитониме *шемгорак* ‘грач’ (в считалке).

К исконной лексике примыкают марийские слова, финно-угорское (прауральское) происхождение которых современные этимологи ставят под сомнение, хотя и имеются эквиваленты в родственных финно-угорских языках: названия предметов игры *ышкар* (~ *ушкар*) ‘корова’ [UEW: 805]²⁸, *мэн* (~ литер. *мен*) ‘налим’ [Воронина 2019: 280–281; SKES, 2: 348a]²⁹. Затруднительна этимология марийского *цымыньи* (~ литер. мар. Г *цымыни*) ‘землеройка’ – наименование скользящей по насту палочки в игре. Подробно этот вопрос рассмотрен ниже, в параграфе 3.3.

Надежные тюркские заимствования – около 27–29 корней. В их числе 16 – персонажные термины: *шорык* ‘овца’ [Федотов 1996, 2: 66], *агытан* ‘петух’ [Федотов 1996, 1: 28], *алаша* ‘лошадь, мерин’ [Исанбаев 1994: 13–14], *тага* ‘баран’ [Федотов 1996, 2: 164], *имне* ‘лошадь’ [Кузнецова 2010: 89], *пырыс* ‘кошка’ [Кузнецова 2010: 83–84], *маче* ‘кошка’ [Исанбаев 1994: 100], *кӱгӱрчен* ‘голубь’ [Исанбаев 1994: 79], *турня* ‘журавль’ [Федотов 1996, 2: 199], *корак* ~ мар. Г *карак* ‘ворон(а)’ [Федотов 1996, 1: 311], *чанга* ‘галка’ [Федотов 1996, 2:

²⁸ Г. Берецки считает это слово не исконным, но с корреспонденциями в родственных языках, ср. *skal* в мордовских и удмуртском [Bereczki 1992: 95]. Мар. *ушкар* также интерпретируется как иранизм [Кузнецова 2010: 120–123]. А. Айкио дает следующий комментарий к этому слову: This word has been considered cognate with Mordvin *skal* and Udmurt *iskal*, *âskal*, *skal*, *sikal* ‘cow’, supposedly reflecting a proto-form *uskalV (UEW: 805; HPUL: 552). In light of the irregular sound correspondences this is not justified; the forms rather look like recent nativizations of a non-Uralic word of the shape *skal, but the source of the word remains unknown. (‘Это слово считалось родственным мордовскому *skal* и удмуртскому *iskal*, *âskal*, *skal*, *sikal*. ‘корова’, предположительно отражая протоформу *uskalV [UEW: 805; HPUL: 552]. В свете нерегулярных звуковых соответствий это не оправдано; формы скорее выглядят как недавние нативизации неуральского слова формы *skal, но источник слова остается неизвестным’) [Aikio 2014: 128; Савельев 2015–2025, № 2846].

²⁹ Этимология мар. *мен* ‘налим’ является нетривиальным вопросом и подробно исследована в диссертации Е. Ворониной «Ихтионимы в марийском языке» [Воронина 2019: 78–80] и ее статье [Воронина 2019а: 279–284]. Помимо финно-угорских языков отмечается присутствие слова в славянских (например, рус., украинское, болгарское, чешское *мень*), германских (например, немецкое *тонне* ‘какой-то вид карпа’) и пр. В результате автор приходит к выводу: «слишком широкое распространение слова предостерегает от категорического решения вопроса, поэтому рассматриваем марийское слово *мен* ‘налим’ как финно-угорское наследие только под знаком вопроса» [Воронина 2019: 80; Воронина 2019а: 81]. Подробнее см. в п. 3.3.

386], *чыве* ~ *чы́вьы* ‘курица’ [Федотов 1996, 2: 413], *пире* ‘волк’ [Räsänen 1923: 53; Исанбаев 1994: 118]³⁰, *тумна* ‘сова’ [Räsänen 1920: 226]³¹ включая 2 орнитонима-сложных слова (*кайыккомбо* ‘дикий гусь’ и *пöрткайык* ‘воробей’), в составе которых тюркизм *кайык* ‘птица’ < ‘дикий’ [Федотов 1996, 1: 212]³². В названиях предметов и игрушек тюркизмами являются зоонимы *äптән* ‘петух’, *йос* (*йош*) ‘горностай’ [Федотов 1996, 2: 493], *сасна* ‘свинья’ [Федотов 1996, 2: 77], *шүшпүк* ‘соловей’ [Ахметьянов 2015, 2: 471]. Они дают в дополнение к перечисленному еще 3 корня. А в текстах игрового фольклора присутствует еще 8 зоонимов-тюркизмов: *арлан* ‘хомяк’ [Федотов 1996, 1: 58], *каза* (*кәзә*) ‘коза’ [Кузнецова 2010: 143], *псийам* ‘кошка’ (< тат. *песи*) [Ахметьянов 2015, 2: 108]³³, *пача* ‘ягненок’ (в наименовании *каза пача* ‘козлёнок’) [Кузнецова 2010: 137–139], *умдыла* ‘клоп’ [Федотов 1996, 2: 328], *шудывуй чы́рчык* ‘кузнечик’, *шырчык* ‘скворец’ [Räsänen 1923: 64; Исанбаев

³⁰ По поводу мар. *pire* ‘волк’ < тат., баш *бүре*, ввиду вокализма первого слога (тюрк. *y* ~ мар. *u*), что обсуждается, начиная с [Räsänen 1923: 16], Кузнецова не исключает иранский источник мар. слова (ср., осет. *biräg*, мордЭ *virgiz*, мордМ *virgas*) [Кузнецова 2010: 54]; Вершинин указывает на смешение с мар. *nui* ‘собака’ [Вершинин 2018: 414]. Познавательная информация о слове в картотеке А. В. Савельева: «Возможно, в чув. *pirə* заимств. из мар.! А мар. – более старый тюркизм?» [Савельев 2015–2025, № 1953].

31 У Рясянена нет прямого указания на заимствование марийского слова из чувашского: мар. = чув. ~ тат. [Rasanen 1920: 226], ср. удм. *тумына* ‘сова’. Большинство исследователей указывают на заимствование в марийский из чув. *тӱмана* ‘сова; непонятливый’ [Федотов 1996, 2: 191; Васильев 1985: 49; Савельев, № 2623]. Тат. *томана* ‘темный, совершенно неграмотный, недалёкий’ Ахметьянов сопоставляет с рус. *тёмна*, *тёмная* [Ахметьянов 2015, 2: 281], т. е. выстраивается цепочка: рус. > тюрк. (с модификацией значения на зооним) > марийский. Хотя и в марийском этого слово имеет переносное значение ‘недотепа, растяпа, бестолочь, слепец’ [СМЯ, 7: 254]. В русских диалектах казанское, волжско-свияжское, астраханское, моздокское *тумана* [СРНГ, 45: 242] – обратное заимствование из тюркских. По Вершинину, мар. *тумна* ‘сова’ – оноματοпоэтическое собственно марийское слово [Вершинин 2018: 538].

³² По данным современных исследований, в композите *nöрткайык* первый элемент также является тюркизмом: мар. *nörm* ‘дом’ < чув. *nŭrm* < ПТю *bĭark ‘дом, здание’ [Савельев 2015–2025, № 2004], хотя обычно говорится, наоборот, о заимствовании в чувашский марийского слова < балт. (литов. *pirtis* ‘баня’) или < др.-рус. *пърѣть* [Вершинин 2018: 427]. Согласно К. Адягаши, мар. *nörm* заимствовано из русского диалекта, а в чувашский язык слово *nörm* (> *nŭrm*) ‘изба, дом’ пришло из марийского [Agyagási 2023: 98–101].

³³ Иначе у Кузнецовой, которая указывает на ономастопозитический характер слова [Кузнецова 2010: 50].

1994: 192; Федотов 1996, 2: 450]³⁴, *чичи* ~ *цици* ‘птичка’ (подзывное слово от *чыве* ~ *цй̆в̆й̆* ‘курица’), *саси* ‘птичка’ (детское от *сарси* ‘воробей’) [Федотов 1996, 2: 102], *вольык* ‘скотина’ [Федотов 1996, 1: 135].

Орнитоним *киса* ‘синица’ (~ мар. Г *к̆й̆сий̆*) встречается как в марийском, так и в тюркских языках Поволжья, но нет уверенности в факте и направлении заимствования. К финно-угорскому лексическому слою это слово, по-видимому, не относится (отсутствует в базах финно-угорской лексики типа UEW). Анте Айкио реконструирует прамарийскую форму **kĩśaja* ‘great tit’ [Aikio 2014a: 146]. Марийскому слову соответствуют удм. *киса*, тат. *кесия*, чув. *к̆с̆с̆я*, *к̆с̆сия*, рус. диал. (архангельское) *киселка* ‘дубровник (*emberiza aureola*), птица из отряда воробьинообразных, как и синица’ [СРНГ, 13: 227]. Направление заимствования здесь не ясно, интерпретируется исследователями по-разному. В. И. Вершинин считает *киса* оноματοпоэтическим марийским словом [Вершинин 2017: 185], а Р. Г. Ахметьянов связывает его происхождение с тат. *кесә* ‘карман’ (птица-воровка, карманник) [Ахметьянов 2015, 1: 408]³⁵. По мнению В. Н. Васильева, наиболее последовательного исследователя марийских орнитонимов, автора диссертации «Марийская орнитонимия» (Тарту, 1984), *киса* (как и *тумна*) является в марийском языке заимствованием из чувашского [Васильев 1983: 32]. А. В. Савельев в своем рабочем варианте базы данных по марийской этимологии дает следующий комментарий к мар. *киса* ~ *к̆й̆сий̆* ‘синица’: «ORIG : ~ CHV <...> Если не хочется реконструировать *š* (чтобы не пришлось объяснять краткий рефлекс в ГМ [горномарийском] и объяснять фонетическое несоответствие чув. форме), можно постулировать **s*, который уже в поздний период > + *š* / *_Vj* и откуда уже совсем поздно опять развился *s*. Тогда для ЛМ [лугового марийского]

³⁴ *Шудывуй* здесь является композитом: *шудо* ‘трава’ (слово с неизвестной этимологией) + *вуй* ‘голова’ (исконное слово) [UEW: 336].

³⁵ См. также тат. диал. *күси* ‘крыса, крот’ [ЭСТЯ, 5: 153] (по вокализму первого слога соответствует мар. *пире* – тат. *бүре*); ОТю *кичи* ‘маленький’ [ЭСТЯ, 5: 75–77] < ДТю *qĩşya* ‘короткий’ < *qĩs* ‘укорачивать, уменьшать’ [ДТС: 447]; ФУ **keća* ‘вид рыбы (мелкой)’ [UEW: 141].

можно восстанавливать *kIsəjä > *kIsjä > +kIṣä > kIsä, а для ГМ *kIsəjä > *kIṣəjä > kəsiä» [Савельев 2015–2025, № 936].

Возможно, тюркизмом является и необычное марийское слово *меран* (~ мар. Г *морен*) ‘заяц’, соответствий которому нет в финно-угорских языках, а в чувашском (*морен*) и татарском (*миран*) – определяются как заимствования из марийского [Федотов 1996, 1: 360; Ахметьянов 2015, 2: 42]. Из марийского и рус. диал. *маранга* ‘заяц’, ‘кошка’ (Ветлужский у. Костромской губ.) [СРНГ, 17: 369]. В литературе чаще всего указывают на заметку И. С. Галкина об этимологии *меран* ~ *морен*: «на наш взгляд, оно табуистического происхождения и сравнимо с монг. *морин* ‘лошадь’» [Галкин 1988: 70]³⁶. Обзор и анализ этой и других версий см. также в [Кузнецова 2010: 145–148; Ключева 2020в: 467–468]³⁷. Пока в нашей классификации зоонимов это слово отнесем к собственно марийским / не этимологизированным. В этой же группе слова *йыл* ‘червь (дождевой)’ (~ мар. Г *йыл*)³⁸, см. [Савельев 2015–2025, № 563] и *ыгыршы* ‘пчелиный рой’ (из детской песни, мар. Г) ~ мар. Л *угыршо* [Вершинин 2018: 567; Савельев 2015–2025, № 2777]³⁹, а также зоонимы *комбо* ‘гусь’, *коля* ‘мышь’, *маска* ‘медведь’, *шоншо* ‘еж’, *цымыни* ‘землеройка’,

³⁶ То же с некоторой дополнительной аргументацией у А. В. Савельева: «Может быть связано с монг. *morin* ‘лошадь’, ср. полисемию ‘осел’ ~ ‘крыса’ на Кавказе (Абаев I, 511) [=Абаев 1958: 511], а также тат. *taj* ‘жеребенок’, *qɣr+taj* ‘заяц’, букв. ‘полевой жеребенок’ (см. Ахм. 1: 522 [=Ахметьянов 2015, 1: 522], но с другой интерпретацией *qɣr-*)» [Савельев 2015–2025, № 1512].

³⁷ М. Н. Кузнецова в качестве альтернативы предлагает этимологию марийского *меран* от ОТю *мере* ‘цель, мишень, бита в игре’ [Кузнецова 2010: 145–148]. Мы не исключаем, что корень марийского наименования зайца восходит к некоему цветообозначению – масти животного (серый), ср. иран. *bōr* ‘гнедой, рыжей масти’ (> турецкое *bor* ‘серый’), тюркск. *бор* ‘серый’ (< ОТю *боз*) ~ монг. *bora, boru*. Ср. производное *мор* ‘лиловый’; якутское *борон* ‘серый’, эвенкийское *boran* ‘серый’; тюркского происхождения и рус. *бурый* [ЭСТЯ, 2: 171–173], рус. диал. *мурый* ‘бурый, черно-коричневый, желтовато-серый, с полосатой окраской’ [СРНГ, 18: 361], *муростый* ‘мышинного цвета’ [СРНГ, 18: 359]. Мар. Г *морен* ‘заяц’ (< *‘серый’) в данной группе слов выглядит вполне органичным; но фонетические процессы, приведшие к мар. Л *e* в первом слоге (мар. Л *меран*) остаются не ясными, равно как и источники предполагаемого заимствования (тюркский, иранский или русский диалект) [Ключева 2020б: 467–468].

³⁸ Чув. *йёлё* ‘дождевой червь’ < мар. [Лукоянов 1974: 60; Вершинин 2017: 146]. См. также см. [Савельев 2015–2025, № 563].

³⁹ Ср. созвучное чув. *хурт йыиё* ‘то же (букв. пчелиная семья)’

этимология которых в научной литературе достоверно не выяснена [Савельев 2015–2025, № 977, 801, 1493, 3410; Вершинин 2017: 197, 196, 318; 2018: 669]. Подробные очерки об этимологии слов *шоншо*, *маска*, *коля* см. [Кузнецова 2010: 30, 60, 165], о *комбо* – [Васильев 1982: 69–70]⁴⁰, о *шоншо* также [Aiko 2014a: 138]. О медведе (*маска*) см. также нашу специальную статью [Ключева 2020: 9–20]. Собственно марийскими лексическими образованиями являются и выше упомянутые композиты *пöрткайык* ‘воробей (букв. домовая птица)’ и *кайыккомбо* ‘дикий гусь’.

Русские заимствования – 8 слов: *ужава* ‘лягушка’ (< рус. *жаба*), мар. Г *коти* ‘кошка, кот’ (< рус. *кот*), *верблюд*, *слон*, *кенгуру*, *таракан*; формант *клуша* в наименовании игрушки *клуша-цйвй* ‘наседка’, *крокодил* (из слов считалки)⁴¹. Кроме того некоторые русские слова функционируют в марийских играх без перевода (*козёл*, *баран*, *лягушка*, *утки*, *майский жук*; названия летящей палочки в игре типа чижа: *чижик*, *баклан*, *кулик*), что указывает на заимствование игр и игровых текстов⁴². Аналогично название

⁴⁰ Орнитоним *комбо* ‘гусь’ – специфическое слово, ни в родственных, ни в контактных языках не обнаруживается подобное; в «Кратком этимологическом словаре коми языка» приводятся лишь некоторые слабые параллели к коми словам, которые, впрочем, не имеют отношения к названиям птиц [Лыткин, Гуляев 1999: 125]. В. Н. Васильев считает мар. *комбо* словом уральского происхождения (ПУ **кутра*) с изначальным значением «волна», ср. коми *гыбавны* ‘плескаться’, морд. М *комболдома* ‘волнение (об озере, море и т. п.)’, хант. *хи’тр* ‘волна’, манс. *хитр* ‘то же’, венг. *hab* ‘волна, пена’, ненец. *haamba* ‘волна’ и др. [Васильев 1982: 69–70]. Иначе у Савельева, см. [Савельев 2015–2025, № 977, 1933].

⁴¹ Дальнейшая этимология рус. заимствований в марийский: рус. *жаба* < ПСл **gēbā* [Фасмер 1986, 2: 31]; рус. *кот* < др.-рус. *котька* < возможно из народнолатинского *cattus* ‘дикая кошка’ [Фасмер 1986, 2: 350]; рус. *кенгуру* < анг. *kangaroo* < йимитирское *gangurru* ‘серый кенгуру’ [интернет]; рус. *верблюд* < др.-рус. *вельблудъ* < слав. **velьbŏdъ* < гот. *ulbandus* < греч. *ἐλέφας* < хамитское *elu*, египетское *ābu* ‘слон’ [Фасмер 1986, 1: 293]; рус. *слон* – слово с неясной этимологией, возможно, тюркское заимствование из тур., тат. *arslan* ‘лев’ [Фасмер 1987, 3: 674–675]; *крокодил* – западное заимствование в русском, возможно, через немецкий, но др.-рус. и цслав. *коркодилъ* – непосредственно из греческого [Фасмер 1986, 2: 380]. Все заимствованные из русского орнитонимы в играх (*чижик*, *баклан*, *кулик*, *клуша*) носят, по Фасмеру, звукоподражательный характер: *кулик* и *клуша* (~ *клоктать*) имеют соответствия в славянских языках [Фасмер 1986, 2: 410–411; 255, 253]; *чиж* как название деревяшки в игре – не ясно [Фасмер 1987, 4: 360]; неясна и этимология *баклан*, возможно, восточное, тюркское заимствование [Фасмер 1986, 1: 110].

⁴² В ряде источников описания марийских игр сделаны только по-русски, и нельзя точно знать на каком языке использовались встречающиеся в них зоонимы (*медведь*, *гуси*, *серый волк* и т. п.) непосредственно в играх.

игры *Конный дворла* ‘В конный двор’. Ср. фразу *Конный дворе пырыса* (*пырысько, мыныса*) ‘Захожу на конный двор’ в удмуртской посиделочной игре [Долганова, Морозов 2002: 138, № 78].

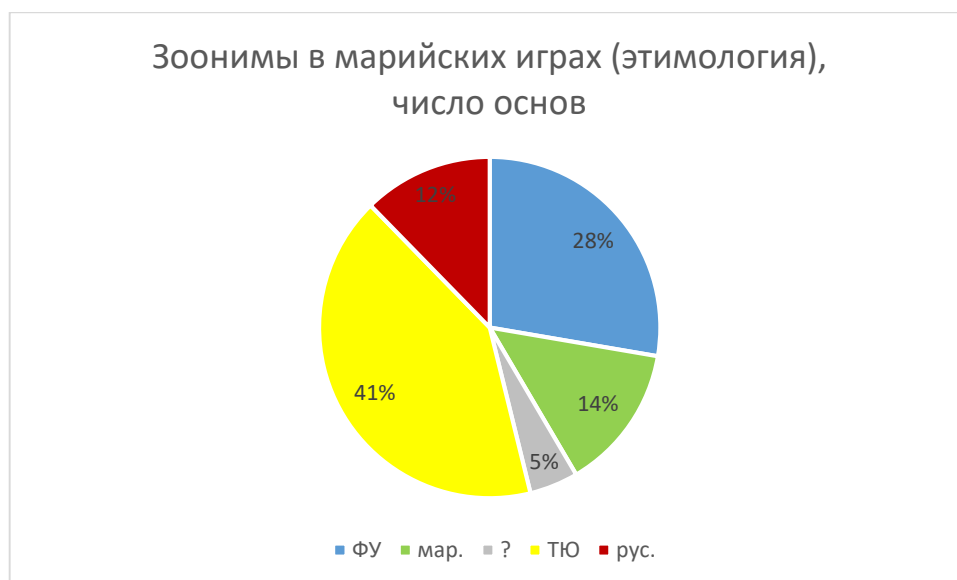
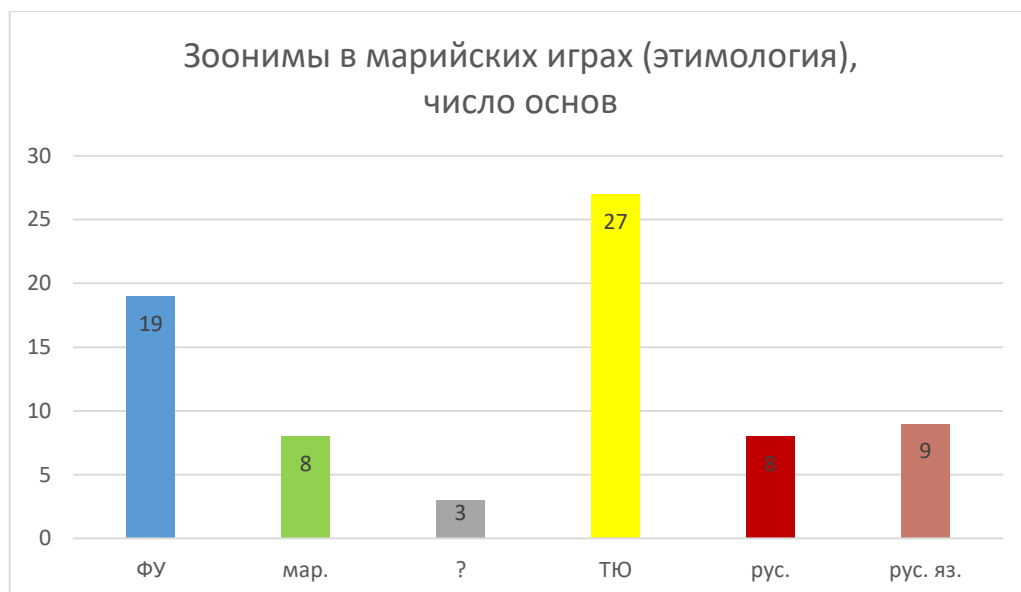
Результаты этимологического обзора зоонимов в марийских играх сведены в таблицу 2. По каждой группе указан счет в числе основ. Наглядно количественные данные представлены ниже на диаграммах 1, 1а.

Таблица 2

Классификация зоонимов в марийских играх по этимологии

< ПУ (ФУ) (15+3 основы в композитах)	<ТЮ (25+2)	<Рус. (8)
<i>пий</i> ‘собака’, <i>ривыж</i> ‘лиса’, <i>ур</i> ‘белка’, <i>кишке</i> ‘змея’, <i>вараиш</i> ‘ястреб’, <i>лудо</i> ~ <i>лыды</i> ‘утка’, <i>куку</i> ‘кукушка’; <i>луй</i> ‘куница’, <i>кол</i> ‘рыба’; <i>вўльö</i> ‘кобыла’, <i>ўшкыж</i> ‘бык’, <i>курныж</i> ‘коршун’, <i>ишште</i> ‘дятел’, <i>шуки</i> ‘червь’, <i>мўкиш</i> ‘пчела’; <i>комбиге</i> ‘гусенок’, <i>чывиге</i> ~ <i>цўвўицгбї</i> ‘цыпленок’, <i>шемгорак</i> ‘грач’, <i>шудывуй цўрцўйк</i> ‘кузнечик’	<i>шорык</i> ‘овца’, <i>агытан</i> ~ <i>äптäн</i> ‘петух’, <i>алаша</i> ‘лошадь’, <i>мерин</i>, <i>тага</i> ‘баран’, <i>имне</i> ‘лошадь’, <i>пырыс</i> ‘кошка’, <i>маче</i> ‘кошка’, <i>кõгõрчен</i> ‘голубь’, <i>турня</i> ‘журавль’, <i>корак</i> ~ мар. Г <i>карак</i> ‘ворон(а)’, <i>чанга</i> ‘галка’, <i>чыве</i> ~ <i>цўвўї</i> ‘курица’, <i>пире</i> ‘волк’, <i>тумна</i> ‘сова’, <i>кайыккомбо</i> ‘дикий гусь’, <i>пõрткайык</i> ‘воробей’; <i>йос</i> (<i>йош</i>) ‘горноста́й’, <i>шўшпык</i> ‘соловей’, <i>сасна</i> ‘свинья’; <i>арлан</i> ‘хомяк’, <i>псийам</i> ‘кошка’, <i>каза</i> (<i>кăзă</i>) ‘коза’, <i>каза пача</i> ‘козлёнок’, <i>умдыла</i> ‘клоп’, <i>шудывуй цўрцўйк</i> ‘кузнечик’, <i>шырчык</i> ‘скворец’, <i>чичи</i> ~ <i>цици</i> ‘птичка’ (подзывное слово от <i>чыве</i> ~ <i>цўвўї</i> ‘курица’), <i>саси</i> ‘птичка’ (детское от <i>сарси</i> ‘воробей’), <i>вольык</i> ‘скотина’	<i>ужава</i> ‘лягушка’, <i>коти</i> ‘кошка’, <i>кот</i>, <i>верблюд</i>, <i>слон</i>, <i>кенгуру</i>, <i>крокодил</i>, <i>таракан</i>; <i>клуша-цўвўї</i> ‘наседка’
~ ФУ (2) <i>ышкар</i> ‘корова’, <i>мен</i> ‘налим’		Проникновения из русского языка (9)
~ ТЮ ~ ФУ (1) <i>киса</i> ‘синица’		<i>козёл</i>, <i>баран</i>, <i>лягушка</i>, <i>утки</i>, <i>майский жук</i>, <i>чижик</i>, <i>баклан</i>, <i>кулик</i>, <i>Конный дворла</i>
Собственно марийские (?) / точно не этимологизированные слова (8+1) <i>комбо</i> ‘гусь’, <i>кайыккомбо</i> ‘дикий гусь’, <i>коля</i> ‘мышь’, <i>маска</i> ‘медведь’, <i>шоншо</i> ‘еж’, <i>йыл</i> ‘червь (дождевой)’, <i>ыгырышы</i> ‘пчелиный рой’ <i>меран</i> ‘заяц’, <i>цымыни</i> ‘землеройка’, <i>шудывуй цўрцўйк</i> ‘кузнечик’		

Диаграмма 1, 1а



2.1.3. Мнимые и скрытые зоонимы

Для детского фольклора характерны активные процессы десемантизации и переосмысления слов. Непонятые слова родного, а тем более чужого языка сначала приобретают характер асемантических (т. н. «заумь»), а в дальнейшем зачастую замещаются сходными по звучанию, но отличными по значению словами. В результате подобных подмен возникают такие явления, как мнимые зоонимы и скрытые зоонимы, некоторые примеры которых и рассмотрим в данном параграфе.

Игра *левла*, в которой можно опознать зооним лев (лат. *Panthera leo*), записана в 1974 г. в д. Шиньша Моркинского р-на МАССР, информант – ученик 5 класса, т. е. ок. 1962 г.р. Приведем описание игры:

- (2) *Мечы ден калакым налатта мечым калак дене кырет, тӱштылыктет, кӱ эн шуко тӱштылыктен кертеш. Ке эн шагал тӱштылыкта, тудо оролаш шогалеш.*

Иктаж-гудо йочаже мечым налеш да умбачын пера. Орол йочаже мечы дек мия да мечым налеш. Вара тудо иктаж гудо йочажым лӱя мече ден.

Если огеи логалты гын, тудак орола. Логалта гын, тудо кӱлан логалтен, тудо йоча орола. Мече круг воктелне лиеш гын, тудо мечым кругышко шӱдырен пуртен кертят. Вара иккана тӱштылыктен, умбак перат. Тудо (оролишыжо) умбачын куржеш да, мечым налеш та, лӱяш тӱналеш. Вара эре тыге лӱйкалаш тӱналыт.

‘Берешь мяч и лопатку, и набиваешь мяч лопаткой, чтобы мяч подскакивал – кто больше всех сможет набить. Кто меньше всего набьет, тот становится сторожить [водить].

Кто-нибудь из детей берет мяч и бьет издалика [подает мяч ударом лопатки]. Ребенок-сторож следует за мячом и берет мяч. Потом «стреляет» мячом в кого-нибудь из детей.

Если не попадет, караулит [водит] тот же. Если попадет, караулит тот ребенок, в кого попал. Если мяч будет около круга, этот мяч могут волоком втащить в круг. Потом подкинув один раз, бьют вдаль [подают ударом палки]. Тот (сторож) бежит издалика и берет мяч, и начинает стрелять [кидать мячом в игроков]. Потом все время так стреляться начинаешь’ [МНИ, № 1348].

Как видим, описание игры, сделано собирателями-студентами, достаточно сумбурное: первый фрагмент игры – начальный выбор водящего – как в чиже; дальнейший ход игры соответствует лапте, но игра не командная – в поле водит один игрок. Невнятен эпизод с втаскиванием мяча в круг, а заключительный фрагмент рассказа об игре – по-видимому, повторное описание действий водящего (как в лапте). При этом возникает вопрос: почему игра называется *левла*. Причем тут лев? Зоонимы в названиях игр типа лапты совершенно неестественны, вообще персонажная лексика в играх такого рода практически отсутствует. Ответ на этот вопрос скрывается в описаниях игр, оказавшихся в сборнике «Марийские народные игры» [МНИ] по соседству – в

своеобразных разновидностях игр с ударом лопаткой по мячу. В одной из таких игр *кругла* ‘в круг’ (запись 1960 г. в с. Арино Моркинского р-на, информанты 1947–1948 г.р.) [МНИ, № 1346] есть указание, в начале игры один игрок выбрасывает мяч левой рукой. Другая игра – *в лунки* (д. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл., запись 1961 г. от ученика 6 класса, т. е. ок. 1948 г.р.) [МНИ, № 1347] тоже записана весьма невнятно, но в ней есть четко прописанный эпизод: «закидывают мяч левухой», т. е. левой рукой. Соответственно, мы можем предположить, что то же самое имело место и в игре *левла*, хотя об этом не сказано в ее описании. «Левой», «левухой» – эти слова в игре (из русского) были недопоняты марийскими детьми в конкретной деревне, возникла пересемантизация, словно речь тут идет о животном – льве, и именно под таким названием *левла* ‘во льва’ эта игра и закрепились в игровом репертуаре. Причем по истечении определенного времени – лет через 10–20 (судя по сведениям об информантах) про необходимость подавать мяч в игре именно левой игре забыли (или при рассказе об игре упустили эту подробность). Но само название игры, получившее благодаря смежным играм адекватную интерпретацию, напоминает нам об этом, т. е. позволяет реконструировать этот утраченный акциональный элемент игры. Кроме того, именно сопоставление со смежными материалами, позволяет избежать ошибки в понимании образности игры – никакой лев (зверь) там не подразумевался. Итак, *левла* – **мнимый зооним**. Верно будет перевести это название игры на русский как ‘в лев’, а не ‘во льва’.

Аналогичные примеры (ресемантизацию заимствований) можно найти и в текстах марийских считалок, например, в считалке:

(3) *Пырым, пырым, пик-алаша,*

Тырня-кайык шик, шок.

Бур марийкам, марий кумда

Печем ширын кры-чок (д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ, информант 1927 г.р.)

[Ключева 2014: 65] [МНИ, № 215].

На просьбу о переводе этой считалки на русский язык информант ответила, что в ней нет никакого смысла. Хотя очевидно, что в потоке этих слов можно увидеть и поддающиеся осмыслению марийские слова (например, *алаша* ‘мерин’, *тырня-кайык* ‘журавль-птица’, *кумда* ‘широкий’, *печем* ‘забор-АСС’). Первые слова считалки – *пирым-пирым* – можно понять как *пире* ‘волк’ в аккузативе с редупликацией. Однако истинным источником этого зачина является татарское *берәм-берәм* ‘по-одному, по-одному’ (или его чувашский аналог), являющееся типичным зачином татарских считалок, таких как:

- (4) *Берәм-берәм,
Икәм-икәм,
Өчәм-өчәм,
Дүртәм-дүртәм,
Бишәм-бишәм,
Алтан-алтан,
Ав(з)ыр балтам:
- Кая китте?
- Тозга китте.
- Кайчан кайтыр?
- Яз кайтыр.
Үрдәк белән каз кайтыр,
Сыңар аяк, сыңарчык,
Балтырганга йөгерең чык!* [Народные жемчужины 2002: 118].

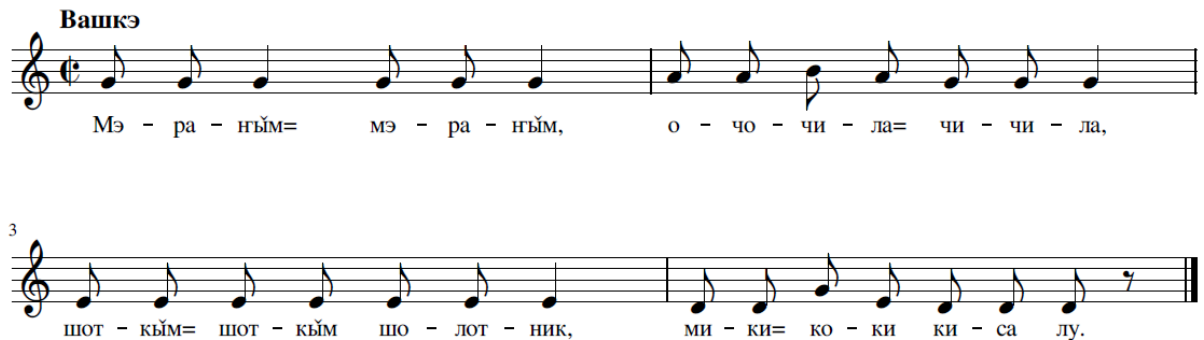
Первые шесть строк в этом тексте – татарские числительные от одного до шести в архаичных формах на *-м*, *-н*, сохранившихся в диалектах и произведениях устного народного творчества [Закиев 1993: 274]. Подобный зачин обычно переводится как ‘Один-один, два-два, три-три, четыре-четыре, пять-пять, шесть-шесть’ [там же], хотя в том же источнике есть уточнение, что «повторенная форма числительного на *-м/-н* выражает собирательно-разделительное значение: *берәм-берәм* ‘по-одному’, *икәм-икәм* ‘по два’» [там же]. Дальнейший перевод следующий:

- (5) ‘Мой тяжелый топор:
– Куда пошел?
– За солью.
– Когда вернешься?
– Весной.
Утки и гуси возвращаются,
Уздечка, скворечник,
В борщевик бегом выходи!’ (перевод наш – М. К.).

Т. е. в марийской считалке *пирым*, понимаемое как ‘волк-АСС’ – это ресемантизация заимствованного татарского слова, мнимый зооним. Подробнее об этом считалочном зачине см. [Ключева 2017: 85–92]. Видимо, аналогичное происхождение имеет и зачин *мерангым-мерангым* ‘зайца-зайца’ (< тат. *берам-берам*) в следующей марийской «детской песне» (асемантической считалке):

- (6) *Мэрангым-мэрангым,
Очочила-чичила.
Шоткым-шоткым шолотник,
Мики-коки киса лу* (д. Изи-Йарамари Царевококшайского у. Казанской губ. ~ ныне починок Ярамор Моркинского р-на РМЭ) [Васильев 1919: 32, № 108].

То же:



[Палантай 1923: 22, № 39] (В дальнейшем эта считалка многократно републиковалась, см. [МНИ, № 233].)

В этой считалке слово *киса* в ряду асемантических слов семантизируется как мар. *киса* ‘синица’ [МНИ, № 233, 234], но это тоже скорее всего мнимый зооним.

Теперь рассмотрим обратное явление **скрытых зоонимов**, которые выглядят как асемантические лексемы, с неясным значением, но анализ происхождения которых вскрывает в них асемантизировавшийся зооним на чужом языке. Рассмотрим это на примере игры с палками *петъонга* (*петюка*) [МНИ, № 1433–1437, 1439].

Петъонга (*петюнга*, *пытюнга*, *петюка*, *питюка*) – своеобразное название горномарийской игры типа клёка, попá, пыжа (д. Юнга-Кушерга, Кузнецово, Большой Серманангер, Апшак-Пеляк, Кукшилиды

Горномарийского р-на РМЭ; информанты 1948–1968 гг.р.) [МНИ, № 1433–1437, 1439]. В этой игре при всем разнообразии вариантов основным действием игроков является бросание палки в деревянную чурку (банку), как в городках. Для этимологии данных лексем решающее значение имеет следующий момент в игре *петюка*: водящий каждый раз, когда кто-либо из игроков сбивает банку с кирпича, ставит ее на место и при этом все время (с момента, как банка сбита до момента, пока она не установлена обратно на место) кричит голосянку: «*Пе-тю-ка!*» Ср. «*Митули-и-и!*» [Ключева 2015: 37–59]. Что характерно, в описании Терещенко русской игры *тюзик* (типа чижа) аналогичное наказание называется «гонют куры», и сообщается, что проигравших при этом дразнят «курами» («московскими», «петербургскими»). «Игра эта выражает насмѣшку на ветренность столичныхъ курицъ, которыя прыгаютъ во всю свою жизнь, а подъ старость убираются въ деревню на одной ножкѣ» [Терещенко 1848: 24]. Т. е. обращаем внимание на животный код в лексике данной русской игры. Далее находим, что *петушок* – «детская игра, наподобие игры в чижику» (Свердл., 1983) [СРНГ, 26: 335]; а одно из диалектных названий кукарекающей курицы – *петунья* (Ср. и нижн. теч. р. Урал, 1976; без значения и ударения – Новг.) [СРНГ 26, 322]. Ср. также: *пет* – петух (Тамб., б. м.) [СРНГ, 26, 325], *петонёк* – ласк. петушок (Перм., Сев.-Двин., 1928) [СРНГ, 26: 329], *петун* – петух (Твер., Пск., Новг., Петерб., Волог., Яросл., КАССР, Арх., Олон., Смол., Сев.-Зап., Свердл., Байкал., Амур., Приб.), *петунёнок* (Приб.) [СРНГ, 26: 322].

На основе данных сопоставлений делаем вывод, что мар. Г. *петьонга* и *петюка* происходят от некоторых русских диалектных лексем (подобных выше приведенным), означающих петушка или курицу, и, по-видимому, заимствованы из некоторой русской игры типа чижа (или пыжа) с соответствующей «голосянкой» (в функции дразнилки, скорее всего в наказании проигравшего в конце игры). Фонетически превращение рус. *петун*, *петунья*, *петонёк* в мар. *петью́ка*, *петьо́нга* и т. п. вполне возможно, ср. *чулок* (рус.) > *чулка́* (мар.), *опёнок* (рус.) > *опо́нька* (мар.) и т. п. С десемантизацией

при заимствовании в марийский лексема обрела новое значение – предметное (наименование предмета игры) вместо персонажного (наименования игрока) – «петьонгой» марийские дети называют сбиваемую в игре банку. (Любопытно также, что одной из характерных для селений Горномарийского района Марий Эл марийских фамилий является *Пекунькин*. Ср. русские фамилии: *Петунов*, *Петунин*, *Петункин*, *Петуныкин* < диал. *петун* ‘петух’.)

Отметим также следующую параллель между марийской игрой и русским чижом в описании Терещенко. В мар. игре *петюка* [МНИ, № 1433] очерченный квадрат, в котором устанавливается сбиваемая петьонга, называется *момоца* ‘баня’ (мар. Г). У Терещенко же читаем, что игроки делают по 12 ударов. Если кто-то ударит 13 раз, говорят: *палка на баню* [Терещенко 1848: 24].

Итак, рассмотренное в контексте аналогичных русских игр название марийской игры является **скрытым зоонимом** – словом, которым дразнили проигрывающего, и которое он кричал при наказании в конце игры (в голосянке), как бы называя сам себя именем животного (петуха). Оно является в марийском языке асемантизировавшимся заимствованием из русского.

См. также в асемантических считалках слова: *койан* [МНИ, № 194], *коян* [МНИ, № 200], *койанчык* [МНИ, № 203], *коянчык* [МНИ, № 204], которые скорее всего являются асемантизированным татарским *куян* ‘заяц’ (*коянчык* < тат. *куянчык* ‘зайчик’).

Возможно, специальный анализ марийской асемантической лексики в играх позволит выявить и другие факты подобных скрытых зоонимов (например, за специфическим асемантическим названием игры в жмурки *сюре* [Смирнов 1889: 120; МНИ, № 921] может стоять эвфемизм «рогатый» о животном или черте, ср. *шур* ‘рог’). В наименованиях игр в жмурки *сокыр мака* ‘слепой мака’ [МНИ, № 930] и *кумага-пака* ‘печной пака’ [МНИ, № 928, 929] лексемы *мака* и *пака* могут быть звукоподражательными наименованиями барана (ср. чув. *ма-ка-ка* – подражание блеянию овцы [Ашмарин, 8: 151]). В параграфе 3.3 мы покажем, что скрытыми зоонимами

(весьма не тривиальными) являются специфические локальные марийские названия игры в чижа – *чикерка* (< тат. диал. *чигеркэ* ‘кузнечик’) и *чийак* (< тат. мамадышское *чийэк* ‘один из видов совы’).

2.2. Мифонимы

К обрядово-мифологической лексике относятся наименования мифологических персонажей, сверхъестественных существ, магических специалистов, служителей культа, ряженных, названия обрядовых атрибутов (например, *крест*), абстрактные понятия (например: *грех*) и т. п. Марийская мифология представлена в специализированных изданиях, таких как [Holmberg 1927 (1964); Sebeok, Ingemann 1956; Тойдыбекова 1997; Ситников 2006; Калиев 2003; Тойдыбекова 2007; Шкалина 2019; Устьянцев 2022] и др. В региональном и глобальном контексте образы и мотивы марийской мифологии отражены в базе данных «Тематическая классификация и распределение фольклорно-мифологических мотивов по ареалам» [Березкин, Дувакин]. Кроме работ этнографического характера источником сведений о марийской мифологии являются произведения фольклора разных жанров: сказки, мифологические рассказы, песни, заговоры и пр.

В играх обрядово-мифологическая лексика чаще всего используется в наименованиях игроков (водящего, проигравшего, победителя) и в названиях игр. Реже встречается в наименованиях предметов игры, локусов и в некоторых особых ситуациях (например, ошибка в игре – *сулык* ‘грех’). Мифологическая и религиозная лексика представлена также в текстах игровых песен, приговорок и считалок.

Мифонимы как персонажные термины в большинстве случаев являются наименованиями водящего в играх преследования:

– в догонялках: *колдун* [МНИ, № 1061], *вувер* ‘ведьма’ (игра типа коршуна) [МНИ, № 1094], *Йӱштӧ Кугыза* ‘Дед Мороз’ [МНИ, № 1191], *иӱ* ‘водяной’ [МНИ, № 1069];

- в жмурках: *Васли кува* ‘Бабушка (жена) Васли’, *Васли кугыза* ‘Дедушка Васли’ [МНИ, № 927], *Маска-кова* ‘Бабушка-Медведь’ [МНИ, № 921–926], *кара (караче)* ‘ряженный’ [МНИ, № 965];
- в прятках с палочкой: *вувер* [МНИ, № 882–884, 886], *увер* [МНИ, № 887], причем это наименование водящего не звучит прямо в игре, но устанавливается по названию палочки в игре «ведьминой палкой» (*вувер тоя* ~ мар. Г *увер панды*);
- в игре типа угады *мужан* ‘ворожец’ [МНИ, № 1751] – водящий-*мужан* (~ литер. *мужанче*) должен угадать, кто ударил его в спину;
- в игре типа краски (совмещающей в себе угады и догонялки) *пон* [Сусунок мадына: 10];
- в обрядовой игре во время праздника весенних полевых работ *Анавайрем* (~ литер. *Агавайрем*) и обряда *Карга ботка* ‘Воронья каша’ персонаж *кугу юмо* ‘великий бог’, *юмо* ‘бог’ – это игрок, который убегает и прячется, а остальные стараются его догнать и ударить плеткой, выкрикнув *йўрым ну* ‘дай дождя’ (д. Ныргында и Быргында Каракулинского р-на Удмуртии) [МНИ, № 1598–1599];
- в подражательных играх: *вўт овда* ‘водяной (водяная овда)’ и *екишўк* ‘леший’ [МНИ, № 2236] – это куклы, которые по сюжету игры преследуют других кукол-грешных людей⁴³.

В ряде случаев имена мифологических персонажей носят в игре антагонисты: *увер-патыр* ‘ведьма-богатырь’ – *тылызе-патыр* ‘месяц-богатырь’ [МНИ, № 1178–1179], *юмо* ‘бог’ – *осал* ‘черт’ [МНИ, № 1717], *юмо* – *ия иге* ‘чертенок’ [МНИ, № 1736]. Игры «в бога и черта» содержат в себе, главным образом, испытание на смешливость [МНИ, № 1210, 1717,

⁴³ Косвенные данные об игре преследования с водящим-«водяным» (**вўд-оза* или **вўд ия*?): «У марийцев есть одна детская игра, указывающая на злой характер водяного духа; на это указывают и другие факты. Например, говорят, что ийа встает в могиле и хватает тех, которые через него перепрыгивают» [Хольмберг 1926 = НРФ, оп. 1, д. 94, л. 23 (81)].

1736]⁴⁴. (К сожалению, нам не известно содержание игры *юмо-суксыла* ‘в ангела божьего’ [МНИ, № 2601]: в источнике упоминается только ее название без описания. Скорее всего она схожа с русской игрой *Ангел божий, защит рогожей*, в которой один игрок подходит к отвернувшемуся спиной ангелу, и тот говорит: «Я ангел божий, защит рогожей, позаде меня стоит чорт с рога, с горячим пирога. Беги по маленькой дорожке на одной ножки», после чего черт начинает догонять подходившего игрока (Иркутская губ.) [Попова 1923: 109–110].)

Прочие случаи применения обрядово-мифологической лексики по отношению к персонажам игры:

- наименование проигравшего, оплошавшего игрока: *шүкшö мöчöр* ‘дрянной ряженный (увалень)’ [МНИ, № 2342] – в командной игре в снежки так называют-дразнят того, в кого попадут снежком;
- хвалебное наименование игрока, в игре типа царь горы оказавшегося на вершине⁴⁵: *курык оза Чумбылат* ‘царь горы Чумбылат’ [МНИ, № 1687], *курык оза* ‘царь горы’ [МНИ, № 1684];
- наименование игрока, который смотрит сквозь рукав «на небо», как в телескоп, а ему потом в лицо в шутку наливают воду: *звездочет* [МНИ, № 2321].

⁴⁴ По поздним записям, на рубеже XX–XXI вв. в марийских деревнях дети-мари играли и на русском языке, например, в игру *Ангелы и чертики* (вар. названия: *Ангел – черт*, *Ангелы – черти* [МНИ, № 1210]. В этой игре, помимо испытания на смешливость, есть еще изобразительная загадка средствами пантомимы, после разгадывания которой начинаются догонялки. Аналогичная игра с тем же названием бытовала в это же время у русских и русскоязычных детей в Йошкар-Оле [Ключева 2014: 117]. Известны подобные игры с испытанием на смешливость и удмуртам: игры *инмарен – шайтан* ‘бог – черт’, *бог – черт*, *ангел-черта* [Долганова, Морозов, 2002: 157–160]. Исследователи связывают бытование таких игр в удмуртском репертуаре (с начала XX века) с русским влиянием: «эта русская игра, возникшая в среде семинаристов» [Долганова, Морозов, 2002: 158].

⁴⁵ В играх типа царь горы дети, толкая друг друга, стараются забраться на вершину горки. Кто дольше других удерживается наверху называется царем горы и т. п. Русское название этой игры (*Царь горы*) бытует в марийской среде и без перевода [МНИ, № 1689, 1690].

Помимо применения в качестве наименования персонажей игры, обрядово-мифологическая лексика встречается в играх и в других функциях, например:

– в **наименование предмета** игры: *вувер тоя* ‘палка ведьмы’ [МНИ, № 819, 882–884, 886] ~ мар. *Г увер панды* [МНИ, № 887] – палка в игре типа прятки; *молла панга* ‘чурка, игральная кость жреца’ [МНИ, № 1452–1453), *поп* [МНИ, № 1438], *попик* ‘поп (пыж)’ [МНИ, № 1425] – сбиваемый предмет (чурка, банка, кость) в играх типа пыжа, городков.

Названия игроков и предметов (т. е. персонажные и предметные игровые термины) как относящиеся к субъектам действия, как правило, обобщаются до названия всей игры, например, названия игр: *попиклă* ‘в попа (в попики)’, *вувер тоя ден* ‘в палочку ведьмы’, *юмо ден осалла* ‘в бога и черта’.

Прочие функции обрядово-мифологической лексики в игре:

– наименование локуса, очерченного полукруга в игре типа классики: *рай*, *ад*

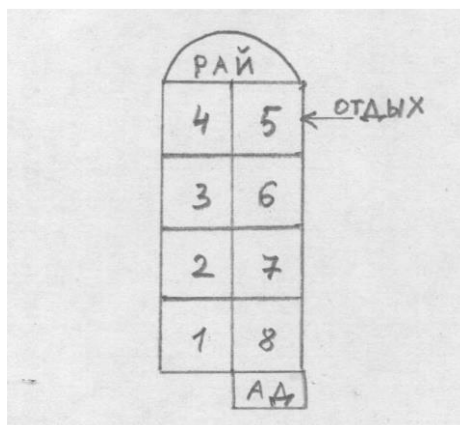


Рис. 1. Классики. Рисунок в источнике [МНИ, № 1632]

– *шорык шочын* ‘производительница овец (букв. овечье рождение), наименование служебного божества’ – в ее честь проводится обрядовая игра: дети ползают на четвереньках и блеют, изображая овечек; это делается, чтобы овцы размножались (у восточных мари) [МНИ, № 2156–2157];

– *язык (сулык)* ‘грех’ – ошибка в игре *шергаиш* ‘колечко’: если игрок не угадывает, кому подложили «кольцо», ему присуждается один «грех» [МНИ, № 1831];

– *грехи* – ошибки в игре в мяч типа штандера [МНИ, № 1243–1244];

– *грехӓ* – то, за совершение чего кукол преследует водяной (*вӓйт-овда*) в подражательно-импровизационной игре с куклами [МНИ, № 2236];

– *крест* – аксессуар куклы в игре, нательный крестик (МНИ, № 2236): по сюжету этой игры, записанной у северо-западных мари В. А. Акцориным в 1961 г., водяную овду (*вӓйт овда*) связанной приводят на суд, на суде с ней разговаривает староста; овда просит старосту снять крест – иначе боится говорить; староста снимает крест, и они разговаривают с овдой на особом языке, который не понимают другие куклы.

Мифологическая и религиозная лексика встречается также **в текстах** игрового фольклора, например:

– *сулык* ‘грех’ – в игровом диалоге:

(1) – *Кувай, кувай, мом ыштет?*

– *Имым кычалам.*

<...>

– *Комбиге-влакше мом ыштеныт, мо шотышто сулыкан улыт?*

– *Кечывӓртемным (кечшудым) кочкиным. Эх, мый нуным!..*

‘– Бабушка, бабушка, что делаешь?

– Иголку ищю.

<...>

– А что сделали гусята, в чем их грех?

– Семечки съели. Я их сейчас!..’ [МНИ, № 1109];

– *näri (näрий)* ‘черт’ в считалке-тавтограмме *Пӓер пакчаш nări нурен...* ‘В огород Паера зашел черт’ [МНИ, № 458–461];

– *овда* в интереснейшем диалоге-потешке, определяемом публикаторами также как *такмак* ‘частушка’ и *игышывэ муро* ‘детская песня’, но напев не зафиксирован:

(2) *Kuy’žaj, kuy’žaj, kušk kajet? –*

Lapaš kočkaš kajalam. –

Lapašedəm pi kočkən. –

Piže kušto?–Šükəštö. –

Šükšö kušto?–Tuləšto,–

Tulžo kušto?–Büdəštö,–

Büðšö kušto?—Oβ(θ)ða jüön.—

Oβ(θ)ðažè kušto?—Maškašte.—

Maškažè kušto?—Biñem(θ)šte:

Jonðal øšten šinžaleš.

Tarakanže saldat,

Umdølaže kazak,

Kol'aže barabanšik,

Arlanže tö'ra.

Korak, korak, Korðoβaj

Korka šønðað kajaleš;

Ćañan erye Ćaņgøβaj

Üðør nalaš kajalèš;

Šoyerten üðør Akćaβi

Marlan kajaš kajaleš,

Marlan kajaš töćaleš.

‘— Дедушка, дедушка, куда идешь?

— Иду есть похлебку.

— Твою похлебку съела собака.

— А где собака?

— В мусоре.

— А где мусор?

— В огне.

— А где огонь?

— В воде.

— **А где вода?**

— **Выпила овда.**

— **А где овда?**

— **В медведе.**

— А где медведь?

— В берлоге. Сидит плетет лапти.

Таракан солдат,

Клоп казак,

Мышка барабанщик,

Хомяк судья.

Ворона-ворона, Кордовай

Едет ставить ковш;

Сын галки Галочкин

Едет брать замуж девушку;

Дочь сороки Аксавий

Выходит замуж,

Стремится выйти замуж' (зап. Генетц А. в 1887 г., инф. Пайварыш, сын Бориса

(Pajvarəš Pöřəšən eγūže ~ Пайварыш Пöрыс'ын эргыже) (перевод наш – М. К.)

[Genetz 1889: 79, № 3; МНИ, № 1966];

– дьяк, а точнее «жена нашего дьяка» (*мемнан якын куваже*) в хороводной песне-игре типа русского «Каравая»⁴⁶:

(3) *Мемнан якын куваже*

Лиштен латныл шочшым:

Шишимытише ўдыр,

Шишимытише эрге.

Ни йўаш огыт мошто,

Ни кочкаш огыт мошто.

Ваиш-ваиш ончат,

Тыге лиштен колтат.

Кöм йöратет, тудым лук,

Кöм йöратет, тудым лук.

‘Жена нашего дьяка

Родила четырнадцать детей:

Семь дочерей,

Семь сыновей.

Ни пить не умеют,

Ни есть не умеют,

Вот так делают.

Кого любишь, того выводим,

Кого любишь, того выводим’

⁴⁶ *Мемнан якын куваже лиштен латныл шочшым* ‘Жена нашего дьяка родила четырнадцать детей’ – ср. с игрой вятских русских «Перелизы», где песня «У дядюшки Трифона семеро детей» [Покровский 1895: 202], там же указания на аналогичные игры у народов Западной Европы.

(д. Толгозино Уржумского р-на Кировской обл. Зап. Д. М. Кульшетов в 1975 г.) [МНИ, № 2063];

– церковь (*черке*) и *поп* в игре *Черкыла* ‘В церковь’ с асемантическими песнями и непонятным действием в записи от шестилетнего мальчика:

- (4) *10 ен, чылан мурат*
«Чер-чер-черчело
Чор-чорола мурала
Мур-мур мурала
По-поло тунала
Пи-пи пипола
Сомо тигым кумала
Сичым пичым [сигым пигым?] пуш папа
Шыл-шол, шыл-шо
Кыло, шоно пис
Но по капис пиралай».
Вара иктыже черке ўмбалне
«Полотой пы-пы пынала
Кирпичник галата
Ўмемат шу
Черке вuemат йоратем
Попомат йоратем
Ой попема <неразб.>.
Вара поп толеш да и кумытын кырат иктыжым. Вара колен.
‘10 человек, все поют.
«Чер-чер-черчел
Чор-чорола напевает
Мур-мур напевает
По-поло начинает
Пи-пи пипола
Сомо тигым молится
Сичым пичым [сигым пигым?] пуш папа
Шыл-шол, шыл-шо
Кыло, шоно пис
Но по капис пиралай».

Потом один на церкви
 «Полотой пы-пы выпала
 Кирпичник галата
 Даже пить захотелось
 Люблю макушку церкви
 И попа люблю
 Ой попема <неразб.>.

Потом приходит поп, и втроем бьют одного. Потом умер' (Больше-Паратский с/с Волжского р-на Марийской АССР. Зап. в 1960 г. Степанов А.Ф. Инф. Галкин Борис Егорович, ~1954 г.р.) [МНИ, № 2124];

– те же слова (*поп, черке (церкѣ)* 'церковь') встречаются в считалках: *Черке вуйыш корак шинчын* 'На купол церкви села ворона' [МНИ, № 391-393], *Ик черке ўмбачын кишке каен* 'По куполу церкви ползла змея' [МНИ, № 394], *Церкы вуйышты кѣшкы кен (киен)* (~ литер. мар. Г *Церкѣ вуйышты кѣшкѣ кеен (киэн)*) 'На куполе церкви лежала (ползла) змея' [МНИ, № 395], *Ик попын тийже улмаш* 'У попа была собака' [МНИ, № 502]⁴⁷.

Как видим, среди выявленной лексики есть слова, являющиеся общерелигиозными терминами; слова, имеющие отношение к христианской религии и минимально – к дохристианским языческим верованиям и обрядам. Любопытна пара наименований: мар. Г *поп, попик* и мар. В *молла панга* в играх с палками спортивного характера. Их соответствием в русском фольклоре является наименование *поп* (иногда *попок*) сбиваемой чурки, кости, палочки-чижика (Вятская, Олонецкая, Архангельская, Вологодская, Псковская, Ярославская, Рязанская, Тульская, Черниговская, Смоленская, Томская губ.

⁴⁷ Слова *черт* и *поп* часто встречаются в считалках на русском языке, бытующих в марийских деревнях, например: *Жили были три чертенка* [МНИ, № 792], *Черти бегали по школе и считали этажи* [МНИ, № 791], *Шёл поп через мост, схватил курицу за хвост* [МНИ, № 694-701], *Шел поп один, трупку* [< трубку] *курил* [МНИ, № 706]. В подобных русских текстах *поп*, как правило, упоминается в юмористическом ключе, например:

Едет поезд – рельсы гнутся.

Под мостом попы дерутся.

Самый маленький попок

Удирает без сапог [МНИ, № 614].

Вместе с тем образы церкви в марийских считалках порою достаточно зловещи (ворона, змея на куполе церкви).

(обл.), Свердловская обл., Урал; в современных записях также Санкт-Петербург, Мурманск, Брянск, Гусь Хрустальный) [Покровский 1894: 326, 309–311; Игры народов СССР 1933: 501, № 1330; Ефименко 1877: 154; Шустиков 1895: 93; Петров 1863: 395; СРНГ, 29: 292; Ключева 2014: 161, 165, 167, 171, 179]. Возможно, чурка стала называться «попом» от выражения «поставить на попу», т. е. вертикально. Так же называется сбиваемая чурка у мордвы – *поп* [Брыжинский 2009: 175–176], у удмуртов – игра *попен шудон* ‘игра в попу’ [Долганова, Морозов, 2002: 115]. Удмуртское, эрзянское, горномарийское *поп* (и мар. Г *попик*) – явные заимствования термина из русских игр. А мар. В *молла* ‘жрец’ в игровом наименовании *молла панга* ‘палочка жреца’ представляет собой перевод названия служителя культа (*поп*) на марийский. При этом любопытно, что восточно-марийский эквивалент «попу» в играх – это *молла* ‘жрец’ (мар. В), татарское заимствование в марийском языке (< тат. *мулла*), которое в татарском и башкирском в свою очередь является арабизмом [Исанбаев 1994: 102–103].

Таким образом, важно принимать во внимание этимологию марийской религиозно-мифологической лексики в играх, чтобы оценить влияние на ее образность как со стороны русско-христианской культуры, так и не менее весомой тюркско-арабско-мусульманской. Интересна и «толщина» пласта финно-угорской лексики, а значит и представлений традиционной финно-угорской мифологии в данной тематической группе игровых терминов.

Исконными словами (финно-угорского происхождения) в исследуемой тематической группе марийской игровой лексики являются: *мужан* ‘ворожец’ [UEW: 288–289], *юмо* ‘бог’ [UEW: 638], оба слова в наименовании *кугу юмо* ‘великий бог’ (*кугу* ‘большой’ [UEW: 670]), а также композит *кугыза* ‘старик’ (< *кугу* ‘большой’ + *иза* ‘брат, отец’ [UEW: 78]), который можно отнести к соционимам (как и *кува* ‘бабушка’, и пр. термины родства, которые часто используются как эвфемизмы при наименовании мифологических персонажей). Эти слова выступают и в наименованиях-словосочетаниях: *Ййүштö кугыза* ‘Дед Мороз’ (*ййүштö* ‘холодный’ [UEW: 90–91]), *юмо-суксыла*

‘в ангела божия (название игры)’ (*суксо* – тюркское заимствование). Финно-угорского происхождения и следующие составные в наименованиях-сочетание слов, одно из которых исконное, а другое – заимствованное:

- *курык* ‘гора’ [UEW: 677] в наименовании *курык оза* ‘хозяин горы’;
- *вѣйт* ‘вода’ [UEW: 570] в наименовании *вѣйт овда* ‘водяной (водяная овда)’;
- *тылызе* ‘месяц’ ~ литер. *тылзе* [Лыткин, Гуляев 1999: 283] в наименовании *тылызе-патыр* ‘месяц-богатырь’;
- *иге* ‘детеныш’ [UEW: 109] в наименовании *ия иге* ‘чертенок’;
- *кува* ‘старуха’ (< *кугу* ‘большой (большая)’ [UEW: 670] + *ава* ‘мать’ в наименовании *Васли-кува*;
- *шочын* – причастие от *шочаш* ‘рождаться’ [UEW: 52; Лыткин, Гуляев 1999: 312] в наименовании *шорык шочын* ‘прародительница овец’;
- под вопросом *шүкшү* ‘плохой, старый’ в наименованиях *шүкшү мөчөр* ‘дряной ряженный (увалень)’, *шүкшү йыдал* ‘старый лапоть’ ~ литер. *шүкшө*, мар. Г *шүкшӱ* ?< *шүк* ‘сор, мусор’ ?~ ОПерм. **žug*- ‘мелкий обломок, крошка’ [Лыткин, Гуляев 1999: 102]; Анте Айкион относит слово к исконным < PU=ПУ **säksä* [Aikio 2014a, 155; Савельев, № 3512];
- под вопросом *йыдал* ‘лапоть’ < ? *йол* ‘нога’ [Paasonen 1948: 28]; «Как бы из **jilka* ‘foot’ + **talja* ‘skin’ > **jol+tol*, откуда **jolɖal* и далее **jondal* ~ **јъɖal*» [Савельев 2015–2025, № 648].

Итого, порядка 12 исконных корней, но только 2 из них относятся собственно к мифологической финно-угорской лексике (*юмо* ‘бог’ и *мужан* ‘ворожец’).

Заимствования из тюркских языков (надежные) – 13 слов, как в качестве отдельных игровых терминов, так и (в меньшей степени) в составе наименований-словосочетаний:

- *вувер, увер* ‘ведьма’ < чув. *вупӑр, вопӑр* ‘название злого духа’ [Räsänen 1920: 124; Федотов 1996, 1: 131–132], ср. тат. *убырлы, убыр* [Ахметьянов 2015, 2:

337–338], кыпч. *обыр, обур*, уйг., крым., тур. *обур* и пр. Слово является отглагольным именем от ОТю основы *он-* ‘пожирать’ [ЭСТЯ, 1: 464–465]⁴⁸;

– *осал* ‘плохой, злой, злодей, нечистая сила’ < тат. *усал* ‘злой, злодей’ [Räsänen 1920: 49; Исанбаев 1994: 110], чув. *усал* ‘злой, черт, нечистая сила’ < ОТю **осал* [ЭСТЯ, 1: 479–481; ДТС: 616];

– *ия* ‘черт’ ~ мар. Г *ий* ‘водяной (домовой, нечистая сила, нечистый дух)’ < тат. *ия* ‘хозяин, дух, гений чего-либо’ [Räsänen 1923: 27; Ахметьянов 2015, 1: 319; Исанбаев 1994: 45]; согласно Федотову, мар. слово < чув. *ие, ийе, ййа* ‘черт, злой дух, домовой и т. п.’ [Федотов 1996, 1: 161], но по Ахметьянову, само чув. слово заимствование из татарского; ОТю основа – *ейе* ‘хозяин’ [ЭСТЯ, 1: 237–239; ДТС: 104–105];

– *овда* ‘мифологическое существо, злой дух’ < чув. *унӑте* ‘обезьяна; кривляка, уродина’ < рус. *обезьяна* < перс. *абузине, бузине* [Федотов 1996, 2: 282]; но Рясänen ставит между марийским и чувашским словом *овӑда* знак «=» [Räsänen 1920: 157]; Савельев также не указывает на чувашское происхождение марийского слова [Савельев 2015–2025, № 3759];

– *суксо* ‘ангел-хранитель’ (в игре в д. Олоры Параньгинского р-на РМЭ); у Беке такая форма в неигровом значении зафиксирована в моркинско-сернурском и йошкар-олинском говорах лугового наречия (д. Ядыкбеляк, Юшуттур, Туршемучаш) [Веке, IV₇: 2535]) < чув. источник [Räsänen 1969: 395–396] при современных чув. формах *сыхчӑ, сыхча* ‘дух-хранитель, хранитель душ’ [Федотов 1996, 2: 77–78]; отсюда же *шукчо* в мар. говорах восточного наречия (пермский, бирский, малмыжский диалекты, по Беке); а диал. *сакче* (волжский говор, по Беке) < тат. *сакчы* ‘сторож’ [Исанбаев 1994: 128] < ДТю *saqçï* ‘хранитель, сторож’ [ДТС: 486], ОТю основа **сақ* [ЭСТЯ, 7: 166–168];

⁴⁸ Тюркизмом является и мар. *тоя* ‘палка’ в названии игры типа прятков *Вувер тоя* ‘Палка ведьмы’: мар. *тоя* ‘палка’ (~ мар. Г *тыйя* ‘палка, посох’) < чув. *туя* ‘палка, трость, посох, клюка, клюшка’ [Савельев 2015–2025, № 2586], см. также [Федотов 1996, 2: 259; Вершинин 2018: 530].

- *кара, караче* ‘ряженный’ < тат. *кара* ‘черный; нечистый’ [Räsänen 1923: 34] < ОТю **қара* [ЭСТЯ, 5: 286; ДТС: 422–424];
- *пәрий* ‘нечистая сила, черт, бес’ (только в тексте считалки) < тат. *päri* персидского происхождения [Räsänen, 1923: 50; Исанбаев, 1994: 116];
- *патыр* ‘богатырь’ < тат. *батыр* ‘герой, богатырь, храбрый и др.’ [Räsänen 1923: 51; Исанбаев 1994: 116] < ОТю *ба:тыр* ‘герой, отважный и др.’ [ЭСТЯ, 2: 82–85], чув. *паттӓр*; также тюрк. заимствования – удм. *батыр*, венг. *bátor*;
- *оза* ‘хозяин’ < чув. *хуҫа, хоҫа* [Räsänen 1920: 172; Федотов 1996, 2: 371] ~ тат. *хужа* < фарси *xwājā* < др.-иран. *xwajā*; из тюркских удм. *күзё* (кузе, кузё), морд. *козя* ‘богач’, рус. *хозяин* [Ахметьянов 2015, 2: 391];
- *Чумбылат* – собственное имя (тюркское, ср. тат. *Чынбулат* [Саттаров 1981: 213]), но оба элемента, из которых оно складывается, персидского происхождения: *чум* < чув. *чун* ‘душа’ (~ тат. *жан*) < перс. *джан* ‘душа’ [Федотов 1996, 2: 423]) + *булат* ‘сталь особой прочности’ < тат. *булат* < кыпч. *болат* < фарси *nūlād, fūlād* [Ахметьянов 2015, 1: 213];
- *молла* ‘жрец’ (в названии предмета игры *молла панга*) < тат., баш. *мулла* < араб. [Исанбаев, 1994: 102–103];
- *сулык* < чув. *сылӓх* (> удм. *сьӧлык*) [Räsänen 1920: 202; Федотов 1996, 2: 152–153];
- *язык* < тат. *язык* [Räsänen 1923: 29] < ДТю *йазук* [Исанбаев 1994: 47];
- *шорык* ‘овца’ (в наименовании духа-прародительницы овец *Шорык шочын*) < чув. *сурӓх, сорӓх* [Räsänen 1920: 213; Федотов 1996, 2 : 66].

Среди данных тюркизмов 4 слова восходят к иранским источникам (*оза, Чумбулат, овда, пәрий*), одно – к арабскому (*молла*).

Слова с неясной этимологией – асемантические наименования водящего в играх типа жмурок: *мака-мака* [МНИ, № 929], *кумага-пака* [МНИ, № 938], *сюре* [МНИ, № 921], *у́чын / у́чынь* [МНИ, № 936]; *сүрем мужо* – неясные упоминания в обрядовой игре восточных мари [МНИ, № 1598], а также *панга* ‘палочка’ (в названии предмета игры *молла панга*) и некоторые другие. Они требуют дополнительного анализа, и не исключается, что среди них есть

тюркизмы (во всяком случае *кумага* ‘печка’ в *кумага-пака* – в марийском из чувашского); об элементе *мака* (*пака*) и его возможной связи с чувашским звукоподражанием блянию овцы *ма-ка-ка* сказано выше.

Заимствования и проникновения из русского языка – 6 персонажных терминов:

- *Васли* в наименовании *Васли-кугыза* ‘дед Васли (Василий)’ и *Васли-кува* ‘старуха (жена) Васли’ < рус. *Василий* (мужское имя) < др.-греч. *Βασίλειος*, *βασιλείος* ‘царский, царственный’; в марийскую игру это наименование вошло от названия праздника «Васильев вечер» накануне Нового года, по имени святого Василия – 1 января по святцам (именно к этому дню игра была приурочена);
- *мӧчӧр* ‘ряженный, увалень’ < рус. *вечер* (из рус. названия праздника *Васильев вечер* > мар. *Васли вечер* > мар. *мӧчӧр*, *мӧчыр*). Такую версию этимологии мар. *мӧчыр* предложил В. М. Васильев [Акцорин 1976: 65], и нам она представляется убедительной. Ряженные, которые ходили в этот праздничный вечер по дворам, назывались *мӧчӧр* (*мӧчыр*), а поскольку они были неуклюжие, укутанные в слои одежды и шубы, то слово *мӧчӧр* приобрело в марийском языке еще и значение «увалень» [СМЯ, 4: 87]. Отсюда в игре тот, в кого попали снежком – неуклюжий, увалень (*мӧчӧр*);
- *екишук* ‘черт, леший’ из русской диалектной лексики, означающей лешего: *лес* > *ёлс* > *елсук*, *елишук* > *екишук* [Ключева 2024: 32–46];
- *поп* (в игре *Крӱскӱлӱ* ‘В краски’), ср. то же в аналогичной игре у русских [Ключева 2014: 113];
- *колдун* (~ мар. литер. *юзо* ‘колдун’ [СМЯ, 10: 170]), ср. игры у русских: *колдун* (Тульская губ.) [Покровский 1895: 107], *колдунчики* (Москва) [Ключева 2014: 105];
- *звездочет* (~ мар. литер. *шӱдырмужан* ‘звездочет’ [СМЯ, 9: 379])⁴⁹.

⁴⁹ Игра *звездочет* зафиксирована у восточных мари – в д. Апшат-ял между Бирском и Бураево в Башкирской АССР [МНИ, № 2318], в Нижнесергинском р-не Свердловской обл. [МНИ, № 2319], в д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края [МНИ, № 2320], у мари Башкортостана или Татарстана [МНИ, № 2321]. Неведающему человеку предлагали в

Последние лексемы (*колдун, звездочет*), встречающиеся в марийских играх, не словарные в соответствующих наречиях и являются не столько заимствованиями из русского, сколько проникновениями в марийский язык. В связи с ними можно говорить о переключении кодов и билингвизме игрового фольклора марийской деревни. Более того, согласно современным полевым записям, все чаще наблюдается игра марийских детей на русском языке и использование в таких играх соответствующей русской религиозно-мифологической лексики, например, игры: *ангелы и чертики* (п. Куженер РМЭ), *черти и ангелы* (п. Суслонгер РМЭ), *черт и ангел* (Моркинский, Параньгинский р-ны РМЭ), *царь горы* (повсеместно в РМЭ); наименование водящего в игре в краски *монахом в синих штанах* (повсеместно в РМЭ) и т. п. [Ключева 2014: 117–118, 215, 111–112]⁵⁰. Эти фольклорно-языковые факты – симптомы активных процессов обрусения марийского населения в настоящее время.

Из неперсонажной лексики, также пришедшей из русского языка, несмотря на то, что в марийском языке есть собственные слова, выражающие эти понятия, – названия предмета *поп, попик* в горномарийских записях (слово *поп* – словарное в марийском языке только как наименование священнослужителя, но не чурки в игре [Саваткова, 2008: 207]), а также *крест* (~ мар. *йрес*) и абстрактное понятие *грех* (мар. *сулык*) в записях у северо-

шутку посмотреть на небо и звезды через рукав верхней одежды или халата, как в телескоп (*шокш вошт шудырым ончыктеныт* ‘сквозь рукав показывали звезды’), а потом наливали в рукав сверху ковш воды прямо в лицо глядящему. Эта старая забава с обливанием известна во время рождественских игр у русских, коми.

⁵⁰ Аналогии в русских играх: *Ангел – черт* как угадывающие в игре типа краски (Черниговская губ., Кубанская, Терская обл.) [Покровский 1895: 355–356], водящий-*черт* в красках (Нижний Тагил, Ижевск, Воронеж, Белгород, Днепропетровск, Харьков, Киев, Львов, Рига) [Ключева 2014: 113], *черти* угадывают наощупь *хозяина* и *домового* (Симбирская губ.) [Покровский 1895: 199], *черт* крадет *овец* у *пастуха* (Вятская губ.) [Покровский 1895: 171], *ангел* – водящий в догонялках (Иркутская обл.) [Попова 1923: 109]; *монах в синих (красных, черных, рваных) штанах* – покупатель в игре в краски (Йошкар-Ола, Саранск, Санкт-Петербург, Сочи, Челябинская обл., Москва, Калининград, Ярославская обл., Рязань, Казань, Самара, Кишинев, Кемеровская обл.) [Ключева 2014: 112–113], *царь горы* – победитель в игре с толканием (Йошкар-Ола, Волжск, Киров, Архангельск, Москва, Московская обл., Одесса) [Ключева 2014: 215].

западных мари [Иванов, Тужаров, 1971: 207, 303], *грех* у луговых (~ мар. Л *сулык*, *язык* [СМЯ, 6: 312; СМЯ, 10: 196]).

В приведенных выше текстах игровых песен и считалок заимствованиями из русского являются слова, также относящиеся к сфере христианской религии: *поп* ‘поп, священнослужитель’, *черке* (мар. Г *церкӱ*) ‘церковь’ и *як* ‘дьяк’ (~ литер. *тияк*, мар. Г *тиӓк*) в выражении *мемнан якын куваже* ‘жена нашего дьяка’. (О бытовании в марийской среде считалок на русском языке, в том числе со словами *поп*, *черт* см. выше в сноске 47.)

Таким образом, из рассмотренных слов собственно к мифологической и религиозной лексике относятся лишь 2 слова финно-угорского происхождения (*юмо* ‘бог’, *мужан* ‘ворожец’), порядка 10 тюркизмов (*вувер* ‘ведьма’, *ия* ‘черт’, *суксо* ‘ангел’, *осал* ‘черт’, *кара(че)* ‘нечистый’, *овда* ‘существо женского пола с длинными волосами, большими грудями, любившее ночью кататься на лошади’, *сулык* ‘грех’, *язык* ‘то же’, *Чумбылат* – имя легендарного богатыря, *молла* ‘жрец’)⁵¹ и 10 заимствований и проникновений из русского языка (*Васли* ‘Василий’, *мӧчӧр* ‘ряженный’, *екиӱк* ‘леший’, *поп(ик)*, *черке (церкӱ)* ‘церковь’, *як* ‘дьяк’; *колдун*, *звездочет*, *крест*, *грех(ӓ)*). Выше мы также отметили, что марийские дети играют и по-русски, выступая носителями русского игрового фольклора.

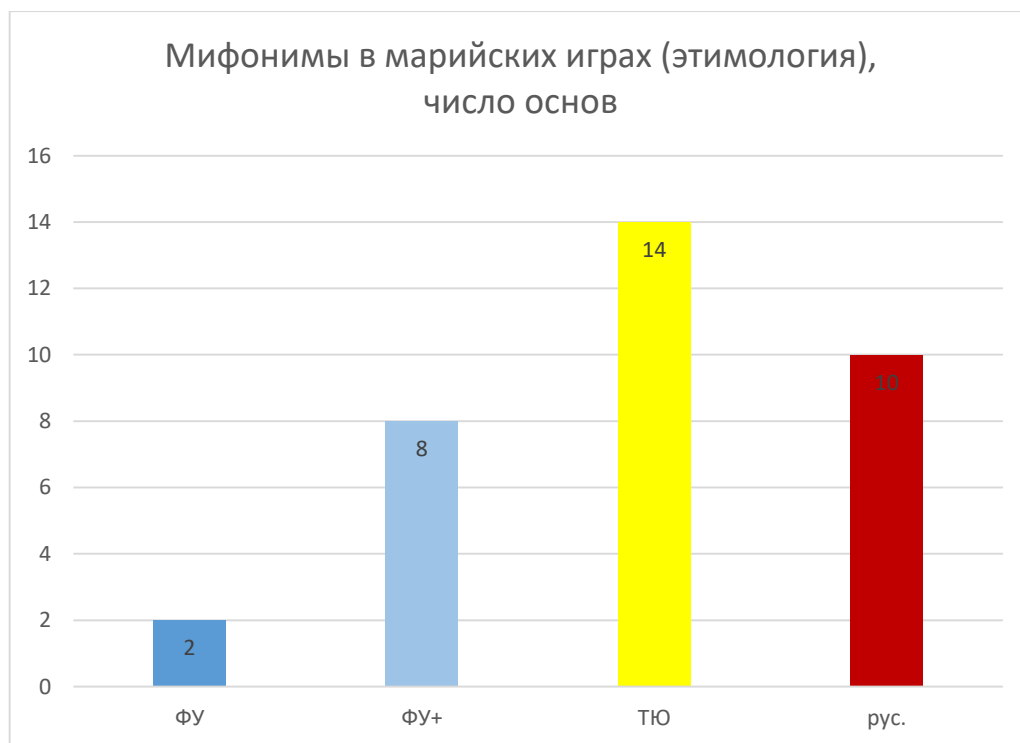
⁵¹ В аспекте общей лексики духовной культуры народов Поволжья слова *ия*, *оза*, *осал*, *вувер*, *увер* рассмотрены в книге Р. Г. Ахметьянова [Ахметьянов 1981: 27–28; 45].

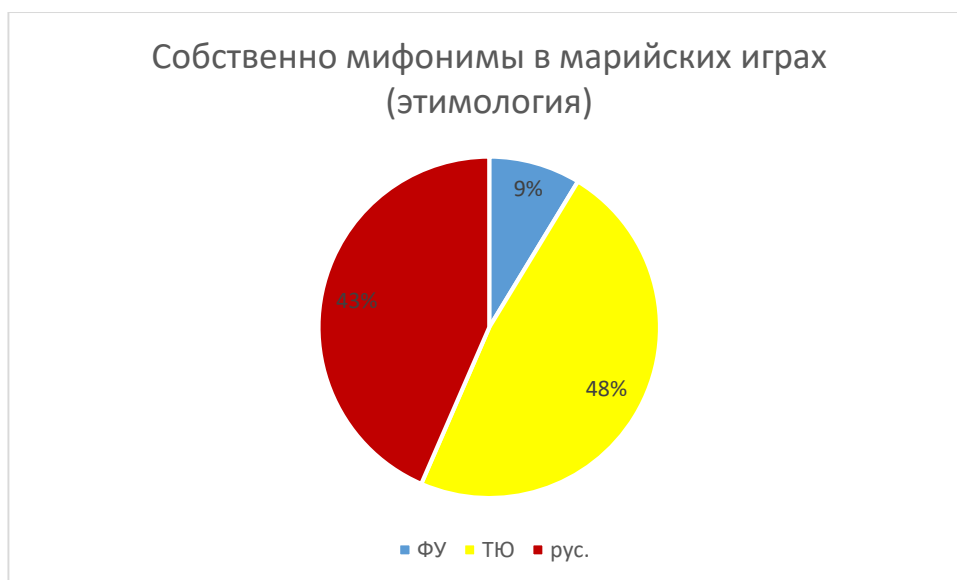
Таблица 1

Мифонимы в марийских народных играх: классификация по этимологии

ФУ, 2+8	ТЮ (чув., 7 основ)	ТЮ (тат., 8 основ)	Рус. (10)
<i>юмо</i> ‘бог’, <i>мужан</i> ‘ворожец’ форманты композитивов (6 + ?2): <i>курык оза</i> ‘хозяин горы’; <i>вйт овда</i> ‘водяной (водяная овда)’; <i>тылызе-патыр</i> ‘месяц-богатырь’; <i>ия иге</i> ‘чертенок’; <i>Васли-кува</i>; <i>шорык шочын</i> ‘прародительница овец’; ? <i>шўкишў мочөр</i> ‘дряной ряженный ’, ? <i>шўкишй йыдал</i> ‘старый лапоть’	<i>вувер</i> ‘ведьма’, <i>суксо</i> ‘ангел’, <i>овда</i> ‘существо женского пола с длинными волосами, большими грудями, любившее ночью кататься на лошади’, <i>сулык</i> ‘грех’, <i>Курык оза</i> ‘хозяин горы’, <i>Шорык шочын</i> ‘прародительница овец’, <i>Чумбылат</i> — имя богатыря Всего 11 собственно мифонимов, включая <i>Чумбылат</i>	<i>ия ~ ия</i> ‘черт’, <i>осал</i> ‘черт’, <i>кара(че)</i> ‘нечистый’, <i>язык</i> ‘то же’, <i>молла</i> ‘жрец’, <i>пәрий</i> ‘нечистая сила, черт, бес’, <i>Вувер(Тылызе)-патыр</i> ‘богатырь’ <i>Чумбылат</i>,	<i>Васли</i> ‘Василий’, <i>мочөр</i> ‘ряженный’, <i>екишўк</i> ‘леший’, <i>поп</i> ~ <i>попик</i>, <i>черке (церкы)</i> ‘церковь’, <i>як</i> ‘дьяк’; <i>колдун</i>, <i>звездочет</i>, <i>крест</i>, <i>грех(а)</i>

Диаграмма 1, 1а





2.3. Наименования человека (антропонимы, соционимы, термины родства)

В данном параграфе рассмотрим наименования человека в марийской игровой лексике. К ним относятся личные имена, термины родства, названия профессий и рода занятий, этнонимы, указания на половозрастной, социальный статус и пр. Чаще всего слова этих лексико-тематических групп являются наименованиями игроков, в меньшей степени – предметов игры⁵².

В п. 2.3.1 дан обзор личных имен (антропонимов) в марийских народных играх, в п. 2.3.2 рассматриваются соционимы (этнонимы, профессионализмы и т. п.), в п. 2.3.3 – термины родства.

2.3.1. Личные имена

Личные имена в играх используются как формализованно (устойчивые словоупотребления), так иokkaзиционально. Формализованные имена – это закрепленные в названии игры, в постоянном наименовании персонажа, предмета игры, например: водящие в жмурках *Васли кува* ‘Бабушка Василиса’ или *Васли кугыза* ‘Дед Василий’ (от названия «Васильев вечер» – праздника в

⁵² О предмете игры как субъекте действия в подвижных играх см. [Гаврилова 2017: 10].

канун Нового года, к которому была приурочена игра, и от наименований ряженных на этом празднике) [МНИ, № 927, 2397]; *Васли калпак* ‘Колпак Василия’ – сбиваемый предмет в игре с палками [МНИ, № 1399, 1400, 1401, 1402]; название *Марьяла* (мар. Г) ~ *Майра* (мар. Л) ‘В Марью’ игры типа горелок [МНИ, № 978, 979, 981, 982] (возможно, от наименования *Марья пазар* ‘женский’⁵³ базар’ – дня церковного праздника иконы Владимирской Божьей матери в начале лета (в эти дни и начинали играть в горелки)⁵⁴. В названии игры типа царь горы *курык оза Чумбылат* ‘царь горы Чумбылат’ используется имя мифологического персонажа – легендарного марийского богатыря Чумбылата [МНИ, № 1687]. Еще в одной своеобразной игре *Тарзанла* ‘В Тарзана’ [МНИ, № 2454] закрепилось имя киногероя (персонажа мирового кинематографа). Так проявляется влияние массовой культуры на марийский фольклор.

Некоторые личные имена в хороводных, посиделочных играх также закрепились в их названиях, хотя структура игры предполагает сменяемость имен в ходе игры. Таковы песни-игры типа каравая, где в ситуации игры звучат реальные имена участников, например: *Катя шинча нералтен* ‘Катя сидит-дремлет’ [МНИ, № 2093], *Йй, Танюша, келесйл* ‘Скажи-ка, Танюша’ [МНИ, № 2090], *Ойлен колто, Ванюш(к)а* ‘Скажи-ка, Ванюш(к)а’ [МНИ, № 2088, 2089], *Чачи модыш* ‘Игра Чачи (Татьяна)’ [МНИ, № 2091], *Шонго Чавай кувавайже* ‘Старая бабушка Чавай’ [МНИ, № 2123]. Названием игры в данных случаях становится первая строчка игровой песни, т. е. по нашей типологии народных наименований игр это названия-цитаты [Ключева, 2018: 55–56]. См. также личные имена в игровых песнях: *Андри эргэ Кыргорийжэ* ‘Сын Андрея Григорий’ [МНИ, № 2111], *Васлий* [МНИ, № 2115],

⁵³ *Марья* в марийском языке является названием любой не марийской женщины (кроме чувашки) [Саваткова 2008: 151]. По Рясанену, это слово попало в марийский язык из чувашского [Räsänen 1920: 153].

⁵⁴ В с. Владимирское Горномарийского р-на – три *Марья пазар* (престольных праздника иконы Владимирской Божьей матери): 3 июня – *Изи марья пазар* ‘малый женский базар’; 6 июля – *Кого марья пазар* ‘Большой женский базар’; и 8 сентября [Ситников 2015].

Ведат Метриет ‘Дмитрий Федотович’ (букв. ‘Федота Дмитрий’), *Иван* [МНИ, № 2143], *Йыванын Любаже* ‘Люба Ивановна’ (букв. ‘Ивана Люба’), *Йогор, Галина* [МНИ, № 2127], *Йогор, Марья, Миколай, Пёкла* [МНИ, № 2128], *Кугу Кузьма* ‘Большой Кузьма’ [МНИ, № 2148], *Марья* [МНИ, № 2132], *Марья, Зина* [МНИ, № 2041], *Мар’яа, Гена, Тар’яа, Пентегова Нина* [МНИ, № 2184], *Метрий* [МНИ, № 2116], *Ондри* [МНИ, № 2146], *Просийэм* ‘Моя Фрося’, *Софи* [МНИ, № 2130], *Ульяна, Митюша* [МНИ, № 2129], *Элэксэ ўдўр Палагийжэ* ‘Дочь Алексея Пелагея’, *Эчук* [МНИ, № 2132] и пр.

Окказициональный характер носит упоминание отдельных личных имен участников в ходе игры, например, в формульных фразах, разного рода чураниях в прятках: *Ондрий, накас!* ‘Андрей неповоротливый!’ [МНИ, № 884], *Анук чок, Аркась чо́нди, Сашок чо́ндри!* [МНИ, № 824], *Галя чур* [МНИ, № 822], *Алёша, чыр, Таня чыр* [МНИ, № 903], *Женя, кулай* [МНИ, № 830], *Юра, клай-клай!* [МНИ, № 859], *Риталан кулай* ‘Рите кулай’ [МНИ, № 891], *Кулай-кулай Йыван* [МНИ, № 900], *Нина за́пырт* [МНИ, № 885], *Ваня өркё* ‘Ваня лентяй’ [МНИ, № 887], *Сергей, лек* ‘Сергей, выходи’ [МНИ, № 817], *Надя, ләкок* ‘Надя, выходи-ка’ [МНИ, № 894], *Л(у)аткок панды Коля* ‘Двенадцать палочек Коля’ [МНИ, № 895], *Тук-тук Машалан* ‘Тук-тук Маше’ [МНИ, № 910] и т. п. То же при вызове конкретного игрока в играх типа «цепи кованные», например: «*Кырген-кырген татарин, кого любишь, выбирай!*» – «*Анукум*» ‘Аню’ [МНИ, № 1712]⁵⁵ (также во множестве других подобных ситуаций называния в игре конкретного игрока). В посиделочных играх встречается наказание – «женить» (предлагают выбрать палец – на каждый палец загадано имя), и там тоже звучат личные имена участников игры и других знакомых им лиц. Например, в игре в колечко: *Jaku-p erųəže· Kuźmata-tala-t mari-ı* ‘Сын Якова Кузьма тебе муж’ [МНИ, № 1798]. Заметим, что в подобных игровых ситуациях звучат именно подлинные имена игроков (имена из жизненной реальности).

⁵⁵ О зачинах типа *Кырген-кырген татарин* в народных играх Марий Эл и Чувашии см. в статье [Романий, Ключева 2016].

Составляя рассказ об игре, информант может давать условные имена игрокам, чтобы рассказ был удобнее и слушателю (читателю) легче было бы следить за ходом игры и действиями конкретных игроков. Например, в игре *акули* типа *чижа* рассказчик, публикуя свой меморат детства в соцсети, дает игрокам условные имена *Ондри* и *Волойки* [МНИ, № 1368].

Что характерно, такие окказициональные вкрапления личных имен в текст об игре представлены в нашем корпусе материалов в основном в полевых аудиозаписях современных фольклористов либо в художественной литературе. Так, в рассказе «*Өрмөк*»⁵⁶ Я. Элексейна (1932 г.) в игре *шергаиш кышкен модмаш* ‘игра в колечко’, как мы указали выше, участвуют персонажи с именами: *Өрмөк*, *Пайки*, *Сылвика*, *Йамбика*, *Лыстывий* [МНИ, № 1803]. В рассказе «Таргылтыш» («Леший») И. Одара (1929 г.) в прятки играют *Сапан*, *Миклай*, *Метрий*, *Ондри*, *Опанас*, *Васлий*, *Осын* [МНИ, № 884], они же (исключая *Осына* и *Сапана*) и *Каврий* в этом рассказе играют в свадьбу [МНИ, № 2168]. В повести «*Ўдрамаш корно*» (‘Доля женская’) Шабдара Осыпа (1930 г.) в игре *покшел менге* ‘срединный столб’ типа горелок участвуют *Васли*, *Пэтыр*, *Ана*, *Сэргэй*, *Марина* [МНИ, № 1013]; в романе «Түтан» («Буря») В. Иванова (1965 г.) в игре *утышо дене* ‘в лишнего (горелки)’ – *Елуш* и *Эрик* [МНИ, № 1012] и т. д. Сцены с играми в художественной литературе служат показу детства героев, зарождения их нежных чувств друг к другу (особенно в играх в колечко, в горелки и т. п.). В популярных изданиях с описаниями игр (для уроков физкультуры и т. п.), напротив, избегают использовать личные имена, чтобы описание игры получилось обобщенным.

В фольклорных рассказах об играх нередко документально фиксируются имена и даже фамилии реальных людей, например, *Пентегова Нина* [МНИ, № 2184], жители деревни *Ваулин дэ Петухов* ‘Ваулин и Петухов’ [МНИ, № 2228], учитель *Истратов* [МНИ, № 2226], *Варук папа* – судья ‘бабушка Варя – судья’ [МНИ, № 2228], бригадир *Афанасий* [МНИ, № 2230].

⁵⁶ *Өрмөк* (в русской транскрипции *Эрмек*) – мужское личное имя, в рассказе – имя главного героя.

Из мемората об игре вырастают новые устные рассказы о конкретных людях и забавных ситуациях, например, о нерадивом учителе Истратове, опаздывавшем в школу [МНИ, № 2226], о воре Ваулине и суровом дяде Афанасии, который в наказание чуть не утопил Ваулина (случай в деревне) [МНИ, № 2228]. В ходе наших полевых записей аналогично из повествований об игре «выпочковались» рассказы о прозвищах реальных людей *Кир-полтора* (информант Н. С. Попов) [МНИ, № 1536], *Пардан Аркадий* и пр. Приведем пример последнего. Информант Иванов Александр Аркадьевич (1952 г. р., уроженец д. Азиково (Нурдуваши) Кильмезского района Кировской области) рассказывает об игре в деньги – *в лунку*, после чего по-русски дополняет:

- (1) Чтобы добыть деньги для игры, дети собирали тайком от родителей куриные яйца и сдавали в магазин (одно яйцо стоило 5 копеек). Продавец, принимая яйца, проверял, свежие ли они, тряс, проверяя, как они булькают. Мог несвежее яйцо и не взять. На полученные деньги играли.

Был случай с Пардан Аркадием [двоюродный брат информанта Александра Аркадьевича – М. К.]. После войны 1941–1945 годов многие строили новые дома, были «помочи», помогали всем миром строить дома. А на новоселье было принято забивать молотком в матицу «серебряные» монетки (т. е. 10, 15, 20 коп.). Все гости давали для этого монеты. Они вдавливались при ударе молотком в древесину, но были видны. И вот Аркадий захотел эти монетки добыть. А там высоко, поэтому сшибали их ухватом. Через некоторое время родители заметили, что монет на матице стало меньше – отец поругал сына за это. А потом через какое-то время, из-за этого греха, как думал Аркадий, в дом ударила молния, и дом сгорел! Вот такой был случай.

Прозвище героя этого рассказа «Пардан Аркадий» возникло так. Во время Великой Отечественной войны отец этого Аркадия был в плену у немцев, бежал. Это было во Франции. Во время побега его укрывала французская крестьянка, зарыв в навоз. Немцы потыкали в навоз штыками, проткнули ему руку, но он стерпел, промолчал. Немцы ушли. Французские крестьяне его укрыли, и до конца войны он жил у них, работал по хозяйству. Французы все время говорили «пардон», отсюда и этого фронтовика по возвращении после войны домой односельчане стали называть «Пардан». Соответственно и его сын получил прозвище «Пардан Аркадий» [МНИ, № 1522].

Таким образом, фольклорные рассказы разной тематики (включая рассказы об играх) образуют циклы этнографического, исторического, сатирического и прочего содержания, и личные имена в этих циклах могут выступать в качестве связующего звена.

Личные имена присутствуют и в текстах **марийских считалок**, например: *Авел-Павел* в асемантических считалках [МНИ, № 128–131], *Аня* [МНИ, № 55], *Бәли* [МНИ, № 398, 399], *Вали* [МНИ, № 400], *Ваня* [МНИ, № 61], *Васли* [МНИ, № 401], *Вачий* [МНИ, № 262], *Вачук*, *Алёш* [МНИ, № 253а], *Ермей* [МНИ, № 342], *Ивук* [МНИ, № 139], *Йывук* [МНИ, № 140], *Зинушина* ‘Наша Зина’ [МНИ, № 36], *Калий* [МНИ, № 402], *Кужу Япык* ‘Длинный Яков’ [МНИ, № 193а], *Кузьма Япык* ‘Яков Кузьмич’ (букв. ‘Кузьмы Яков’) [МНИ, № 78], *Маша* [МНИ, № 62], *Марина* [МНИ, № 227], *Матран Метрий* ‘Матрёнин Дмитрий’ [МНИ, № 325], *Метрий* [МНИ, № 266], *Метырий* [МНИ, № 269–271], *Мичий* [МНИ, № 263], *Мызырий* [МНИ, № 286], *Мытырий*, *Катырий* [МНИ, № 265], *Микита* [МНИ, № 18, 450], *Павыл* [МНИ, № 397], *Печу* [МНИ, № 328], *Тачана* [МНИ, № 240], *Тикын* в асемантической считалке [МНИ, № 216], *Шарик-Шурик*, *Тоня* [МНИ, № 235], *Шумат* [МНИ, № 385], *Шымай* [МНИ, № 68], *Яку* [МНИ, № 335, 337], *Яныш* [МНИ, № 339, 340].

В функции считалок зачастую выступают дразнилки, прочие стишки, и в них тоже присутствуют личные имен, например: *Ана-Ана – артана* ‘Аня-Аня – поленница’ [МНИ, № 432, 433], *Андри вате* ‘Жена Андрея’ [МНИ, № 500], *Андри лопчык* ‘Андрей приземистый’ [МНИ, № 435], *Андрий* [МНИ, № 436], *Андыри* [МНИ, № 437], *Варвара* [МНИ, № 438], *Васлий* [МНИ, № 454], *Васлича-куслича* [МНИ, № 439], *Витя* [МНИ, № 449], *Елуш* [МНИ, № 440], *Иля* [МНИ, № 441], *Ипат* [МНИ, № 442], *Йыван* [МНИ, № 443, 470], *Коля-Коля*, *Николай* [МНИ, № 445], *Кукувика – Ямбика* [МНИ, № 447], *Кычи-качи*, *Качырий* [МНИ, № 446], *Мая*, *Фая*, *Тая* [МНИ, № 448], *Пайралче* [МНИ, № 460, 461], *Пәер* [МНИ, № 458], *Пайралче* [МНИ, № 459], *Петыр*, *Таня*, *Тоня*

да *Аркаш* [МНИ, № 451], *Петя* [МНИ, № 452], *Славик* [МНИ, № 453], *Танвай вате* ‘Жена Танвая’ [МНИ, № 66], *Янык* [МНИ, № 478, 479а], *Япык* [МНИ, № 479].

Интересен прием паронимической в нижеследующей считалке-числовке, где числительные от одного до десяти чередуются с созвучными им личными именами:

- (2) *Икыт* – *Микыт*,
Кокыт – *Кори*,
Кумыт – *Курий*,
Нылыт – *Нони*,
Визыт – *Вачи*,
Кудыт – *Кузи*,
Шымыт – *Сылий*,
Кандаш – *Кондратий*,
Индеш – *Игнатий*,
Лу – *Лука*.
‘Один – *Никита*,
Два – *Кори*,
Три – *Курий*,
Четыре – *Нони*,
Пять – *Вачи*,
Шесть – *Кузи*,
Семь – *Сылай*,
Восемь – *Кондратий*,
Девять – *Игнатий*.
Десять – *Лука*’ [МНИ, № 19]⁵⁷.

Заметим также, что в аутентичных текстах считалок мужские имена значительно преобладают над женскими, а женщины могут именоваться по имени мужа, например: *Андри вате* ‘Жена Андрея’, *Танвай вате* ‘Жена Танвая’. Также устроено наименование *Васли кува* ‘Старуха Василиха (= жена

⁵⁷ Подробнее о подобных языковых особенностях марийских считалок см. [Ключева 2020].

Василия)’, которое мы отнесли к мифонимам и рассматривали в предыдущем параграфе 2.2.

По приведенным в данном параграфе перечням личных имен в играх и игровом фольклоре можно получить определенное представление о наиболее популярных марийских именах⁵⁸, их изменении с течением времени и распределении в разных этнографических группах. В частности, у луговых, северо-западных и горных мари абсолютно преобладают христианские имена, пришедшие через русский язык, хотя в некоторых случаях может быть и чувашское посредство [Саваткова 1969: 10–12; Пустяков 2017: 149]. В более ранних записях, относящихся к началу XX века или сделанных у информантов, родившихся в первую половину XX века, эти имена обычно имеют специфический марийский фонетический облик (например, *Йыван* или *Ивук* вместо *Иван*, *Йогор* вместо *Егор*, *Чачи* или *Тачана* вместо *Татьяна*, *Анук* вместо *Анна* и т. п.). Начиная со второй половины XX века имена-русизмы в детском игровом фольклоре все больше произносятся неотличимо от русских, например: *Танюша*, *Юра*, *Рита*, *Нина*, *Славик* и т. д. Старые марийские имена (или точнее региональные, относящиеся к Поволжью до прихода русских) в фонде записей игр [МНИ] зафиксированы преимущественно в отрывках с описаниями игр из художественной литературы, т. е. это не вполне аутентичный материал (например, *Öрмөк*, *Пайки*, *Сылвика*, *Йамбика*, *Лыстывий* играют в колечко в рассказе «*Öрмөк*» Элексейна). Конкретно в этом наборе личных имен *Сылвика* и *Ямбика* определенно тюркского (татарского) происхождения [Черных 1995: 423, 595], как и формант *-вий* в имени *Лыстывий* [Пустяков 2017: 148]. *Пайки* сопоставимо с чувашским языческим именем *Пайкка* [Ашмарин, 9: 68], *Öрмөк* – с чув. *Урмак* [Ашмарин, 3: 284], *Ермак*, христианским именем *Еремей* и т. п. Имя *Чавай* в игровой песне восточных мари *Шонго Чавай кувавайже* ‘старая бабушка *Чавай*’ (д. Большая Тавра Красноуфимского р-на Свердловской обл.) [МНИ, № 2123]

⁵⁸ Об антропонимах в марийском языке и фольклоре см. также [Черных 1995; Глухова 2016: 60–65; Пустяков 2017: 128–167].

может быть фонетическим вариантом к *Чанай* (< *Степан*) [Пустяков 2017: 160], с типичным для марийского языка озвончением согласного в интервокальном положении. Иначе у С. Я. Черных, который и *Чанай*, и *Чавай*~*Чабай* считает именами марийскими дохристианскими [Черных 1995: 517, 513]. Собственно дохристианским именем тюркского происхождения в аутентичных записях игр является только *Чумбылат* – имя легендарного богатыря, но это скорее мифоним (в таком качестве мы рассмотрели его в параграфе 2.2).

Старые марийские имена (преимущественно тюркского происхождения) встречаются еще в текстах считалок восточных мари, например, *Шумат*, *Пайралче*, *Шымай*, *Бӓли* и др. (см. в перечне выше). Примеры причудливого сплетения различных по происхождению имен (марийских, русских, иностранных) встречаются в позднейших записях, например, в игре в куклы (*курчак*) – типа игры в краски:

- (3) «Тут продавец перечисляет имена кукол: Катя, Синди, Салика⁵⁹... Медведь выбирает одну» [МНИ, № 1137].

Таким образом, в аутентичных описаниях игр практически весь ономастикон – имена заимствованные. Во-первых, это объясняется тем, что все наши записи игр (в которых есть имена) уже достаточно поздние (XX–XXI в.). Но дело не только в этом. Как отмечает исследователь А. Л. Пустяков, «факты заимствования христианских имен некрещеными мари, а также многочисленные заимствования личных имен из тюркских источников, имевшие место до XVI–XVII вв. и позднее, судя по всему, являются свидетельством того, что традиционная религия мари и в прошлом не имела строгих ограничений касательно выбора имен» [Пустяков 2017: 150]. Т. е. личные имена у мари – в целом традиционно очень открытая к заимствованиям группа лексики.

⁵⁹ «Салика» – известная марийская комедия Сергея Николаева (по имени главной героини), была очень популярна в советское время в постановках марийского театра драмы им. Шкетана.

2.3.2. Соционимы

Соционимы в играх – это названия профессий, рода занятий, социальных ролей и отношений. В данном разделе мы не рассматриваем соционимы-имена магических специалистов, такие как *мужсан* ‘ворожец’, *пон*, *поник*, *молла* ‘мулла, жрец’, *колдун*, *звездочет*, *монах*, поскольку включили их в ранее произведенный обзор мифонимов (п. 2.2). Соционимы служат наименованиями водящих игроков в играх преследования, например: *доктыр* ‘доктор’ [МНИ, № 1100], *кок вор* ‘два вора’ [МНИ, № 1121], *орол* ‘сторож’ [МНИ, № 985]; в играх типа краски: *выжалшы* ‘продавец’ – *нйлышй* ‘покупатель’ [МНИ, № 1138], *налыше* ‘покупатель’ и *продавец* [МНИ, № 1128], *ужалышы* ‘продавец’ – *налыше* ‘покупатель’ [МНИ, № 1139], *маляр* [МНИ, № 1124], *пионер*, покупающий краски [МНИ, № 1132], *чия мастар* ‘красильщик’ [МНИ, № 1125], продавец, художник с красками [МНИ, № 1134]; в играх с мячом типа вышибал – *охотниквлä* ‘охотники’ [МНИ, № 1228], *охотники* [МНИ, № 1224, 1225, 1226, 1229, 1236], *снайпер* [МНИ, № 1241], *сонарзе* ‘охотник’ [МНИ, № 1227, 1239, 316]; в игре с шаром и палками типа котла *күтүчө* ‘пастух’ и *оза* ‘хозяева’ [МНИ, № 1472]. Также *ханы* – наименование маток (*ава*), т. е. главарей команд в игре [МНИ, № 1193], *халамер* – победитель в игре типа царь горы⁶⁰ [МНИ, № 1691], *герой* – победитель в разных играх [МНИ, № 870, 894, 1103, 1139].

Особенно распространены игры на военную тематику. В них присутствуют специфические соционимы в названиях игр, например: *бело-красное* [МНИ, № 1237], *белый-красный* [МНИ, № 1238]⁶¹, *атаман дене* ‘в атамана’ [МНИ, № 842]; в именах персонажей: *белыйвлä* ‘белые’, *красныйвлä* ‘красные’, *командирвлä* ‘командиры’, *пленныйвлä* ‘пленные’, *салтаквлä*

⁶⁰ По словам информанта, рассказавшего игру, *халамер* – это мэр города, от это *хала* ‘город’ + *мер* ‘мэр’; т. е. несловарное халамер (только в детской игре) – композит из двух заимствованных из разных источников основ (мар. *хала* < чув. *хола*, тат. *кала* < араб.; мар. *мер* < рус. *мэр* < фр. *Maire*).

⁶¹ Ср. кальку *Йошкаргэ дэнэ ошо-влак* ‘Красные и белые’ в публикации игры в газете Ямде лий (‘Будь готов’), 1934 г. [МНИ, № 1238].

‘солдаты’ [МНИ, № 1205], *главарьыит* ‘главари (шпионов, пограничников)’ [МНИ, № 1202], *командир, начальник штаб* ‘начальник штаба’, *немыч* ‘немец, немцы’, *противник, разведчик, часовой* [МНИ, № 1194], *милиционер-влак* ‘милиционеры’, *шпион-влак* ‘шпионы’ [МНИ, № 1203], *немыч-шамыч* ‘немцы’, *партизан* ‘партизаны’ [МНИ, № 1204], *немцы, партизаны* [МНИ, № 2231], *шпион-пограничник* ‘шпионы-пограничники’ [МНИ, № 1201, 1202] и пр. В игре могут содержаться развернутые перечисления воинских званий: *лейтенант, капитан, майор* и т. д. [МНИ, № 2231]. В зависимости от звания, игроки прилепляли себе на плечи репейник, словно звезды на погонах: один – у майора, два – у лейтенанта, три – у старшего лейтенанта и т. д. В таких игровых сюжетах отражаются события отечественной истории (прежде всего XX века – войн гражданской и второй мировой), что вполне характерно для детского игрового фольклора народов России как выражение народной памяти, народной истории, а также как следствие патриотического воспитания в школах. На русском материале функционирование подобных игр в войнушки раскрыто в статьях [Гаврилова 2013; Ключева 2011]. Очевидно, что в имеющихся у нас описаниях марийских игр лексика войны представлена исключительно заимствованиями и проникновениями из русского языка, в целом это довольно поздняя лексика советского времени.

В одном из описаний игры в горелки стоящие в ряд игроки сравниваются со взводом солдат: *Модио-влак мужыр дене строитлалтиие салтак взвод семын шогалыныт*. ‘Играющие становились парами, как построившийся взвод солдат’ [МНИ, № 994]. Термины *салтак* ‘солдат’, *салтак вуй* ‘голова солдата’ используются также как наименования предмета игры – сбиваемой чурочки в играх с палками [МНИ, № 1416, 1417]. У восточных мари в играх с костями употребительно русское слово *панок* (этимологически это соционим, уменьшительное от *пан*) [МНИ, № 1431, 1443, 1455, 1497].

В названиях предметов игры встречаются также соционимы-религиозные термины: сбиваемый предмет (чурка, банка, кость) в играх типа пыжа, городков называется по-русски – *поп, попик* [МНИ, № 1438, 1425], у

восточных мари – *молла панга* ‘чурка-жреца (мулла)’ [МНИ, № 1452, 1453]. В одной из хороводных песен упоминается персонаж дьяк, точнее *мемнан якын куваже* ‘жена нашего дьяка’ [МНИ, № 2063]. *Звездочетом* называют в игре-забаве игрока, который смотрит «на небо» сквозь рукав халата, как в телескоп, а потом ему в лицо в шутку наливают воду [МНИ, № 2321]. Данные лексемы (*звездочет*, *якын* ‘дьяк’, *молла* ‘жрец, мулла’, *поп*, *попик*), как и прочие наименования магических специалистов (*мужан* ‘ворожец’, *колдун*), мы отнесли также к группе мифонимов и терминов религии, см. в п.2.2.

Достаточно широко соционимы представлены в подражательных играх, в том числе отражающих тему криминала и суда, популярную в особых календарно- и обрядово-приуроченных играх, известных еще по записям XIX века у мари Пермской губернии: судья, исправник, становой, сотский, воры, пьяницы, истцы, ответчики [МНИ, № 2149]⁶², *судья, вор, кок вор* ‘два вора’, *полицейский* [МНИ, № 2150], *заседатель-влак* ‘заседатели’, *продавец, имне вор-влак* ‘конокрады’, *кредалше-влак* ‘драчуны’ [МНИ, № 2151], *имне вор* ‘конокрад’, *начальник, уратник* ‘урядник’ [МНИ, № 2152], *сыщик, вор, палач* [МНИ, № 2153]. Тема суда присутствует и в более поздних подражательных играх с куклами, записанных В. А. Акцориным в Юринском р-не МАССР у северо-западных мари. Там выступают персонажи: *свидетель, Варук папа* – *судья* ‘бабушка Варя – судья’, *защитник* [МНИ, № 2228], *паян дон незер* ‘богатый и бедный’, *бедный, судьявлӓ* ‘судьи’ [МНИ, № 2229], *бригадир Афанасий* [МНИ, № 2230], *вор, староста (судья)* [МНИ, № 2236]. Еще одна традиционно популярная тема – это рекрутский набор в играх ряженных на празднике Шорыкйол. Но эти игры и их лексику мы в данной работе не рассматриваем, отсылая к специальному исследованию В. А. Акцорина о мари́йском народном театре [Акцорин 1976].

Среди прочих сюжетов в неприуроченных подражательно-импровизационных играх детей – магазин, проводы в солдаты, свадьба,

⁶² Названия игр и игровые термины здесь и далее не выделяются курсивом, если в источнике описание игры дано на русском языке без указания собственно мари́йской лексики.

больница, школа, уход за животными и пр. Соответственно в подобных играх встречаются соционимы-имена персонажей: *продавец*, *налаш толишо-влак* ‘покупатели (букв. пришедшие покупать)’ [МНИ, № 2175]; вор в магазине [МНИ, № 2207], *продавец*, *врач*, *доктор*, *больной* [МНИ, № 2196]; *продавец*, *покупатель* [МНИ, № 2205, 2206], *салтак* ‘солдаты’ [МНИ, № 2179–2181], *доктыр* [МНИ, № 2227], *учитель*, *учениквлӓ* ‘ученики’, *безобедниквлӓ* ‘безобедники’ [МНИ, № 2226], *шӱвырзӧ* ‘волынщик’ и *тӱмырзӧ* ‘барабанщик’ в играх в свадьбу [МНИ, № 2168], *пастух* [МНИ, № 2209], *кӱтӱчӧ* ‘пастух’ [МНИ, № 2525], *кновал* ‘коновал’ [МНИ, № 2511]. См. также игры *фермыла* ‘в ферму’ [МНИ, № 2208], *имньым кӱтен* ‘в пастьбу коней’ [МНИ, № 2210], *вольык ончен* ‘в присмотр за скотиной’ [МНИ, № 2212], *конный дворла* ‘в конный двор’ [МНИ, № 2213], *про колхоз* [МНИ, № 2230], в описаниях которых наименований профессий нет, но, судя по сюжету, в процессе игры в ходе импровизации вполне могли звучать.

В марийских играх встречаются следующие **этнонимы**: черемисин и русский в жеребьевой сговорке, по которой происходит разделение игроков на две команды («Одинъ изъ ханов опять должень пригласить «черемисина», а другой – «руссаго»») [МНИ, № 1193], *татарин* в приговорке «*Кырген-кырген татарин*» в игре типа «цепи кованые» [МНИ, № 1712], *цыган*, *цыганка* в хороводной песне-игре [МНИ, № 2104]⁶³, *англичанин-чия мастар* ‘англичанин-красильщик’ в игре типа красок [МНИ, № 1125], *руш* ‘русский’ – национальность вора Ваулина в игре в суд [МНИ, № 2228]. В играх в войну противники называются «русскими» и «немцами» [МНИ, № 2231]. Некоторые игры определяются информантами как русские, например, *руш лапта* ‘русская лапта’ [МНИ, № 1317]; достаточно часто, рассказывая об играх, информанты указывают, что в эту игру «и русские играют» и что игра «общероссийская» (например, о городках в [МНИ, № 1469]).

⁶³ Ср. с песней-игрой «Все цыганы пили и гуляли» у русских Каракулинского р-на Удмуртии [Стародубцева 2001: 269–270].

Названия национальностей встречаются в **считалках**: *кукмари* ‘чуваши’ [МНИ, № 267], *руш* ‘русский’ [МНИ, № 276], *суас* ‘татарин’ [МНИ, № 292–294, 396], *татарский мирный сотныйык* ‘... сотник’ [МНИ, № 198], *татарин* в считалках на русском языке [МНИ, № 605, 606], *немыч* ‘немец’ [МНИ, № 335, 336]⁶⁴. В текстах считалок наблюдаются и прочие соционимы, например: *барин* [МНИ, № 291], *король*, *королевич*, *царь*, *царевич*, *ургызо* ‘швец, портной’, *апшат* ‘кузнец’ [МНИ, № 329], *поп* [МНИ, № 357–359], *мурзым* (*доктыр*) ‘доктор’ [МНИ, № 499а], *инженер*, *конюх*, *бригадир*, *апшат*, *столяр*, *тале офицер* ‘бравый офицер’ [МНИ, № 383], *сотник* [МНИ, № 239], *салтак* ‘солдат’, *кугыжа* ‘царь’ [МНИ, № 403].

Что касается **этимологии соционимов** в марийских играх, то абсолютно преобладают заимствования и проникновения из русского языка (55 основ⁶⁵, причем значительную часть среди них (31 из 55) составляют слова лексико-тематической группы «война и криминал»). Значительно меньше среди соционимов тюркизмов: *күтүчө* ‘пастух’ (< тат.) [Räsänen 1923: 44], *орол* ‘сторож’ (< чув.) [Räsänen 1920: 170], *паян* ‘богатый’ (< чув.) [Räsänen 1920: 179], *сонарзе* ‘охотник’ (< тат.) [Räsänen 1923: 60], *шүвырзö* ‘волынщик’ (< чув.) [Räsänen 1920: 214], *түмырзö* ‘барабанщик’ (< ОТю) [Räsänen 1923: 73], *хала* ‘город’ (< тюрк. < араб.) [Räsänen 1920: 160] как первый компонент в слове *халамер* ‘мэр города’ в наименовании игры типа *царь горы*⁶⁶. Тюркизмы (а всего надежных тюркских основ только 7 единиц: 2 из татарского языка, 5 из чувашского) имеют отношение к позитивным социальным занятиям, таким как уход за животными, охота, хозяйство, искусство. Очень мало исконных слов – это причастия, имеющие отношение к теме торговле: *ужалыше* ~

⁶⁴ В популярном считалочном зачине *Ик мари* *пазариш каен* ‘Один мари поехал на базар’ [МНИ, № 272, 278–290] *мари* – не столько этноним, сколько половозрастная характеристика ‘мужик, мужчина, муж’. Аналогично в [МНИ, № 265–271] и др. (Русский аналог этой считалки – «Ехала телега – сломалось колесо. Сколько гвоздей на починку ушло?»)

⁶⁵ Не считая соционимов-мифонимов, а также русских слов-соционимов, которые встречаются в рассказах о марийских играх на русском языке: исправник, истцы, ответчики, пьяницы, русский, сотский, становой, ханы, черемисин.

⁶⁶ Но ср. *Халамэрье* – деревня в Городокском районе Витебской области Белоруссии.

выжалишы ‘продавец’ (< ФУ [UEW: 585]), *налаш толишо* ‘пришедший покупать (покупатель)’ (< *толаш* ‘приходить’ < ПУ [UEW: 535]). Неизвестна этимология слов *незер* ‘бедный’, *чия* ‘краска’ (в наименовании *чия мастар* ‘красильщик’), *налие* ~ *на́лиш* ‘покупатель’ (< *налаш* ‘брать, покупать’ [UEW: 319]) и *кредалише-влак* ‘драчуны’ (< *кредалаш* ‘драться’ < *кыраш* ‘бить’). В базе данных А. В. Савельева к слову *кыраш* ‘бить’ имеется помета «ORIG : TAT, !URA» и комментарий «больше похоже на старый кыпчакизм» [Савельев 2015–1015, № 1234]. Глагол *налаш* ‘брать, покупать’ А. В. Савельев также считает заимствованием из чувашского [Савельев 2015–1015, № 1606]. Пока в нашей классификации соционимов отнесем эти слова к собственно марийским (точно не этимологизированным).

Количественное соотношение основ разного происхождения среди соционимов (исключая мифонимы и наименования магических специалистов, уже учтенные в предыдущем разделе главы) отражено на диаграммах ниже.

Таблица 1

Соционимы в марийских играх: классификация по этимологии⁶⁷

ФУ (2)	<i>выжалише, налаш толишо-влак, (мужан)</i>
Мар. (4)	<i>чия мастар, налише, кредалише-влак, незер</i>
ТЮ (7)	<i>кўтўчō, орол, паян, сонарзе, шўвырзō, тўмырзō, халамер. (молла панга)</i>
Рус. (55)	<i>англичанин, бедный, безобедниквлā, белыйвлā, больной, бригадир, вор(ы), врач, герой, главарьышт, доктор ~ доктор, заседатель-влак, защитник, исправник, истцы, капитан, командир(влā), кновал, красныйвлā, лейтенант, маляр, чия мастар, майор, милиционер-влак, халамер, начальник, начальник штаб, немыч-шамыч ~ немцы, отаман, ответчики, охотник(и/влā), палач, панок, партизан, пастух, пионер, пленныйвлā, покупатель ~ покупатель, полицейский, продавец ~ продавец, противник, пьяницы, разведчик, русский ~ руш, салтак, свидетель, снайпер, сотский, становой, староста, судья ~ судья, сыщик, татарин, уратник, учитель, учениквлā, ханы, цыган и цыганка, черемисин, часовой, шпион-пограничник, шпион-влак, художник (звездочет, колдун, панок, поп ~ попик)</i>

⁶⁷ Слова, которые в таблице записываются без курсива – из описаний марийских игр на русском языке; слова в скобках – наименования магических специалистов. В основной счет лексем-соционимов мы их не включаем.



Подчеркнем, что при счете соционимов (как и других групп персонажной лексики в п. 2.1.–2.3) не принимаются во внимание тексты считалок – учитывается материал только из описаний игр. При этом полученные количественные данные по группам лексики, приведенные в данном параграфе, в целом следует считать лишь ориентировочными,

поскольку объем рассмотренных по [МНИ] игровых лексем (антропонимов, соционимов, терминов родства) не носит исчерпывающий характер.

2.3.3. Термины родства

Термины родства⁶⁸ широко используются в наименованиях персонажей марийских игр. К этой же лексической группе можно отнести и статусное наименование *оза* ‘хозяин’. Термины родства присутствуют в играх преследования, в подражательно-импровизационных играх, отражающих семейный быт, употребительны и в считалках. Примеры отражены в таблице ниже.

Таблица 1

Термины родства в марийских играх и игровом фольклоре

Тип игры, жанр	Примеры
Игры преследования	<i>ава</i> ‘матки-ханы (главари команд)’ [МНИ, № 1193], <i>аваже</i> ‘мать’ (водящего) и <i>ачаже</i> ‘отец’ (водящего) [МНИ, № 1184], дедушка ⁶⁹ [МНИ, № 1111], <i>кува</i> ‘бабушка’ [МНИ, № 1109, 1110, 1118, 1121], <i>папа</i> ‘бабушка’, <i>рвезывлă</i> ‘дети’ [МНИ, № 1104], <i>оза</i> ‘хозяин’ [МНИ, № 1113, 1115, 1119, 1472], <i>оза-кува</i> ‘бабушка-хозяйка’ [МНИ, № 1101, 1117], <i>хоза вăтй</i> ‘хозяйка дома’, <i>бидёржбй</i> ‘ее дочь’ [МНИ, № 1120], хозяйка [МНИ, № 1112]
В т. ч. горелки	<i>тулык</i> ‘вдовец (вдова), сирота’ [МНИ, № 999], <i>тулык менге</i> ‘одинокый столб’ [МНИ, № 1000, 1001] и пр.
Подражательные игры	<i>ава-ача</i> ‘родители (букв. мать-отец)’ [МНИ, № 2195], <i>аз’а</i> ‘младенец’, <i>кресава</i> ‘крестная’, <i>кресачй</i> ‘крестный’ [МНИ, № 2184], <i>ăзăвлă</i> ‘младенцы’, <i>мары</i> ‘муж’, <i>сўан-ватйвлă</i> ‘свадебные женщины’ [МНИ, № 2169], <i>акак-кокай</i> ‘сестрицы-тетушки’ [МНИ, № 2176], <i>вăты-маре</i> ‘жены-мужья’ [МНИ, № 2234], <i>мары</i> ‘муж’, <i>вăтй</i> ‘жена’ [МНИ, № 2182], то же – <i>марий</i> , <i>вате</i> [МНИ, № 2183], <i>каче-вате</i> ‘женихи-жены’ [МНИ, № 2167], <i>каче-марий</i> ‘жених’, <i>кугырак</i> ‘главный’, <i>савуш</i> ‘дружка (шафер)’, <i>сўан-вате</i> ‘свадебные женщины (гости)’, <i>сўан калык</i> ‘свадебный народ (гости)’, <i>ўдыр</i> ‘невеста’, <i>ўдыр-каче</i> ‘невесты-женихи’ [МНИ, № 2168], <i>Варук папа</i> ‘бабушка Варя’ и дядя <i>Афанасий</i> [МНИ, № 2228], сват, сваха, жених, невеста [МНИ, № 2165], мать, сестра [МНИ, № 2196] и пр.
Считалки	в дополнение к перечисленным выше: <i>шўжар</i> ‘младшая сестра’ [МНИ, № 464, 465], <i>кугыза</i> ‘старик’ [МНИ, № 273–275]

⁶⁸ См. лексикологическое исследование о марийских терминах родства [Андрианова 2000].

⁶⁹ В источнике описание игры дано на русском языке. Дедушка – вероятно, по-марийски должно быть *кугыза*.

Интересно применение русского термина родства «мать», «матка» в мари́йских названиях игры в лапту: *матке* ‘матка’, *маткала*, *маткыла* ‘в матки’ (у горных, моркинских и елабужских мари) [МНИ, № 1334–1337]. Они соответствуют аналогичным русским названиям лапты типа *на матки* и *матка на выкуп* (Вят.), *мать* (Курск.), *маты* (Херсон.) [Покровский 1895: 268], *матка* (Харьк.) [Иванов 1889: 28; Игры народов СССР 1933: 512, № 1359]. «Матками» в русских играх в лапту называются главари команд (малорос. ~ укр. *маты*). Аналогично у мари *ава-шамыч* ‘матки’ – игроки, бросающие палки в цель в игре *Васли калтак* ‘Колпак Василия’ (Параньгинский р-н РМЭ) [МНИ, № 1402].

У горных мари «матками» называется еще игра в камушки – *маткыла* ‘в матки’ [МНИ, № 1501]. И сами камушки в этой игре называются *матке*. Точно так же у русских *матка* – один из пяти камушков, который первым подбрасывают вверх в играх с камушками (Астрах.) [Покровский 1895: 343]; крупный орех, употребляемый при игре в ямку (Йонав. Лит. ССР, 1960) [СРНГ, 18: 32]. Но непосредственным источником мари́йского слова скорее всего является чувашский язык, где также термин *маткă* применяется в аналогичных играх в камушки [Ашмарин, 8: 210].

В наименованиях предметов игры термины родства встречаются также в играх с палками типа пыжа у восточных мари: *навай* ‘дед’ – сбиваемая чурка [МНИ, № 1431], *шăркă иҫе* ‘детеныш шарка’ – биток, кусок дерева, по которому бьют битой-палкой, которая называется соответственно *шарка тойа*, *шăркă тойа* ‘палка-шарка’ [МНИ, № 1478].

Следует отметить значительную **мифологизированность терминов родства** в народных играх и фольклоре вообще. Ср.: в наименовании почитаемых сверхъестественных существ широко используется термин родства *ава* ‘мать’, например, *вўд ава* ‘мать воды’, *вўд ача* ‘отец воды’, *тул ава* ‘мать огня’, *мланде ава юмо* ‘богиня мать земли’, *олык ава* ‘мать луга’ [Тойдыбекова 2007: 77, 228, 161–162, 181], что является характерной чертой финно-угорской мифологии [МНМ 1992, 2: 564]. Так же и термины родства

типа «бабушка» (*кува*), «дедушка» (*кугыза*) участвуют в образовании имен мифологических персонажей и традиционно используются как эвфемические наименования нечистой силы, чертей и т. п. Например, наименования человекоподобного духа, живущего в доме: *пёрт кугуза* ‘старик дома’, *пёрт кува* ‘старуха дома’ [Хольмберг 1926, л. 8 (66); Тойдыбекова 2007: 194], духи скотного двора называются соответственно *вита кугуза* ‘дедушка скотного двора’ и *вита кува* ‘бабушка скотного двора’ [Хольмберг 1926, л. 11 (69)], в бане живет *моча-кугуза* ‘дедушка бани’ [Хольмберг 1926, л. 12 (70)], *монча кува* (*кугыза*) ‘старуха и старик бани’ [Тойдыбекова 2007: 163], а на гумне – *идым-кугуза* и *идым-кува* [Хольмберг 1926, л. 13 (71)], в озере – *йэр-кугуза* и *йэр-кува* [Хольмберг 1926, л. 23 (81)] ~ литер. *ер кува* (*кугыза*) [Тойдыбекова 2007: 85], в колодце – *колодич кува* (*кугыза*) [Тойдыбекова 2007: 113] и т. п. Практически с той же частотностью, как и *кугыза*, *кува*, в наименованиях почитаемых сверхъестественных духов используется определение *оза* ‘хозяин’, [Тойдыбекова 2007: 58, 65, 77, 85, 86, 93, 112, 133, 159, 163, 181, 182, 185, 186, 194, 210, 228, 257]. Легенды о хозяине горы Чумбулате, который является обожествленным героем, марийским князем-воином, а также имя фольклорного персонажа *Карман курык кугуза* ‘дед горы Карман’ являются своего рода мифологическими параллелями к наименованию марийской игры *уурык оза* ‘хозяин горы’ [МНИ, № 1684) и *курык оза Чумбылат* ‘хозяин горы Чумбылат’ [МНИ, № 1687). Эти игры аналогичны русской игре *царь горы*, где все толкаются, стремясь оказаться на вершине горы, горки.

Итак, термины родства в марийских играх в высокой степени насыщены мифологическими коннотациями (это характерно в играх и для зоонимов).

Говоря о генезисе терминов родства, употребляемых в играх, сразу обращает на себя внимание, что в отличие от личных имен и соционимов, здесь весьма мало заимствований из русского языка. Их список исчерпывается словом *маткы* ‘матка’ (причем в игре в камушки этот термин скорее всего через чувашский), проникновением *дядя* (дядя *Афанасий*) и формантом *крес* ‘крест’ в наименованиях крестных *кресачи* ‘крестный отец’ и *кресави*

‘крестная’. Но ср. чув. *хёреснатте* и *хёреснанне* соответственно, и для марийского названия креста А. В. Савельев указывает на возможное чувашское посредство [Савельев 2015–2025, № 3314]). Остальная лексика – собственно марийские слова, чувашские заимствования и одно заимствование из татарского (*калык* ‘народ’).

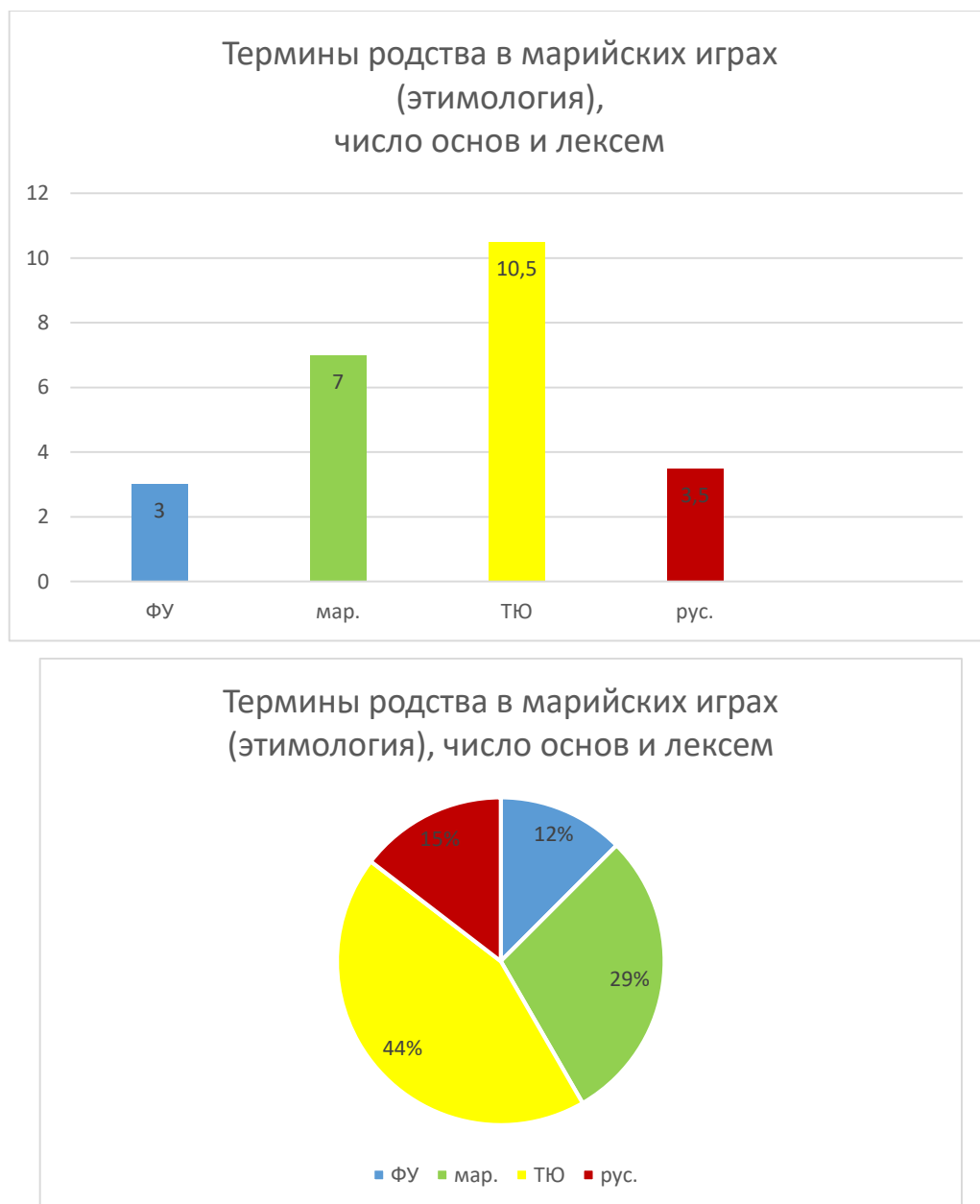
Присутствуют и своеобразные собственно марийские композиты из исконных и заимствованных корней, такие как *кува* ‘бабушка’ (*кугу* ‘большая’ + *ава* ‘мать’), *кока* ‘тетя’ (*кугу* + *ака* ‘сестра’), *кугыза* ‘дед’ (*кугу* + *иза* ‘брат’); собирательные понятия *каче-вате* ‘женихи-жены’, *удыр-каче* ‘невесты-женихи’, *вӓты-маре* ‘жены-мужья’; словосочетания из двух слов, в которых первое выступает как определение: *сӹан-вӓтӹ* ‘свадебная женщина’, *сӹан-калык* ‘свадебный люд’, *каче-марий* ‘жених’, *кресава* ‘крестная’, *кресачи* ‘крестный’.

Таблица 1

Термины родства в марийских играх: классификация по этимологии

ФУ (2+2 под вопросом)	<i>кугырак</i> ‘главный’ < <i>кугу</i> ‘большой’ < ФВ [UEW: 670] и <i>кугу</i> как первая часть композитов типа <i>кува</i> ; <i>иза</i> ‘старший брат’ < ПУ [UEW: 78] как вторая часть композита <i>кугыза</i> ; <i>иге</i> < ?ПУ [UEW: 109, 835] в наименовании предмета <i>шӓркӓ иге, рвезе</i> < ?ФВ [UEW: 722]
Мар. (3 основы+4 собственно марийских композита)	<i>марий</i> ~ <i>мары</i> , <i>удыр</i> ~ <i>ӓдыр</i> , <i>сӹан</i> как компонент наименований <i>сӹан вате</i> , <i>сӹан калык</i> [Савельев 2015–2025, № 1490, 2853, 2395], композиты <i>кокай</i> , <i>кува</i> , <i>кресава</i> , <i>кресача</i>
ТЮ (10, в т. ч. 9 чув.)	<i>ава</i> < чув. [Räsänen 1920: 109], <i>аз’а</i> ~ <i>ӓзӓ</i> = чув. [Räsänen 1920: 109], <i>ака</i> < чув. [Räsänen 1920: 112], <i>ача</i> < чув. [Савельев 2015–2025, № 171], <i>вате</i> ~ <i>вӓтӹ</i> < чув. [Räsänen 1920: 120; Савельев 2015–2025: 263], <i>каче</i> < чув. [UEW: 110], <i>оза</i> ~ <i>хоза</i> < чув. [Räsänen 1920: 172], <i>савуш</i> < тюрк. (*чув.) [Räsänen 1920: 190], <i>тулык</i> < чув. [Räsänen 1920: 226]; <i>калык</i> в выражении <i>сӹан калык</i> < тат. [Räsänen 1923: 32]
Рус. (3)	<i>дядя</i> , <i>матки</i> [Исанбаев 2014: 56], <i>крес-</i> [Исанбаев 2014: 49] в композитах <i>кресава</i> , <i>кресача</i>
? (1)	<i>папа</i> ~ <i>павай</i> < тат. <i>бабай</i> или рус. <i>бабка</i> [Савельев 2015–2025, № 1835; Вершинин 2018: 400]

Отразим те же данные на диаграммах, считая лексемы под вопросом за 0,5 единиц.



Если слова *маткы* и *крес-* отнести к заимствованиям из чувашского (< рус.), то доля тюркизмов в терминах родства в марийских играх достигает 52 %.

Общность терминов родства в марийском и чувашском языке, на которую определенно указывает анализ данного сегмента игровой лексики, говорит об общей системе семейного права у этих народов, о том, что марийский и чувашский народ связывали тесные семейные узы, смешанные браки. Это коррелирует с историческими данным о том, что «происходило интенсивное смешении болгар-сувар с издревле населявшими Поволжье

марийцами» [Близнец 2007: 24]. Неслучайно исследователи в области медицинской генетики, изучающие генетические заболевания, характерные для мари и чуваш, приходят к выводам, что «среди народов Поволжья чувашаи ближе всего к марийцам, как географически, так и генетически»; и «общая доля чувашских мигрантов в реципиентной марийской популяции» могла достигать 50 % [Близнец 2007: 24].

Выводы по главе 2

Итак, в данной главе выявлено и рассмотрено порядка 70 зоонимов, 30 мифонимов, 40 личных имен, 70 соционимов и 25 терминов родства, которые встречаются в марийских народных играх. Чаще всего это названия водящего и его антагонистов, выражающие идею преследования. Названия животных, мифологических персонажей и соционимы используются также при дразнении проигравшего, в жеребьёвых сговорках как условные заменные имена при выборе одного игрока из пары. Через животный код определяются специфические фигуры движения, действия игроков в подвижных, хороводных и подражательных играх (например, хождение «змейкой»).

В лексиконе марийской игры представлены названия млекопитающих животных и птиц, диких и домашних, характерных для марийского быта и культуры хозяйствования. С точки зрения этимологии, большую часть зоонимов марийской игры составляют тюркизмы (25+), несколько меньше слов финно-угорского происхождения (15+) и заимствований из русского (8+), в числе которых названия экзотических животных (*верблюд, слон, кенгуру, крокодил*). Около 10 зоонимов – собственно марийские и региональные слова с неоднозначной этимологией, требующие дополнительного анализа. Игровая лексика финно-угорского происхождения, вероятно, указывает на наиболее ранние слои в марийской игровой культуре; тюркские заимствования целесообразно рассматривать в контексте общей региональной игровой культуры народов Урало-Поволжья; русские заимствования, как правило, относятся к позднему хронологическому слою – играм, имеющим

общероссийское распространение. Использование русского языка в игре (в основном с последних десятилетий XX века) способствует проникновению в систему марийской игровой лексики русских слов без перевода (*козёл, баран, серый волк, утки, гуси, чиж, лягушка, жаба*).

Результаты анализа этимологий в тематической группе «мифологическая лексика» марийских игр отличаются от аналогичных данных по зоонимов. Наблюдается очень высокая доля заимствований из тюркских языков и русского. Вместе с тем относительно мало в группе «мифологическая и религиозная лексика» слов исконных, финно-угорского происхождения, хотя финно-угорских слов и корней, входящих в структуру различных наименований этой группы (словосочетаний, композитов) достаточно (также порядка 10, как и тюркизмов, и русских заимствований). В тематической группе «обрядово-мифологическая лексика» в марийских народных играх следует отметить значительное число тюркизмов. В отличие от заимствований из русского (с поздней христианской семантикой), они раньше встроились в систему марийского языка, фольклора и воспринимаются носителями как «свои», марийские. Именно они являются наименованиями самых частотных и ярких персонажей марийского игрового фольклора, таких как, например, *вувер* ‘ведьма’. Важно, что этот лексический пласт (тюркизмы в мифологической и религиозной лексике марийских игр) содержит в себе значительный объем общей лексики духовной культуры тюркских и финно-угорских народов Волго-Камья (например, мар. *сулык* и *язык* ‘грех’ ~ чув. *сылӑх*, удм. *сьӧлык*, тат. *язык*, баш. *язык*). Так проявляется региональная (волго-уральская) специфика марийской игровой культуры, ее принадлежность к т. н. Волго-Камскому языковому союзу. Заимствованная из русского лексика (в основном церковно-христианская, греческая по происхождению) также имеет общее распространение в языках и игровом фольклоре христианизированных народов региона и страны в целом. Но она образует уже «общероссийский» слой «словаря» марийской игры.

Как и мифонимы, соционимы в лексике марийских игр (названия профессий, социальных групп, этнонимы и пр.), личные имена и термины родства содержат ценную историко-этнографическую информацию. Они отражают взаимодействие мари с соседними народами, социальную структуру общества, род занятий марийского населения, правовые, политические, религиозные практики, семейный быт, этническую историю, современность, культурные изменения, языковые сдвиги и даже влияние мировой массовой культуры (например, имена Тарзан и Синди в марийских играх). Для антропонимов отмечается абсолютное доминирование (100 %) христианских имен, пришедшей из русского языка (в некоторых случаях, возможно, через тюркские) – оказалось, что в марийском языке это самая открытая к заимствованиям область лексики. В нашем фонде материалов [МНИ] лишь в некоторых считалках восточных мари и описаниях игр из художественной литературы встречаются дохристианские марийские имена преимущественно тюркского происхождения. Среди соционимов доля заимствований из русского языка тоже очень высока, 81 %, причем больше половины из них относятся к лексико-тематической группе «война и криминал» (слова типа вор, палач, солдат, пленный, судья, белые, красные, разведчики и т. п.). Многие лексемы этой группы относятся к играм советского времени, но тема суда, конокрадства представлена и в играх, записанных у пермских мари еще в XIX веке. Значительная часть заимствованных из русского языка соционимов – лексика не славянская, пришедшая в русский язык из европейских языков, восходящая к латыни и греческому (например, доктор, маляр, мастер, полицейский, шпион, партизан и т. п.). Соционимы, заимствованные из тюркских языков, относительно малочисленны (10,5 %) и связаны с позитивными социальными занятиями – уход за животными, охота и охрана, искусство (инструментальная музыка). Зато тюркизмы доминируют среди терминов родства (практически половина всех лексем), и представлены они преимущественно в подражательных играх, отражающих семейный быт. Большое количество общих терминов родства в марийском и чувашском языке

указывает на сходную, даже общую структуру семьи и семейного быта у чувашского и марийского народа, тесные семейные связи и смешанные браки как существенную часть этногенеза обоих народов. С другой стороны, подчеркнем также, что термины родства в марийских играх в высокой степени насыщены мифологическими коннотациями (это характерно и для зоонимов). Отдельно следует прокомментировать – почему среди собственно соционимов в марийских играх большое место занимает заимствованная из русского языка лексика войны и криминала. Неверно было бы сделать вывод, что в этом выражается специфика влияния русской культуры на реципиентную марийскую, хотя доля истины в этом есть. Но в большей степени так проявляет себя специфика жанра – агональное начало большинства народных подвижных игр, которое требует соответствующей лексики, выражающей идею противостояния, борьбы, сопротивления. И лексика войны и преступлений, противостояния социальных групп (актуальная, обновляющаяся у каждого поколения) оказывается в этом плане весьма востребованной, легко и обильно проникает в игровой фольклор. Так же агон выражает и «классическая» тема охоты, противостояний человека зверю или опасному потустороннему мифологическому персонажу, противостояний животное-хищник vs животное-жертва и т. п. Т. е. народные игры – это определенное «кривое» зеркало историко-этнографической реальности и современности сквозь призму агона как главной «эмоции» этого фольклорного жанра, к тому же глазами детей.

ГЛАВА 3. МАРИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ В КОНТЕКСТЕ ОБЩЕЙ ЛЕКСИКИ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ НАРОДОВ УРАЛО- ПОВОЛЖЬЯ

3.1. Чурания (формулы-восклицания) в играх преследования

В первом разделе третьей главы рассматриваются словесные формулы чураний в марийских прятках и догонялках. Чурание – это определенное действие в игре: в прятках, когда водящий кого-нибудь находит, он бежит к условному месту (кону), ударяет по нему и произносит определенные слова, например, в русском игровом фольклоре: «Чур за Машу!», «Туки-туки Саша!» и т. п. В свою очередь найденный сам тоже бежит к кону и старается зачураться раньше, чем это сделает водящий: «Чур сам за себя!» Последний ненайденный игрок может прибежать к кону и «освободить» всех со словами «Чур за всех!» Аналогично в некоторых разновидностях игры в догонялки бывает условие, что, когда водящий кого-то догоняет, он задевает (хлопает) его ладонью и говорит определенное слово, передавая таким образом свою роль.

Как правило, такого рода формулы чурания представляют собой сочетание имени (местоимения) и особого слова, чаще асемантического или асемантизированного, например: *Палы-выры за (Петю)! (палы-выры < палочка-выручалочка или палочки-выручалочки)*. Рассмотрение формул чураний в прятках в русском языке [Ключева 2012: 50–54; Романий 2013: 16–17; Ключева 2014: 79–83] обнаруживает их высокую вариативность по регионам, а также показывает, что чаще всего в них содержится либо название палки (обычно в искаженном асемантизированном виде), либо звукоподражание удару палкой. То же свойственно марийским чураниям. Более специфично использование в качестве чурания «обзывания» найденного, например, в марийских прятках *оркы* ‘лентяй’, *накас* ‘неуклюжий’. Нередки в асемантических формулах чурания и иноязычные

слова, например, в Крыму в прятках русскоязычные дети говорят *тупас* (< кр.-тат. *тупас* ‘неуклюжий’), в Челябинске – *баиш*, в Кургане – *баиши-баиши* (< тат., тюрк. *баиш* ‘голова, глава’). В этих примерах асемантическое слово восходит к наименованию водящего в субстратном языке.

Слова-чурания имеют региональное или локальное распространение, легко преодолевают языковые барьеры, но словосочетания чурания оформляются в соответствии с грамматикой определенного языка, например, если на русском говорят: «Чур за Машу», то по-марийски – *Машалан чур* ‘Маше чур’. Именно по грамматическому оформлению словоформулы определяется ее язык в конкретной ситуации в билингвальной среде, когда сама лексика является «кочующей». Имеет место и своеобразное марийское фонетическое преломление общероссийской лексики чураний, например: *чыр* (редуцирование гласного: *и* > *ə*), *чури́к* вместо *чур* (уменьшительный суффикс с характерным для марийского языка ударением); *тука́-тука́* (ед. ч., ударение на конечный *а* вместо более характерного для русского языка *ту́ки-ту́ки*, мн. ч.)⁷⁰. Как правило такого рода фонетические изменения заимствований ведут к асемантизации заимствованных слов, выражений, например: мар. *за́пырт* < рус. *заперт*; мар. *пакукрай*, *пакупрай*, *папукрай*, *укрательный палке* < рус. *украденная палка*, *палка украдена* и др. Существуют и специфические лексемы чураний, которые имеют ограниченное региональное распространение (например, *кулай*) либо зафиксированы только в марийских играх, причем узко-локально, нередко в единичных записях: *чок*, *чонд(р)и*, *шашатурá*, *куук*, *иук-кук* – *ау*, *ать*, *потак*, *паштенге*, *накас* ‘неповоротливый’, *өркы́* ‘лентяй’, *луаткок панды* ‘двенадцать палочек’.

Не всегда в источниках с описаниями игр в прятки и догонялки зафиксированы формулы чурания. Игра может происходить и без чураний, т. е. факт находки/поимки игрока не отмечается вербальным сигналом. Но

⁷⁰ В русских диалектах также встречаются подобные варианты чурания: *тука́-тука́* (длинная рука) (Алма-Ата, Семипалатинск), *тук-тука́* за себя или имя (Томск, Узбекистан), [Романий 2013: 16], *тука-тука* (Снежинск Челябинской обл., Санкт-Петербург), *тук-тука* (Ташкент) [Ключева 2014: 80].

наличие чураний в некоторых случаях можно реконструировать по названию игры, например, название прятков *кулай*, *кулайка*, *кулайки* в северо-восточных районах Республики Марий Эл указывает на использование там чурания *кулай*, даже если об этом не сообщается в описании игры. А названия игр в прятки типа *күргүлен* (в Моркинском районе РМЭ) указывает, что в этих играх было чурание типа **күр-гүр* (асемантическое, по-видимому, звукоподражательное слово). Ср. звукоподражательное *гөр-гөр* как название жмурок и прятков в татарском языке [TPC 2002: 85].

Возгласы чураний активно участвуют в словообразовательных процессах; от них происходят названия игр, наименования водящего, его действий в игре, предметов и локусов в игре (например, *кулай*, *кулайка*, *закулайкать* ‘зачурать’ (в русской речи марийских детей); мар. *чурлаш* ‘чурать’), которые в свою очередь могут послужить материалом реконструкции чураний при их утрате (неполных записях игры в источниках и т. п.). И такие материалы (названия игр, происходящие предположительно от чураний) также представлены в нашем исследовании, например: *күргүлен модаш* ‘играть в прятки’, *вырчык-вырчык* ‘игра в прятки’, *оприса модыш* ‘игра оприса’, *штукла* ‘в штук(у)’.

В данном исследовании покажем все чурания, зафиксированные на данный момент в марийских прятках и догонялках (по данным [МНИ]), с указанием их ареала и, опираясь на контекст российской игровой традиции XIX–XX вв., попытаемся выявить их происхождение и исходное значение. Среди них есть очевидные русские заимствования (*туки-туки* (*тука-тука*, *тук-тук*), *пакукрай* (*пакупрай*, *папукрай*), *укрательный палке*, *запырт*, *ура*, *ари шаваш*, *ням*, *чай*, *ляпа*); региональная лексика преимущественно тюркского происхождения (*äвык*, *лапаш*, *паштенге*, *потак*), а также слова, достаточно проблемные с точки зрения этимологии (*кулай*, *чур* (*чурик*, *чур*, *чыр*), *шашатура*, *чондри*). В некоторых случаях ввиду недостаточности или сомнительности данных при единичных записях ограничиваемся фиксацией материала. Уточнению результатов проведенного исследования может

способствовать получение новых материалов, дополнительных сведений о чураниях в играх у мари и соседних народов.

Дальнейшее изложение выстраивается как последовательное рассмотрение конкретных формул чурания в мари́йском языке (в разных диалектах, в алфавитном порядке). Общий объем – 26 параграфов-словарных статей.

3.1.1. *Ари шаваиш*

Ари шава́иш – название игры в прятки типа двенадцать палочек у горных мари (д. Юльялы Горномарийского р-на РМЭ, зап. Е. В. Кашкин в 2017 г., инф. 1963 г. р.) [МНИ, № 896]. В рассказе об игре ее название не объясняется, и сама формула чурания не произносится, но, по мнению информанта, это русская игра:

- (1) *Ари шаваиш играли, ну, это русская игра, наверно, тоже?* [Соб.: А я не знаю. Что это за игра?] *Ари шаваиш – это ну, постарнат, команды постарна. Икты́т орол лиэи.*
 ‘<...> *Ари шаваиш* – это, ну, соберутся, команда соберется. Один будет сторожем’.

Вероятно, *ари* – от русского глагола *ори* (< *орать* ‘кричать’ в повелительном наклонении), а *шаваиш* ‘всё, конец’ [Саваткова 2008: 329] соответствует русскому *шабаиш* ‘довольно, кончено, баста’⁷¹.

3.1.2. *Ать*

Ать – чурание в прятках (д. Починок-Кучук (Уял) Кукморского р-на, с. Ильнеть (Элнет) Меделеевского р-на Татарстана) [Вершинин 2011: 33; МНИ, № 846]. В источнике: «*ат*’ – восклицание (близко к русскому ага!) в случаях, когда кто-либо замечен при совершении неблаговидного поступка или чего-либо, что не должно делаться; а также детьми в игре прятки при обнаружении спрятавшегося; *Ат*’, *ат*’! – *и-з’ылак мо-тмышт ко-дым*

⁷¹ В русском языке слово *шабаиш* через посредство немецкого и польского языков восходит к древнееврейскому названию субботы [Фасмер 1987, 4: 391]; о рус. глаголе *орать* см. [Фасмер 1987, 3: 149].

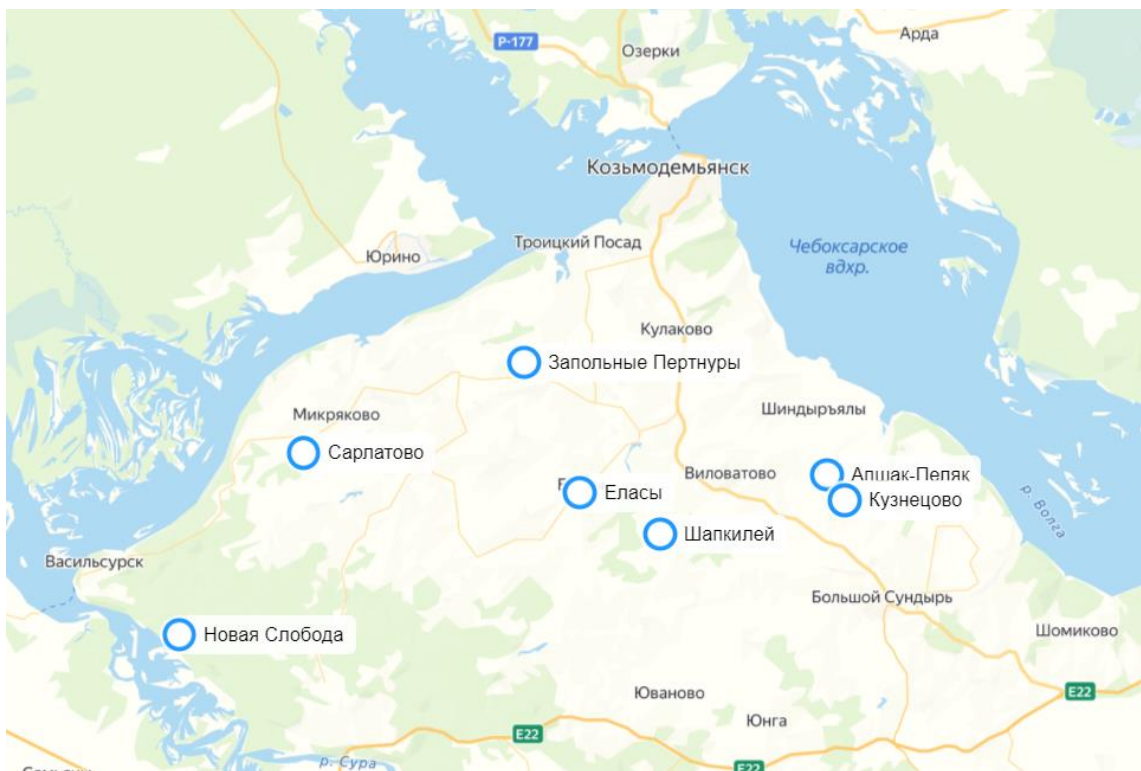
кычкыра-т. ‘Дети кричат при игре ать, ать!’ (Починок-Кучук). *Ат’*, у-жым вет! ‘Ага, я ведь увидел!’ (Ильнеть)».

Соответствует русскому междометию *ать* в значении «возглас радости при удачной поимке кого-либо: *Иван обиделся. – Ать, – поймал! Пойма-ал конструктор...* В. М. Шукшин, «Печки-лавочки», 1972 г. [НКРЯ]. Ср. также удмуртское междометие *ат-ат-ат*, *атта-та-та*, выражающее восхищение, восторг, удивление, ‘ай, ах, ой, ох’ и удм. *уть* ‘ишь, ух, вот’ [БУРС]. Этимология марийского *ать* затруднительна, см. [Гордеев 1979: 166; Вершинин 2017: 51; Фасмер 1986, 1: 96]. Если *ать* – от сигнала *ать*, два (солдатское, встречается и в играх), тогда есть основания считать его сокращением от числительного (*один, два > ать, два*) [?].

3.1.3. *А́вйк* (горное наречие)

Первые фиксации лексемы *авйк* (мар. Г) с переводом «игра в волки» относятся к марийским словарям 1920–1930-х гг. [Шорин 1920: 8; Васильев 1926: 29; Эпин 1935: 5; МНИ, № 1015]. Позднее в словаре А. А. Саватковой значение слова уточняется: *авыклӓ мадаш* ‘играть в догонялки’; *авйкым пуаш* – отводить, дать сдачи [Саваткова 1981: 12–13; 2008: 20; МНИ, № 1015]; то же у Ф. И. Гордеева с добавлением места фиксации игры – д. Запольные Пертнуры Горномарийского р-на МАССР [Гордеев 1979: 42; МНИ, № 1016]. В [СМЯ, 1: 129] «*авык* Г. – лёгкий хлопок в игре в волки. *А́выкым пуаш (бйшташ)* отводить в игре в волки; *авыкла мадаш* играть в волки».

Точечные современные полевые записи 2013–2019 гг. показали, что такая лексика игры в догонялки бытует также в населенных пунктах Сарлатово, Еласы, Апшак-Пеляк, Кузнецово, Шапкилей [МНИ, № 1017–1019], рассеянных по всей территории Горномарийского р-на Республики Марий Эл (РМЭ) на правобережье Волги, см. карту 1.

Карта 1. *А́вйк*

С запада эта территория граничит с Нижегородской областью, с юга – с Чувашией, а по левому берегу Волги на север и восток простирается основная территория РМЭ.

Таким образом, слово *а́вйк* встречается только в горном наречии марийского языка как возглас в игре при хлопкѣ (и наименование самого хлопкѣ), как наименование задетого игрока (водящего) и как название игры:

- (2) *А́вйклӓ мадмы тидӓ. А́вйк. Шелмӓкӓ «а́вйк» – тӓнь ынде а́вйк ылат.*

‘Это игра в авык. Авык. Когда ударяют – «авык» [говорят] – ты уже авык’ (д. Сарлатово, зап. Ключева М. А. в 2019 г., инф. 1948 г. р.). [МНИ, № 2019].

Формант *-лӓ* в названии игры (*а́вйклӓ*) – суффикс симилиатива в марийском, ср. соответствия *-ла* в чувашских, *-ле* в татарских названиях игр.

Как и удмуртское *абак* ‘пятнашки, ляпки’, *абакен шудон* ‘игра в пятнашки’ [УРС 2008: 23], мар. Г *а́вйк* является, по-видимому, тюркским заимствованием, ср. чув. *епек* (*эбӓк*) ‘неизвестное слово в игре, когда один хлопает другого, произнося это слово’ [Ашмарин III: 20 (22)]⁷²; тат. *эбӓк* игра вдогонки: догнавший ударяет догоняемого ладонью, говорит *эбӓк!* и убегает,

⁷² Ср. там же чув. *епекле* (*эбӓкл’э*) ‘нежить’.

теперь должен догонять ударенный [Ахметьянов 2015а: 121], диал. тат. *әбәлке* < *әбәкле* ‘в пятнашки’ (там же); тат. *әбәкләргә* ‘салить, осалить (легонько хлопнуть рукою)’ [ТРС 2002: 437]; башк. *әбәк уйнау* ‘играть в пятнашки’ [БРС]. Дальнейшая этимология не ясна, см. [Гордеев 1979: 42–43; Ахметьянов 2015, 1: 121–122; Вершинин 2017: 55]. За пределами Урало-Поволжья слово, кажется, не встречается, хотя у Р. Г. Ахметьянова приводятся сопоставления с якутским *änpäi* ~ уйгурским *äp-* ‘бежать, убежать’, тунгусо-маньчжурским *эви-*, *эби-* ‘играть, шутить, соревноваться’. Но при таких далеких сопоставлениях с можно указать и на арабское أَبَقَ [aʔbaqa] ‘убегать’ [БАРС].

Полагаем, имеет смысл сопоставить чурание *äwäk* с ДТю *ewäk* ‘название хлеба у детей’ [ДТС 1969: 162] ~ *äpäk* (A baby word for “bread (xubz)” is: ’АВАК *äpäk*) [Maḥmūd al-Kāšgarī 1982: 109] ~ *äbäk*: ‘дети называют хлеб’ [Махмуд ал-Кашгари 2010: 104]. Пищевой код весьма типичен для детских игр преследования, что подробно раскрыто на русском материале [Березович, Пьянкова 2007: 341–404]. То же наблюдается в марийском игровом фольклоре, в том числе в догонялках, что будет подтверждено при разборе ряда чураний ниже (слова *лапаш* ‘похлебка’, *ням*). В марийских прятках есть выражение *Ик кўшö мелнам кочкым* ‘Один испекшийся блин съел’ (о найденном игроке) [Китиков 1993: 28–29; МНИ, № 838]. В марийской игре в колечко ведущий спрашивает: «Кўм качкат?» (‘Кого съешь?’). Водящий отвечает: «(Олям) качкам» (‘(Олю) съем’). Так водящий пытается отгадать, у кого колечко (иносказательно говорит, что оно у Оли) (д. Сарлатово Горномарийского р-на РМЭ) [Ключева 2014: 320; МНИ, № 1837] и др. В названии горелок *абмак тулык* у восточных мари (в Нижнесергинском р-не Свердловской обл.) [МФЭ-68: № 36, с. 18, № 100; МНИ, № 999] слово *тулык* – марийское (словарное), означает ‘сирота, одинокий (вдова, вдовец)’ (< чув. *тәләх* ‘сирота’), а *абмак* – слово с неизвестным значением. Возможно, *абмак* здесь также изначально означало «хлеб» ~ тюрк. *äpmäk* ‘хлеб’ [Радлов 1893: 925] ~ основа *епмек* [ЭСТЯ, 1: 254]. Ср. в Купянском уезде Харьковской

области игра в горелки называлась *хлибчик* ‘хлебец’ [Игры народов СССР 1933: 385, № 942]. Таким образом, гипотеза о том, что ДТю *äbäk* ‘хлеб’ (детское слово) является источником регионального чурания в догонялках (мар. Г *äwïk*, удм. *абак*, чув. *епек* (*эбэк*), тат. и башк. *эбэк*) представляется непротиворечивой и в плане фонетики, и в плане семантики.

3.1.4. Вур-вур

Вур-вурла ‘в вур-вур’ – это игра в прятки с палочкой у горных мари (д. Шапкилей (Шапкилă) Горномарийского р-на РМЭ, инф. 1967 г.р., зап. М. А. Ключева 1 апреля 2022 г.) [МНИ, № 844]. Ее название происходит от слова *вур-вур-вур*, которое говорят при чурании вместе с именем игрока, при этом стучат палкой по кону. (Палка в этой игре лежит около специального отверстия для кота в двери кладовки, там же ею и стучат.) *Вур-вур* говорят, по словам информанта, чтобы всем было слышно это постукивание. Поскольку слово *вур-вур* как звукоподражание стуку не фиксируется в горномарийских словарях, его специфичность может быть связана с исконным словом *вурды* ‘черенок (инструмента), рукоятка, ствол’ [Саваткова 2008: 41; UEW: 814]. Черенок мог использоваться в игре вместо обычной палки, и его название (сокращенное и асемантизированное) стало восприниматься как звукоподражание. С другой стороны, см. чув. *вурă* ‘вор’, тат. разг. *бур* ‘то же’ [ТРС 2002: 65], мар. диал. *бор* ‘то же’ [Веке IV₁: 191], что соотносится с наименованиями типа *палка-воровка*, *скраденая палочка* аналогичной игры у русских. Ср. также мар. чурание *накукрай* < рус. *палку украл* в такой же игре. В тюркских языках это слово (*вурă*, *бур*) – из русского (<*вор*), а мар. *бор* (в восточных диалектах), возможно, из татарского [Ахметьянов 2015, 1: 215]. Учитывая фиксацию марийского чурания *вур-вур* у горных мари, вернее указать на чувашское *вурă* ‘вор’ (<рус.) как возможный источник слова в игре. Но нет уверенности, поскольку не располагаем материалами, подтверждающими функционирование слова *вурă* ‘вор’ в аналогичных играх в прятки с палочкой у чуваш.

3.1.5. *Вырчык-вырчык*

Вырчык-вырчык – название детской игры ('игра в прятки') (мар. Л, д. Нурумбал Звениговского р-на МАССР) [Гордеев 1983: 214; МНИ, № 844]. В источнике приводится достаточно неожиданное указание: «Заимств. из русского яз.: сверчок (насекомое)». Вероятно, у Ф. И. Гордеева были некие дополнительные данные, позволившие сделать такое утверждение (например, комментарий информанта при полевой работе). Тем не менее без аргументации такое сопоставление сложно принять, поскольку слово *сверчок* в русских играх в прятки не встречается и такая лексика (названия насекомых) вообще не употребительна в прятках. Мы полагаем, что логичнее видеть в этой лексеме звукоподражательное междометие, ср. в том же диалекте *выр-вор* 'о быстрых, моментальных действиях человека' (д. Мари-Луговая Звениговского р-на МАССР), мар. Л, мар. В *выр* 'быстро, мигом', мар. Л, мар. Г *выр-вур* 'быстро, мгновенно', мар. Л, мар. В *выр-выр* 'подражание шуму при взлете птиц', мар. Л, мар. В *выр-выр* 'волчок (игрушка)' [Гордеев 1983: 211], мар. Г *вырт, вырт-варт, выртик-вартик* 'быстро' [Саваткова 2008: 43], мар. Г *выр-выр* 'о биении, волнении, беспокойном состоянии сердца' ~ мар. Л, мар. В *вур-вур* [СМЯ, 1: 309]. Аналогичны чувашские звукоподражания *вӑр, вӑр-вӑр, вӑрт*, чув. *вӑртти-вартти* 'бойкий', *вӑршок* 'подражание удару палкой по столу', *вӑр* 'ударять', *вӑр* 'о быстром разбегании в разные стороны' [ЧРС], коми *вур-вар* 'быстро' [СДКЯ 2012]. Ср. также с горномарийским чуранием *вур-вур* непосредственно выше.

В некоторой степени название игры в прятки *вырчык-вырчык* и чурание *вур-вур* (п. 3.1.4) сопоставимо с мар. Г *вурчаиш* 'ловить; поймать кого-либо во время игры в прятки' (д. Алешкино, Красная Горка, Токари, Картуково, Шерекей Горномарийского р-на МАССР) [Гордеев 1983: 176] ~ мар. Г *вурчаиш* 'выручать кого-либо; помочь кому-либо в трудных обстоятельствах' [СМЯ, 1: 313]. Последний глагол, очевидно, происходит от рус. *выручать* [Вершинин 2017: 95], и это соответствует действиям в игре в прятки (взаимодействию игроков, которых ищет водящий).

3.1.6. *Зáпырт*

Зáпырт – название игры «в прятки с палочкой, в которую играли ночью у костра, когда летом пасли коней (в ночном). Бросали прочь от костра палку и прятались, а водящий искал и приносил палку обратно, после чего начинал искать спрятавшихся. Если кого-то найдет, бежал к палке и, взявшись за нее, говорил: *(Нина) зáпырт*» (д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ, инф. 1927 г. р.) [Ключева 2014: 84; МНИ, № 885]. Для информанта чурание *зáпырт* – асемантическое слово. Очевидно, что это марийское искажение от русского *заперт* (< *запертый* < *запереть*): игрок (как бы пленник или животное) пойман и заперт водящим-пастухом. Отметим также, что при женском имени в примере *(Нина)* отсутствует согласование краткого причастия по роду: *зáперт* вместо *заперта́*. (В марийском языке нет категории рода.)

3.1.7. *Иук-кук – ау, куук*

Иук-кук – ау (мар. Г) – междометие клича при игре в прятки, а также на помочи [Эпин 1935: 23; МНИ, № 848]; *Куук!* (мар. Г) – междометие для выражения сигнала при игре в прятки [Эпин 1935: 48; МНИ, № 849]. В других мар. Г словарях такие междометия не зафиксированы, потому особо заметим, что автор «Горно-марийско-русского словаря» 1935 г., где они содержатся, Сергей Гаврилович Эпин (Гаврилов) – уроженец д. Янькино ныне Горномарийского р-на РМЭ, 1886 г. р. Из-за краткости описания нет полной уверенности, в какой именно ситуации звучат эти междометия; может, это и не чурание, а некие возгласы по ходу игры. Формула *Иук-кук, куук* содержит звукоподражание крику кукушки (*куку* в варианте *кук, куук*), которое могут произносить в играх с поиском как некий зов, и междометие *ау* (рус. разг.) как отклик на обращение. Ср. мар. *кўкўк* 1) подражание крикам кукушки; 2) дет. употребляется в детской игре в прятки. *Кўкўк! куку!* ищи меня! *кўкўкым ышта* ‘прячется’; *кўкўк лияш* ‘прятаться’ [СМЯ, 3: 223]. Еще одно также не вполне

ясное свидетельство – глагол *күкүтляи* в игре *Кулай* типа прятки в д. Аганур Куженерского р-на МАССР (мар. Л):

- (3) *1 күкүтля, а мольшит шылыт. Эн первый күкүтляи ок лий. Вара кычалаш тўналеш.*
 ‘Один кукует, а остальные прячутся. Сначала куковать (искать) нельзя. Потом начинает искать’ [МФЭ-80: № 115, л. 14, № 8.2; МНИ, № 857]

Логика использования звукоподражания крикам кукушки в игре может быть следующей: кукушка кукует > «считает»; водящий тоже обычно считает, когда другие игроки разбегаются и прячутся; следовательно, значение действия *күкүтляи* («куковать» о счёте вслух в начале игры) переходит на последующее действие водящего («искать»), обобщается до значения «водить в игре в прятки»; затем переходит на смежное действие игрока-антагониста – «прятаться» (*күкүкым ыштаи* ‘делать кукук’, *күкүк лияи* ‘быть кукук’). Такое активное развитие семантики вполне типично для детского фольклора, игровой лексики. Исходя из этой логики, рассмотренное звукоподражание по своей функции в игре не является чуранием (т. е. восклицанием при находке игрока), хотя использование его и в этом качестве не исключается.

Ср. также возглас *куку* (как и целый ряд других: *куру*, *куку-пару* и др.) употребляется в прятках у коми как сигнал водящему, что можно начинать искать [Детский фольклор коми 2023: 173, № 309].

3.1.8. *Кулай*

Чурание *кулай* и с редупликацией *кулай-кулай* широко распространено в играх типа прятки, в том числе в прятках с палочкой и в игре типа двенадцать палочек. Ареал – восточные районы РМЭ (Мари-Турекский, Параньгинский, Новоторъяльский, Сернурский, Куженерский, Моркинский) и Уржумский р-н Кировской обл. [МНИ, № 801, 854–871, 889, 891]. При этом название игры может быть одноименным чуранию, например: *кулай дэнэ модмо* ‘игра в кулай’ [Васильев 1926: 83; МНИ, № 801], *кулай ден* ‘в кулай’ (д. Мари-Пижай ныне Сернурского р-на РМЭ, инф.-писатель 1901 г. р.) [МНИ, № 854], *кулайла* ‘в кулай’ (с. Верхняя Шиньша Моркинского р-на РМЭ, инф. ≈1962 г. р.)

[МФЭ-74: № 76, тетр. 5, л. [10] об.; МНИ, № 830], *кулай* (д. Чобыково ныне Новоторъяльского р-на РМЭ, инф.-писатель 1923 г. р. [МНИ, № 855], д. Аганур, Саламантур Куженерского р-на МАССР, зап. в 1980 г. [МФЭ-80: № 114, л. 23, № 10.3.2; МФЭ-80: № 115, л. 14, № 8.2; МФЭ-80: № 117, л. 10, № 7.1; МФЭ-80: № 116, л. 1, № 1.2; МНИ, № 856, 857, 858, 891], д. Мари-Шои Куженерского р-на МАССР, зап. в 1990 г. [МФЭ-90: № 172, л. 28, № 20.3; МНИ, № 863], д. Ахматенер Сернурского р-на МАССР, зап. в 1984 г. [МФЭ-84: № 142, л. 88, № 48.2; МНИ, № 861]), *кулай-кулай* (моркинско-сернурский говор мар. Л) [Гордеев 1982: 91; МНИ, № 860], *кулай-кулай* или *кулайка* (п. Мари-Турек, д. Яндемирово Параньгинского р-на РМЭ) [Ключева 2014: 77; МНИ, № 866], *кулайки* (п. Новый Торъял РМЭ, д. Ешпаево Уржумского р-на Кировской обл.) [Ключева 2014: 77; МНИ, № 865], *кулайка* (п. Параньга) [Ключева 2014: 83; МНИ, № 867]; *кулай-кулай* (с палкой) (п. Мари-Турек, п. Куженер РМЭ) [Ключева 2014: 84–85; МНИ, № 868], *кулайки* (с палкой) (п. Мари-Турек, п. Куженер, с. Салтакъял Куженерского р-на) [Ключева 2014: 84–85; МНИ, № 868], *кулайка* (с палкой) (с. Юледур Куженерского р-на, д. Николашкино Параньгинского р-на РМЭ) [Ключева 2014: 84–85; МНИ, № 868]. Но название игры может и не включать звучащего там слова-чурания *кулай*, например: *латкок пангала модыи* ‘игра в двенадцать палочек’ (с. Шиньша Моркинского р-на) [МФЭ-60: № 7, л. 20 об., № 188; МНИ, № 889], *шестипалка* (д. Визимбиль Куженерского р-на МАССР) [МФЭ-80: № 119, л. 21, № 22.3; МНИ, № 900], *прятки* (д. Березники Сернурского р-на, д. Николашкино и Яндемирово Параньгинского р-на, п. Параньга, п. Мари-Турек, п. Новый Торъял РМЭ) [Ключева 2014: 77, 379, 82–83, 85; МНИ, № 873], *прятка* (д. Чодраял Моркинского р-на РМЭ) [Ключева 2014: 77, 82; МНИ, № 874].

Формулы чурания: *Риталан кулай* ‘Рите кулай’ (д. Саламатнур Куженерского р-на РМЭ) [МФЭ-80: № 116, л. 1, № 1.2; МНИ, № 891], *Кулай-кулай*, *Ййван* (д. Визимбиль Куженерского р-на РМЭ) [МНИ, № 900], *Кулай*, *Кулай! Мый улам!* ‘Кулай, кулай! Это я!’ (д. Чобыково (?) Новоторъяльского

р-на РМЭ) [МНИ, № 855], *Эчан, кулай!* [Китиков 1993: 27–28; МНИ, № 864], *Кулай-кулай, мый ышкемым утарем* ‘Кулай-кулай, я себя спасаю’ или *Кулай-кулай, мый чылалаштым утарем* ‘Кулай-кулай, я всех спасаю’ (п. Куженер РМЭ) [МНИ, № 868]; *Кулай-кулай (Маша)* или *Кулай-кулай сам за себя* (п. Мари-Турек, Куженерский и Параньгинский р-ны) [МНИ, № 868], *Кулай-кулай, сам за себя* (п. Мари-Турек) [МНИ, № 873], *Кулай-кулай (сам за себя)* (п. Новый Торъял, п. Мари-Турек РМЭ, д. Ешпаево Кировской обл., инф. 1989–1993 г. р.) [Ключева 2014: 82; МНИ, № 865].

Варианты: *Юра, клай-клай!* в одноименной игре *клай-клай дене модмаш* ‘играть в клай-клай’ (д. Лопово Мари-Турекского р-на МАССР, инф. ~1972 г. р.) [МФЭ-81: № 125, л. 8–9; МНИ, № 859], *Кула́-кула́* в игре *прятка* (д. Чодраял Моркинского р-на РМЭ [МНИ, № 874], *Кулай-кулай, кут-кут*⁷³ (п. Параньга РМЭ) [МНИ, № 867].

Чурание *кулай-кулай* асемантично как для русского, так и для марийского языка. В Вятской губернии игра *кулай* (русская) как вариант прятков фиксировалась в XIX–XX вв. При чурании в ней кричали: *Кулай-кулай, палочка пришла, крадена пришла* [Покровский 1895: 113]. Известна эта игра также в Ярославской губернии (Пошехоно-Володарский уезд) [СРНГ, 16: 51], Нижегородской области (Вачский и Выксунский р-ны) [Девицын 1991: 273]. Чурание *Кулай! Кулай! Кулай!* используется в игре *харанючки* типа прятков в Рязанской области (с. Дубровичи) [Сёмин 2012: 293]. Чурание *кул-кула чур за себя* бытует в Оренбурге (игра называется *кулички* или *кулюкушки*, зап. в 2010 г.) [Ключева 2014: 82]. Слово *кулай* в ярославской игре фиксируется как персонажный термин (название игрока) – ‘водящий при игре в кулай’ [ЯОС, 5: 104]. Слово *кулайка* зафиксировано и в локативном значении: «То, обо что надо было стучать, называлось кулайка, и говорили мы при этом Кула-кула я!» [Ключева 2015: 41]. В Марий Эл термин *кулайка* в таком же локативном

⁷³ Элемент *кут-кут* в параньгинском варианте – это, возможно, редкое не зафиксированное в словарях звукоподражание стуку, ср. чув. *кёт* – подражание стуку по косе молотком [ЧРС]. Ср. также русское звукоподражание *тук-тук* с тем же составом звуков.

значении употребляется в п. Новый Торъял. Интересно также, что аналогичная игра *кулай-кулай* обозначена как удмуртская народная на сайте школы д. Светозарево Слободского района Кировской области [Ключева 2015: 41].

Этимологии *кулай* посвящена статья В. А. Девицына, в которой он указывает на морд. *Э куломс* ‘умирать’ и семантический сдвиг: умирать – хоронить – хорониться – замирать – прятаться [Девицын 1991: 272–275]. Неясным осталось это слово для В. И. Вершинина, который под вопросом указывает на чув. *кӓлай* ‘деревянный шар’ и рус. *гулюкальцы* ‘игра в жмурки’ [Вершинин 2017: 223]. Также под вопросом мар. *кулай дене модмо* ‘игра в прятки’ сопоставляется к коми *галӧ* ‘черта, кон (в игре в прятки)’ [Лыткин, Гуляев 1970: 74]. О происхождении мар. *кулай* см. также [Гордеев 1970: 13; Казанцев 1980: 111; 1986: 68; Гордеев 1982: 92; 1985: 33] и общий обзор версий [Ключева 2015: 41–42]. Мы также уже неоднократно обращались к непростому вопросу этимологии *кулай* [Ключева 2013: 146–153; Ключева 2015: 37–59], но остаются сомнения в полученных результатах⁷⁴. В итоге в основном ограничимся указанием на связь этого чурания с марийскими звукоподражаниями стуку. В частности, ср. фразу в марийской сказке: «В одной черемисской сказке пред окном черемисина, чтобы он дал овцу, волк

⁷⁴ Прежде высказанные гипотезы: а) *кулай* в играх связано с собственным именем *Кулай* исторического персонажа, татарского мурзы времен взятия Казани (< тат., тюрк. *кул* ‘рука’, тат. *кулай* ‘удобный, сподручный, подходящий, достойный’) [Ключева 2013: 150–152], хотя надо отметить, что в других жанрах марийского фольклора упоминания этого персонажа нам не известны. В этом же контексте рассматриваются формульные реплики в играх типа цепи разрывные (кованые) и в играх с толканием и скаканием на одной ноге с упоминанием «татарина», «бабая»: *Кырген-кырген татарин* (у мари), *Киргиз-киргиз татарин* (у русских и мари), *Каринбаба* (вятское), *Колика-баба* (владимирское), *Калимбаба* (Нижний Новгород), *Клумбаба* (Киров), *Али-баба* (Санкт-Петербург, Тверь) и т. п.

б) от названия «город» условного места, где чураются игроки – чув. *хула* ‘город’ (< араб. *қал* ‘а ‘крепость’, тюркизм в финно-угорских языках); локативный термин переходит на предмет игры – палка в игре называется *кулайка*, далее от наименования палки – называние ее при чурании (*кулай*) [Ключева 2015: 42–43]. В этом же контексте рассматриваются выкрики типа *на кули*, *за кули* в рус. играх типа чижа (в марийском соответственно *акули*, *микули*, *митули*, у мордвы – *макули*), коми *галӧ* ‘черта, кон (в игре в прятки)’, рус. диал. чурания в прятках: *гала за (Маиу)*, *гала-гала за (Маиу)* (Коми), *гали-гали я* или *гали-гали (Саиша)* (Череповец), рус. диал. *галить* и *голить* ‘водить’ (в Предуралье, на Урале и в Сибири), возможно, также наименования прятков типа *кулички*, *гулюкушки* и т. п.

поет: *Кулай-кулай – Пектулай»* [Семенов 1887: 228]. Аналогично в свадебной песне о стуке в ворота:

(4) *šula-i βula-i, kapkad̥a-m po-iśsa!*

kula-i βula-i, nala-š le-ksa!

nala-š lekte-òγânà- pù-râ,

kapkad̥a-m poíšte-a-t òγânà- pù-râ.

‘Быстрее, шулай-вулай, открывайте ворота!

Кулай-вулай, выходите встречать!

Без вашей встречи заезжать не будем,

Не откроете ворота – не войдём’ (Сернур) [Wichmann 1931: 277], перевод Н. В. Мушкиной из републикации в [Песни луговых мари 2011: 161].

В марийском языке фиксируются также следующие звукоподражания стуку, фонетически близкие *кулай*, *клай*: *кўлт-кўлт*, *кылде-годо*, *кылдыр-голдыр* [СМЯ, 3: 228, 262], *колт-колт*, *калт-калт*, *кон-кон*, *коп* [СМЯ, 2: 395, 233, 433, 435], подражание тиканью часов *кылт-колт* [СМЯ, 3: 265], подражание бряцанью металлических предметов *кўлдыр-гōлдыр* [СМЯ, 3: 226] и др. Ср. чув. звукоподражания: *калт*, *калт-калт*, *кăлт-калт*, *холт*, *хăлт-халт*, *хăлтăрт*, *хăлтăр-халтăр*, *кăлтăр* и др. [ЧРС]. См. также о чурании *клёк* в марийских, русских и др. играх с палками [Ключева 2016: 119–128].

Кроме того, важна фиксация марийского звукоподражания ударам палки по полу *кулю-кулю* в обрядовой игре в праздничный период зимнего солнцестояния, когда ряженая старуха, обходя дворы, проверяет, много ли направили девушки:

(5) *Шорчол кува кўнчыла тоя дене толеш. Шорчол кува: Кулю-кулю! Нангаем! Мундрат уло? Мундрам шўдыршыч? Уке гын, нангаем! Шорчол кува шўдрен ончыкта. Былдыр-болдыр шўдыржым пўтырал колта. Шўдыржо потылык марте шуэи.*

‘Шорыкйольская старуха приходит с палкой-прялкой. Шорыкйольская старуха: **Кулю-кулю!** Унесу! Есть у тебя клубок? Напряла клубок? Если нет, унесу! Шорыкйольская старуха изображает прядение. Закручивает веретено. Веретено

достаёт до потолка' (Колпашевский р-н Томской обл.) [МФЭ-69: № 43, с. 32, № 69]⁷⁵.

В с. Старобухарово Свердловской области марийские ряженные произносят этот зачин как *клю-клю* [МФЭ-68 № 36, с. 1]. Марийские звукоподражание ударам палки *кулю-кулю* и *клю-клю* в играх ряженных соответствует приговоркам водящего в русских играх в прятки, когда остальные игроки разбегаются и прячутся, откуда и названия игр преследования типа *кулюкушки*, *гулюкушки*⁷⁶.

В дополнение к звукоподражательной и ранее высказанным в литературе версиям этимологии игрового термина *кулай* укажем еще на одну новую идею, которая на настоящий момент представляется нам убедительной, – возможный «мерянско-жгонский» след в происхождении этого слова. В языке жгонов (валяльщиков валенок), в котором весьма значительное место занимает лексика марийского происхождения, присутствует лексема *тулай* 'огонь' (Ветлужский р-н Горьковской обл., Макарьевский р-н Костромской обл., зап. в 1957–1968 гг.) [Бондалетов 1980: 95] < исконное мар. *тул* 'огонь'. Учитывая мену *т ~ к*, возможную в русских диалектах, испытывающих влияние финно-угорского субстрата [Михайлова 2013: 9], *кулай* может быть фонетическим вариантом к *тулай* 'огонь'. Ср. рус. диал. *кесть* < тесть, *кетрадь* < тетрадь, *киски* < тиски, *кинято* < тенято (паутина), *киятр* < театр, *кихо* < тихо и т. п. [Михайлова 2013: 176–178]. «Огненная» семантика (*кулай* < *тулай* 'огонь'?) весьма типична для игр преследования (прежде всего для наименования контактных моментов во взаимодействии игроков-

⁷⁵ Томские мари, жившие в Колпашевском р-не Томской губ. (в деревнях Холмино и Отрадное, ныне не существующих, близ с. Сугот), являются выходцами из марийских деревень правого берега р. Камы, относившихся ранее к Елабужскому уезду Вятской губ., а в настоящее время к соседствующим районам Удмуртии и Татарстана. Эта группа марийского населения переселялась в Сибирь в период с 1913 по 1930-е годы, первоначально в связи с реформами Столыпина, в дальнейшем – в попытках уйти от голода и раскулачивания. Среди томских мари были и семьи выходцев из Башкирии [Ключева 2017а: 276–292].

⁷⁶ Ср. приговорка в прятках у русских *Кулю-кулю баба, не выколи глаза! Глаз на полице – другой в солонице* (Тверская губ.) [Покровский 1895: 112]. Подробный обзор русской диалектной лексики такого рода см. в [Ключева 2015: 46–47].

противников). Проиграть в игре, в том числе быть увиденным и зачуренным в прятках – «сгореть». Ареал игрового термина *кулай* в русских говорах (Рязанская, Ярославская, Нижегородская, Кировская обл.) и широкое распространение его в марийском игровом фольклоре соответствует данной «мерянской» версии его этимологии.

В любом случае можно резюмировать, что чурание *кулай* имеет региональное распространение (у русских, мари и удмуртов). Исконно славянским оно не является, это проявление в русском субстрата языков Урало-Поволжья; в марийском языке русским заимствованием скорее всего не является.

3.1.9. *Күргүлен модаш* ‘играть в прятки’

kürgüle-n moda-t ~ *күргүлен модам* ‘играю в прятки’ (с. Морки Царевококшайского у. Казанской губ., зап. В. Поркка в 1885 г.) [Moisio, Saarinen 2008: 309; МНИ, № 829]. Прочие фиксации: *күргүлэн модам* ‘играю в прятки’, *күргүлэн модмо* ‘игра в прятки’ [Васильев 1926: 90, 284; МНИ, № 799], *күргүлен модаш* ‘играть в прятки’ (инф.-писатель урож. д. Вонжедур ныне Моркинского р-на РМЭ, 1893 г. р.) [МНИ, № 833]; *күргүлен модына* ‘играем в прятки [?]’ (инф.-писатель урож. д. Кутюк-Кинер (Күчыкэнгер) ныне Моркинского р-на РМЭ, 1918 г. р.) [МНИ, № 834], *күргыл модаш* ‘играть в прятки [?]’ (инф.-писатель урож. д. Мизинер Моркинского р-на МАССР, 1935 г. р.) [МНИ, № 836], *күргүлен модаш* ‘играть в прятки [?]’ (инф.-писатель урож. д. Новая (Усола) Моркинского р-на МАССР, 1940 г. р.) [МНИ, № 837], *күргылен модмо* ‘игра в прятки’ (с. Шиньша Моркинского р-на РМЭ, инф. 1959–1961 гг. р.) [МФЭ-74: № 76, тетр. 3, л. [11]; МНИ, № 831], *көргылен (кулайла)* ‘игра в прятки (в кулай)’ (с. Верхняя Шиньша Моркинского р-на МАССР, инф. ≈1962 г. р.) [МНИ, № 830], *күргүлен модмаш* ‘игра в прятки’ [Китиков 1993: 28–29; МНИ, № 838]. Таким образом, все записи игры четко локализованы – относятся к деревням Моркинского р-на.

Ни в одном из имеющихся источников не содержится прямой информации о чурании, о лексеме чурания в игре.

Рассматриваемые названия игры содержат деепричастие от глагола *күргүлаш* – водить (при детской игре в прятки) [СМЯ, 3: 235; МНИ, № 832], т. е. глагол выражает действие водящего, видимо, звукоимитационное, поскольку очевидна звукоподражательная природа этого слова. Ср. мар. *күр-р* ‘подражание бурчащим звукам’ [СМЯ, 3: 238], *күрлѣк-күрлѣк*, *күрлѣк-күрлѣк* ‘о крике журавля’ [Васильев 1926: 91, 214], мар. В (сарапульское) *гүр!* ‘окрик, когда загоняют кур в курятник’ [Вершинин 2011: 74], мар. В (мензелинское) *гѣр-гѣр* ‘подзывание гусей’ [Вершинин 2011: 76], *күдыргаш* ‘ворковать (о голубях)’, *күдырлаш* ‘токовать (о некоторых птицах)’ [СМЯ, 3: 214]; тат. *гөр* ‘воркование (о голубях)’ [ТРС 2002: 85]. Р. Г. Ахметьянов справедливо сопоставляет мар. *күргүлен* с тат. *гөрлә-ү* ‘водить в игре в прятки’ ~ баш. *гөрзә-ү*, *көргөлдә-ү* ‘то же’, с названием татарской игры *гөр-гөр*⁷⁷ и морд. Э устар. *гурь-гурь бабаса* – ‘стоять с закрытыми глазами в игре в прятки’ [Ахметьянов 2015: 236]. Раскрывая это сопоставление по этнографическим источникам, отметим мордовскую игру *Гуль-гуль, гулинетъ* ‘Гуль-гуль, голуби’: четыре игрока перебегают из угла в угол внутри сруба, а пятый – водящий – стремится занять пустой угол во время этих перебежек. При этом игроки изображают, что они птицы и в ходе игры произносят *гуль-гуль* [Брыжинский 2008: 59–60]. Аналогичная башкирская игра называется *күгәрсен* ‘голуби’, и в ней водящий приговаривает:

- (6) *Күр-күр, күгәрсен,*
Икебезгә бер оя.
 ‘Гур-гур, голуби,
 Для всех нас одно гнездо’ [ДК Акбашева].

Еще ближе к марийской игре приговорки в татарских и башкирских **прятках**, которые произносит водящий, когда остальные игроки разбегаются и прячутся, например:

⁷⁷ Тат. *гөр-гөр* ‘жмурки, прятки’ [ТРС 2002: 85].

- (7) *Гөр-гөр гөрлимен,
Вакыт күбен белмимен,
Вакыт күбен белер идем,
Мин бит сезне күрмимен.
Инде озак гөрләдем,
Моннан ары түзмимен.*
‘Гор-гор, я курлыкаю
Не знаю, сколько времени,
Узнал бы, сколько времени,
Но я же вас не вижу.
Я уже долго курлыкал,
Больше нет силы терпеть’ (тат.) [Гөрләмеш]⁷⁸.
- (8) *Гөр, гөр, гөр тәкә,
Урмандагы бер тәкә...
Гөр, гөр, гөр оя
Бер әтәскә бер оя...*
‘Гор, гор, гор баран,
Один баран, который в лесу...
Гор, гор, гор гнездо,
На одного петуха одно гнездо...’ (баш.) [Галяутдинов 2002: 105].
- (9) *Гөр-гөр әтәс.
Ике таыук, бер әтәс*
‘Гор, гор, гор петух.
Две курицы, один петух’ (баш.) [Шагапова 2010: 97].

Кон, т. е. место, где игроки чураются, называется в этих играх *оя* ‘гнездо’ (тат., баш.). А в описании башкирской игры в прятки (баш. *гөргөлдәк*) также есть указание, что восклицание *гөр-гөр* звучит в игре и как чуранье. Когда водящий находит игрока, он говорит его имя: *Гөр-гөр, Аяз!* ‘Гор-гор, Аяз!’ [Шагапова 2010: 97].

Таким образом, звукоподражательный зачин приговорки *гөр-гөр* из татарских прятков пришел в марийский игровой фольклор, закрепившись как

⁷⁸ Башкирский вариант этой приговорки и прочие приговорки с зачином *Гөр, гөр* в башкирских играх в прятках (*гөргөлдәк*) см. в [Галяутдинов 2002: 104–105]. Благодарим Г. Р. Шагапову за помощь в переводах с татарского и башкирского языков.

локальное название игры в прятки – *кўргўлен модаш* и как название действия водящего – *кўргўлаш* ‘водить в игре в прятки’ (только в Моркинском р-не РМЭ, мар. Л). Моркинский р-н имеет наиболее протяженную границу с Татарстаном, здесь происходит активное взаимодействие мари и татар. Принятые во внимание мордовские и башкирские материалы указывают на распространение подобных игр и игровых лексем по всему Урало-Поволжью, т. е. это общая лексика игровой культуры тюркских и финно-угорских народов региона. (Сомнительны, не раскрыты сопоставления мар. *кўргўлен* с тат. *күр* ‘круг’ [Ахметьянов 2015: 453], беспорядочны сравнения с морд. *гурямс*, *корямс* ‘водить, прятаться’, *курянчкесе* ‘прятки’, коми *горань* ‘игра в жмурки’, *куру* ‘прятки’, рус. *курюкальцы* ‘жмурки’ [Вершинин 2017: 245].)

3.1.10. *Лапаш, ляпа*

Нам известна единственная архивная фиксация слова *лапаш* как чурания в игре *лапашла* ‘в догонялки (букв. в похлебку)’ (д. Шудасола Советского р-на МАССР):

- (10) *Теве лапашла кузе модыт: чыланат куржталыт, икте поктышо лиеш. Тудо икте дек мият, лапаш манын пера. Тудо ятыр еным пера. Кум гына логалше лапаш лиеш да тудо поктылаш тўналеш.*

‘Во как играют в похлебку (*лапаш*): все бегают, один будет догоняющим. Он подходит к одному, говорит «лапаш» и ударяет. Он ударяет много людей. Три раза попавшийся становится «похлебкой» (*лапаш*), и он начинает догонять’ (Зап. студенты МарГУ Паймакова Марина и Микубаева Раисия летом 1976 г., инф. Тетерина Надя, ≈1966 г. р.) [МФЭ-76 № 93, с. 5, № 2.1; МНИ, № 1030].

Марийское слово *лапаш* имеет следующие значения: 1. ‘похлебка из муки или толокна, разведенного на воде, молоке и т. п.’; 2. ‘месиво; корм для скота из смеси муки с картошкой, мякиной и т. п.’; 3. раствор, полужидкая масса; тестообразное вещество, густая смесь’; 4. ‘разг., бран. растяпа, тюфяк; о безвольном, медлительном человеке’ [СМЯ, 3: 302]⁷⁹. Последнее значение

⁷⁹ В Национальном корпусе марийского языка фиксируется также *лапаш* как наименование состояния пьяного человека, «размякшего» от выпитого [КМЯ].

наиболее соответствует игровой ситуации: *лапаш* – медлительный игрок, которого догнали. Согласно [Raasonen 1948: 62; Исанбаев 1994: 97], мар. *лапаш* ‘похлебка’ < тат. *лапша* ~ тат. диал. мишарское *лакша* < ДТю *лакша* (из тюрк. и русское *лапша*)⁸⁰. Ср. мар. *лашка*, мар. Г *лйшкй* ‘клёцка’ [СМЯ, 3: 317]. Интересно, что в русском игровом фольклоре слово *клёцки* фиксируется как название игры в догонялки (Смолен.) [Покровский 1894: 104]⁸¹.

В игровом контексте для *лапаш* уместны также сравнения с мар. *лап* ‘подражание звуку падения, удара шлёп, бах’ [СМЯ, 3: 300], *лап* ‘хлоп’ [Васильев 1926: 104], чув. *лап* ‘подражание звуку падения, удара, хлоп, шлеп, бах, трах’ [ЧРС], *лап сёре* ‘хлоп в землю! (магическое слово)’ [Ашмарин VIII: 22], чув. *лап хуратйп* ‘какое-то выражение в игре в камешки, шакла’ [Ашмарин VIII: 20], тат. *лап* ‘шлёп’ [ТРС 2002: 212], мар. *лапаяш* ‘пачкать, испачкать, запачкать; мара́ть, замара́ть’ (мар. Г, яран. мар. СЗ, йошк. мар. Л) [Вершинин 2017: 271] ~ *лапаяш* ‘то же’ (мар. Г, йошк.) [Веке IV₄: 1176], мар. *лапай*, *льо́пай* ‘неряха’ [СМЯ, 3: 301–302, 494], чув. *лапа* ‘грязный, неряшливый, неопрятный’ [ЧРС] ~ *лапа* ‘неряха’, ‘пьяница’ [Ашмарин, 8: 23]. В марийском языке в словообразовании имен *-аш* – уменьшительный суффикс [Галкин 1966: 18–19], например: *шорык* ‘овца’ > *шорыкаш* ‘овечка’, *ер* ‘озеро’ > *ераш* ‘озерцо’ и т. п. Тогда *лапаш* ‘шлепочек, ляпочка, ляпочек (в игре)’ могло бы быть от *лап* ‘шлёп, ляп’. Однако образование существительных от идеофона с помощью суффикса *-аш* для марийского языка не свойственно.

Фонетически близко к мар. *лапаш* чурание *ляпа* в одноименной игре *ляпа* типа догонялок (с. Кукнур Сернурского р-на РМЭ, инф. 1987 г. р.) и в игре *догонялки* (д. Николашкино Параньгинского р-на РМЭ, инф. 1990 г. р.) [Ключева 2014: 98]. По этим фиксациям 2010 г. не вполне ясен язык игры

⁸⁰ В. И. Вершинин считает, что мар. *лапаш* – слово звукоподражательное и сравнивает с коми *ляпас* ‘жидкая грязь’ (лузско-летский диалект) [Вершинин 2017: 271]. А. В. Савельев под вопросом указывает на заимствование из русского [Савельев 2015–2025, № 1304].

⁸¹ Название игры происходит от формульного диалога водящего с пойманным игроком: «у кого был? – у тетки – что ел? – клёцки – кому отдал? – такому-то» [Покровский 1894: 104].

(марийский или русский?), что достаточно часто бывает в ситуациях билингвизма, характерных для современной марийской деревни. Аналогичные лексемы в удмуртском: *ляпа* ‘пятнашки’ (дет.) [УРС 2008: 417], *пролка ляпа* ‘ляпа переулком’ и *пара ляпаен* ‘в парные ляпки’ – названия игр типа горелок [Долганова, Морозов 2002: 145–146, 272–273].

Очевидно, что лексема *ляпа* в марийском и удмуртском восходит к русской региональной лексике игр в догонялки: *ляпы* – игра типа догонялок (Хакасия, Красноярский край, Средний Урал, 1971) [СРНГ, 17: 282], (Киров, Кировская обл., Петрозаводск, Свердловская обл., север Челябинской обл. (без Челябинска), Шадринск, Рудный) [Ключева 2014: 97]; то же *ляпка* (Медвежьегорский р-н Карельской АССР, 1970) [СРНГ, 17: 279–280], то же *ляпки* (Петрозав. Олон., Заонежье, 1895–1898, Верхотурский, Шадринский у. Перм., 1930, Средний Урал, 1971) [СРНГ, 17: 280], (Чайковский, Пермский край, Ижевск, Удмуртия, Ханты-Мансийск, Нижний Тагил, Уфа, Свердловская обл., север Челябинской обл. (без Челябинска), возможно тоже Томск) [Романий 2009; Ключева 2014: 97–98], *ляпок* (Петрозав. Олон., 1890) [СРНГ, 17: 280], *ляпочка* (Средний Урал, 1971) [СРНГ, 17: 281], то же – *ляпа* (РМЭ, СERNурский р-н, с. Кукнур; Архангельская обл., Карелия, Мурманская обл., Уфа, Екатеринбург, Тюмень, Сургут, Риддер), то же *лапалки* (Саратов), игра «кто больше девчонок залапает», *лапать*, *залапать* – задевать в этой игре [Ключева 2014: 99]. В Нижнем Тагиле для выбора водящего в этой игре есть специальная считалка: «На столе лежала шляпа – чур ты ляпа!» [Ключева 2014: 97; Романий 2009]. При чурании в этих играх говорят: «Ты – ляпа!» (Ханты-Мансийск), «Ляпа!» (Чайковский). Ср. *ляпа* – о нерасторопном медлительном человеке (Перм., Свердловская обл.) [СРНГ, 17: 278]. *Ляпать*, *заяпать* – задевать в играх типа догонялок (см. *ляпа*, *ляпка*), *заяпанный* – задетый [Ключева 2014: 98]; *ляпать* – также задевать рукой в игре типа пыжа в банки (Ижевск); действие водящего [Ключева 2014: 172]. О том же: *ляпать* – касаться, ударять рукой одного из игроков, пятнать. *Столбом играют, две бегут, а третья ляпает* (Медвежьегорский р-н Карельской АССР, 1970)

[СРНГ, 17: 279]. *Ляпок* – прикосновение или удар рукой по одному из игроков. *Дал ляпок* (Петрозав. Олон., 1890) [СРНГ, 17: 280]; *дать ляпку* ‘дотронуться ладонью’ в игре *лепки, ляпки, ляпочки* (Олон., Вят.) [Покровский 1894: 104]. Об игре *ляпы, ляпки (ляпки на деревьях, лилипутские ляпы)* в Курганской и Свердловской области (Шадринск, Петухово, Песчано-Коледино, Чусовое) см. также [Борисов 2008: 273].

Русский глагол *ляпать* ‘шлепать, хлопать, бить плашмя что-либо’, арханг. *ляпа* ‘пощечина, затрещина’, *ляпка* ‘пятно’, укр. *ляпати* ‘шлепать, пачкать’ – «вероятно, звукоподражательного характера» [Фасмер 1986, 2: 552]⁸².

Таким образом, марийские чурания *лапаш* и *ляпа* скорее всего гетерогенны, но сближаются в процессе функционирования и образуют единое морфосемантическое поле. Интересно также сочетание в лексемах *ням* и *ляпа (лапаш)* семантики пищи (пищевой код) и семантики пятнания, пачканья. Подобное представляется достаточно типичным для лексики детских игр преследования, как уже было отмечено выше. Ср. для русского наименования игры *салки сало* как продукт и *салить* – пачкать. Ср. также русские региональные названия игр в догонялки с семантикой загрязнения ~ заражения: *квач, сифа, заразки, зомби, вампир, трахома* [Ключева 2014: 97, 102, 99, 108, 100; Городские диалекты].

3.1.11. *Луаткок панды* ‘двенадцать палочек’

Чурание *луаткок панды (Коля)* зафиксировано в одноименной игре в прятки *луаткок панды* ‘двенадцать палочек’ (д. Алдеево, д. Вяхшлап, с. Кузнецово Горномарийского р-на РМЭ, зап. Д. Д. Мордашова в 2017 г., инф. 1957 г. р.) [МНИ, № 895]. Т. е. название игры и формула чурания, включающая слово «палка», совпадают. Этимология слов в формуле этого

⁸² О русском *лапать* ‘хватать, трогать, щупать’ см. ПСл **lapati* ‘пожирать’ [Трубачев (ред.) 1987: 28], хотя в ряде источников (Бернекер, Фасмер) разводят **lapati* ‘пожрать’ и **lapiti* ‘схватить’, «в конечном счете признавая за обоими экспрессивный звукоподражательный генезис».

чурания прозрачна, все слова здесь финно-угорского происхождения: *луаткок* ‘двенадцать’ – исконное марийское числительное (*лу* ‘десять’ [UEW: 253], *-ат* ‘и (аддитивная частица)’), *кок* ‘два’ [UEW: 118–119]); *панды* ‘палка’ (мар. Г) ~ *пондо* (мар. Л) < ФП **ponte* ‘палка, посох, рукоятка, стебель’ [UEW: 734–735]. Игра с названием «двенадцать палочек» широко распространена в игровом фольклоре советских и российских детей, в частности, ареал: Чувашия [Городские диалекты], Йошкар-Ола и РМЭ, Киров и Кировская обл., Петрозаводск, Коми, Ижевск, Саранск, Самара, Уфа, п. Краснохолмский Республики Башкортостан, вариант названия «двенадцать палок» – в Московской обл. (Солнечногорск, Зеленоград) [Ключева 2014: 87, 365]. Вместе с тем в русском игровом фольклоре XIX века такая игра не зафиксирована [Покровский 1895; Игры народов СССР и др. (сост.) 1933], т. е. это не вполне традиционный, достаточно поздний игровой репертуар. В Национальном корпусе русского языка лишь 3 фиксации «двенадцать палочек» в перечислениях детских игр (1998, 2000 и 2013 гг.) [НКРЯ]. В марийском игровом фольклоре игры в двенадцать палочек фиксируются в «Материалах фольклорных экспедиций» МарНИИ, начиная с 1960–1961 гг., в разных местностях проживания марийского населения [МНИ, № 889–910]. По совокупности данных сведений, полагаем, что мар. *луаткок панды* ‘двенадцать палочек’ является переводом-калькой с русского языка.

3.1.12. *Накас*

В рассказе И. Одара *Таргылтыш* ‘Леший’ (1927 г.) в описании игры *вувер тоя* ‘палочка ведьмы’ (прятки с палочкой) звучит чурание *Ондрий, накас!* ‘Андрей неповоротливый!’ (инф.-писатель урож. д. Аганур ныне Куженерского р-на РМЭ, 1887 г. р.) [Одар 1929: 21; Китиков 1993: 12–13; МНИ, № 884]. *Накас* ‘1. диал. неповоротливый, тяжелый; 2. упрямый, своенравный’ [СМЯ, 4: 137] – это, по сути, обзывание в адрес проигравшего – найденного игрока. В марийском слово происходит из чув. *накас* ‘низкорослый; толстый, неповоротливый и ленивый человек; упрямый’; ср.

также тат. *näkäs* ‘трусливый, боязливый; скупой; неповоротливый’ и пр. тюркские соответствия < перс. *ناکس* ‘низкий, недостойный, негодный, подлый; трус’; букв. слово означает ‘не человек, не личность’ [Федотов 1996, 1: 365–366].

3.1.13. *Ням*

Чуранье *ням* в догонялках встречается в Моркинском и северо-восточных районах РМЭ. Первые фиксации – без указания места: глагол *нямэм* (2-е спр.) ‘ударяю ладонью по ладони же другого лица (игра)’ [Троицкий 1894: 39; МНИ, № 1020]; и *ньямам* ‘ем’ (1-е спр.) – слово в игре при пятнании:

- (11) *Ырвэзэ-влак модмаштэ кучатат, «ньямам» маньт. Модьш гыч лэкишым «шуйё» маньт.*

‘Ребята в игре поймают и говорят «ем» (*ням*ам). Про вышедшего из игры говорят «сгнил» (*шуйё*)’ [Васильев 1926: 138; МНИ, № 1021].

В современном литер. языке детское слово *нямаш* ‘есть, кушать, закусить’ – 1-го спряжения, как в примере у В. М. Васильева. В названиях игр выступают деепричастия от глагольной основы *ням-*, *нямл-*: *нямын модаш* ‘играть в ловушку’ [СМЯ, 4: 239], *нямлен модын куржталаш* ‘бегать-играть в ловушку’ (в книге писателя Ю. Галютина) [КМЯ; МНИ, № 837]⁸³.

В марийских словарях слово *ням* (звукоподражательное междометие от глагольной основы) зафиксировано только в игровом значении: «ням – слово, произносимое водящим при прикосновении рукой, легком хлопке во время игры в догонялки. *Ням дене модаш*. Играть в догонялки» [СМЯ. Доп. том 2019: 344]. Мы располагаем также шестью архивными фиксациями чуранья *ням* и названия игры *нямла* (*ням дене*) ‘в догонялки’⁸⁴ за период с 1960 по 1990 г. в

⁸³ Ср. мар. звукоподражательное *нямлаш* ‘гавкать’ [СМЯ IV: 239]. Кроме произведений Юрия Галютина (урож. д. Новая (Усола) Моркинского р-на), слово *нямлен* в названии игры встречается в детской повести *Полмезе кугыжаныш* (‘Царство строптивых’) марийского писателя Петра Апакаева, урож. Башкирии [КМЯ].

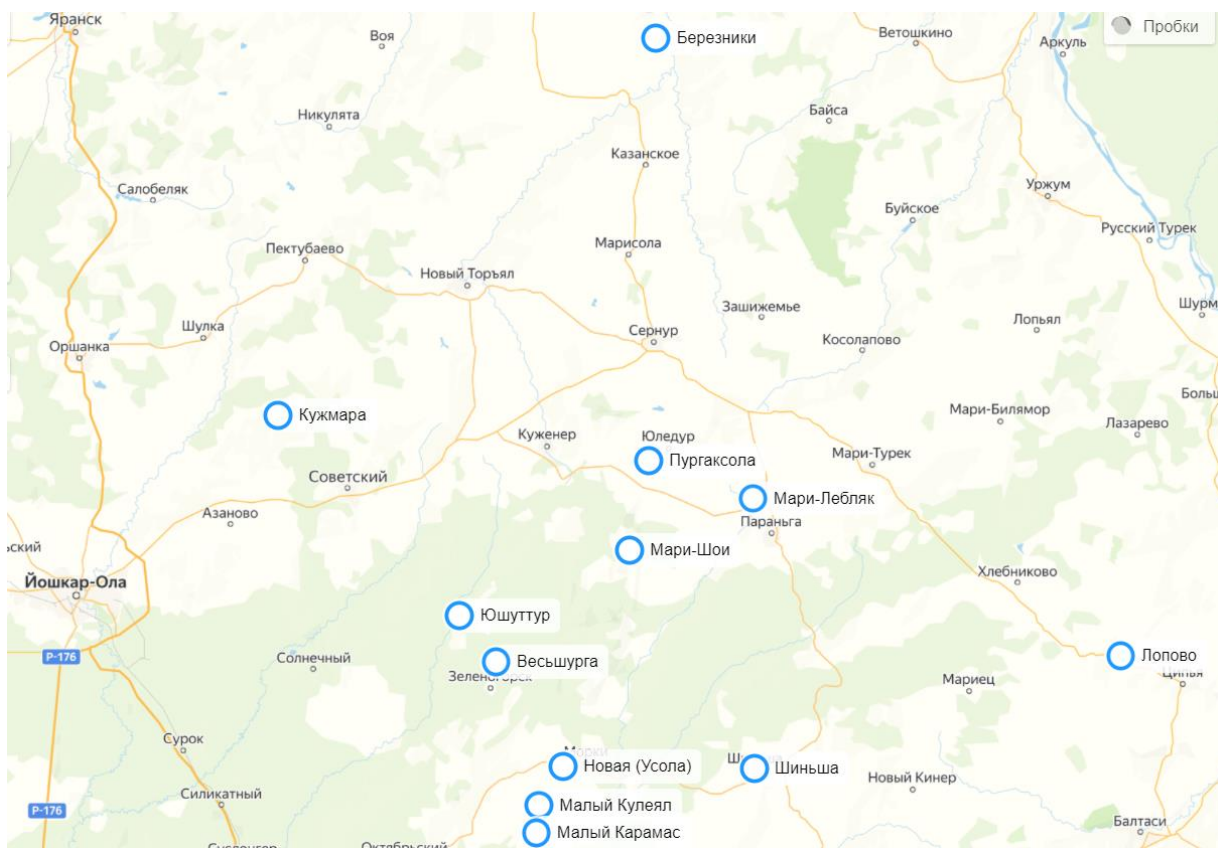
⁸⁴ В Мари-Турекском и Параньгинском р-не игра называется *ням дене*, в Параньгинском – *ням*, а *нямла* – в Моркинском и Советском р-не. В Сернурском р-не РМЭ (с. Березники)

деревнях МАССР: д. Вёшьшурга Моркинского р-на [МФЭ-60: № 9, л. 28 об., № 76; МНИ, № 1024], с. Шиньша (?) Моркинского р-на [МФЭ-74: № 76, тетр. 5, л. [11] об.; МНИ, № 1023], в Кужмаринском с/с Советского р-на [МФЭ-76: № 101, л. 34, № 14.9; МНИ, № 1024], в д. Юшуттур Моркинского р-на [МФЭ-80: № 113, л. 37, № 15.3; МНИ, № 1025], д. Лопово Мари-Турекского [МФЭ-81: № 125, л. 8; МНИ, № 1026], д. Мари-Шои Куженерского р-на [МФЭ-90: № 172, л. 15, № 8.1; МНИ, № 1027], а также нашими полевыми записями 2010–2020 гг. от информантов из с. Березники Сернурского р-на (инф. 1989 г. р.) [Ключева 2014: 98; МНИ, № 1029], д. Мари-Лебляк Параньгинского р-на (инф. 1967 г. р.), Пургаксола Куженерского р-на РМЭ (инф. 1977 г. р.) и из д. Малый Кулял Моркинского р-на, где чурание *ням* используется в игре, которая называется *поктен модаш* ‘играть в догонялки’ (инф. 1961 г. р.) [МНИ, № 1028, 1029, 1038]. Чурание *ням* в игре зафиксировано также в марийской литературе – в произведении С. Г. Чавайна, урож. д. Малый Карамас ныне Моркинского р-на РМЭ, 1888 г. р.:

- (12) *Ик рвезе. Чачук, ням, шўдö лочо!.. (Нямлен куржеш.) Чачук (поктен шуэи)* [КМЯ]
 ‘Один мальчик. «Таня, ням сто рахитиков!..» (Бежит-играет в ням.) Таня (догоняет)’.

Населенные пункты, где фиксируется *ням* в играх, отражены на карте 2.

название игры не зафиксировано, но водящий, задевая игрока, говорит: «Ням!» или «Няма!» [Ключева 2014: 98].



Карта 2. Ням

Пример рассказа об этой игре *ням дене* ‘в ням’ (д. Пургаксола Куженерского р-на РМЭ):

- (13) *Мемнан ялыште эре ням дене модына иле. Тиде моэт, как рушлаже... догонялки, салочки, вот тиде. Мемнан эре ням. Поктен шуат – икте как бы вуйлата, моло щылан [чылан] куржыт. Поктен шуат, вачыжым перет и «ням» манат. Ом пале, молан тиге манынна, но ням ден модынна. Догонялки тиде вот мемнан ялыште. «Айста ням ден модаш кайна», – манына иле. И чылан куриштална вара ням ден модын.*

‘У нас в деревне мы всегда играли в ням. По-русски-то это... догонялки, салочки, вот это. У нас всегда «ням». Догонишь – один как бы водит (букв. возглавляет), остальные все убегают. Догонишь, ударишь по плечу и говоришь «ням». Не знаю, почему так говорили, но в ням мы играли. Догонялки это вот в нашей деревне. «Давайте пойдём играть в ням», – говорили. И все бегали потом, играя в ням’ (Зап. Ключева М. А. 29 марта 2019 г. в г. Йошкар-Ола, инф. Пекшеева Эльвира Ивановна, 1977 г. р.) [МНИ, № 1029].

В Моркинском р-не зафиксирована также считалка, в которой встречается название игры *нямла* ‘в догонялки’:

- (14) *На горе стояли дети*
И кричали: «Н'амла чурня!»

‘На горе стояли дети

И кричали: «В догонялки чур не я!» (с. Шиньша (Кўшыл Шеншы) Моркинского р-на МАССР, зап. Илимбаева Е. С. в июле 1974 г., инф. Романов Виктор Алексеевич, ≈1962 г. р.) [МФЭ-74: № 76, тетр. 5, л. [12]; МНИ, № 422].

Чурание *ням* в догонялках, играх преследования нам нигде, кроме марийского языка, не встречалось. Но интересно, что в коми языке *нём* – одно из названий игры в прятки (с. Нившера Корткеросского р-на Республики Коми, запись 2013 г. от информантов 2005 г. р.) [Рассыхаев 2014: 155].

Каков же генезис восклицания *ням* в марийских догонялках?

В первую очередь в нем можно увидеть пищевую семантику, на которую непосредственно указывает пример 11 (см. выше) с детским словом *нямам* ‘ем’. Марийское *нямаиш* ‘есть, кушать’, удм. *ням-ням карыны* ‘кушать, есть’ сопоставимы с русскими словами *ням*, *ням-ням* по отношению к вкусной пище (не исключено заимствование из русского), но ср. мар. *няня* ‘хлеб’ (дет.) [СМЯ, 4: 240] ~ морд. *нянямс* ‘кушать’ ~ чув. *нене* (н'ән'ә) ‘хлеб’ [Ашмарин IX: 18], *ненне* ‘хлеб, сладости’ [ЧРС] ~ удм. и коми *нянь* ‘хлеб’ [УРС 2008: 481]. «Аналогичные слова для понятия ‘хлеб’ имеются в ряде тюркских языков Средней Азии, например, узбекское *нон* ‘лепешка’; они также усвоены из ираноязычной среды» [Лыткин, Гуляев 1970: 202]. Соответственно и в русских диалектах: *нянь* ‘хлеб’ (Урал, Новосибирская обл.), *нямня* ‘свежий мягкий хлеб’ (Вят.), *нямня* ‘есть, кушать’ (нижнее и среднее течение р. Урал), а также в переносном значении *няма* ‘неловкий, неповоротливый, неуклюжий человек’ (Перм.) [СРНГ, 21: 332].

Но поскольку для лексики игр преследования достаточно характерна и семантика загрязнения (см., например, русские региональные названия догонялок *ляпки*, *салки*, *пятнашки* и т. п.), укажем также на производный от *нямаиш* глагол *нямаяиш* ‘мазать, пачкать’ (мар. Л волж.) [Веке IV₅: 1618; СМЯ. Доп. том 2019: 344–345]. Ср. в удмуртском *нянь* ‘хлеб’ и *няняны* ‘замазать, залепить (например, тестом, замазкой, глиной)’, *няняськыны* ‘приклеиться’

[УРС 2008: 481]. Таким образом, не очевидно, что для марийского *ням* в играх исходной и/или доминирующей является именно семантика пищи. В целом достаточно типична связь в контексте игры мотивов пищи, выпечки и «нечистого», грязного [Березович, Пьянкова 2007: 374]. Подобная семантическая модель усматривается и для марийских чураний *лапаш*, *ляпа*, которые рассматривались выше.

3.1.14. *Оприса модыш*

Оприса модыш ‘игра оприса’ известна в уникальной архивной записи 1930-х гг. Представляет собой прятки с палочкой:

- (15) *Ты модышто пэш шуко рвэзэ модын кэртэш, урэмыштэ, чара вэрыштэ ик рвэзыжэ тойа дэн прньа йа пэчэ воктэн кодэш[,] ик вэрэш палэмдэм олмо лийэш. Моло рвэзыжэ вигэ тўрло [-ө] вэрэ шылын пыта. Тойадэн кодшо ырвэзэ шинчажым авура[,] моло рвэзэ-влак шылын пытымонго [-ө-, -ө] шинчажым почын кычалаш тўналэш. Монар рвэзым ужэш гынат[,] лумыштым [-ў-] кычкырэн пырнам или пэчым (палэмдымэ лимым) тойаждэн кыра. Ком [-ө-] эн пэрвой ужэш[,] тудлан тойадэн прнам толын чўчэш. Тудо рвэзэ вэс-тырэтлан шинчажым пэтырэн модэш. Если кычалишэ йэнг ик рвэзым ончыч ужэш гынат[,] шылишэ рвэзэ кычалишэ дэчын прнаш ончыч чучэш [-ў-] гын[,] тудо вэс тыртлан шинчам пэтырэн кычалаш огэш код.*

Кычалишэ йэнг пэрвой кёлан чучэш[,] тудо кодэш.

Кычалишэ йэнг йонгылыш мўндырно [-ө] шылишэ йэнг-влакым эртэн кайа гын[,] шылишэ йэнг-влак куржын толын прнам чўчыт. Кычалишэ-йэнг иктыланат чучын окэртгын[,] вэс трэтланат тудак кодэш.

Модаш тўналмэ дэч ончыч тыэ лудыт: Элуй, бэлуй, турнам сэлуй, акол, макол, порман сэлуй, эс-вэс рука пора[,] шизэл-вышэл, вон пошол.

Тыгэ вигэ ырвэзым лудыт эн пытартыш ко кодэш туд ванаш кодэш.

Модыш Шамуратов Шамиданын.

‘В эту игру могут играть много ребят. На улице, на открытом месте остается один мальчик с палкой, в одном месте около бревна или забора будет помеченное место (*олмо*). Остальные ребята спрячутся в разных местах. Оставшийся с палкой ребенок закрывает глаза, а когда остальные ребята спрячутся, открывает глаза и начинает искать. Сколько детей ни увидит, бьет своей палкой по бревну или забору,

выкрикивая их имена. Кого увидит первым, за того, прибежав, бьет палкой по бревну. Этот ребенок в следующем коне играет, закрывая глаза (водит). Если даже ищущий увидит ребенка, но если тот раньше ищущего зачурается на бревне, в следующем коне он не останется водить (букв. искать, закрывая глаза).

Остается тот, за кого ищущий первым постучит.

Если ищущий по ошибке проходит мимо далеко спрятавшихся людей, спрятавшиеся прибегают и бьют по бревну. Если ищущий не сможет никого зачурать, на следующий кон остается он же.

Перед игрой считаются так: «Элый, бэлый, турнам сэлый, акол, макол, порман сэлый, эс-вэс рука пора[,] ишэл-вышэл, вон пошол».

Прямо так детей пересчитывают. Кто останется последним – тот остается искать.

Игра Шамидана Шамуратова' (с. Малосухоязово Бирского р-на БАССР, зап. в 1930-е гг., инф. Шамуратов Шамидан) [НРФ, оп. 1, № 482, л. 14; МНИ, № 802].

Происхождение названия игры не ясно. Ограничимся фиксацией материала.

3.1.15. *Өркй*

Чурание *Ваня өркы* 'Ваня лентяй' зафиксировано в игре типа прятки с палочкой *Увер панды* 'палка ведьмы' (д. Наумово Горномарийского р-на РМЭ, инф. 1992 г. р.) [МНИ, № 887]. Данная формула содержит имя и «обзывание» *өркй* (мар. Г) 'леность, апатия; лентяй', *өркәнйи* 'лениться' [Саваткова 2008: 186] ~ мар. ЛВ *өркө* [МОМ 2011: 216], *өрканаи* 'лениться' [СМЯ, 4: 380]. Этимология: < чув. *ўркен* 'лениться', ср. тат. *ирён-*, баш. *ирен-* [Федотов 1996, 2: 301; Вершинин 2018: 393], тат. *ирегү* [БДСТЯ 2009: 215].

3.1.16. *Пакукрай, пакупрай, папукрай, укрательный палке*

Чурания *пакукрай, пакупрай, папукрай* зафиксированы в прятках с палочкой⁸⁵ только у горных мари. Варианты: *пакукрай* (выселок Революция Пайгусовского с/п Горномарийского р-на РМЭ, инф. 1955 г. р.)

⁸⁵ В прятках с палкой при чурании ударяют по условному месту не рукой, а палкой, которая лежит рядом. Водящий эту палку охраняет, а игроки стараются незаметно выбежать, схватить ее и зачураться.

[МНИ, № 878], *папукра́й* (в окрестностях с. Микряково, инф. 1946 г. р.) [МНИ, № 1842], *пакупра́й* (с. Микряково Горномарийского р-на РМЭ, инф. 1989 г. р.) [МНИ, № 877]. Записанные в источниках формулы чурания не содержат имени, местоимения: *Паку*, *пакукра́й*, *пакукра́й* [МНИ, № 878], *Пакукрай раз*, *пакукрай два и т. д.* [Ключева 2014: 79, 379; МНИ, № 877]. Они асемантичны, но происхождение *пакукрай* прозрачно для информанта 1955 г. р., которая в своем рассказе об игре сообщает:

(16) *Ти «па́лку укра́й» ру́шла э́че. А ма́же пакукра́й маньна́.*

‘Это по-русски еще «палку украл». А мы говорим *пакукра́й*’.

Т. е. русская формула чурания, проникшая в марийский игровой фольклор, имела вид типа «палку украл (палка украдена, украденная)». К тому же в одном из приведенных выше вариантов используются числительные на русском языке. Ср. в д. Весьшурга Моркинского р-на МАССР (луговые мари, инф. 1948 г. р.) в 1960 г. зафиксирована формула чурания: *Тудо (мутлан Саню) укрательный палке* ‘Он (например, Саня) украденная палка’ [МФЭ-60: № 9, л. 28, № 75; МНИ, № 804] такого же происхождения.

В русском игровом фольклоре очень много формул чурания и названий игр в прятки со словом «палка», «палочка», например: *палочка-воровочка*, *палочка-(по)стукалочка*, *палочка-ручалочка*, *палочка-каталочка*, *палочка-выручалочка*, *черная палочка*, *палочка-татарочка*, (играть) *палочкой ворованной* и т. д. [СРНГ, 25: 175], *палочка-воровка*, *палочка-стуколка*, *стукалка*, *застукалка*, *скралка*, *гай палочка* и др. [Покровский 1895: 113], в Московской области – формулы чурания: *подскрал за себя (за Женька́)*, *скрал-пал за...*, *скралы-палы*; на Украине – *пале-стукале*, *пали-стукали*, *стукали-пали* и т. п. [Ключева 2014: 81–82]. А наиболее близки к варианту, из которого произошло заимствование в марийский, вятское *краденая палочка* [Покровский 1895: 113–114], архангельское *палочка украдена* ‘детская игра в прятки’ [СРНГ, 25: 175], а также вятское *Кулай-кулай*, *палочка*, *кулай-кулай крадена* (слова прячущихся игроков-«оленей») [Покровский 1895: 113–114].

3.1.17. *Паште́нге* (волжский говор лугового наречия)

Паште́нге ‘последний’ – возглас водящего в игре *паште́нгыла* ‘в догонялки (букв. в последнего)’ (д. Малые Параты (*Чодраял*) Волжского р-на РМЭ) [Ключева 2014: 99; МНИ, № 1035].

В словаре [СМЯ, 5: 59] *паште́нге* ‘последний’ маркируется как диалектное, большинство ссылок в картотеке [СМЯ] указывает на волжский говор (Волжский и Звениговский р-ны РМЭ). Однако слово *паште́нге* встречается также в произведениях писателей – уроженцев д. Старое Крещено Оршанского р-на РМЭ: М. Шкетана, Ф. Майорова, А. Волкова (йошкар-олинский говор мар. Л) и уроженцев Моркинского р-на Г. Ефруша, М. Казакова (д. Кутюк-Кинер, Макаркино – ареал моркинско-сернурского говора мар. Л). В словаре Э. Беке содержится указание только на волжский говор (д. Кукшнур, Большие Маламасы, Исменцы) [Веке IV₆: 1777].

Что касается этимологии, важно не путать *паште́нге* с мар. Л *поште́к* ‘следом’ ~ мар. СЗ, мар. Г *паште́к*, которые являются производными от исконного мар. *поч* ~ *пач* ‘хвост’ [UEW: 353]⁸⁶. Марийское волжское *паште́нге* происходит от тат. диал. *баштангы* ‘предварительный, начальный’ [СЭФ] ~ литер. тат. *баштыгы* ‘начальный, первоначальный, первый; исходный’, *башта(н)* ‘сначала, сперва’ [ТРС 2002: 53]. Исходная основа – ОТю *баиш* ‘голова’ [ЭСТЯ, 2: 85–88]. Там же, в «Этимологическом словаре тюркских языков», отмечена «типологическая константа – слово голова, – которая в разных языках может быть источником полярных значений ‘начинать’ и ‘кончать’». В рамках этой константы развивается и значение марийского слова: в татарском значение ‘начальный’, в марийском – ‘последний’.

Интересно, что у данного названия игры в догонялки (мар. волж. *паште́нгыла*) имеются многочисленные соответствия в играх русскоязычных детей на Урале, которые, по-видимому, восходят к тюрк. *баиш* ‘голова’, как и

⁸⁶ Такое смешение мар. Л *паште́нге* и *поште́к* в [Вершинин 2018: 405].

идиома *баш на баш* ‘ровно столько же, без придачи’ [Фасмер 1986, 1: 138]. Ср. *баш* – возглас чурания в детской игре *В баши́ (ба́шики)* – детская игра в пятнашки, сопровождаемая возгласом «баш».

(17) – Я тебе сказал: баш, что не хватаешь?

– Да, как же! Сказал баш, а рукой не задел? Баш! Когда отдашь! (Пермская губ., Красноуфимский у. Пермской губ., фиксации 1856, 1898, 1930 гг.) [СРНГ, 2: 162–163]⁸⁷.

Аналогичные приговорки-чурания в современных записях: *баш* (Челябинск), *баши-баши* (Курган), названия игр типа догонялок *баша́лки*, *баши* (Челябинск), *ба́ши*, *баши́*, *ба́шики* (Пермский край, Башкирия, Челябинская обл., Курган) [Романий 2009; Ключева 2014: 97]. Отсюда *баши́ть* – то же, что и ‘водить’ (Челябинская обл.) [Ключева 2014: 78]. Чурание *баш* фиксируется и в играх в прятки (Челябинск, Курган) [Ключева 2014: 82], *забаши́ть*, *отбаши́ть*, *отбаши́ться* ‘зачурать (в прятках)’ (Курган, Челябинск) [Ключева 2014: 82]; *баши́ть*, *забаши́ть* (Челябинск) – в играх с преследованием задеть, попасть, например, в игре *В банку* – задеть палкой (действие водящего, «галящего»). «Я тебя забашил; теперь ты галишь» [Ключева 2014: 170].

3.1.18. *Потак* (волжский говор лугового наречия)

Потак – слово-возглас водящего в игре *потакла модаи́* ‘играть в догонялки’ (д. Полевая (*Нурсола*) Обшиярского с/п Волжского р-на):

(18) *Потак. Вот тиге логалдышым тыланда́ – всё, потакым пушым, и мый корго́жам, тый вадитлет. Тый мый де́чим ужé тиге тыга́й, вёсым уже поктылат. Потак манына́ ыле́.*

⁸⁷ Есть и иная гипотеза этимологии названия *башики* игры в догонялки (Суксунский р-н Пермского края и Ачитский р-н Свердловской области) – от предполагаемого в русских говорах глагола *башать* ‘касаться, ударять’ < ПСл **baхatī* ‘ударять, бить, колотить’ [Востриков 1991: 10]. Против этой гипотезы свидетельствует прежде всего лингвогеографический фактор: игровые лексемы с основой *баш* у русских фиксируются только на Урале (Курган, Челябинск, Башкирия, Свердловская область, Пермский край).

‘Вот так вас задел – всё, отдал потак, и я бегу, ты водишь. Ты от меня уже это так, другого ловишь. Мы говорили «пóтак»’. (Зап. Ключева М. А. в 2016 г., инф. Долгов Евгений, 1958 г. р.) [МНИ, № 1014]

По последним полевым данным, чурание *потáк* в догонялках известно и в соседнем сельском поселении – с. Кужмара Звениговского р-на РМЭ:

(19) – *Мóдын ўлнá. Потáк кай. «Потáк кай модáт?» Модáт. Кури́талáт, «вот тыла́(н)ет потáк». Потáкым шындаиш, потáкым пераиш. <...>*

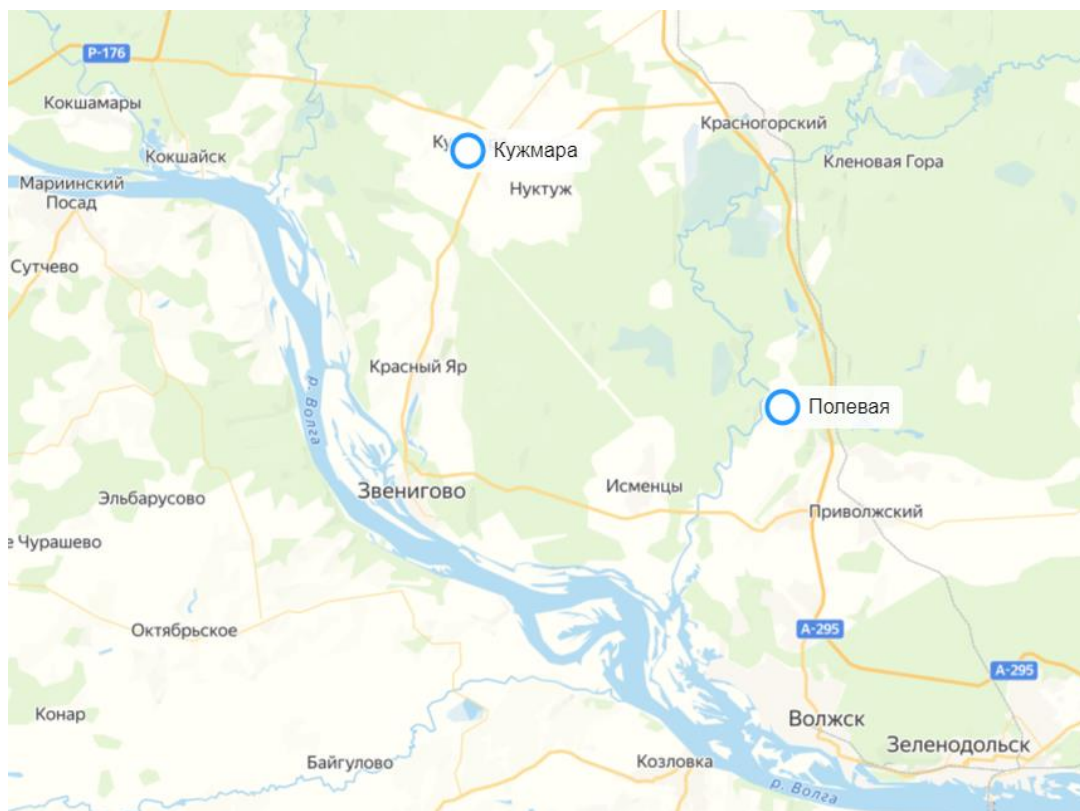
– *Потáк гай але потáкла?* [вопрос собирателя]

– *Потаклажáт лиéиш ойла́иш. Потакла́же утларáк мемнáн сéмын йонгá. <...> «Потакí модáиш каенá», – тыгеáт ойла́иш лиéиш.*

‘(Мы) играли. Догонялки (*потáк кай*). «Будешь играть в догонялки (*потáк кай*)?» Играешь. Бегаешь, «вот тебе *потáк*». Ставить *потáк*, бить *потáк* <...>

– *Потáк гай* (‘Как потак’) или *потáкла* (‘В потак’)? [вопрос собирателя]

– *Потакла* тоже можно говорить. *Потакла* даже больше по-нашему звучит. <...> «Идем играть в догонялки (*потакí*)», – можно и так говорить’. (Зап. Ключева М. А. в сентябре 2023 г., инф. Семенова Валентина, 1987 г. р.)



Карта 3. Потак

На этой карте по реке Волга проходит граница между Республикой Марий Эл (на левом восточном берегу) и Чувашией (на правом западном).

Слово *потак* (ударение нестабильное) отсутствует в марийских словарях. В чувашском фольклоре фиксируется игра *патакла* ‘название игры в чижа’ < чув. *патак* ‘палка’. Слово *патак* в чувашском языке означает и ‘удар, побои’, например: чув. *патак сш* ‘быть битым, потерпеть побои’ и т. п. [Ашмарин IX: 129]. Наблюдаемый переход *a > o* в первом слоге (чув. *патак* > мар. *потак*) закономерен при заимствованиях в марийский из чувашского языка, ср. чув. *валак* ‘желоб’ > мар. *волак* ‘то же’, чув. *кавус* или тат. диал. *кавыз* ‘кауз (помещение для водяного колеса на мельнице)’ > мар. *ковыз* ‘то же’. В чувашском в свою очередь *патак* ‘палка’ является заимствованием из др.-рус. *батогъ* ‘палка, дубинка’ [Федотов 1996, 1: 390]⁸⁸. Форма *потакі*, употребительная как название игры в с. Кужмара, вероятно, является отражением чув. *патакки* ‘палка, палочка’ (притяжательная форма от *патак*, характерная для устойчивых конструкций, словосочетаний типа *бамбук патакки* ‘бамбуковая палка’, *йёлтёр патакки* ‘лыжная палка’ и т. п.)⁸⁹.

Таким образом, марийская волжская игра типа догонялок на уровне лексики (возглас *потак*) связана с чувашскими играми, но происходит деривация значения слова: чув. *патак* ‘палка (в том числе в игре в чижа); побои’ > мар. *потак* ‘удар в игре в догонялки (рукой)’. Заметим, что присутствие в игре слова со значением ‘палка’ совсем не означает обязательного присутствия в игре самой палки как реального предмета. Ср. в игре с мячом «В яйцо» (с. Нёнокса Архангельской обл.) «палкой» называется штрафное очко при ошибке, получаемое вратарем за пропущенный в ворота гол. Играют «до трех палок», после чего проигравший «носит яйца», т. е. мяч между ног (зап. в 2001 г.) [Ключева 2014: 158]. Типичны также чурания в

⁸⁸ Ср. аналогичное заимствование в финском – *paatui, paatoo* ‘прут, розга, палка’.

⁸⁹ С другой стороны, по мнению самого информанта, сообщившего об этой игре, *потакі* (< *потак*) могло возникнуть как уподобление русским названиям игр типа *прятки, салочки*. Однако у нас нет больше примеров подобного добавления русского окончания множественного числа к марийскому названию игры. А вот обратное явление вполне типично для марийского игрового фольклора, например: рус. *прятки* > мар. *прятка* (д. Чодраял Моркинского р-на РМЭ), рус. *классики* > мар. *классика* (п. Мари-Турек, Волжский р-н РМЭ), рус. *фанты* > мар. *фанта* (Волжский, Звениговский р-ны РМЭ) в речи информантов начала 1990-х гг. р. [Ключева 2014: 77, 270, 326].

прятках с упоминанием палки, даже если игра происходит без палки, например, *пали-стукали* в Восточной Украине, Таганроге, Бресте, *пали-я* в Белгороде и др. [Ключева 2014: 81].

3.1.19. Туки-туки

Чурание *туки-туки* зафиксировано только в поздних записях игры в прятки (2010 г.) от информантов 1987–1992 г. р. (луговые мари, носители моркинско-сернурского говора). Ареал: с. Кукнур Сернурского р-на, д. Чодраял Моркинского р-на, п. Мари-Турек РМЭ [Ключева 2014: 70, 80, 84, 386, 910; МНИ, № 852, 853, 872]. Но ср. также название игры *тук-тук* (без описания игры и без указания места) [Васильев 1926: 211; МНИ, № 269]. Вариант произношения: *тука́-тука́* (д. Чодраял Моркинского р-на РМЭ), *тук-тук* *Машиалан* ‘Тук-тук Маше’ (там же в игре типа двенадцать палочек⁹⁰) [Ключева 2014: 88; МНИ, № 910]. Производные: в п. Мари-Турек используется глагол *туки-тукнуться* ‘зачураться’, там же лексема *туки-туки* выступает и как название самой игры в прятки, тогда как в д. Чодраял игра называется *шылын модаш* ‘играть в прятки’, а в с. Кукнур – *шыл-кум* ‘прятаться-жмуриться (только основы двух глаголов без показателя инфинитива)’. Полная формула чурания: *Туки-туки я / (Люда)* (с. Кукнур), как и глагол *туки-тукнуться* явно указывает на проникновение этой лексемы и самой формулы чурания из русского языка. Фактически в данном случае марийские дети-игроки выступают носителями русского игрового фольклора. Звукоподражательные слова *тук*, *тук-тук* в марийском языке тоже зафиксированы [СМЯ, 7: 238; МОМ=Иванов (отв. ред.) 2011: 285], но не являются исконными словами, отсутствуют в диалектологических словарях горного наречия [Саваткова 1981], северо-западного [Иванов, Тужаров 1971], марийских говоров Татарстана и Удмуртии (восточного наречия)

⁹⁰ Двенадцать палочек – вариант игры в прятки, в котором используются палочки и «качелька» из кирпича и доски. В начале игры один из игроков наступает на доску, и сложенные на нее палочки разлетаются. Пока водящий собирает палочки обратно, остальные игроки разбегаются и прячутся.

[Вершинин 2011] и в фундаментальных диалектологических словарях Э. Беке [Beke IV₈], А. Моисио и С. Сааринен [Moisio, Saarinen 2008].

В русском игровом фольклоре ареал чурания *туки-туки* чрезвычайно широк: Калининград, Санкт-Петербург, Новгород, Орел, Ставрополь, Москва и Московская обл., Рязань, Нижний Новгород, Вологда, Киров, Чайковский (Удмуртия), Пермь, Уфа, Набережные Челны (Татарстан), Ульяновская обл., Самара, Саратов, Астрахань, Орск (Оренбургская обл.), Нижневартовск, Кемеровская обл., Абакан, Магадан; Белоруссия (Минск, Витебск, Слуцк), Украина (Киев, Львов, Кривой Рог), Литва (Клайпеда, Паланга, Вильнюс), Эстония (Таллин). Варианты этого чурания: *тюки-тюки* – в Архангельске и Самаре, *туки-луки* – в Иваново и Перми, *туки-баки* – в Вологде и Вологодской обл., *тук-тук* – в Москве и Московской обл. (Реутов), в Саратове, Астрахани, Уфе, Томске, в Слуцке, Минске, Киеве, Риге, *стук-стук* – в Ульяновской обл., Саратове, Краснодаре, Кишиневе, *стуки-стуки* – в Вологде [Ключева 2014: 79–80], *тукелá* (Чувашия) [Городские диалекты], *туки-та* – в Красноярске, на Сахалине (по нашим данным), а также *ту́ки-та*, *ту́ки-ту́ки-та́* – в Екатеринбурге, Тюмени, Омске, в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке, *ту́ки-та́к* и *ту́ки-та́ки* в Екатеринбурге [Романий 2013: 16], см. также материал в сноске 70. Но в русском игровом фольклоре РМЭ, в Казани вместо *туки-туки* чаще используется чурание *чур* [Ключева 2014: 82], то же в Зеленодольске – городе на границе РМЭ и Татарстана [Романий 2013: 16]. В русском языке *тук*, *стук* – звукоподражательные по происхождению слова [Фасмер 1987, 4: 116; Фасмер 1987, 3: 787], при чурании в прятках обычно используются в форме множественного числа (*туки*) и подвергаются редупликации.

3.1.20. Ура

Ура́ – чурание в игре в прятки (типа двенадцать палочек) и название этой игры: *ура́ (силин модмаш)* ‘ура (игра в прятки)’ (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл., инф. 1951 г. р.) [МНИ, № 817]. «Ура» кричит последний

ненайденный игрок, если ему удастся подобраться к кону (условному месту, где чураются):

- (20) *Сильме местá гычын кўржын лектеш – раз! и чот пералтá (тошкалеш онá мучáшым), и кичкирлá «ура!», и чиля́м спаса́ет. И по новой значит чиля́кын сýлит.*
 ‘Выбегает из укрытия – раз! – и сильно ударяет (наступает на конец доски) и кричит «ура́!», и всех спасает. И по новой, значит, все прячутся’.

Междометие *ура*, выражающее радостный крик, включено в нормативные словари марийского языка [СМЯ, 8: 84; MOM 2011: 301; Саваткова 2008: 299], но отсутствует в диалектологических словарях [Васильев 1926; Иванов, Тужаров 1971; Веке IV₉; Moisio, Saarinen 2008; Вершинин 2011]. В русском игровом фольклоре встречается в вышибалах (игре с мячом): вышибающий бросает мяч (вверх) и говорит «салют!», и игроки должны кричать «ура!» (Казань, Коми) [Ключева 2014: 135]. Аналогично в п. Оршанка РМЭ [Ключева 2014: 132]. А в п. Куженер РМЭ игроки кричат в такой игре «ура!», когда водящий бросает мяч вверх со словом «Москва!» [Ключева 2014: 134]. Ситуативно это восклицание может иметь место и в играх в войну, например, когда дети изображают, как солдаты бегут в атаку. В русском языке междометие *ура* является заимствованием из немецкого, хотя есть версии его тюркского происхождения [Фасмер 1987, 4: 166]. Ср. аналогичный возглас в европейских языках: нем. *hurra*, англ. *hurrah* (или *huzzah*, *hooah*), фр. *hurrah* и др.

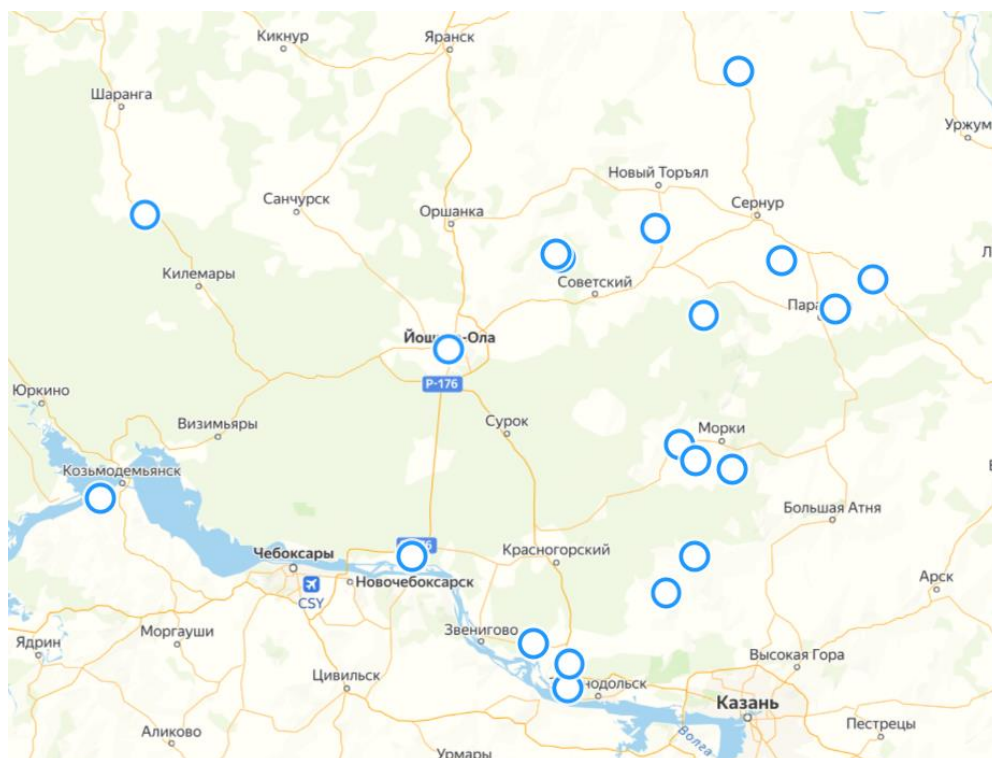
3.1.21. Чай

Чуранье *чай* зафиксировано в игре *чай-чай, выручай!* типа догонялок (Кужмаринский с/с Советского р-на МАССР):

- (21) *Йоча-влак кидым ваш-ваш кучен шогалыт. (Икте йоча-влакым кучаш да тыге кычкыраш тōча: «Чай») Иктыже йоча-влакым поктылеш, а молыжо тудын деч куржыт. Поктылишо иктажым куча гын, кучалтише енже тыге кычкыра: «Чай-чай выручай!» Моло модшо-влакше тиде йочам утараш тōчат. Пытартышлан тудо чылам кучен пытара. Вара угыч счёт дене шотлаш тўнгалыт. Кō почеш кодеш гын тудо кучышо лиеш.*

‘Дети становятся, взявшись за руки. (Один старается ловить детей и кричать так: «Чай!») Один догоняет детей, а другие от него убегают. Если догоняющий кого-нибудь поймает, пойманный человек кричит так: «Чай-чай выручай!» Другие игроки пытаются спасти этого ребенка. Наконец он всех поймает. Потом снова начинают считаться. Кто останется последним, становится ловильщиком’ (Зап. Михайлова и Кудряшова Ю. в 1976 г., инф. дети Мочалова Лида, Кудрявцев Витя и Мочалов Витя) [МФЭ-76 № 101, л. 31–32, № 14.6; МНИ, № 1050].

Таким образом чурание *чай* является вторичным от фразы на русском языке «Чай-чай выручай», которую кричит задетый игрок, призывая других себе на помощь. Отсюда и название игры (*чай-чай, выручай*), которое, по записям марийских фольклористов 1976–2012 гг., широко распространено в РМЭ в деревнях и городах, как среди русского, так и среди марийского населения [МНИ, № 1049–1054]. Как вариант зафиксировано также слегка искаженное *чай-чай, вуручай* – название детской игры «вдогонку» (с. Кокшамары Звениговского р-на МАССР) [Гордеев 1983: 176; МНИ, № 1051] и *выручалка* (д. Мари-Кужеры Моркинского р-на МАССР), *выручалочка* (д. Малый Кулеял Моркинского р-на МАССР) как наименования этой же игры [Гордеев 1983: 214; МНИ, № 1052].



Карта 4. *Чай-чай, выручай* в Марий Эл

У русских фраза *Чай-чай, выручай* также бытовала в играх типа догонялки в 1980–1990-е гг. практически по всей стране (Марий Эл, Коми, Ижевск, Саранск, Казань, Челябинск, Санкт-Петербург⁹¹, Московская область, Пермь, Воронеж, Краснодар) [Ключева 2014: 104–105], (Тюменская область, г. Петухово Курганской области, п. Боровка Витебской обл. Белоруссии) [Борисов 2008: 626]. В более старых источниках не фиксируется, отсутствует в Национальном корпусе русского языка [НКРЯ]. Зато в массовой культуре показательна песня-клип «Чай-чай, выручай» из одноименного альбома Валерия Залкина и группы «Куклы напрокат» (1999 г.)⁹².

3.1.22. Чок

Чурание чок ‘чур’ зафиксировано в прятках у горных мари (д. Юнга Кушерга Горномарийского р-на МАССР) [Гордеев 1982: 92; МНИ, № 825], а также в игре *шилмыла* ‘в прятки’ у луговых волжских (д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ, инф. 1927 г. р.) [Ключева 2014: 84; МНИ, № 824]. Формула чурания в волжской фиксации – (*Анук*) *чок*, а действие чурания там выражается глаголом *чóклаш*, *чоклен опташ*. Сопоставимое чурание – *чук* (*чук, чух?*) встречается в татарских играх с палками: когда водящий устанавливает на место сбитую другим игроком деревяшку, он говорит *чук* (по нашим несистематизированным данным, требующим уточнения). При этом у восточных (мензелинских) мари *чүʷк*⁹³ – биток, кусок дерева, а *чүʷкла* ‘в чук’ – название игры, где игроки, бросая палки, сбивают деревяшку (*чүʷк*) со вбитого в землю кола:

- (22) *Чүʷкла мо-дыт, ло-мбо тойа-м кыре-н кода-т, ве-сывлак городки- гай тойа- де-не лүйа-т, кө пе-рвый толе-шат, чүʷкым пыжсыкта-, чүʷк оз’а- лийе-ш, ве-се вьзлйкта-.*
 ‘Играют в *чүʷк*, забивают черемуховую палочку, другие бьют, кинув, битой как при игре в городки, кто первым придет, тот ставит *чүʷк*, становится хозяином *чүʷк’а*,

⁹¹ В Санкт-Петербурге также усеченное *Чай-чай* [Ключева 2014: 104].

⁹² <https://www.youtube.com/watch?v=MJydJdDrMKg>

⁹³ Такая орфография в источнике (*чүʷк*) отражает звук, промежуточный между у и ү.

другой бежит’ (д. Мари-Буляр Муслюмовского р-на Республики Татарстан) [Вершинин 2011: 681; МНИ, № 1403].

В. И. Вершинин там же отмечает, что мар. *чүк* – звукоподражание, связывает с глаголом *чөкаш*: 1) ‘метнуть, бросить (целясь) (мамадышское мар. В), 2) ‘отбивать косу (мензелинское мар. В)’; сопоставляет с рус. диал. *чигать* ‘бросать’ (Череповец), *чикать* ‘бить’, *чокать(ся)*, тат. *çikäç* ‘молот(ок)’ [Вершинин 2011: 676]. Действительно, рассматриваемое чурание *чок* в прятках сопоставимо с марийскими звукоподражаниями: *чок* ‘подражание состоянию неподвижности’ и *чок-чок* ‘подражание звуку короткого удара, стуку: тук-тук’ [СМЯ, 8: 376, 379], *чок-чок* ‘звуки топора или ножа при рубке’, ‘о звуке при клеве (птицы)’ [Васильев 1926: 244]. В русских прятках также бытуют чурания, которые являются звукоподражательными, например: *чекá-чекá* (Кемерово), *чикá-чикá* (Кемерово, Новосибирск), *чик-чик дома* (Ижевск), *чику я* (Алтайский край, Павлодар) [Ключева 2014: 81]. Интересны также сопоставления мар. чурания *чок* с обрядовой лексикой в финно-угорских и тюркских языках Поволжья: мар. *чоклаш* (мар. СЗ *цоклаш*, мар. Г *цөклäш*) ‘молиться, приносить жертву’, чув. *чүк* / *чөк* ‘жертва; жертвоприношение у язычников чуваш; жертвенные яства у язычников чуваш’ [Федотов 1996, 2: 426–427], тат. (заказанское кряшенское) *чук* ‘название праздника, джиена, празднуемого в определенное время в определенной группе деревень’ [БДСТЯ 2009: 764]. М. Р. Федотов приводит также тюркские соответствия чувашскому *чүк*: тел., алт. *чок*, шор. *шок* ‘восклицание во время жертвенного кропления на идолов’, а также указание Е. Малова, что «несомненно слово *чук* происходит от еврейского *шуах* (*шух*) и значит: опускаться, нагибаться, наклоняться; для заявления кому покорности или благодарности; употребляется в смысле умолять. В Священном Писании слово это часто употребляется о поклонении Богу». Все же у М. Р. Федотова нет указания, что марийское *чок* (а также удм. *чук*, венг. *csök*, *csög*, *csökk* ‘гулянье по поводу крестин’) тюркского происхождения [Федотов 1996, 2: 426–427], тогда как Х. Паасонен прямо указывает, что мар. *чоклаш* ‘молиться’ произошло из

чувашского [Raasonen 1948: 158]. Мы полагаем, что религиозная лексика (мар. *чоклаш* ‘молиться’, *сукаш* ‘преклоняться’) гетерогенна к рассматриваемой игровой лексеме. Чуранье *чок* в марийской игре Ф. И. Гордеев считает заимствованием из русского языка, связывает со звукоподражанием *чок* и глаголом *чокаться*, с украинским междометием *чоко*, передающим стук сапожных подков [Гордеев 1982: 92], см. [Фасмер 1987, 4: 371]. Однако фактами фиксации лексемы *чок* именно в играх у русских мы не располагаем. При этом видеть в слове *чок* некое звукоподражание – верное решение. Наиболее логичным нам представляется связывать мар. чуранье *чок* с татарским *çyk* в играх и видеть в нем сокращение от наименования молота – тат. *чүкеч* (> мар. В *чөкыс*, литер. *чöгыт*). Молот в игре как эквивалент палки, орудие стука. Тат. *чүкеч* ~ перс. *чекуш* [Исанбаев 1994: 181] и др.

3.1.23. Чондри, чонди

Чондри (если за себя) или (*Анук*) *чондри* (за другого) [Ключева 2014: 84; МНИ, № 824]. Марийская игра в прятки в д. Малые Параты Волжского района РМЭ называется *шилмыла* (литер. *шылмыла* < *шылаш* ‘прятаться’). На протяжении XX в. у поколений детей менялась формула чуранья в этой игре: *чок* (инф. 1927 г. р., см. выше в п. 3.1.22), *чонди* (инф. 1948 г. р.), *чондри* (так говорит игрок за себя) или (*Машиа*) *чондри* (за другого) (поколение 1970–1980-х гг. р.). У поколения ок. 1948 г. р. для этой игры использовалось также название *чондила* ‘в чонди’. В настоящее время в обрусеваяющей деревне эта лексика практически вытеснена стандартной русской формулой *Чур сам за себя / за (Машу)*.

Помимо игры в прятки слово *чонди* (*чондри*) употреблялось в этой же деревне в игре *чондитлымла* ‘в чуранье’ (инф. 1948 г. р.): «догонялки у условного места – *чонди*, которое охраняет водящий (*чонди орол* ‘сторож чонди’). Бегающие стараются задеть это место и сказать “*Чонди!*” (или “*Чондри!*”). Те, кому это удастся, освобождаются – выходят из игры с победой.

Но водящий не подпускает игроков. Те, кого он заденет, сказав “(Анук) *чонди!*”, считаются проигравшими» [Ключева 2014: 106; МНИ, № 1177].

В марийском языке слово *чонди (чондри)* асемантическое, хотя вполне органичное. Ср. детские дразнилки: *Андри-чондри, чылдыри-пылдыри* и т. п. Т. е. эта формула чурания может быть по сути обзыванием в адрес водящего / проигравшего ему игрока, хотя и с неясным значением. Наш информант 1948 г. р. по-своему объяснил *чонди* как марийскую фразу *чон, лий* ‘душа, будь (свободна)’. Удивительным представляется совпадение, что игра, совершенно аналогичная описанной *чондитлымла*, бытует в Одессе (р-н, по словам информанта, «на Заставе, на Таирова»), причем с созвучным названием – *Чундыра за себя* (варианты произношения – *Чендыра за себя, Чендура за себя*):

- (23) На днях вижу, современные пацаны тоже не забыли ее – добегают до столба / дерева, которое охраняет ловящий всех игрок, уворачиваются от него и стучат по означенному месту рукой, выкрикивая вышеозначенную фразу (инф. 1973 г. р.) [Ключева 2014: 106].

Такое же чурание используется и в одесских прятках (варианты произношения в разных районах города, помимо *чундыра / чендыра / чендура, дындыра, дындыры, дындара, тындыра* [Ключева 2014: 80]. Тот же материал (с указанием ударения на последний слог), а также *дзын-дзыра́* и *дыр-дыра́* в [Романий 2013: 16].

Занесено ли было это чисто одесское слово в Марий Эл или является случайным совпадением – остается загадкой. На данный момент других фактов распространения этой формулы на территории Марий Эл, помимо указанной деревни, нет. По всей территории России ни в исторических источниках, ни в современных записях, также нет ни одного упоминания о чурании со словом *чундыра* где-либо еще, кроме Одессы. Хотя варианты *дын-дыра́, дын-дара́, дыр-дыра́* имеют достаточно широкое распространение по Украине; кроме Одессы это Николаев, Херсон и окрестности, Севастополь, Луганск [Романий 2013: 16]. «Точечное» заимствование одесского чурания в

марийский могло произойти в результате миграции населения во время Великой Отечественной войны, когда в Марийскую АССР из Одессы были эвакуированы некоторые заводы. (В деревне Малые Параты МАССР в годы этой войны жили эвакуированные дети из Ленинграда, Эстонии, Тверской области, однако не из Одессы.)

Одесское *чундыра* (*чендыр, чендура, дындыра, тындыра, дындыра, дындара, дыр-дыра*) восходит к формуле *дыр-дыр*, которая употреблялась в игре в прятки с палочкой на Украине и в XIX в. По сути, *дыр-дыр* – это звукоподражание удару палкой по дереву. В начале игры водящий произносил:

(24) Дыр-дыр, на всех кладу палку; кто хочет берет, кто не хочет – не берет. Кого палка найдет – тот в поле пойдет [Покровский 1895: 113].

Звукоподражательный характер *дыр-дыр* становится еще более отчетливым в контексте следующей игры типа жмурок, из которой она даже и могла прийти в прятки (Екатеринославская губ., Кубанская обл., XIX в.). В этой игре (которая называется *дыркач* или *двое слепых*) игрок, которого ловят (*дыркач*), ходит с трещоткой или с зазубренной палкой, по которой водит другой палочкой (*дергачет*) и при этом говорит *дыр-дыр* (*дер-дер*) [Покровский 1895: 206–207]. Что касается прятков, *чундыра* или *чендура* являются внутриодесскими вариациями этой лексемы (р-н «на Заставе, на Таирова»), относящимися ко второй половине XX в. В них звукоподражательность стуку практически утрачивается.

3.1.24. Чурик, чур, чыр

Ареал и фиксации: первая запись чурания *чурик* (*tʃuri-k*) в марийских прятках относится к д. Петрушин Уржумского уезда Вятской губернии:

(25) *erβəʒlak mò-ðât pò-nðâm kuðalte-n; i-ktâ pòndâla-n kajà; βəsəlak šilà-ltât; βara- tù-ðâ pò-nðâm mĩ-è-n nalè-š; iktà-žâm užè-š, mʷ-è-š, βara- kalaśà; "tʃuri-k, mane-š, miñ mùm," – mane-š; βara- tʃila-n lè-ktât; kù-ðâm tʃuraltè-n ku(tʃe-n, tù-ðâ pòndâla-n kajà- βara-*

‘Ребята играют в бросание палки. Один идет за палкой, остальные прячутся. Потом он приходит с палкой. Кого-нибудь увидит, найдет и говорит: «Чурик, – говорит, –

я нашел». Потом все выходят. Потом тот, кого поймал, идет за палкой» (зап. в 1916–1918, инф. ~1882 г. р.) [Beke IV₉: 3199; МНИ, № 798].

От информанта из д. Средний Ядыкбеляк Уржумского у. Вятской губ. (ныне Новоторьяльского р-на РМЭ) Беке записал еще одну игру с названием *чурик*, больше напоминающую догонялки с палкой:

(26) *ʔrβè-šà·mâtš mò·ðât, βè·sâže mʔè·n šuralte·n goltà· tojà· ðèn, "tšurì·k," mane·š, βara· kôm šuraltà·, tudo lʔe·š toja-βòndò oza·; mòlâ-šà:mâ(tšâm poktà·, mò·lâšt ò·γât pū šuraltà·š.*

‘Ребята играют, а другой (водящий) приходит и тыкает палкой, говорит «чурик»; потом тот, кого ткнет, становится хозяином палки; он догоняет остальных, остальные не дают себя ткнуть’ (инф. ~1885 г. р.) [Beke IV₉: 3199; МНИ, № 1083].

Наши фиксации 2010–2018 гг. указывают на разрозненное распространение чурания *чур* в прятках по территории РМЭ: в игре *шилмыла* ‘в прятки’ (д. Куршембал, д. Полевая Обшиярского с/п Волжского р-на РМЭ), в игре *шыл мадмы*, *шылын мадмы*, *шылмыла* ‘в прятки’ (д. Сарлатово Горномарийского р-на РМЭ) [МНИ, № 826], в игре *чур* (д. Алеево Советского р-на РМЭ, зап. М. В. Репина в 2013 г., инф. 1969 г. р.) [МНИ, № 851], в игре *прятки* (д. Большой Шургумбал Советского р-на РМЭ, самозапись в 2013 г. М. В. Репиной, 1991 г. р.) [МНИ, № 876], в игре *она ден* ‘с доской’ типа «двенадцать палочек» (д. Мари-Кошпай Параньгинского р-на РМЭ) [МНИ, № 905]. Вариант: *чыр* – в игре *онам тошкал модмаи* ‘игра в наступание на доску’ (д. Сардаял Мари-Турекского р-на МАССР) [Ямдელი. 1991, 25 мая, № 21 (1965): 8; МНИ, № 903]. Наличие глагола *уцураиш* ‘зачурать’ в северо-западном наречии указывает на чурание *чур* в этом диалекте, см. в игре *в супрятки* (с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл., инф. ~1948 г. р.) [МФЭ-61 № 16, л. 19, № 34; МНИ, № 840]:

(27) *Если цылаштым уцура, то кôm первыйым нашел, tudo водит.*

‘Если всех зачурает, то кого первым нашел, тот водит’.

Ср. глагол *чурла* ‘зачуривает’ (о действии водящего) в игре *она тошкалмыла* ‘В наступание на доску’ типа «двенадцать палочек» (Кужмаринский с/с Советского р-на МАССР) [МФЭ-76: № 101, л. 31, № 14.5; МНИ, № 902]. В самом описании игры формулы чурания не содержится, но

этот глагол *чурлаш* (с суффиксом *-л-*, который является регулярным вербализатором в марийском) указывает на чурание «чур» в этой игре.

Ср. также не в прятках: 1. мар. В (елабужское) *чурчурла* ‘в чурчур’ – игра типа городков (д. Иж-Бобья (Починга) Граховского р-на Удмуртии), в которой сбиваемый предмет называется *чурчур панга*, а палка, которой бьют – *чурчур тоя* [Вершинин 2011: 680; МНИ, № 1465]; 2. мар. В (мензелинское) *чурчур* – игра в ловлю зайца [Вершинин 2011: 680; МНИ, № 1082]; 3. *чурик* – название игры в догонялки с палочкой (д. Средний Ядыкбеяк Уржумского у. Вятской губ.) [Веке IV₉: 3199; МНИ, № 1083]; 4. *чурни пангала* ‘в палочку чурни’ – игра с метанием палок типа мухи (д. Якайсола Советского р-на МАССР) [МФЭ-82: № 131, л. 38, № 13; МНИ, № 1396]⁹⁴.

Формулы чурания в прятках: *tʃurɪ-k, miŋ tɪt* ‘чурик, я нашел’ (д. Петрушин Уржумского у.), *чур-чур!, Чур-р-р! Вот мый толын шунам, чур-р-р!*⁹⁵ ‘Чур-р-р! Вот я прибежал, чур-р-р!’ (д. Мари-Кошпай Параньгинского р-на РМЭ), *Алёша, чыр, Таня, чыр* ‘Алеша, чур, Таня, чур’ (д. Сардаял Мари-Турекского р-на МАССР); *чур за Сашу! (Машу, Катю и т. п.)* (д. Алеево Советского р-на РМЭ), *чур у дерева!* (д. Большой Шургумбал Советского р-на РМЭ), «чураются по-русски <...> в Горномарийском, Моркинском, Волжском и др. р-нах – *чур за (Люду)*» [Ключева 2014: 84; МНИ, № 850], *Чур меня* (Волжский, Звениговский, Моркинский р-ны РМЭ) [Ключева 2014: 82].

Как сказано выше, у русскоязычных в РМЭ, в частности, в г. Йошкар-Ола, основным чуранием в прятках является именно *чур*. Его ареал в русском

⁹⁴ Слово *чурни* связано с восклицанием на русском языке «чур не я!», которое присутствует в ряде считалок на русском языке, бытовавших в среде марийских детей, например:

На дворе стояли дети,

Все сказали: «Чур, не я» (д. Немда-Обалыш Новоторъяльского р-на МАССР, инф. ~1973 г. р.) [МФЭ-84 № 141, л. 52, № 241; МНИ, № 425].

Вар.:

На горе стояли дети

И кричали: «Н’амла чурня!»

‘На горе стояли дети

И кричали: «В догонялки чур не я!»’ (с. Шиньша (Кўшыл Шеншы) Моркинского р-на МАССР, инф. ~1962 г. р.) [МФЭ-74: № 76, тетр. 5, л. [12]; МНИ, № 422].

⁹⁵ Чурание *чур-р-р!* выкрикивается на высокой ноте.

детском игровом фольклоре, помимо Марий Эл: Казань, Зеленодольск [Романий 2013: 16], Тула (*чур-палочки (Саша)*), г. Дмитров Московской обл. (*чур-чура-чурики*), Оренбург (*кул-кула – чур сам за себя*), Украина [Ключева 2014: 82], Мурманская обл. (*обчуркаться* – сказать «чур» в игре в ухоронки) [СРНГ, 22: 267]; не в прятках: Астраханская губ. (*чур-коны* – вид игры в камушки) [Покровский 1895: 341], Херсонская губ. (*чур-жыд* – игра типа пыжа с шаром) [П. П. 1902: 405], Вологда (*чур за пекаря* в игре типа пыжа) [Ключева 2014: 166], г. Черноголовка Московской обл. (*чурáчить* – говорить приговорку со словом «чур», например: «Чур не матка!», «Кто чурачил, тот и начал») [Ключева 2014: 78]. О функционировании слова *чур* в русском детском фольклоре XX века см. также [Борисов 2008: 640–641].

В русском языке *чур* – междометие (разговорное), выражает требование соблюдения какое-либо условие, какой-либо договор (обычно в играх). Этимология русского восклицания *чур* отражена в словарях [Фасмер 1987, 4: 385–386; ЭССЯ, 4: 134; ЭССРЯ 2010, 2: 532] и специальных исследованиях, например, в статье «Чур и чушь» [Толстой 1995: 364–370], не говоря уже о более ранней огромной литературе, посвященной этому вопросу, в которой преобладала идея (отвергнутая современными славистами), что слово *чур* является неким именем мифологического персонажа. Но в перечисленных источниках нет солидарного решения, и за основную версию этимологии слова *чур* принимаются разные объяснения, высказанные осторожно: 1) «может рассматриваться как нерегулярное (экспрессивное, эвфемистическое) преобразование слова **čьrta*» ‘черта, линия’ [ЭССЯ, 4=Трубачев (ред.) 1977: 134]; 2) «от ПСл **чурь* или **шчурь*, первоисточником которых считают и.-е. **[s]keu-* «резать, отрезать, отделять» [Шапошников (сост.) 2010: 532], это версия С. Младенова (и.-е. **skeur-* «резать»), приведенная также в [Фасмер 1987, 4: 385]; 3) Н. И. Толстой оценивает эти версии как «нецелесообразные» и предлагает «в качестве исходного **kour-* (с переогласовкой дифтонга **keur-*) ‘penis’; ср. сербск. *курац*, болг. *курчо*, словенск. *kûrec*» [Толстой 1995: 366]. М. Фасмер лишь дает обзор различных

версий, воздерживаясь от утверждений. Важно отметить, что слависты О. Н. Трубачев, Н. И. Толстой не рассматривают в контексте *чур* слова *чурка*, *чурбан* и т. п., т. е. считают подобные наименования деревянного предмета гетерогенными к междометию *чур*, тогда как «другие предполагают родство с *чу́рка* <...>, принимая при этом для *чу́рь* значение “межевой, пограничный столб”» [Фасмер 1987, 4: 385], также как производное от *чур* рассматривается *чурка* в [ЭССРЯ 2010, 2: 532].

Вместе с тем Трубачев и Толстой солидарно отвергают идею Готьо о чувашском происхождении восклицания *чур* (от чув. *чар* ‘останавливать’), изложенную среди прочего в [Фасмер 1987, 4: 385]. Однако позволим себе сопоставление с другой болгарской лексемой, существенной для этимологии русского слова *чурка* ‘деревянный обрубок’. Если *чурка* в русском языке не является исконным словом славянского лексического фонда (отсутствует в «Этимологическом словаре славянских языков» [ЭССЯ, 4=Трубачев (ред.) 1977]), имеет смысл сопоставление с чув. *сурка* (*суркам*, *соркам*) ‘осколок, часть (разбитого топором)’, *сурккам* ‘часть баклуша, разбитого топором’, ‘осколок, полено’ [ЧРС] < чув. *сур* ‘разорвать надвое, разорвать; распороть, разбивать (голову); колоть, раскалывать; рубить; пилить; рвать вдоль и др.’; *сур* (*сураś*) ‘половина’ < ОТю *йа:ры* ‘половина’ (*йа:рты*, *йа:рны*, *йа:рым*), *йа:р-* ‘рассекать’ < ДТю *jarim* ‘половина’, *йар* ‘расщепить, раздвинуть, разбить’, *йарык* ‘щель’, *йарыл* ‘треснуть, расколотся, расщепиться’ [Федотов 1996, 2: 139–140; ЭСТЯ, 4: 146]. Тогда изначальное значение слова *чурка* – половинка расколотого полешка (ср. объявления и интернет-мем «Продаются дрова, колотые чурками»), а далее значение слова расширяется на короткие округлые полешки и др. В языках Поволжья можно выделить целый пласт игровой лексики, связанный с этим корнем, обозначающей деревянные предметы разной формы: мар. *чурика*, *чōрака*, *шāрāкā*, *шāркā*, *шарка*, удм. *шарака*, *шарка*, морд. М *чяряка*, *шяряка*, тат. *шәрәкә*, *шүрәкә*, *чүрәкә*, *чүрәкәй*, *чүрки*, баш. *сүрәкә*, *сөрәкә* [Ключева 2016а: 444–448]. Формы с *a* (*ä*) в первом слоге отражают ДТю и ОТю вокализм, а *y* (*y*) – характерный чувашский

переход $a > y$ в вокализме первого слога. Считать всю эту лексику заимствованиями из русского было бы упрощением. Мы полагаем, что *чур* в марийских прятках (сокращение от *чурка*)⁹⁶ – это региональное слово тюркского (булгарского) происхождения, хотя в конкретных случаях, например, когда чурание происходит по-русски, имеет место и вторичное проникновение в марийский из русского языка.

3.1.25. *Шашатура*

Шашатура – игра типа прятки (д. Элекенер Моркинского р-на РМЭ). При чурании говорят: *Шашáтурá (имя)*, отсюда и название игры (инф. 1992 г. р.) [Ключева 2014: 84]. Бытование такого чурания в прятках подтвердила нам при опросе в 2019 г. уроженка этой же деревни 1973 г. р. [МНИ, № 845]. Чурание *шашатура* уникальное, для информантов слово является асемантическим, этимология затруднительна. Единственная гипотеза, которая у нас возникла: данное слово могло образоваться от сращивания искаженного асемантизировавшегося имени (*Саша > шаша-*) (ср. мар. *Шäшä' < Саша* в [Пустяков 2017: 135, 146]) и чурания *турá*. Относительно значения последнего можно привести следующие версии:

1. *турá* ‘леший’: Согласно [СМЯ, 7: 273–274], значения прилагательного *турá*: 1) крутой, отвесный, обрывистый; 2) прямой; идущий ровно в одном направлении, без поворотов; 3) крутой, резкий, внезапный; 4) прямой; правдивый, откровенный, искренний, открытый; 5) крутой, суровый, строгий; резкий, решительный; 6) меткий; прицельный; точно попадающий в цель, бьющий в упор; 7) самый; находящийся в самом разгаре, зените. С последним значением связаны выражения: *тура кече* ‘солнце в зените’; *тура кенеж* ‘лето в разгаре’, *тура кечывал* ‘самый полдень’, от которых происходит зафиксированный в художественной литературе эвфемизм *тура* ‘леший’

⁹⁶ Примеры подобных сокращений в русском – чурания: *палы-выры, пол-выры, пала-выр, пары-выры, пара-выра, пары-пары* и т. п. (Москва) < *палочка-выручалочка; вода, вада, вадя < водяший (вадящий)* [Ключева 2014: 81–82, 77].

[Одар 1929: 11], т. е. враждебное мифологическое существо, которое является людям ровно в полдень, ср. рус. *полудница* [Левкиевская 2009: 154–156]⁹⁷. Расстояние между населенными пунктами, где зафиксировано чураание *тура* (д. Элекенер Моркинского р-на РМЭ), и *тура* ‘леший’ (с. Аганур ныне Куженерского р-на РМЭ) – 55 км, говоры этих деревень относятся к одному диалекту – моркинско-сернурскому говору мар. Л. Этимология: мар. *тура* < тат. *туры* ‘прямой’ [Исанбаев 1994: 156].

2. С другой стороны, *турá* – это марийское название шахматной фигуры (ладья), отличающейся толщиной [СМЯ, 7: 274]. Логично использование этого слова как обзывания по отношению к найденному в прятках неуклюжему игроку. В русском языке, откуда, надо полагать, этот термин пришел в марийский, *тура* ‘ладья’ считается заимствованием из французского *tour* ‘башня, тура’, от лат. *turris* ‘башня’ [Фасмер 1987, 4: 123]. Ср. также мар. *тур* ‘чурбан’, которое употребляется и в переносных значениях по отношению к толстому человеку [СМЯ, 2: 272].

Кроме того, *-турá* фонетически близко и к *чурá* (*чур*) и *-дырá* (> *чондри*), см. п. 3.1.23, 3.1.24. С другой стороны, ср. также мар. *шашатура* и общероссийское *штандер* (восклицание в одноименной игре с мячом) [Ключева 2014: 124–126].

3.1.26. *Штукла*

Данное наименование игры в прятки зафиксировано в марийском словаре 1894 г.: *штукла* ‘черная палка’ (перевод в источнике), букв. ‘в штук’ – «игра в прятки» [Троицкий 1894: 81; МНИ, № 796]. Ср. рус. *стук* и чураания типа *туки-туки*, *стуки-стуки* в прятках (см. выше п. 3.1.19).

⁹⁷ В словарях марийского языка и книгах по марийской мифологии такое специфическое значение слова *тура* ‘леший, полудница’ не отражено, но подтверждается русским переводом рассказа, где *тура* в этом контексте переведено как ‘леший’ [Одар 1962: 14].

Итак, в п. 3.1 представлено и рассмотрено порядка 30 чураний и смежных слов в играх в прятки и догонялки у разных этнографических групп мари. Анализ показал, что чурания в прятках связаны с чураниями в других играх преследования (жмурках – *чур, чондри, кўргўл-*), в играх с палками (*чок, чўк*). Среди марийских чураний есть заимствования и переводы с русского языка (*туки-туки ~ тук-тук ~ тука-тука, пакукрай ~ пакупрай ~ пакупрай ~ укрательный палке, запырт, ура, ари шаваши, луаткок панды*), заимствования из чувашского языка (*накас, өркы, потак*), из татарского (*кўргўл-, лапаш, чок*). Ряд чураний можно отнести к общей лексике языков Урало-Поволжья – т. е. это слова, имеющие распространение в разных языках региона (*äвйк, чур, кулай*).

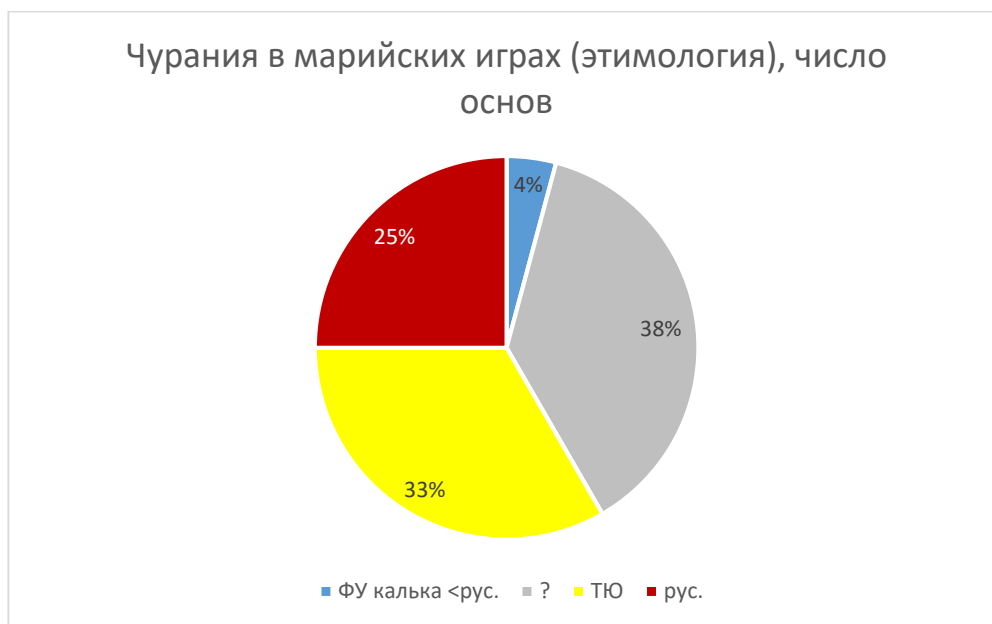
Таблица 1

Чурания в марийских играх в прятки и догонялки: ЭТИМОЛОГИЯ

ФУ (1)	луаткок панды (но это калька с русского)
ТЮ (8)	äвйк, кўргўл-, лапаш, накас, өркы, паштенге, потак, чок
Рус. (6)	запырт, ляпа, пакукрай, туки-туки, ура, чай
? (9)	ать, вур-вур, вырчык-вырчык, кулай, ням, оприса, чондри, чур, шашатура

Диаграмма 1, 1а





3.2. Лексика игр в классики

Игра в классики, в которой прыгают по расчерченным на земле клеточкам, распространена по всему миру. Считается, что она была известна еще в античности и в Средние века⁹⁸, а смысл ее (на мифологическом уровне) представлялся как испытания души при переходе из земного мира в небесный, полное опасностей путешествие по «тому свету» [Sebeok, Brewster 1958: 24–26]. На территории бывшей Российской империи первые фиксации игры относятся ко второй половине XIX – началу XX в. под названиями *классы* (Олон.) [Петров 1863: 1109–1110], *в академию* [О детских играх в Западной Сибири 1886], *в пекло* (Херс.) [Ястребов 1894: 106], *цари* (Влад., Тул., Кубан.), *царства* (Перм.), *котлы* (Вят., Астрах.), *классы* («школьное название») [Покровский 1895: 125–127], *классы* (Белорус.) [Никифоровский 1897: 28],

⁹⁸ По сведениям [Hopscotch], игра в классики была известна в Древней Индии, зафиксирована в перечне игр, в которые не стал бы играть Будда (середина I тысячелетия до н. э.). В Древнем Риме в классики играли дети, солдаты. Игра в классики под названием *franc du quaiteau* упоминается в романе «Гаргантюа и Пантагрюэль», в 22 главе, в перечне игр, в которые играл Гаргантюа (1534). При этом на знаменитой картине Питера Брейгеля «Детские игры» (1560), являющейся своего рода визуальной энциклопедией игр той эпохи, изображение игры в классики отсутствует.

классы (Поморье) [Цейтлин 1911: 13] и др. В ранних публикациях отмечается, что это игра школьная, играют в нее мальчики. В первой публикации на русском языке в журнале «Учитель» (1863) сообщается: «Игра эта, как показывает ее название, составлена учениками, появилась в Петрозаводске недавно, но за то и сделалась употребительною, так что редко пройдешь какую-нибудь улицу, где не видел бы игроков в классы» [Петров 1863: 1109]. Там же содержится примечание редактора: «У нас в Петербурге эта игра называется игрою в „котлы“, что явно показывает, что она изобретена не учениками. Играется же она тут уже лет 30». Сама разметка клеточек, по которым прыгают с камнем, называется в данной публикации 1863 года «городком». На протяжении XX века игра была очень популярна в СССР, при этом из репертуара мальчиков она перешла к девочкам [Борисов 2002: 26–28], а самым распространенным и литературным названием игры на русском языке стало *классики*.

У мари, как и у других народов Урало-Поволжья, игра в классики также хорошо известна, однако в большинстве изданий, посвященных народным играм, описаний ее, как правило, не содержится. См., например, сборники марийских игр [Китиков 1990, 1993; Марий калык модыш-влак 2012]⁹⁹, удмуртских, мордовских, чувашских, татарских [Долганова, Морозов 2002; Ягодова, Махалова 2005; Брыжинский 2009; Народные жемчужины 2002; Коми ворсӧм да гаж 2007] и др. Вероятно, игра в классики не воспринималась как народная, считалась заимствованной из репертуара русских детей, возможно, относящейся к субкультуре, не заслуживающей внимания. В последнее время ситуация меняется. Следует отметить книгу А. Н. Рассыхаева «Детский фольклор коми: игры» (2023), в которой содержится более десяти описаний этой игры (№ 676–688) с соответствующей коми терминологией. В частности, среди локативных терминов, от которых происходят названия игры в коми языке – *гижта* ‘черта’, *дзу* ‘кон, луза, лунка,

⁹⁹ Описания марийских игр в классики содержатся в издании [Ключева 2014: 270–276], но они даны на русском языке и отражают лишь отдельные марийские игровые термины.

островок, очаг’, *черта*, *клетка*, *крест*, *городок*, *котёл*. Отдельные секторы в разметке называются *би* ‘огонь’, *юр* ‘голова’, *ки* ‘руки’, *кок* ‘ноги’, *шойччанін* ‘место отдыха’. А качестве битки чаще всего в игре используются битые стекляшки (фарфор), называемые *клянича*, *стекляшка*, *склянка*, *сьтеклё*, *стеклё*, *битла* ‘бита’. Игра могла происходить с кусочком чугуна, камнем (коми *из*), щепкой (*чаг*). Ошибка в игре (если нога попадает на линию) называется *брак* [Детский фольклор коми 2023: 363–369]. Описания трех башкирских игр в классики на башкирском и русском языке – *өй алыш* ‘классики’ (букв. ‘захват дома’), *һызык* ‘черта’ и *ишәк* ‘осел’ – содержатся в книге И. Г. Галаяутдинова [Галаяутдинов 2002: 218–223]. Из этого источника известно, что у башкир игры в классики происходят с плоским камушком (*таш*), полукруг в разметке пространства называет *утлык* ‘огонь’, есть также локативные термины *өй* ‘дом’ и *оя* ‘гнездо’. Проигравший должен кричать «ослом» (*ишәк*). О татарских классиках наиболее информативным источником оказалась татарская Википедия, в которой есть отдельная страница, посвященная этой игре. Варианты названий игры по-татарски: *тыркын* ‘бег на одной ноге (прыжками)’, *класслар* ‘классы’, *сигез чыек* ‘восемь линий’¹⁰⁰ (тюмен.), *чәкән* ‘бита’, *өй салу* ‘закладка дома’ [Тыркын (уен)]. Как и в башкирских играх, элементы разметки пространства называются *ут* ‘огонь’, *өй* ‘дом’; игра происходит с камнем – тат. *таш*. Отдельные названия игры в классики содержатся в современных словарях татарского языка, например: *тыракай* ‘игра в классы’, ‘бег на одной ноге (прыжками)’, *тырак-тырак* ‘на одной ноге’, ‘игра в прыжки’ (*тырак-тырак уйныйкмы?* ‘будем играть в классы’), *тыркын* ‘то же’, *сызыклы уены* ‘игра в черту’ [СЭФ], *сызыкташ* ‘черта-камень’, *тырак-тырак* [БДСТЯ 2009: 673]. В чувашской Википедии

¹⁰⁰ Слово *чыек* – несловарное (< *чыйык* ~ *цыйык*), от тат. *чый-у* ‘писать (острым предметом), чертить, проводить борозду, царапать’ < диал. *чый* ‘черта, рез (нанесенный острым предметом)’ < кит. *цзый* ‘иероглиф’ [Ахметьянов 2015: 467]. Благодарим за помощь в переводах с татарского и башкирского научного сотрудника отдела прикладной лингвистики и диалектологии ИИЯЛ УФИЦ РАН Р. Н. Каримову, которая также указала на соответствующее название игры в классики у сибирских татар – *Сигез цыйык* ‘Восемь линий’.

название игры в классики – *каччамайш*¹⁰¹ [Каччамайш]; там же содержится отсылка к стихотворению чувашского поэта Геннадия Айги (1953), в котором игра в классики называется *кётес ваййи* ‘игра в угол’ и *класла вылясё* ‘игра в классы’; битка в игре – *тетте* ‘игрушка’ [Кётес ваййи / Г. Айги]. В целом сведения об игре в классики у народов Урало-Поволжья достаточно разрозненные и фрагментарные. Нам практически не удалось выяснить названия игры в классики в финно-угорских и тюркских языках Урало-Поволжья по основным словарям этих языков (за исключением татарских). В изданиях марийских словарей имеется лишь два упоминания игры в классики: – *Цикля мадаш* ‘играть в классики’ (мар. Г) в «Словаре горного наречия марийского языка» (1981) и в последующем переиздании 2008 года [Саваткова 1981: 185, 2008: 315], а также в десятичном «Словаре марийского языка» в словарной статье *чек* ~ мар. Г *цик* ‘граница’: *Мёнь изиэм годым цикля мадаш яратем ыльы*. МДЭ. Я в детстве любила играть в классики [СМЯ, 8: 342]; – *Черта* – детская игра в классы (классики). *Ялыште йоча-шамыч уремыште черта дене модыт*. В деревне на улице дети играют в классы. *Изи ўдыр асфальтышке чертам сўретла, вара йолташыже-влакым черта дене модаш ўжеш*. Маленькая девочка начертит на асфальте клетки (букв. ‘черту’), затем приглашает своих друзей играть в классики [СМЯ, доп. том 2019: 490].

В данном разделе исследуется с точки зрения генезиса и семантики вся выявленная марийская лексика игр в классики. Прежде всего это названия игры, битки в игре, элементов разметки пространства (клетки, линии); реплики, которые звучат в игре, и т. п. Материал сгруппирован по диалектам марийского языка: сначала восточное наречие (п. 3.2.1), затем луговое

¹⁰¹ Буквальный перевод с чувашского этой несловарной лексемы затруднителен. Возможно, в его основе чув. *качча* ‘жених’ или диал. *качча* ‘коза’ (~ литер. *кача*). Поскольку в игре прыгают, ее название могло быть ‘козел’, ‘в козла’. По словам лингвиста-тюрколога А. В. Савельева (ИЯз РАН), к которому мы обратились за консультацией, «можно этимологизировать через *каччй амйшё* > *каччамайш*, как бы игра ‘в сватью’, но мотивация неясна, либо же через диал. *кача* ‘коза’, что прозрачно семантически, но удовлетворительного объяснения с т.зр. формы не находит» (из личной переписки, 1.03.2024).

(п. 3.2.2) и горное (п. 3.2.3). Раздел 3.2.4 посвящен глагольной лексике в нарративах об игре в классики. Материал исследования – преимущественно полевые записи, архивные и современные¹⁰², а также редкие публикации по марийскому языку и этнографии, в которых содержатся упоминания или некоторые сведения об игре в классики у марийских детей. Поиск материалов по игре в классики осуществлялся также в трех крупнейших онлайн-корпусах марийского языка (Марийского научно-исследовательского института [КМЯ], университетов Вены и Тромсё [Korp. Hill Mari texts; Korp. Meadow Mari texts], Высшей школы экономики [КЛМЯ]), но дал скромные результаты.

3.2.1. Лексика игры в классики в восточном наречии марийского языка

Впервые описание игры в классики у мари было опубликовано в 1958 году на английском языке в книге *Studies in Cheremis. Vol. 6 Games* [Sebeok, Brewster 1958: 21–24, № 28; МНИ, № 1613]. Информантом американских ученых был Иван Евский, 1919 г. р., из восточных мари, уроженец с. Баймурзино (ныне Башкортостан). Записи производились в Университете Индианы (США) в 1952–1954 гг. Игра происходит с камушком по разметке следующего вида (цифры, как сообщается в источнике, в оригинальной игре не ставились):

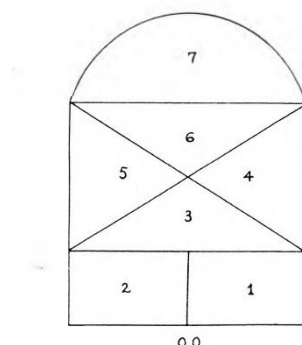


Рис. 1. Разметка пространства в игре в классики у восточных мари
[Sebeok, Brewster 1958: 23]

¹⁰² При ссылках на полевые материалы указываются имена собирателей; записи автора дополнительно не маркируются. При ссылках на горномарийские материалы указываются только названия деревень – все они административно относятся к Горномарийскому р-ну Республики Марий Эл.

К сожалению, марийская лексика в этой публикации отсутствует. Но о полукруге в разметке игры сказано, что его называют «крышей» (англ. roof): «Then he casts the stone under the last roof – they call it “roof;” he first jumps in with both feet»¹⁰³. На марийском это могло быть слово *nöртвуй* ‘крыша’ (букв. ‘голова дома’). Возможно, камень, с которым играли (англ. stone), назывался по-марийски соответственно *кү* ‘камень’ (?). По фразе «If he steps on a line, or if he pitches the stone past a space, he burns (=loses), they say»¹⁰⁴ можно также реконструировать мар. *йўлаш* ‘сгореть’ как вероятный термин в марийской игре при ошибке, проигрыше. В наказании проигравшего, как следует из описания игры в данном источнике, использовалась голосоанка 3-3-3: «Thus the players finishing come out in a row. They say “zzzz” to the man remaining last»¹⁰⁵. Такого типа голосоанки обычно связаны с бегом на выдохе при проигрыше в игру в чижа и распространены у народов Средней Азии [Ключева 2015: 38]. Вероятно, что-то подобное было и у восточных мари, т. к. в восточном наречии марийского языка зафиксировано *вызлыктен модаш* ‘играть в догонялки’ (перевод в источнике) < *вызлаш* ‘бежать’ (от мошкары, комаров – о скоте) < *выз* – звукоподражание гудению, жужжанию насекомого [Вершинин 2011: 70–71].

Следующая по времени фиксация игры в классики также была сделана у восточных мари, в с. Старобедеево Нуримановского р-на Башкирской АССР, во время фольклорной экспедиции Марийского научно-исследовательского института в 1973 году. Фольклористы А. Е. Китиков и С. С. Сабитов записали только название игры – *пенашка (пинажка)* [МФЭ-73 № 73, л. 25, № 29.8,

¹⁰³ Затем он бросает камень на последнюю «крышу» – они называют это «крышей» [полукруг с цифрой 7]; сначала он прыгает сразу обеими ногами.

¹⁰⁴ Если он наступает на линию или попадает камнем мимо клетки, он, как они выражаются, «сгорает» (=проигрывает).

¹⁰⁵ Таким образом, игроки, закончив, выходят по очереди. Они говорят «3-3-3-3» человеку, оставшемуся последним.

№ 74, л. 50, № 31.31; МНИ, № 1620], от рус. *пинашка* (как называют битку в игре в классики)¹⁰⁶ < *пинать*.

У восточных мари игра в классики называется также *черта*, как у луговых мари (с. Нижняя Татъя Краснокамского р-на Республики Башкортостан, инф. 1972 г. р., зап. 2.04.2024) и по-русски – классики: *Ўдырляк* *обычно тожо классикым* ‘Девочки – обычно тоже в классики’ (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл., инф. 1952 г. р., зап. в 2017 г.) [МНИ, № 2231].

3.2.2. Лексика игры в классики в луговом наречии и соответствия в других диалектах

В репертуаре луговых мари первой фиксацией игры в классики является архивная запись 1974 года на марийском языке (д. Кожлаер Моркинского р-на Марийской АССР, зап. А. С. Сергеев) [НРФ, оп. 1, д. 889, л. 54, № 3; МНИ, № 1614]. Игра называется по-русски – *рай*; битка, с которой проходят по клеточкам, называется по-марийски – *панга* (мар. ЛВ). Игра происходит в следующей разметке (*тыге 5 клеткым чертитлат* ‘так чертят пять клеток’):

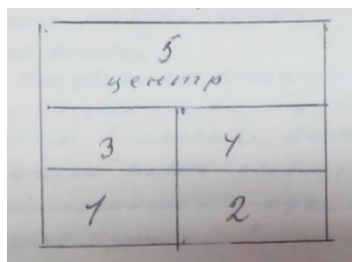


Рис. 2. Разметка в игре в классики у луговых мари, 1974 г. [МНИ, № 1614]

Как видим, пятая клеточка в разметке называется по-русски «центром» (< нем. < лат.).

¹⁰⁶ Слово *пинашка* (рус.) отсутствует в диалектологических источниках, таких как «Словарь русских народных говоров», однако достаточно часто встречается в разного рода меморатах о детстве, об играх, публикуемых в социальных сетях в интернете (как правило, без указания места). Пример подобного источника – запись 2007 г. об игре в классики в «Живом журнале» жительницы Новосибирска, доступная по ссылке: <https://inna-jv.livejournal.com/418929.html> (дата обращения: 07.03.2024).

Спустя 50 лет после первой записи игры в классики у луговых мари, информант из того же населенного пункта сообщила, что игра в классики в ее детстве называлась уже не *рай*, как в первой записи игры в 1974 г., а *калай банке дене модаш* ‘играть в жестяную банку’, и термин *панга* по отношению к битке в игре в классики не применялся, но использовался в других играх (преимущественно в играх со сбиванием предмета брошенной в него палкой) (д. Кожлаер, инф. 1985 г. р., зап. 2.04.2024 г.).

Однако имеются и другие фиксации термина *рай* в марийских классиках. В д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ (мар. Л) словом *рай* называли не саму игру, а ее этап, когда прыжки надо делать не по порядку (с первой клеточки на вторую, потом третью и т. д.), а по диагонали. Т. е. при разметке, аналогичной той, что изображена на Рис. 3 ниже, с первой клеточки прыгают на седьмую, потом на третью, пятую, потом на четвертую, шестую, вторую, восьмую (инф. 1952 г. р., зап. в 2002 г.) [Ключева 2014: 277; МНИ, № 1624]¹⁰⁷.

Русские мифонимы *рай*, *ад* используются как наименование отдельных элементов в разметке пространства в классики у горных мари, например:

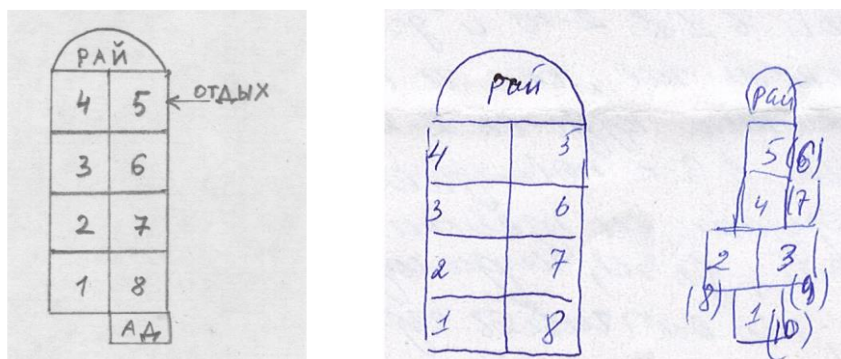


Рис. 3. Варианты разметки в игре в классики у горных мари

Рисунок слева – из д. Сарлатово (*Когосола*), инф. 1948 г. р., зап. в 2017 г. [МНИ, № 1632]. Два рисунка справа – из с. Емангаши, инф. 1969 г. р., зап. 2 апреля 2024 г.

¹⁰⁷ В той же игре (д. Малые Параты) еще один тип прыжков (зигзагом) называется по-русски «лягушкой». Прыгают по следующей траектории (см. Рис. 3): с первой клеточки на восьмую, далее на седьмую, вторую, третью, шестую, пятую и т. д.

Аналогичные локативные игровые термины-мифонимы (*ад*, *рай*) есть в русских играх [Покровский 1895: 125–126], соответствия – в играх других европейских христианских народов, например, англ. Heaven, Paradise, Purgatory, Fire [Sebeok, Brewster 1958: 26]. При этом в марийском языке для понятий «рай» и «ад» есть другие слова: *узьмак* ‘рай’ (в литер. мар. ЛВ пришло из восточного наречия), *тамык* ‘ад’ (мар. ЛВ), *триспотня*, *триспотньы* ‘преисподняя’ (мар. Г). Но в играх в классики они не зафиксированы.

Рассмотрим наименования битки в игре. Как было выше сказано, битка, с которой проходят по клеточкам, называется в архивной записи 1974 г. [МНИ, № 1614] по-марийски – *панга* (мар. ЛВ). Видимо, она представляла собой что-то вроде деревянной шайбы. То же слово зафиксировано в 2018 г. в д. Шеменермучаш Параньгинского р-на РМЭ (инф. 1960 г. р.) [МНИ, № 1629]. Слово *панга* очень употребительно в луговом и восточном¹⁰⁸ наречиях марийского языка как игровой термин. Оно означает самые разные предметы игры: палку, палочки, обрубки, чурки (городки), колышки, деревянные шары, кубики, костяшки домино, шашки, шахматные фигуры, игральные кости [МНИ]. Помимо наименования предметов игры значения лексемы *панга* в марийском языке: 1. комочек, например, *рок панга* ‘комочек земли’ 2. палочка, например, *тўмыр панга* ‘барабанные палочки’, *энгыр панга* ‘поплавок’ (*энгыр* ‘удочка’), *логар панга* ‘кадык’ (*логар* ‘горло’); 3. косточка, костяшка; кругляшка на счетах [СМЯ, 5: 32–33]. Также *ашыкпанга* ‘палочки для развешивания мата’ [СМЯ, 1: 124] (*ашык* ‘мат’), *телевизор панга* ‘выключатель телевизора’ [СМЯ, 5: 33], *самбар панга* ‘чурбачки для самовара’, *шўртö панга* ‘шпулька’ > *панга шўртö* ‘(магазинная) нить в шпульках’ [Вершинин 2011: 416], *шур-панга* ‘мерзлые катышки конского навоза на дороге’ [Вершинин 2018: 399] и т. п. В переносном значении *панга* – ‘малыш, коротышка, малорослый’ (мар. В) [Вершинин 2011: 416].

¹⁰⁸ В некоторых говорах восточного наречия (например, мензелинском) произносится как *пāngä* [Вершинин 2011: 422].

Этимология мар. слова *панга* неясна. В. И. Лыткин и Е. С. Гуляев сопоставляют его с коми *паг* ‘пришивка, планка, скрепка, доска’ [Лыткин, Гуляев 1999: 419], В. И. Вершинин указывает на морд. *Э пенге* ‘полено’, нен. *paŋg* ‘колода; обрубок’ [Вершинин 2018: 400]. В основных базах финно-угорской лексики, таких как [UEW 1988; Bereczki 2013], марийское *панга* отсутствует. См., например, ФУ **punka (ponka)* ‘комок, желвак, волдырь, неровность’ [UEW: 404]¹⁰⁹. По мнению марийского лингвиста А. Н. Куклина, высказанному в личной беседе (2013 г.), *панга* – собственно марийское слово, ономотопозитическое по своей природе, связанное со звукоподражанием удару. А. В. Савельев предполагает чувашское отыдеофонное происхождение (чув. *rank* ‘удар, напр., по жестяной посуде и т. п.’ (т. е. * ‘нечто твердое’) [Савельев 2015–2025, № 1859]. Также представляется важным, что в горном и северо-западном наречиях марийского языка слово *панга* (**nāngä*, **nāngä*) отсутствует. Его не общемарийский характер и вокализм первого слога, не характерный для исконной лексики мар. Л а, косвенно указывают на то, что это заимствование. При этом от мар. *панга*, видимо, происходит чув. *панккă* чушка; *панккăла* – название игры в чушки (д. Чинеры Октябрьского р-на Чувашской АССР (ныне Мариинско-Посадский р-н Чувашии, Бичуринское с/п) [Ашмарин, 9: 92–93]. Ср. также рус. диал. *бонка* – мяч (шар) в игре типа ярки (Казан.) [Нечаев 1894: 505], рус. диал. *панки* и *панок, паночек* ‘игральная кость, бабка, бита в игре’, рус. диал. *понки* – ‘лодыжки, щиколотки (у человека)’ (Сверд., 1983) [СРНГ, 29: 265]; ОТю *баканак* ‘копыта; козон’ [ЭСТЯ, 2: 42–45].

Зачастую информанты затрудняются подобрать слово для наименования битки в игре, тем более что деревянную шайбу со временем вытесняет баночка из-под обувного крема и т. п., наполненная землей, например:

¹⁰⁹ См. также созвучные финские слова в «Этимологическом словаре финского языка» (*rankka* и др.) [SKES, 3: 481–483]. Марийское *панга* в связи с ними в данном источнике не приводится.

- (1) *Налат тыгай – ме пу гычын ыштена иле, тыгай момак ыштена, тыгай штукам ыштена иле, пу гычын тыгай лѣхкийым (она манына иле, кеже кругам тыгайым ышта иле), мыланем дак дедушка ыштен пуа тыге йытыран гына. (Тудо икта лу сантиметр кутышан, парня кўжгўт.)*

‘Берешь такую – мы делали из дерева, такую это делали, такую штуку делали, из дерева, такую легкую (мы называли ее доской (она), некоторые делали такую круглую), мне дедушка делал из дерева аккуратно. (Она примерно 10 сантиметров длиной, толщиной с палец)’ (д. Папанино Моркинского р-на РМЭ, инф. 1948 г. р., зап. в 2019 г.) [МНИ, № 1630].

- (2) *Вара вот тыге тўргўштыл кает, тўриштен, тиде моэтым, чумен тыгай панга гайым, тышке, вара луктын шуэт тушко. <...> Ондак вет крем атым налына ыле. Кемыр [<кемым] шўрмў крем атым, тушко ошмам оптена, штоб неле лиже, и тыге модын кайна вара, лектына.*

‘Потом вот так проходишь-прыгаешь, эту самую, пинаю такую, как панга, сюда, потом выводись туда. <...> Раньше ведь брали баночку от крема. Баночку из-под крема для обуви, туда кладем песок, чтоб была тяжелой, и так потом идем, играем, проходим’ (д. Шиньшедур Моркинского р-на РМЭ, инф. 1959 г. р., зап. в 2016 г.) [МНИ, № 1631].

Крем ате ‘баночка из-под крема’ – в этом наименовании битки (пример 2) слово *крем* – из русского языка (< франц. < лат. < др.-греч.), а слово *ате* ‘посудина, чашка, миска’ < чув. *атй* ‘сосуд’ при изначальном значении ‘сапог’ в чувашском и других тюркских языках [Федотов 1996, 2: 69]. Аналогичное название битки – *консерве ате* (д. Шурга Моркинского р-на РМЭ, инф. 1987 г. р., зап. в 2024 г.).

В горномарийских классиках соответствием последнему наименованию является *айтй*, например, в оригинальной орфографии участников опроса в 2024 г.: *керемйт* (д. Шерекей, инф. 1967 г. р.), *кремат (концервйй айтй)* ‘консервная банка’ (д. Коптяково, инф. 1960 г. р.), *канцервы аты* с пометой «из-под конфет-драже» (д. Тетяново, инф. 1970 г. р.); *консервйтй* ‘консервная банка’ (д. Большой Серманангер, д. Апшак-Пеляк, с. Кузнецово, инф. 1968 г. р., зап. А. А. Сибирёва) [ГЭ МГУ; МНИ, № 1634]. Также:

- (3) *шайбы ган'е техеньй ййргешкә әтй <...> техень әтйжым ыштеннә ландрин ылын молнам техень әтйшты* 'как шайба, такая круглая посудинка <...> такую посудинку делали, был раньше ландрин в такой посудинке' (д. Токари, инф. 1962 г. р., зап. А. Н. Закирова) [ГЭ МГУ; МНИ, № 1636];
- (4) *әтй техеньй, ййргешкй әтй* 'такая посудинка, круглая посудинка'; *крем әтй* (д. Сарлатово, инф. 1948 г. р.) [МНИ, № 1632].

В описании игры на русском языке:

- (5) *Ногами пинали кремовый банку* (д. Ванюково, инф. 1949 г. р., зап. К. И. Ситников в 2016 г.) [МНИ, № 1635].

Данное название битки функционирует и как наименование игры в классики – *керемәтлә* 'в классики', букв. 'в крем-банку' (д. Шерекей, инф. 1967 г. р., зап. в 2022 г.) [МНИ, № 1618]. (Здесь *керем* < *крем*, не путать с мар. *керем* 'веревка'.) Аналогично *крематла* 'в классики' (д. Коптяково, инф. 1960 г. р., анкетный опрос в 2024 г., сохранена оригинальная орфография).

Подбирая слово для наименования битки, луговые мари говорят также *ластик*, *шайбе*, *банычке* (д. Куршембал Волжского р-на РМЭ, инф. 1963 г. р., зап. в 2016 г.) [МНИ, № 1621], *калай банке* 'жестяная банка' (д. Кожлаер Моркинского р-на, инф. 1985 г. р., зап. в 2024 г.); горные – соответственно *шайбы*, *банычки*, *банки* [МНИ, № 1632], *консервы банки* 'консервная банка', *драже оптымы банычки* 'баночка, в которую кладут драже', *ляпцәкә консервы банки* 'плоская консервная банка' [МНИ, № 1634], *консервный банки* [МНИ, № 1618] и т. п. От наименования битки *калай банке* 'жестяная банка' происходит, как было сказано выше, название игры в классики *калай банке дене модаш* 'играть в жестяную банку'. Слово *калай* 'жесть' является в марийском языке заимствованием из татарского [Исанбаев 1994: 64].

Игра могла происходить и с кусочком битого фарфора. Отсюда одно из названий игры у луговых мари – *талингга пудырго дене* 'в осколочки от цветных блюдец' (перевод информанта, 1937 г. р., д. Верхний Рееж Куженерского р-на РМЭ, самозапись в 2013 г.) [МНИ, № 2562]. Слово

талингга ‘блюдец’ восходит к рус. *тарелка* (< нем. < итал.), но в марийском языке является заимствованием из татарского [Исанбаев 1994: 142]. Ср. тат. *талинкә* ‘тарелка, блюдо’, удм. диал. *талинка*. Слово *пудырго* ‘осколок’ – от мар. *пудыргаиш* ‘разбиваться’.

В 1980-е годы игра в классики систематически фиксируется А. Е. Китиковым в разных районах Марийской АССР, причем самым употребительным ее названием у луговых мари является *черта* (*чертала* ‘в черту’ – в Звениговском, Советском р-нах [МНИ, № 1615, 1616], *черта дене* ‘чертою’ – в Сернурском р-не) [МНИ, № 1617])¹¹⁰. В более поздних наших полевых записях наименования *чертала*, *черта дене* игры в классики встречаются в Волжском, Моркинском, Куженерском, Ново-Торъяльском, Параньгинском, Сернурском р-нах РМЭ (инф. 1948–1990-х гг. р.) [Ключева 2014: 270–276; МНИ, № 1623, 1624, 1626–1931]. В одном случае наряду с *чертала* информант произнесла название игры как *чертитла* (д. Куршембал Волжского р-на РМЭ, инф. 1963 г. р., зап. в 2016 г.) [МНИ, № 1621]. Выше упоминалась также единственная фиксация наименования *черта* игры в классики в словаре – [СМЯ, доп. том 2019: 490]. В крупных онлайн-корпусах марийского языка *черта* встретилось только в корпусе Тимофея Архангельского (ВШЭ), источник – марийская молодежная газета «Кугарня» (‘Пятница’) от 15 июня 2017 года:

- (6) *Провой вел Нуктуж ялем, мый тыйым йöратем, тыйын нергенет кугеишен муралтем. Ачам-авамьын суртишо, ужар шудан изи урем – Метри арка, пошкудем-влак, чарайолын куржсталме, чертала модын тöрштылмö... Чыла тиде шарнаш веле кодын.*

‘Моя деревня Нуктуж Звениговского района, я тебя люблю, о тебе с гордостью пою. Родительский дом, мой переулочек с зеленой травой – Дмитриев холм, мои соседи, беганье босиком, прыганье при игре в черту... Все это только вспоминать осталось’ [КЛМЯ].

¹¹⁰ О диалектных различиях в названиях марийских игр на уровне морфологии (*черта дене* ~ *чертала*) см. выше в главе 1.

Таким образом, наименование *черта* игры в классики можно считать общим для всего лугового наречия марийского языка¹¹¹, а пришло оно, очевидно, из соседних русских диалектов: «В черту́. Игра в классы» [ЯОС, 2: 43]. Ср. упомянутые во вводной части параграфа аналогичные наименования игр в классики в других языках Урало-Поволжья: коми *черта*, *чертаэн* ‘В черту’, *чертан* ‘в черту’, *гижтаён* ‘в черту’, тат. *сызыклы* ‘в черту’, *сызыкташ* ‘черта-камень’, башк. *һызык* ‘черта’, мар. Г *циклӓ* ‘в границу’ (о последнем подробнее ниже, в п. 3.2.3).

Достаточно необычными названиями игры в классики у луговых мари являются:

- *Окшак тага* ‘хромой баран’, которое используется наряду с русским названием *классики* (д. Шурга Моркинского р-на РМЭ, инф. 1987 г. р., зап. в 2024 г.); оба слова в марийском языке – тюркские заимствования, от чув. *уксак* и *така* с аналогичным значением [Федотов 1996, 2: 273, 164];
- *Крапала* ‘в крапу’ (д. Большой Шургумбал Советского р-на РМЭ, инф. 1991 г. р., самозапись в 2013 г.) от слова *крапа* «так назывались квадраты, из которых состояла фигура» [МНИ, № 1622]. Вероятно, это слово происходит от рус. *крапать* ‘помечать или покрывать крапинами’ [Даль 1905, 2: 508]. Ср. диал. (Нижегор. ~ Горьк.) *крапка* ‘расписывание деревянных ложек рисунками’, *крапить* ‘расписывать деревянные ложки’ [СРНГ, 15: 170];
- *Тракла* ‘в трак’ (д. Мари-Шои Куженерского р-на Марийской АССР, зап. А. Е. Китиков в 1990 г.) [МНИ, № 1619].

Что же такое *трак*? В самом описании игры указывается, что *трак* – это баночка из-под зубного порошка, которую используют в качестве битки, т. е. это наименование предмета игры:

(7) *Шошым мланде кошкен шумеке тракым чумаи тўналына.*

Трак – зубной порошок, крем атыш рокым пыштыман банке.

Мландеш тоя дене квадратым ыштат, тудым лу ужаишлан пайлат.

¹¹¹ В Разделе 3.2.1 также отмечено его бытование у восточных мари.

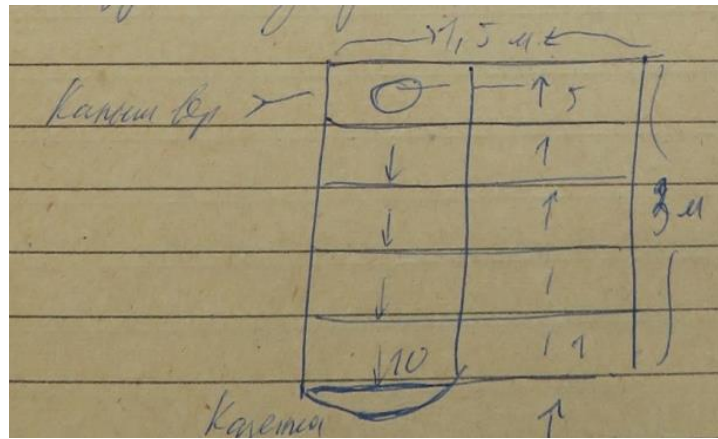


Рис. 4. Разметка классиков в д. Мари-Шои [МНИ, № 1619]

Тракым, эркын чумен[,] 10-шо квадрат гыч луктыт. Ончыч 1-ше квадрат гыч, вара кокымшо гыч, вара – кумшо, нылымше... лумшо гыч. Вара, 1-ше квадрат вокте тупела шогалын, тракшым вуй гоч шуэн колта. Могай квадратыш логалеш – тудо модшын пӧртишӧ лиеш. Вес модшылан тракшым тиде пӧрт гоч чумал колтыман. Тушко тракше логалеш гын, черетишым йомдара.

Примечаний: Модмо годым трак казенка манмашке (лумшо клетка мучаште) логалеш, мо модын налалтын – чыла йомеш.

Моло верлаште тиде модшын классла модмаш, чертала модмаш маньт.

‘Весной, когда земля обсохнет, начинаем пинать трак. Трак – банка от зубного порошка, крема, в которую надо насыпать землю.

На земле палкой делают квадрат [прямоугольник], его делят на десять частей.

Тихонько пиная [по всей разметке], трак выпинывают из десятого квадратика. Сначала из первого, потом из второго, потом из третьего, четвертого... десятого. Потом, встав спиной около первого квадрата, кидают трак через голову. В какой квадрат попадет – тот становится домом игрока. Другому игроку нужно пропинывать трак через эту клетку. Если трак попадет туда, он теряет ход.

Примечание: Если во время игры трак попадет в т. н. казенку (в конце десятой клетки), что выиграли – все пропадает [сгорает].

В других местах эту игру называют «в классы», «в черту» (зап. А. Е. Китиков в 1990 г.) [МФЭ-90 № 172, л. 26–27, № 20.2; МНИ, № 1619].

Источник лексемы *трак* в марийской игре – очевидно, татарский, учитывая приведенные выше, в вводной части параграфа, наименования игры в классики на татарском языке: *тырак-тырак, тырак-тырак, тыракай,*

*тыркын*¹¹². Этим словам соответствуют татарские глаголы *тыраклау*, *тыракайлау* [СЭФ], *тыракларга* [ТРС 2002: 338], означающие ‘прыгать на одной ноге’, ‘припадать на одну ногу, ковылять’. Считается, что эти слова имеют звукоподражательный характер, ср. тат. *тыр*, *тыр-р* ‘имитатив шуму трещотки, моторов, а также быстрому бегу мелкими шагами’ [Ахметьянов 2015: 334].

В приведенном выше описании марийской игры *тракла* содержатся также локативные термины *пöрт* ‘дом’, *каныш вер* ‘место отдыха’ (клеточка, на которой можно отдыхать)¹¹³ и *казенка* (<рус. *казёнка*¹¹⁴). Ср. коми *шойччанін* ‘место отдыха’ [Детский фольклор коми 2023: 364, № 677]. В горномарийских классиках отдельные клеточки также могут называться *пöрт* [МНИ, № 1637а] или *тома* ‘дом’ [МНИ, № 1634]. Ср. *өй* ‘дом’ в классиках у татар и башкир. Это один из универсальных локативных терминов в классиках, например, в турецком ему соответствует *hâne* ‘дома’¹¹⁵ [Brewster, Sebeok 1957: 24], в английском – *home* ‘дом’, *rest* ‘отдых’ [Hopscotch]. В марийских играх используются и наименования локусов на русском языке: *дом* (п. Мари-Турек) [Ключева 2014: 274; МНИ, № 1628], *отдых* (д. Малые Параты) [Ключева 2014: 277; МНИ, № 1624]; *огонь* (д. Большой Шургумбал) [МНИ, № 1622]. Ср. в башкирских классиках *утлык* ‘огонь’ [Гиляутдинов 2002: 219–221], в татарских – *ут* ‘огонь’ [Тыркын (уен)], в коми – *би* ‘огонь’ [Детский фольклор коми 2023: 364]. В п. Новый Торъял РМЭ

¹¹² Расстояние от д. Мари-Шои, где игра называется *Трак*, до ближайших деревень с традиционно татарским населением в Параньгинском районе РМЭ (Портанур, Ирнур) – не более 15 км по дороге.

¹¹³ Слово *пöрт* ‘дом’ считается балтским (литов. *pirtis*) либо древне-русским (*пърть* ‘баня’) заимствованием в финно-угорских языках [Вершинин 2018: 427], *вер* ‘место’ – исконное слово финно-угорского происхождения [UEW: 569]; *каныш* ‘отдых’ от *канаши* ‘отдыхать’ < чув. *кан* [Федотов 1996, 1: 222].

¹¹⁴ «Казенка – каморка, клетушка; перегородка в избе, где нет топки, а иногда и в горенке, в летней половине; деревянный пристрой к печи, служащий приступом для лазанья на печь или лежанку и помещением для птицы и мелкого скота зимою; большой прилавок у дверей, при входе в избу (Нижегородская губерния)» [Брокгауз, Ефрон (изд.) 1894: 925].

¹¹⁵ Здесь сохранена орфография и перевод источника («houses») [Brewster, Sebeok 1957: 24], хотя, по современным словарям турецкого языка, точнее будет тур. *hane* ‘дом’.

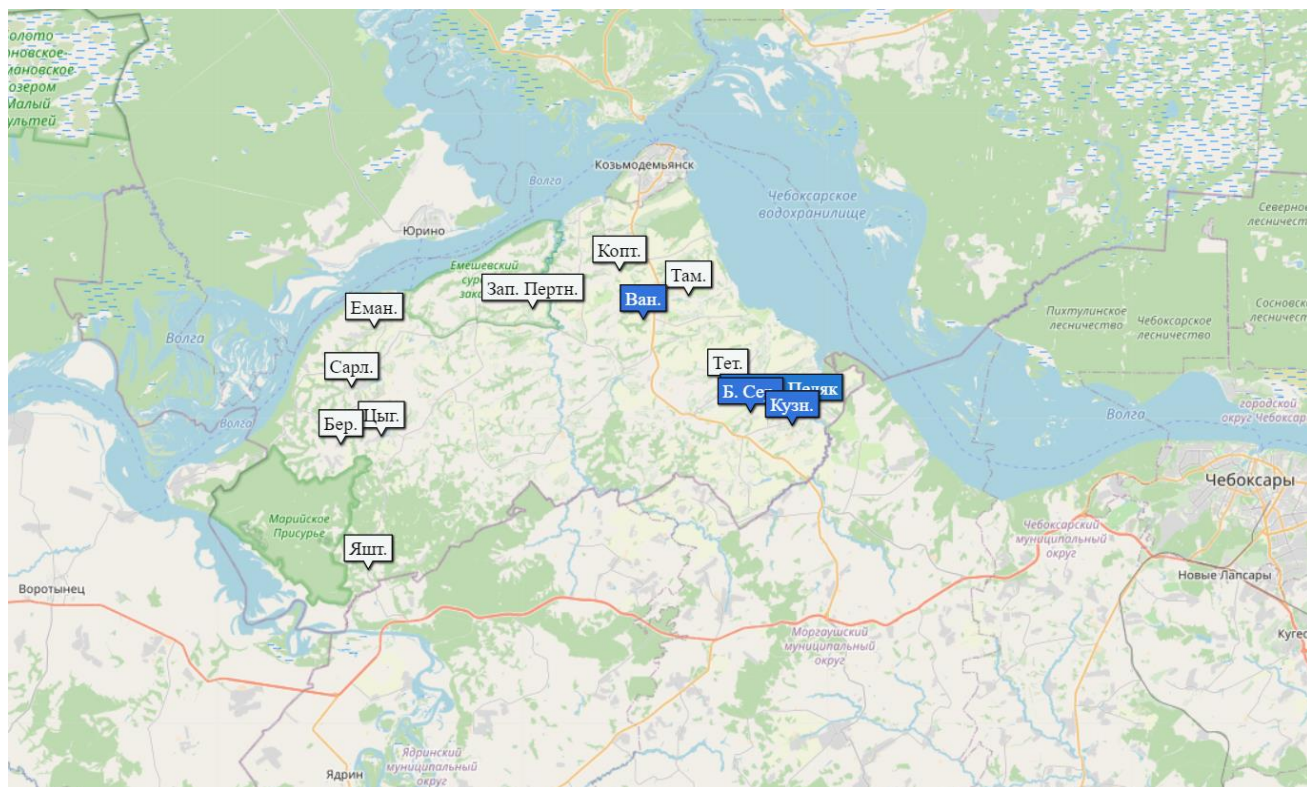
«последний девятый этап в классиках называется *Москва*» [Ключева 2014: 276; МНИ, № 1625]. В д. Нижний Кугенер Новоторъяльского р-на РМЭ верхний (дальний) полукруг в разметке называется «солнцем» [Ключева 2014: 274; МНИ, № 1626]. Аналогичное название этого полукруга в классиках – *солнышко* (на русском языке) – зафиксировано в Эстонии, г. Кохтла-Ярве (инф. 1976 г. р., зап. в 2002 г.) [Ключева 2008: 354]. В стенограммах рассказов об игре в классики на марийском языке, как у луговых, так и у горных мари для наименования различных элементов разметки пространства используются также русские слова, выражающие геометрические фигуры: *квадрат*, *квадратный*, *крүгä* ‘круг’, *полукруг* (и мар. Г *пелкрүгä*), *прямоугольник* (также по-марийски *нылугылан* ‘четырехугольный’), *клетке* ~ мар. Г *клеткä* ‘клетка’, *угол* ~ *огöl* и т. п.

В [МНИ, № 1619] также упоминается наименование игры *классла* ‘в классы’. У более молодого поколения луговых мари (1990-х г. р.) широко распространено и собственно русское наименование игры – *классики* (не только на территории РМЭ, но и, например, в марийской д. Ешпаево Уржумского р-на Кировской обл.), а также с искажением (без плентизации) – *классика* (д. Чодраял (Кабак-сола) Волжского р-на РМЭ; п. Мари-Турек РМЭ) [Ключева 2014: 274; МНИ, № 1623]. Русские названия *классы*, *классики* известны и восточным, и горным мари. Ср. чув. *класла* ‘*выляссье*’ ‘игра в классы’ [Кётес ваййи / Г. Айхи].

3.2.3. Специфическая лексика игр в классики в горном наречии

Достаточно своеобразна терминология игры в классики у горных мари. В единственном словарном мар. Г наименовании игры в классики – *циклä* ‘в черту’ [Саваткова 1981: 185, 2008: 315; СМЯ, 8: 342; МНИ, 1633] – слово *чик* ‘предел, граница, пограничная черта’ происходит от чув. *чик* / *чике* / *чикё* ‘граница; рубеж; черта; межа; край’ (~ мар. Л *чек*, тат. *чик*, башк. *сик*) [Федотов 1996, 2: 419]. Автор словаря, зафиксировавшего слово, Анна Андреевна Саваткова, сама является уроженкой д. Яштуга, 1925 г. р. Функционирование

наименования *цик* (*циклä*) игры в классики у горных мари подтверждается нашими полевыми записями (д. Сарлатово (*Когосола*), Березово (*Кугилäнсола*), Цыганово (*Цигäнсола*), инф. 1948, 1957 и 1974 г. р. соответственно) [МНИ, № 1632, 1633, 1637а], данными анкетного опроса 2 апреля 2024 г. (д. Коптяково, инф. 1960 г. р., с. Емангаши, инф. 1969 г. р.; д. Тетяново, инф. 1970 г. р.; д. Тамарайкино, инф. 1975 г. р.; д. Запольные Пертнуры, инф. 1993 г. р.), а также данными горномарийского корпуса Джереми Бредли, где содержится следующая запись (без указания места): *Пäленä, шукинжок изинä годым циклä мадынна*. ‘Знаем, когда мы были маленькими, больше всего играли в классики (*циклä*)’ [Korp. Hill Mari texts]. Перечисленные населенные пункты, где, по имеющимся данным, игра в классики называется *циклä*, отражены на карте 1. Здесь же указаны деревни, в которых игра называется *тйргём циклä* (в восточной части Горномарийского р-на, названия в темной цветовой рамке). Рассредоточенность этого игрового термина по всей территории Горномарийского р-на позволяет считать его общегорномарийским.



Карта 1. *Циклä*

Хотя слово *цик* ‘граница’ является исходно локативным термином (от названия линий, через которые прыгают в игре), один информант из с. Емагаши указал, что словом *цик* они называли битку в игре, а по данным информанта из д. Тетяново, «*цик* – пинки».

У горных мари зафиксированы также названия игры в классики от глаголов (номинализированных причастий), выражающих прыганье:

– *Ты́ргэ́йм цикля́* ‘в классики’ (д. Ванюково, инф. 1949 г. р., зап. К. И. Ситников в 2016 г. [МНИ, № 1635], д. Большой Серманангер, д. Апшак-Пеляк, с. Кузнецово, инф. 1968 г. р., зап. А. А. Сибирёва в 2017 г. [ГЭ МГУ; МНИ, № 1634], снова д. Апшак-Пеляк, другой инф. 1968 г. р., зап. в 2024 г.) < мар. Г *ты́ргэ́йш* ‘скакать, прыгать’ ~ мар. ЛВ *тöргаш*;

– *Чымомла* (*чымымла*) ‘в классики’ (д. Токари, инф. 1962 г. р., зап. А. Н. Закирова в 2017 г.) [ГЭ МГУ; МНИ, 1636] < мар. Г *чымаиш* ‘пинать’ ~ мар. ЛВ *чумаш*.

Оба эти глагола (*ты́ргэ́йш*, *чымаиш*) относятся к пласту собственно марийской лексики (не входят ни в фонд лексики марийского языка финно-угорского происхождения, ни в пласт заимствований из контактных языков) [Вершинин 2018: 620, 532].

В д. Коптяково (инф. 1960 г. р., зап. в 2024 г.) наряду с *цикля́*, *классла*, *крематла* игра в классики называлась также *пöрткутан* < *пöрт* ‘дом’ + *кутан* ‘зад’¹¹⁶ ~ *пöртгутан* ‘место перед домом’, ‘палисадник’ [Саваткова 2008: 210]. Т. е. это наименование игры происходит от названия места, где происходила игра.

Несколько наименований игры в классики у горных мари происходит от названия битки, с которой прыгают:

– *Керемäтлä* (об этой лексеме сказано выше, п. 3.2.2);

¹¹⁶ Мар. *кутан* < чув. *кут* ‘зад’, *кутана* ‘прямая кишка’ [Федотов 1996, 1: 316].

- *Охоницäлä мадаш* ‘играть в классики (букв. в стеклышко)’ (д. Цыганово, инф. 1974 г. р., зап. в 2017 г.) < мар. Г *охоницä* ‘стекло’ < рус. разг. *оконница* ‘оконная рама со стеклами’ [МНИ, № 1637а, 2543];
- *Цäцик* ‘классики’ (д. Наумово, Мямикеево, Цыганово; инф. 1992, 1982, 1974 г. р., зап. в 2012, 2022 и 2024 г. [МНИ, № 1637]; с. Виловатово, инф. 1970 г. р., зап. в 2024 г.; д. Малый Серманангер, инф. 1979 г. р., зап. в 2024 г.); *цäцилä* ‘в классики’ (д. Цыганово, инф. 1974 г. р., зап. в 2017 г.) [МНИ, № 1637а]. Наименования игры *цäцилä* и *цäциклä*, наряду с *циклä*, известны и в д. Березово (инф. 1957 г. р., зап. в 2024 г.);
- *Касилä* ‘в классики’ < *каси* ‘битка в игре’ (д. Эсяново, инф. 1969 г. р., зап. в 2024 г.). В словарях марийского языка слова *каси* нет, кроме «Словаря марийских личных имен», где *Касе, Каси, Касы* – мужское имя [Черных 1995: 202], ср. чув. имя *Каçси* [Ашмарин, 6: 151 (163)]. Возможно, слово *каси* в марийских прятках – это какое-то чувашское заимствование, ср. чув. *суха касси, ака касси* ‘борозда, полоса’ < *кас-* ‘резать, пилить’ [Федотов 1996, 1: 234]. Нельзя исключать и того, что *каси* – некое детское искажение от *цäци* и/или от *классы*.

Лексемы *цäци*, *цäцик* в названии игры и битки, с которой происходит игра – несловарные, по-видимому, являются уменьшительно-ласкательными формами от мар. Г дет. *цäцä* ‘все красивое, яркое’ [Саваткова 2008: 314] ~ *цäцä* ‘игрушка; вещь, служащая для игры; красивая вещь, что-л. красивое’ (дет.), ‘красивый, нарядный’ (дет.) [СМЯ, 8: 334]. Возможна также контаминация с *цик* ‘черта’. Соответствия к *цäцä* в других марийских диалектах: мар. СЗ *цäцä* ‘цветок’, ‘игрушка’, *цäцä* ‘игрушки’ (дет.) [Иванов, Тужаров 1971: 258, 257; МНИ, № 2268, 2269] ~ мар. ЛВ *чачä* ‘игрушка’, ‘цветок’ (дет.) [СМЯ, 8: 334], морк.-серн. *чача* ‘игрушка’ ~ волж. *чайзä* ~ йошк. *цаза* ~ урж. *чаза* ~ мар. Л и мар. В *чачай*, *чäчäй* ~ мар. В *тата(й)*, *тäтä(й)* [Beke IV₉: 3047; Beke IV₈: 2703 и др.; МНИ, № 2264, 2265, 2266, 2267]. Известно это слово и во всех других языках Урало-Поволжья, причем наблюдается смешение регионального детского слова ‘игрушка’ и созвучного с ним слова тюркского происхождения

со значением ‘цветок’ (> ‘оспа’), например: удм. *чача* ‘игрушка’, ‘цветок’, ‘оспа’, диал. ‘корюшка’ [БУРС]; коми *чача* ‘игрушка’, ‘безделушка’, ‘штучка’, ‘цветок’ [Лыткин, Гуляев 1999: 303], морд. М и морд. Э *цеця* ‘цветок’ [Мокшанско-русский словарь 1949: 296; Кортатано эрзякс 2015: 135]), чув. *чечче*, *тетте*, *тетти* ‘игрушка’ (дет.) [Федотов 1996, 1: 409], чув. *чече*, *чечче*, *чечек* ‘цветок’ и *чечек*, *чечче*, *чеччи* ‘оспа’ [Федотов 1996, 2: 408], тат. *чәчәк* ‘цветок’, ‘оспа’ [ТРС 2002: 396], тат. *тәтй* ‘нарядный, красивый, яркий, цветастый; разукрашенный; чистенький; хорошенький’ (дет.), *тәти*, диал. *тәтәй* ‘игрушка; безделушка, побрякушка, погремушка и т. п. (для игры детей)’, тат. диал. *тәтәй* ‘цветок, цветочек’ [СЭФ], тат. *тәти* ‘осколок фарфоровой посуды’ [ТРС 2002: 344], рус. *цаца*, *цяця*, *цацка* ‘детская игрушка’ (юж., зап., Калуж, Тамбов.), *цацки* – *цек* ‘обломки посуды’ (Смол.) [Даль 1909, 4: 1253], рус. диал. *чеча*, *чечя*, *чечка* (Волог., Перм., Сиб.), *чоча* (Оренб.) ‘детская игрушка’, *цаца*, *цацка* (юж.) ‘потешка, хорошенькая вещичка’ [Даль 1909, 4: 1335]. Таким образом, это слово входит в фонд общей игровой и детской лексики Волго-Камского языкового ареала, есть в венгерском (венг. *csecse*, *csècs* ‘игрушка’ [Лыткин, Гуляев 1999: 303]), распространено и в славянских языках (рус. и белорус. *цаца* ‘игрушка’ ~ укр. *цяця* и др. [Фасмер 1987, 4: 292]). В коми игровом фольклоре слово *чача* широко употребительно, используется в том числе и как наименование обломка керамической или стеклянной посуды – биты в играх в кости [Детский фольклор коми 2023: 136, № 225]. Ср. выше тат. *тәти* ‘осколок фарфоровой посуды’, рус. *цацки* – *цек* ‘обломки посуды’ и чув. *тетте* ‘игрушка’ как наименования битки в игре в классики [Кётес ваййи / Г. Айхи]. Известно также, что в Ленинграде в 1940-е гг. битку в игре в классики русские (русскаяязычные) дети называли (локально) *чечкой* [Ключева 2014: 275].

В качестве битки в игре *цйцик* мог использоваться камень (*күэр*) или деревяшка (*пумаклака*) (с. Виловатово, инф. 1970 г. р., зап. в 2024 г.)¹¹⁷. Ряд наименований битки и элементов разметки пространства в игре у горных мари приведен выше, в п. 3.2.2 (*керемйт*, *консервы банки*, *рай* и т. п.). Здесь же дополним список локативных терминов, зафиксированных в горномарийских классиках.

В д. Тамарайкино (инф. 1975 г. р., зап. в 2024 г.) дальний полукруг в разметке, который обычно называется «раем», имеет оригинальное и очень поэтичное марийское название *Йылымбал* < *Йыл* ‘Волга’ + *ымбал* ‘даль’, что значит ‘заволжская сторона (левый берег Волги)’, ‘север’ [Саваткова 2008: 69]. Ср. у луговых мари, как указано выше, этот полукруг может называться по-русски – *Москва*, *солнце*. «Географические» наименования (*Йылымбал*, *Москва*), как и *рай*, *солнце* указывают на то, что этот сектор разметки наиболее удален от исходной позиции игрока.

В играх в классики, отмечая свой «дом», девочки рисуют особые знаки на отдельных клеточках. У горных мари это может быть *пеледйиш* ‘цветок’¹¹⁸ [МНИ, № 1634].

В имеющихся описаниях марийских классиков практически отсутствуют какие-либо тексты, приговорки, которые могли звучать в игре (например, заговоры, чтобы соперница ошиблась, заговоры, чтобы битка не упала на запретный сектор разметки, черту и т. п.)¹¹⁹. Записаны лишь слова «Тут» – «Пырицут» (мар. Г), которые, как вопрос и ответ, говорят во время «экзамена», когда играющая шагает по клеточкам с закрытыми глазами до «рая» и обратно, стараясь не наступить на черту:

¹¹⁷ Слова *кү* ‘камень’ и *пу* ‘дерево’ финно-угорского происхождения [Bereczki 2013: 98, 198], *маклака* ~ мар. Л *моклака*, видимо, собственно марийское [Вершинин 2017: 327] > чув. *моклака* ‘круглый чурбан’ [Федотов 1996, 1: 360].

¹¹⁸ Слово *пеледйиш* ~ мар. Л *пеледыш* – собственно марийское, не относится ни к фонду слов финно-угорского происхождения, ни к заимствованиям [Вершинин 2018: 407].

¹¹⁹ В коми материалах любопытен заговор, который произносят во время игры девочки, «чтобы у товарища стекло в клетку не попало»: *Шыр молитва рака крест, карсьыд локтігад эн пыр!* ‘Мышь, молитва, ворона, крест! Возвращаясь с города, не попади!’ (зап. в 1935 г.) [Детский фольклор коми 2023: 363].

- (8) Сделав шаг, «слепая» говорит: «Тут?» Если она не задела черту, ей отвечают: «Тут», и она делает следующий шаг и снова спрашивает: «Тут?» и т. д. Когда дойдет до отдыха, играющая может открыть глаза и осмотреться, после чего по клеточкам 6–10 так же вслепую возвращается назад с тем же вопросом: «Тут?» на каждом шаге. Если же при слепом шагании играющая наступит на черту, ей на вопрос «Тут?» отвечают: «Пырцут», и играющая понимает, что сгорела» (д. Сарлатово, инф. 1948 г. р.) [Ключева 2014: 276; МНИ, № 1632].

Аналогично в Йошкар-Оле в начале 1980-х гг. русскоязычные дети при игре в классики вели диалог: «Мак? – Мак. – Мак? – Дурак» [Ключева 2014: 273]. Слова *тут* и *пырцут*, по словам информанта, рассказавшего об этой игре, «ничего не значат», используются только в игре. Вместе с тем мар. Г *пырцот* – звукоподражание выстрелу из ружья [СМЯ, 5: 479], мар. Г *пырцот* – подражание удару, например ладонью [СМЯ, 5: 478]. Слово *тут* отсутствует в марийских словарях; видимо, подобрано в рифму к *пырцут* из русского языка (рус. *тут* – наречие со значением места). Такова версия информанта, рассказавшего об игре. Вместе с тем не исключено, что *тут* – это модификация, вариант звукоподражания глухому стуку шагов: мар. Г *туп-туп* ‘с глухим топотом’, *туп-туп* – о глухих шагах проходящего по дороге человека, *тупке* – подражание глухому звуку удара, топота и т. д. [СМЯ, 7: 268]; ср. также чув. *тут* – подражание бою в барабан [Ашмарин, 14: 181]. Таким образом, слова *тут* и *пырцут*, звучащие в виде диалога во время «экзамена» в игре в классики, можно считать звукоподражаниями.

В заключение обзора горномарийской лексики игры классики приведем одно из описаний игры в классики на горном наречии марийского языка целиком (из наших полевых материалов 2017 года, инф. 1974 г. р., д. Цыганово):

- (9) *Охоницйля мадаш. Охоницй лаштыкым мо'ат, эче изиряквлэжбї цйциля мадаш маныт, цйциля, цикля мадаш, потому што клеткявлэтишбїм рисуен шбїндет и чертажсы цик лизш, э, границй манмет. Тбїшкбї вйреитеш г'бїньбї – охоницям шуэн колтет, тбїшкбї вйреитеш г'бїньбї, вара ходым пропускает. Шке клеткйшкет шушашлык ылат. И тбїргеитбїл геет. Махань клеткйш шуэт, тбїшецбїн тбїргйш*

тѣнгѣлѣт ик ял доно. Вара кынам цилѣ ваи, цилѣ клеткѣм эртет, уже кок яла моло шагалаи лизѣи, тѣргѣмѣ годым, ато гѣнь, тенгежѣи ик яла веле <...>.

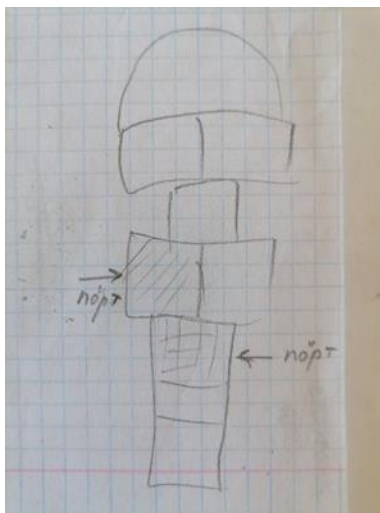


Рис. 5. Разметка классиков в д. Цыганово [МНИ, № 1637а]

Вара эче мам, пѣртѣм бѣшет ылыы. Кынам цилѣ лѣктѣт, охоницѣтѣм нѣлѣт и шайыкыла шуѣт. Маханѣ клеткѣи вѣреишѣи, тидѣи тѣньѣи пѣртет. Тѣнь тѣишкѣи пырет, шагалаи кердѣт. А весѣвлѣ ты клеткѣишкѣи таикал ак кердѣи.

[рисует] *Ик клеткѣ, кок клеткѣ, пѣтѣри кым клеткѣ, вара кок клеткѣ, вара ик клеткѣ, вара кок клеткѣ. <...> А, тѣргѣи кеет, каждый клеткѣишкѣи, тишѣи ик ял дон тѣргѣи кеет, тишѣи кок ял дон шагалаи, тѣргѣи, ѡпѣть кок ял дон шагалаи и разворачиваѣишѣи, и тишкѣи шагалаи. И мѣнгѣи тѣргѣи толѣт, тѣргѣи толмет годым, ти охоницѣтѣи нѣлѣт. Маханѣ клеткѣишѣи ылеи. А если иктѣжѣи тишѣи мол(ы), например, пѣрт лизѣи, вара тишкѣи ик ял дон вел шагалаи кѣрдѣт. А если, например, тишѣи иктѣжѣи пѣрт, или тишѣи, вара ти клеткѣвлѣишкѣи шагалаи кердѣи, вопѣи.*

<...> Охоницѣ – стѣклышко. Охоницѣ – стекло. Охоницѣ лаишѣи. Даже вот не обязательно стекло ведь, да, иктѣж-могаи¹²⁰ битый посудын лин кѣрдѣи фарфоровый или ман.

‘Игрѣть в классики. Найдѣишѣи кусочек стекла, еѣе те, кто помладше, говорят «игрѣть в цацку, в цацку, в черту», потому что нарисуѣишѣи клетки – и будет черта-граница, э, так сказать, граница. Если туда попадет – бросишѣишѣи стеклышко, если туда попадет, потом пропускаѣишѣи ход. Ты должен бросѣишѣи в свою клетку. И идѣишѣи-прыгаѣишѣи. В какую клетку бросишѣишѣи, с той клетки начинаѣишѣи прыгѣишѣи на одной ногѣ. Потом, когда

¹²⁰ Слово *иктѣж-могаи* ‘какой-нибудь’ информант случайно произнесла на луговом наречии ~ мар. Г *иктѣ-маханѣ(ы)*.

все полностью, все клетки пройдешь, уже на две ноги и т. п. вставать можно, а то если, когда прыгаешь, так-то только на одной ноге <...>.

Потом еще это, делали дом. Когда все пройдешь, берешь стеклышко и бросаешь назад. В какую клетку попадет, это будет твой дом. Ты тудаходишь, можешь вставать. А другие в твою клетку наступать не могут.

[рисует] Одна клетка, две клетки, сначала три клетки, потом две клетки, потом одна клетка, потом две клетки. <...> Прыгаешь в каждую клетку, сюда одной ногой прыгаешь, здесь двумя ногами встаешь, прыгаешь, опять встаешь двумя ногами и разворачиваешься, и сюда встаешь. И обратно возвращаешься-прыгаешь, когда допрыгаешь, берешь это стеклышко. На какой клетке находится. А если у кого-то здесь, например, дом, то сюда можешь вставать только одной ногой. А если, например, тут у кого-то дом, или здесь, то в эту клетку вставать не можешь вообще. <...> Охоницä – стёклышко. Охоницä – стекло. Кусочек стекла. Даже вот не обязательно стекло ведь, да, может быть от какой-нибудь битой посуды, фарфоровой и т. п.’ [МНИ, № 1637а].

Рассмотренная лексика игры в классики в разных наречиях марийского языка сведена в следующую таблицу.

Таблица 1

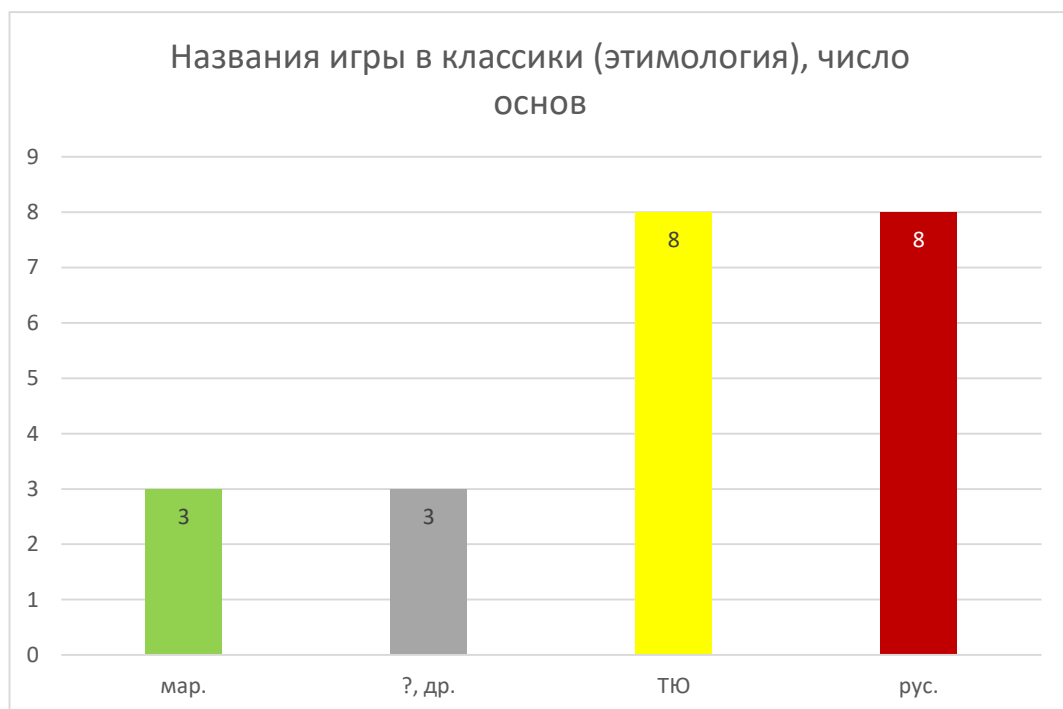
Марийская именная лексика в играх в классики (мар. В, мар. Л, мар. Г)

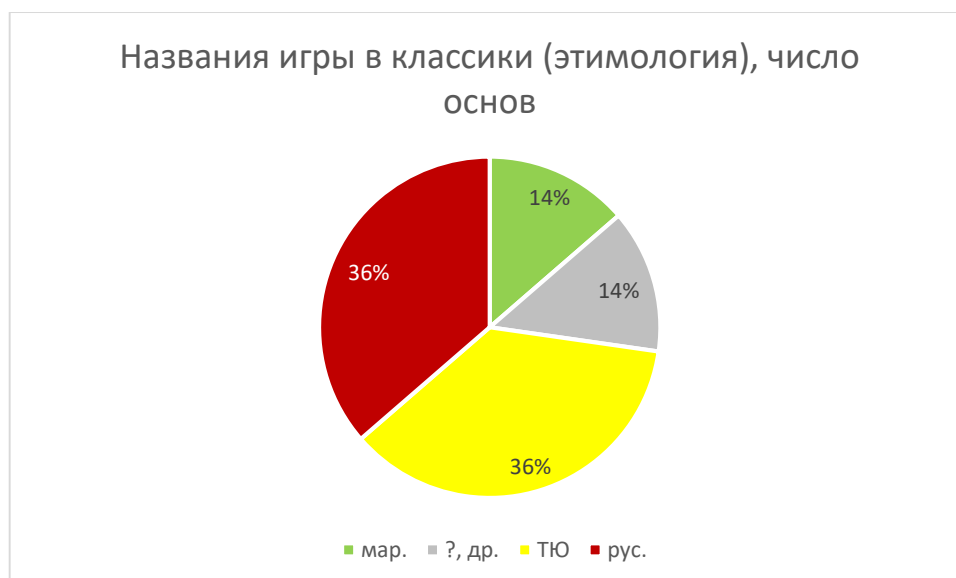
	мар. В	мар. Л	мар. Г
название игры	Пенашка (Пинажка) Черта Классики	Рай Черта дене Чертала Чертитла Крапала Тракла Калай банкы дене Окшак тага Талинга пудырго дене Классики Классика	Циклә Тыргым циклә Цäцилә Цäциклä Касилä Керемäтлä (Креमतла) Охоницäлä Пöрткутан Чымомла (Чымымла) Классла
название битки	*кү	кү падраш панга оңа трак калай банке крем ате консерве ате шайбе банычке талинга пудырго	күэр äли пумаклака цик цäци цäцик каси керемäт (кремат) охоницä канцервй äтй (канцервы äты, консервäтй) шайбы

			банки, банычки консервы банки консервный банки драже оптымо банычки ляпцäкä консервы банки
название локуса	*пöртвуй	центр крапа казенка пöрт каныш вер дом отдых огонь солнце *Москва клетке угол (огöл) квадрат квадратный полукруг прямоугольник (нылугылан)	рай ад пöрт тома отдых цик Йылымбал клеткä крүгä пелкрүгä
прочее	«3-3-3» в наказании	этапы игры: лягушка рай экзамен Москва	«Тут – Пурцут» на экзамене цик – пинки пеледыш – знак на клетке

Соотношение исконной лексики и заимствований отражено на диаграммах.

Диаграмма 1, 1а





3.2.4. Глагольная лексика игр в классики в марийском языке

Обзор марийской лексики игры в классики (названий игры, битки, элементов разметки пространства) показал значительное преобладание в этом пласте лексики заимствований и проникновений из русского языка, в меньшей степени – из татарского и чувашского. Зато все числительные и большая часть глаголов в марийских описаниях игры в классики являются словами исконными.

В таблице 2 представлены глаголы, которые присутствуют в рассказах с описаниями игр в классики на марийском языке – «карандашных» записях фольклористов прошлого и в современных стенографированных аудиозаписях [МНИ, № 1614–1636]. Большая часть этих глаголов выражает совершаемые в игре движения, действия ('прыгать', 'бросать', 'проходить' и т. п., № 1–35 в таблице 2); часть из них отражает подготовительные действия к игре, например, 'чертить' (глагольные леммы № 36–40); часть – самые частотные в марийском языке глаголы, которые употребительны в текстах любого содержания, например, 'быть', 'мочь', служебные глаголы и т. п. (№ 41–49)¹²¹.

¹²¹ Слова, данные в таблице в скобках, – это взаимные соответствия в диалектах, не встретившиеся непосредственно в корпусе текстов с описаниями классиков в [МНИ].

Марийская глагольная лексика в нарративах с описаниями игры в классики
(мар. Л, мар. Г)

N	рус.	мар. Л	мар. Г	Этимология
1	прыгать	(тӱргаш)	тӱргӱш	мар. [Вершинин 2018: 533]
2	прыгать	тӱргӱштылаш, тӱргештылаш	тӱргештылӱш	мар. [Вершинин 2018: 533]
3	прыгнуть	тӱргешташ, диал. тӱргӱшташ	(тӱргештӱш, тӱргештӱш)	мар. [Вершинин 2018: 533]
4	пинать	чумаш, чӱмаш	чымаш	мар. [Вершинин 2018: 620]
5	пнуть	(чумалаш)	чымалаш	мар. [Вершинин 2018: 620]
6	бросать	шуаш	шуаш	мар. [Вершинин 2018: 679]
7	бросать	кышкаш	(кӱшкӱш)	?ФУ, ср. коми <i>киськавны</i> , удм. <i>кисканы</i> [Лыткин, Гуляев 1999: 124]
8	попадать	логалаш	–	мар. [Вершинин 2017: 282]
9	попадать	(верешташ)	вӱрештӱш	ФУ [UEW: 569]
10	попадать	–	попазаш	рус. [Исанбаев 2014: 69]
11	попадать	–	чучаш	?ФУ [UEW: 617]
12	задевать	(тӱкнаш)	тӱкнӱш	ТЮ [Федотов 1996, 2: 212]
13	толкать	(шӱкаш)	шӱкӱш	чув. <i>сӱк</i> [Федотов 1996, 2: 40]
14	толкнуть	(шӱкалаш)	шӱкӱлӱш	чув. [Федотов 1996, 2: 40]
15	выносить	(лукташ)	лыкташ	мар. [Вершинин 2017: 295]
16	идти	каяш	кеӱш	ФУ (?ФВ) [UEW: 654–655]
17	ходить	кошташ	(кашташ)	мар. [Вершинин 2017: 209]
18	выходить	лекташ	лӱктӱш	ФУ [UEW: 239–240]
19	входить	(пураш)	пыраш	ФУ [UEW: 408]
20	проходить	эрташ	эрташ	тат. [Räsänen 1923: 26]
21	приходить	(толаш)	толаш	ФУ [UEW: 535]
22	переходить	вончаш	(ванжаш)	ФУ [UEW: 557]
23	встать	шогалаш	шагалаш	ФУ [UEW: 431]
24	стоять	шогаш	(шалгаш)	ФУ [UEW: 431]
25	наступить	тошкалаш	ташкалаш	мар., ср. коми <i>тӱчкасьны</i> , морд. <i>М токиത്യемс</i> [Лыткин, Гуляев 1999: 294]
26	поворачиваться	(савырнаш)	сӱрнӱлӱш	чув. [Räsänen 1920: 186]
27	отдыхать	канаш	кӱнӱш	чув. [Räsänen 1920: 140]
28	класть (землю в банку для игры)	опташ	опташ	?ФУ [UEW: 5]
29	класть (землю в банку для игры)	пышташ	(пӱштӱш)	ФУ [UEW: 733]
30	играть	модаш	мадаш	мар. [Вершинин 2017: 326]
31	пропадать	йомаш	(ямаш)	ФУ [UEW: 89]
32	терять	йомдараш	(ямдаш)	ФУ [UEW: 89]
33	кончаться	пыташ	(пӱтӱш)	тат. [Räsänen 1923: 53]
34	держатъ (экзамен)	кучаш	(кычаш)	ФУ [UEW: 145]

35	прибавляться (об очках)	–	приваялташ	рус. [Исанбаев 2014: 72]
36	чертить	чертитлаш	чертӓш	рус.
37	чертить	кораш	–	ФУ [Савельев 2015–2025, № 997], см. [UEW: 221]
38	делить	пайлаш	(пайылаш)	тат. [Исанбаев 1994: 114]
39	рисовать	–	рисуяш	рус.
40	находить (баночку для игры)	(муаш)	моаш	ФУ [UEW: 284]
41	быть	улаш	ылаш	ФУ [UEW: 580]
42	становиться	лияш	лиӓш	ФУ [UEW: 243]
43	мочь	керташ	кердӓш	ФУ [UEW: 652]
44	начинать	тӓнӓлаш	тӓнӓлӓш	ФУ [UEW: 523]
45	делать	ышташ	ӓштӓш	ФУ [UEW: 626]
46	называть	манаш	манаш	ФУ (?ПУ) [UEW: 290]
47	называться	(маналташ)	маналташ	ФУ (?ПУ) [UEW: 290]
48	посылать	колташ	(колташ)	ФУ (та же основа, что и в слове <i>кодаш</i> ‘оставаться’) [Савельев 2015–2025, № 956]
49	достигать	шуаш	(шоаш)	ФУ [UEW: 429]

Как видим, доля заимствований в пласте игровой глагольной лексики в рассказах о классиках незначительная (менее половины). Из 49 глагольных лемм 20 – надежно финно-угорские (и еще 6 – под вопросом)¹²², 11 – маркированы в таблице как собственно марийские (отсутствуют в базах финно-угорской лексики и не имеет когнатов в контактных языках), 8 – тюркского происхождения, 4 – заимствования из русского. Последние – все в горном наречии, и лишь одно слово имеет соответствие в луговом наречии (мар. Л *чертитлаш* ‘чертить’ ~ мар. Г *чертӓш*). Таким образом, данные нарративов на марийском языке о классиках и – шире – о народных подвижных играх подтверждают известный факт, что глаголы в языке более консервативны и устойчивы к заимствованиям, чем имена [Haspelmath, Tadmor 2009: 61]. Вместе с тем нельзя не отметить, что, по данным современных полевых аудиозаписей, в речи носителей языка (билингвов) достаточно часто происходит т. н. переключение кодов – некоторые слова, в

¹²² Дифференциация по пластам финно-угорской лексики (уральский, финно-пермский, финно-волжский и т. п.) здесь не проводится, см. в источнике [UEW].

том числе глаголы, произносятся по-русски, например, *разворачиваешься* [МНИ, № 1637а], хотя часто с марийскими окончаниями, например, *ходым пропускает* ‘пропускаешь ход’ [МНИ, № 1637а], *украшаен шӱнденӱ* ‘украшим’ [МНИ, № 1634] и т. п.

Более полное и последовательное исследование функционирования глагольной лексики в марийских играх и нарративах об играх представлено в четвертой главе нашей диссертации.

3.3. Лексика игр с деревяшками и костями

В марийских играх используются простейшие предметы, доступные ребенку в окружающем мире. Прежде всего это палки и деревяшки разного размера и формы (как простые, так и специально обработанные, например, заточенные, обтесанные, с нанесенными на них метками, изредка крашеные), прочие природные материалы (камушки, кости, глина, земля, снег, растения и их части, плоды, например, шишки, орехи, листья и т. д.), мяч (самодельный из шерсти животных или покупной резиновый, кожаный и т. п.), еда (яйца, колобки *ияча*). Используются в играх и предметы быта, например, веревка, вожжи, нож, напильник, монеты, элементы одежды (платок, пояс, ремень, колечко, пуговица, лапти) и пр. Но, конечно, самый распространенный предмет в марийских подвижных играх – это палка, и в данном разделе мы рассмотрим, в каких играх используются палки, палочки, а также кости и как они называются. В репертуаре игр с палками ведущее место занимают игры с метанием (ударом предмета по предмету). Эти игры наиболее бессловесные, в них сильно собственно спортивное начало. Играют в игры с метанием палок преимущественно мальчики и юноши. Типология игр с палками, а именно выделение родов игр, таких как чиж, городки, пыж, муха¹²³, лапта и др., была

¹²³ Играми типа пыжа, следуя за терминологией В. Н. Всеволодского-Гернгросса [Игры народов СССР 1933: 497], мы называем род игр, в которых, как в городках, игроки сбивают палками чурку или деревянный шар, но при этом имеется водящий, который караулит сбиваемый предмет, ставит его на место и старается определенным образом подловить

раскрыта ранее на русском материале и материале подвижных игр народов СССР [Игры народов СССР 1933; Ключева 2018: 116–133]. В соответствии с нею классифицирован и марийский материал в [МНИ] – см. разделы «Игры с палками» [№ 1299–1482], «Игры с мелкими предметами» [№ 1483–1515]. Помимо этих игр рассматриваются и другие формы обыгрывания палки и костей в играх, например, бросание палки по насту или льду – кто дальше (игры типа *snow snake*, *нырок*, *сула*), катание колесика на палке, игры с ключицей птицы типа *беру и помню*, *бирюльки*, *щелчки* и т. д. Основной аспект исследования – не столько описание действий в той или иной игре, сколько конкретные марийские названия предметов в игре: биты, сбиваемых ею костей, *деревяшек* и т. п. Они могут иметь названия в игре, соответствующие общезыковому, например: *тоя* ‘палка, посох’, *пондо* ~ мар. Г *панды* ‘палка, трость’, *пашкар* ‘палочка’, *панга* ‘палочка, костяшка’, *пакал* ‘кость’, *кольмо* ‘лопатка’ и т. д. Но есть и специфические наименования предметов, которые встречаются только в играх. Особое внимание уделим именно специфической лексике в названиях *деревяшек* и костей в марийских играх – редким, диалектным, локальным словам, отсутствующим в словарях либо представленным в них не в полной мере (без игровых значений). Игровая терминология, рассматриваемая в этом разделе диссертации, извлечена из редких источников (в том числе иностранных), архивных рукописей, неопубликованных полевых записей марийских игр, которые недоступны широкому кругу исследователей. Представленный материал достаточно полный, но не исчерпывающий.

Всего в п. 3.3 проанализировано несколько десятков различных марийских терминов игр с палками и костями (порядка 70 лексических основ). Каждому из них посвящен отдельный параграф – своего рода словарная статья (располагаются по алфавиту, всего 69 параграфов). К каждому термину приводится этимологическая справка, а общие результаты исследования

игроков, чтобы передать свою роль другому. Игры типа *мухи* аналогичны, но сбиваемый небольшой предмет устанавливается на вбитый в землю кол или доску.

генезиса марийской игровой предметной лексики (названий палок и костей) будут представлены в конце раздела 3.3.

3.3.1. *Акули, митули, микули*

Акули́, микули́, митули́ – марийские названиями игр с палками. Мы располагаем описаниями двух игр с названием *митули́*, тремя записями игры *микули́* и одним – игры *акули́*.

Игра *акули* типа чижа встречается в Горномарийском р-не, и сам предмет игры (чиж) в этой игре называется *акули* (д. Юнга Кушерга Горномарийского р-на РМЭ, инф. Смирнов Геннадий Павлович, 1948 г. р., самозапись 5 февраля 2013 г.) [МНИ, № 1368]. В горномарийской игре *акули* – название заостренной с двух сторон палочки (чижа).



Рис. 1. *Акули*

На рисунке, который привел сам рассказчик в своем описании игры, видно, что четыре стороны *акули* помечались черточками (от одной до четырех), т. е. были неравнозначны, и для хода игры было важно, какой стороной упадет *акули* (как игральная кость).

Аналогичные игры с названием *микули́* (*микули́ла* ‘в микули’) записаны у луговых мари в Моркинском р-не РМЭ:

– с. Арино, зап. Акцорин В.А. в мае–июне 1960 г. Инф. Смирнов Иван Романович, 1946 г.р., Ручкин Геннадий Данилович, 1946 г.р., Алексеев Евгений Алексеевич, 1948 г.р.) [МФЭ-60 № 6, л. 4 об.–5, № 2; МНИ, 1363];

– д. Большие Шали, зап. Китиков А.Е. в 1990 г., инф. Степанова Таисия, 1941 г.р. [МФЭ-90 № 172, л. 53, № 35.2; МНИ, 1364]. Четверть века спустя там же командную игру типа чижа под названием *микули́* записала Кидалашева

Алена в 2010 г., инф. Кидалашева Антонида Германовна, 1969 г.р. [Ключева 2014: 183; МНИ, 1373].

Две записи игры *митули́* были сделаны в Волжском р-не РМЭ:

– в с. Помары игра типа мухи, зап. Ключева М. А. в июле 2002 г. в д. Малые Параты, инф. Васильев Валерий, 1949 г.р. [Ключева 2014: 182; МНИ, 1409];

– в д. Малое Иваново игра, в которой броском палки сбиваются колышки, воткнутые в землю (ряд из пяти колышков, на каждом из которых подписана «цена», т. е. сколько очков присуждается сбившему колышек игроку); зап. Ключева М. А. в 2010 г., инф. Чузаев Родион Иванович, 1965 г.р. [Ключева 2014: 183; МНИ, 1471].

Приведем описание помарской игры:

- (1) «На кол, вбитый в землю, нанизывается расщепленная деревяшка. Игроки с палками отходят на некоторое расстояние от кола и по очереди бьют в него палкой. Водящий стоит около кола. Если кто-то попадет по колу, насаженная на него деревяшка слетает с кола, а водящий старается поймать ее руками или картузом. Если сразу с лету не поймает, водящий бежит за этой деревяшечкой, чтобы поскорее посадить ее обратно на кол. Одновременно игрок, который попал в кол, бежит за своей палкой и при этом, не переводя духу, кричит: «Митули-и-и!». Как только деревяшка снова нацеплена водящим на кол, крик прекращается. Таким ходом и идет игра: как в игре *в клёк*, игроки бросают в кол свои палки и бегают за ними, а водящий устанавливает деревяшку на место. Водящий может отыгаться в двух случаях: 1) если поймает деревяшку с лету; 2) когда все игроки окажутся около своих брошенных палок и уже некому бить с начальной черты. Во втором случае водящий сам снимает деревяшку с кола и бросает ее в любую из лежащих палок. Тот, в чью палку он попадет деревяшкой, сменяет водящего, и игра продолжается» [МНИ, 1409].

Таким образом, название игры происходит от голосянки¹²⁴ «Митули-и-и!», которую, не переводя дыхания, кричат игроки во время бега за палкой.

¹²⁴ Понятие «голосянка» ввел в научный оборот Г. С. Виноградов, который таким образом обозначает определенный жанр детского фольклора: краткий стишок, последнее слово (слог) которого следует тянуть, пока не кончится дыхание, например: «Давайте, ребята, голосянку тянуть; кто не вытянет – того за волосы рва-а-а-ть...» [Виноградов 1998: 155]. То есть это своего рода голосовое упражнение. Но народная голосянка не обязательно

Отметим, что есть и мордовские игры типа чижа с аналогичными названиями: *куликисаи макули*, *макули* [Олемба 1999: 43–4], *кулик* [Брыжинский 2009: 40]. В игре *куликисаи макули* используется палочка, называемая *кулик*, концы которой срезаны под углом, и на каждой грани цифра: 1, 2, 3, 4 – т. е. совсем как черточки в марийской игре *акули*. В мордовской игре *макули* водящий игрок, когда прыгает на одной ножке за куликом, кричит: «Макули-и-и!» [Олемба 1999: 43–44]. В аналогичной мордовской игре *в чиж*, так же прыгая кричит проигравший [Таракина 1978: 132].

Таким образом, имеется ряд сходных марийских и мордовских игровых лексем: *митулí*, *микулí*, *акулí*, *макулí*. Их происхождение раскрывается через сопоставление со следующими голосянками в русских играх типа чижа: *На кули*, *кули-и-и!* (б. м.) [Терещенко 1848: 57], *Закули-и-и!* (Покр. Влад., 1901) [СРНГ, 10: 174]¹²⁵. Голосянки подобного рода характерны для русских игр в чижа в записях XIX в. Как правило, их исполняет проигравший или водящий игрок, когда бежит (или прыгает на одной ножке) за брошенной другим игроком палкой. Во время всего пробега нужно кричать, не переводя дыхания. *На-ку-ли!* кричат также в следующей одноименной саратовской игре: «Как можно дальше бросается палка или камень, и во время бега к месту падения нараспев кричат *на-ку-ли*; если духу не хватит – проиграл» (Сарат., 1918) [СРНГ, 19: 356].

включает в себя стишок – это может быть и одно слово, даже один звук, например: *И-и-и!* в костромской игре типа чижа [Всеславин 1863: 931]. Использование подобных голосянок внутри подвижной игры, причем во время бега, характерно для детского фольклора, и не только русского. Бег на выдохе как самостоятельная игра известен у нанайцев и нивхов, как игра в игре – у мордвы и тувинцев, как жеребьевка – у башкир. Причем у башкир кричат: *У-у-у...* [Шагапова 2008: 31]. В Средней Азии в подобных играх на бегу кричат: *З-з-з-з...* В СРНГ голосянкой, в частности, называется «упражнение деревенских мальчишек, кто дольше кого прокричит одну ноту, не переводя духу» (Нижегор., 1860) [СРНГ, 6: 329]. Мы считаем целесообразным называть выкрики в игре на одном дыхании именно «голосянками», т. е. трактовать этот термин несколько шире, чем было у Виноградова. Такое определение соответствует и реалиям бытования голосянок в детском игровом фольклоре, и самому народному значению слова «голосянка», отраженному в СРНГ.

¹²⁵ Ср. также *куликать* – громко разговаривать, кричать (Калин.) [СРНГ, 16: 67].

Грамматическая структура русской фразы *на кули́ (за кули́)* может указывать на то, что *кули* здесь – локативный термин, т. е. слово, означающее определенное место в игре (куда бегут или где находится предмет игры). Если это слово субстратное, но в языках Поволжья соответствием ему может быть чуваш. *хули* – притяжательная форма 3-го лица слова *хула (хола)* ‘город’ как вполне типичный локативный игровой термин¹²⁶. Чуваш. *хула, хола* ‘город’ соотносится с тюрк. и огуз. *кала* ‘город’. Отсюда же татар. *кала* и башк. *қала* ‘город’, татар. *кальга* ‘крепость’, а в финно-угорских языках: мар. Г *хала*, мар. Л *ола, ала, кала*, удм. диал. *кала*. В тюркских языках – от араб. *қал‘а* ‘крепость’ [Ахметьянов 1988: 111]. Подробнее об этимологии этой лексемы см. также [Федотов 1996, 2: 354; Добродомов 2008: 200], о функционировании ее в играх народов Поволжья – см. в разделе *Кала, ола*. См. также ниже *Кулики*.

Таким образом: мар. *митули, микули, акули* и морд. *макули* происходят от русск. *голосянки*, означающей направление бега – *на кули* ‘на город’, где *кули* – возможно, болгаризм, локативный игровой термин, соотносимый с чуваш. *хули ~ хула* ‘город’ (в тюркских из арабского). Подробнее об игровых терминах с основой *кул-* в русских диалектах см. [Ключева 2015: 37–59].

Ана – см. *Она*

3.3.2. Бакланом

Бакланом – название игры в чижа у пермских мари (д. Тукманы) [Ключева 2012: 373; Ключева 2014: 391; МНИ, № 1388]. Ранее, в гл. 1.1, посвященной зоонимам в мари́йских играх, мы указывали на «птичью семантику» данной лексемы: баклан (от лат. *Phalacrocorax*) – это средних размеров и крупная пернатая птица, из отряда пеликанообразных. Однако «бакланом» в русских диалектах, в том числе в Пермском крае, называют обрубок дерева, бревна, чурбан (Иркут., Якут., 1846, Сиб., Урал, Перм., Свияж.

¹²⁶ Ср. *хули* ‘город’ в чувашском названии Санкт-Петербурга – *Петёр хули* [Ашмарин 1928–1950, 9: 171], Царевококшайска (Йошкар-Олы) – *Чар хули* [Ашмарин, 15: 149].

Казан., Симб., Оренб., 1849) [СРНГ, 2: 60]. А игра в чижа – это и есть игра с палочкой. В свою очередь русское *баклан* в «деревянном» значении помещено в ЭССЯ в один ряд со следующими рус. диал. словами, означающими палку, чурбан, колышек, дубину: *баклуша, бакулька, баклуша, букла, буклинка, буклешка* (статья **bakul'*а (**bakyl'*а)) [ЭССЯ, 1: 142–144]. Ареал этих лексем – Костром., Нижегород., Волог., Калуж., Тул., Псков., Твер. губернии [СРНГ, 2: 62–63; СРНГ, 3: 256]. У них есть и игровые значения: рус. диал. *баклушка* – деревянная чурочка для игры в городки (Перм.) [СРНГ, 2: 63]; «круглая, толщиной в вершок осиновая палочка длиной в 6–7 вершков для игры в бабки на льду. Баклушей бьют бабку так, что она летит по воздуху или катится по льду» (Тобол., 1911) [СРНГ, 2: 62]. Т. е. фактически «баклушей» называется бита в игре в кости и чурочка, заменившая в городках первоначальную кость.

Таким образом, название игры *бакланом* – проникновение в марийский из русских диалектов, тем более, что слово сохраняет в марийском и свою грамматическую форму (рус. инструменталь на *-ом*). При этом могло иметь место смешение рус. диал. *баклан* ‘обрубок дерева’ с названием птицы (*баклан*), поскольку в игре деревяшка летит (другое название этой игры у пермских мари – *чижик*), а также с мар. *пакал* ‘кость’ (удм. *бакал* ‘то же’).

Ванок – см. Панок

3.3.3. *Васли калпак*

Васли калпакла модаш ‘играть в колпак Василия’ – вид городков (д. Шеменермучаш Параньгинского р-на Республики Марий Эл). *Васли* в названии игры – личное имя (< рус. Василий < греч.), *калпак* ‘колпак, шапочка’ < тат. *калпак* [Räsänen 1923: 33; Исанбаев 1994: 64]¹²⁷.

¹²⁷ У Н. И. Исанбаева слово включено в перечень заимствований из русского [Исанбаев 2014: 43]. «По культурно-историческим соображениям и по семантике следует предполагать скорее тюркизм в марийском, хотя формально заимствование из русского также не исключено» [Савельев 2015–2025, № 96].

В статье Ф. И. Гордеева, где упоминается игра, ее описание не содержится и приведен лишь следующий комментарий к ее названию: «Вероятно, эта игра занесена жителей [жителем – *М. К.*] деревни по имени *Васлий* “Василий”, с именем которого она и получила свое распространение среди детей местного населения» [Гордеев 1983: 56; МНИ, № 1399]. Наша специально предпринятая в 2018 г. для верификации этих сведений поездка в д. Шеменермучаш показала, что *Васли калпак* – это не совсем городки, а игра типа мухи, в которой со вбитого в землю кола (*менге*) сбивается насаженная на него деревяшка (*панга*). Оказалось, что эту игру знают также пожилые уроженцы соседней деревни Мари-Кошпай, а в других примыкающих деревнях она известна только под другими названиями: *городки* (д. Мари-Лебляк, Ирмучаш, Яндемирово), *клё-клё* (д. Яндемирово), *клёк* (д. Мари-Лебляк); а игрового термина *Васли калпак* ‘колпак Василия’ там нет. При этом информант из соседней д. Ирмучаш в своем рассказе об аналогичной игре сравнил сбиваемую чурочку с *шымакиш* – головным убором (треугольным колпачком), а сообщая об определенном действии – насаживании чурочки на кол – использовал специфический глагол *ушиалташ* ‘надевать’, который в марийском языке применяется только по отношению к головным уборам [СМЯ, 8: 86].

В родственной мордовской игровой культуре зафиксирована игра *шлыгансо* ‘в шлыган’ типа мухи [Брыжинский 2009: 45–46], где *шлыган* – это название мордовского головного убора (другое название той же игры, приведенное в том же источнике, – *папокс* ‘в папок (попок)’ – от рус. *поп*, *попок*). В этой мордовской игре сбивание конусообразной деревяшки с кола понимается и озвучивается на уровне народной игровой терминологии как сбивание *шлыгана* ‘башлыка’ с головы. Слово *калпак* (термин, обозначающий предмет одежды) в марийском названии игры указывает на аналогичное образное понимание игровых действий.

В записи А. Е. Китикова марийская игра типа мухи называется *салтак вуй* ‘голова солдата’, т. е. сбиваемая со вбитого в землю столбика деревяшка

образно воспринимается как сбиваемая с плеч солдата голова [Китиков 1993: 50; МНИ, № 1416]. Это в определенной степени близко по смыслу к *Васли калтак* (сбивается голова с плеч ~ сбивается головной убор с головы). В описании этой игры Китиков также применяет глагол *упиалташ* ‘надевать (головной убор)’ для передачи действия – установки сбиваемой деревяшки («головы солдата») на кол.

Попробуем выяснить, действительно ли антропоним *Васли* в названии марийской игры случаен, как на то указывал Ф. И. Гордеев и опрошенные нами в 2018 г. носители.

Для игровых традиций Европейской части России (в т. ч. для русских, коми, удмуртов, мордвы, тюрков) характерны «птичьи» наименования сбиваемого предмета в подобных играх [Покровский 1895: 307–308]: в них начинали играть весной, когда прилетали птицы. Но в полном фонде зафиксированных марийских игр типа мухи, которым мы располагаем, птичьи термины отсутствуют, за исключением русского заимствования *чиж(ик)* в Пермском крае и Горьковской (Нижегородской) области. Обычно применяются буквальные названия предметов (палочка, деревяшка, кость) либо асемантическая лексика сложного происхождения, например *пакляк*, *клёк-панга*, *митули* и пр. (см. подробнее в соответствующих параграфах). Удмуртским аналогом этой игры является *тюрага* ‘жаворонок’, в которой с колышка сбивается конусообразная пешка [Верещагин 1995 [1886]: 180–181]. В аналогичной марийских играх *клюк-панга* (д. Папанино Моркинского р-на Республики Марий Эл) [МНИ, № 1407] и *чижы* (с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл.) [МНИ, № 1411] сбиваемая деревяшка тоже затачивается так, что имеет форму конуса с заостренным верхним концом. У русских конусообразная форма сбиваемого предмета фиксируется только в Вятской губернии – в игре *джюль* типа чижа [Покровский 1895: 309]. У карел конусообразной является «кююкки» – рюха, которую сбивают с доски в игре, аналогичной клёку [Мальми 1987: 57].

Конусообразной форме этого игрового предмета (головного убора) есть достаточно яркая обрядовая параллель: известно, что марийские жрецы-карты, современным головным убором которых являются белые войлочные шапки, в прошлом «при жертвоприношениях в священных рощах надевали конусообразные берестяные колпаки» [Акцорин 1976: 17]. Соответствием этому обрядовому головному убору, по мнению В. А. Акцорина, являются изображения людей в конусообразных шапках в искусстве племен Прикамья ананьинской культуры, а также железные конусообразные шлемы в археологическом Истяцком кладе Зауралья [Акцорин 1976: 17]. Дополним, что и деревянные идолы *Мис-хумов* (лесных великанов – предков манси) – остроголовые [Гемуев, Сагалаев, Соловьев 1989: 72]. А в русской традиции «заостренная форма головы или конусообразная шапка – характерный признак злого духа» [Долганова, Морозов 2002: 343], что коррелирует с «изображениями чертей на многих средневековых миниатюрах и иконах в остроконечных головных уборах или с торчащими шишом длинными волосами» [Морозов, Слепцова 2004: 556–557]. При этом остроконечные головные уборы характерны для вологодских ряженных-«куляшей» на Святки: «В д. Мякинницыно “гуляши”, надев на голову несколько шапок, повязывали их сверху простыней так, чтобы один ее конец торчал на темени острым углом – “верх делали куликом” (ср. “куль” – старинный мужской головной убор в виде колпака, мехом внутрь, крытый хлопчатобумажной тканью). В д. Викторovo высокий головной убор называли “куляшом”: «“На голову “куляш” одевала, морду свою закрывала марлей, только глаза оставляла. Ак вот это “куляшом” и звали...». В д. Аверинская подобное завершение имела личина из бересты» [Там же: 556].

В марийской традиции святочного ряжения остроконечный головной убор – *шымакиш* – носила Старуха Василиса (*Васли кува*), которая наряду со

Стариком Василием (*Васли кугыза*) является главным антропоморфным персонажем ряжения на праздник зимнего солнцестояния *Шорыкйол*¹²⁸.

Аналогию между конусообразной шапкой северно-русских «шулюханов» (ряженных) и конусообразными чурками (*чоколёк, поп*) в удмуртских играх проводят Л. С. Долганова и И. А. Морозов [Долганова, Морозов 2002: 343]. В этих играх, как и в рассматриваемой нами марийской игре *Васли калпакла*, броском палки с определенного расстояния сбивается конусообразный деревянный предмет. Эти факты, хотя и косвенно, позволяют провести параллель между игрой *Васли калпакла* и святочными образами ряженных в остроконечных головных уборах.

Имя *Васли* (Василий, Василиса) в лексике марийского зимнего праздника достаточно позднее и определяется наложением на языческий обычай празднования зимнего солнцеворота христианской традиции, заимствованной у русских. Оно происходит от хрононима (геортонима) Васильев вечер ~ мар. *Васли водо* (накануне Нового года – 1 января, дня памяти христианского святого Василия Великого)¹²⁹. Характерные имена ряженных у мари – *Васли-кува* ‘Старуха Василиха’ и *Васли-кугыза* ‘Старик Василий’¹³⁰.

¹²⁸ Но надо сказать, что *шымакш* – не специфический головной убор ряженой старухи, а вполне всеобщий в определенных этнографических группах мари женский головной убор.

¹²⁹ Также Васильев вечер назывался по-марийски *Васли кугыза кече* ‘День старика Василия’ [Акцорин 1976: 60].

¹³⁰ В диалектах марийского языка они произносятся с фонетическими и лексическими отличиями: например, в с. Юва Красноуфимского округа Свердловской обл. старика называют *Васли павай* или *Васли бабйй*, а старуху – *Васли авай* или *Васли айий* [МФЭ-68 № 33, с. 119, МФЭ-68 № 35, с. 115]. В деревнях Мари-Малмыж и Большой Сатнур Малмыжского р-на Кировской обл. ряженных называют *Васли (Вас’ли) вечер кува* ‘Старуха Васильева вечера’ и *Васли вечер кугз’я* ‘Старик Васильева вечера’ (Мари-Малмыж и Большой Сатнур Малмыжского р-на Кировской обл.) [МФЭ-59, № 1, с. 126, 138; МФЭ-69, № 88, с. 44]. В Моркинском р-не Марий Эл старик назывался также *Васли мөчөр*, *Васли мөчер* (д. Малый Кулеял ~ мар. Энерүмбал) [НРФ, оп. 3, д. 120, л. 16–17], да и прочих ряженных, всю их совокупность у луговых мари (во всяком случае у моркинских) обычно именуют *мөчөр* [Евсеев 1927: 105], *Шорыкйол мөчөр*, *мөчёр* (д. Папанино) [ПМА 2017]. Помимо относительно позднего имени Василий, в номинации марийских персонажей ряжения были и другие имена, возможно, потесненные последним, например: *Шорчол кува* ‘Шорыкйольская старуха’ у елабужских мари [МарНИИ МФЭ. № 43: 32], *кугыза* ‘старик’ и *кува* ‘старуха’ у луговых мари, *тьоти* ‘дедушка’ и *папи* ‘бабушка’ – у горных [Акцорин

Васли кѡва ‘Старуха Васли/Василиса’ и *Васли кугызя* ‘Старик Васли/Василий’ – это еще и наименования водящего в игре типа жмурок (д. Отюково Яранского уезда Вятской губ., ныне – Санчурского р-на Кировской обл., мар. СЗ) [Веке, IV₁: 104; МНИ, № 924]. Указание в источнике на то, что эта игра происходит в Васильев вечер, не оставляет сомнения в том, что это имя (*Васли*) пришло в эту марийскую игру из праздничных игр и обрядов зимнего праздника.

Ряженные старик и старуха в обрядах праздника *Шорыкйол*, произносящие благопожелания и пророчества, являются своего рода игровыми заместителями жрецов, совершавших с аналогичными функциями обходы дворов на праздники. Такие действия, совершаемые не ряженными, а именно жрецами, до недавнего времени сохранялись в календарных обрядах восточных мари. Благословения, которые произносит старик – *Васли вечер кугз’а* – над сваренным для шорыкйольского пира пивом, называют тем же глаголом *чоклаш* ‘молиться, благословлять’, которое используют и по отношению к действиям и речи марийских языческих жрецов на праздниках и жертвоприношениях (с. Мари-Малмыж Кировской обл.) [МФЭ-59, № 1, с. 126]. В д. Большой Сатнур аналогично *кугузя* (старик) освящает и кашу, которую готовят в доме *Шортыйол*; без этого благословения кашу никто не есть (Малмыжский р-н Кировской обл.) [МФЭ-70, № 88, с. 43].

Резюмируя изложенные в параграфе сведения, сделаем вывод, что личное имя Василий, представленное в марийских игровых терминах – позднего происхождения и восходит к наименованию ряженных старухи и старика (*Васли*), происходящего от геортонима *Васли водо* ‘Васильев вечер’.

1976: 83]. Интересны наименования *Овда кува* ‘Старуха Овда’ и *Овда кугызя* ‘Старик Овда’ – ряженных старика и старухи в Удмуртской Республике [Акцорин 1976: 83]. В д. Солоял (Солаял) Кировской обл. наименования *Васли кѡва* ‘Старуха Василиха’ и *Мӱскӱ-кѡва* ‘Бабушка-Медведь’ используются как синонимичные для одного и того же персонажа, который сопровождает Старика Василия (*Васли кугызя*) [МФЭ-66, № 32, с. 27, 57]. В д. Малый Кулеял Моркинского р-на Марий Эл ряженого старика называли по-разному, в т. ч. и «медведем»: *Васли мӱчӱр*, *Васли кугызай* ‘Старик Василий’, *Шорыкйол маска* ‘Шорыкйольский медведь’, *Маска* ‘Медведь’ [НРФ, оп. 3, д. 120, л. 16].

Если по отношению к жмуркам эта связь непосредственно проговаривается в источниках и очевидна (в жмурки играли именно в Васильев вечер), то по отношению к весенне-летней игре *Васли калпак* ‘Колпак Василия’ она выстраивается достаточно опосредованно, через сопоставление исходной конусообразной формы сбиваемого предмета с аналогичной формой головного убора ряженных, жрецов. Ср. также наименование «попом» сбиваемой чурки в русских диалектах. Код одежды (название головного убора) в наименовании игр с палками (вместо универсальной «птичьей» символики) представляется достаточно этноспецифичным – наблюдается только у мари (*калпак*) и мордвы (*шлыган*) и, по-видимому, объясняется относительной сохранностью языческой традиции жречества у волжских финнов.

3.3.4. Вужык

βù·žâk ~ *вужык* (мар. В, д. Петрушин, Уржум. Вят.), *вужі́к* (мар. В, Уржум. Вят.), ~ *вѡ́жѡк* (мар. Л, д. Туршемучаш Яран. Вят.), *вы́жык* (мар. Г) – игра, записанная Э. Беке, жужжалка:

- (2) *lù·m süta·t, šü·rtâm kè·rât, lū· li'e·š pokʒše·lnâ, ko·k βè·lâštâ šü·rtâ li'e·š, βara· pütra·t, βara· šup^φša·š tuŋà·lât; pörta·š tuŋale·š, murà·*

(Лум шўтат, шўртом керыт, лу лиеш покшелне, кок вельште шўрты лиеш, вара пўтрат, вара шупшаш туғалыт; пөрташ туғалеш, мура.)

‘Продырявливают кость, вдевают нитку, кость будет посередине, с двух сторон будет нитка, потом крутят, потом начинают тянуть; начинает крутиться, «поет»’ (д. Петрушин (Печан-починга) Уржумского у. Вятской губ.) [Beke IV₁: 230; МНИ, № 2303].

Слово *вужык* – оноματοпоэтическое: мар. *вуж-вуж*, *вуж-ж* – подражание шуму ветра, сопоставимо с чув. *пăж*, *пăж-пож* [Гордеев 1983: 154; Вершинин 2017: 90; Савельев 2015–2025, № 390].

3.3.5. Выр-выр

Выр-выр – юла, волчок (детская игрушка) [Васильев 1926: 45; СМЯ 1: 341; Шорин 1920: 19; Эпин 1935: 16; Саваткова 2008: 42; МНИ, № 2300–2301].

Слово оноματοпоэтическое [Гордеев 1983: 211; Вершинин 2017: 104], ср. чувашские звукоподражания *вӑр*, *вӑр-вӑр* (в том числе о круговом, вращательном движении) [ЧРС]. См. также чурание *вырчык-вырчык* (п. 3.1.5).

3.3.6. *Вӑйӑш, ӳчашлу*

Вӑйӑш (мар. Г) ‘дужка, ключица у птиц’ [Шорин 1920: 20; Эпин 1935: 18; Саваткова 2008: 47; МНИ, № 2314–2316]. Игры с этой костью типа «беру и помню» широко распространены у всех этнографических групп мари [МНИ, № 2306–2327]: два человека берутся за два конца кости, тянут в разные стороны и разламывают кость. Кому достается меньшая часть, пытается что-нибудь дать в руки сопернику (какую-нибудь вещь), а тот не должен ничего брать из его рук. Игра может длиться много дней, пока по забывчивости первый игрок что-нибудь не возьмет из рук соперника – это считается проигрышем. Слово *вӑйӑш* происходит от чув. *вӑчеш* ‘спорить’ [Савельев 2015–2025, № 419; Вершинин 2018: 584], оно является вариантом основы *ӳчаш* ‘спор’, от которой происходит наименование *ӳчашлу* аналогичной косточки и игры с нею у восточных мари. В этом варианте игры (*ӳчашлу*) кому оторвется большая косточка (ее часть), тот и выигрывает (д. Унур-Киясово Киясовского р-на Удмуртии) [Вершинин 2011: 531–532; МНИ, № 2317]. Этимология: мар. *ӳчаш* <тат. *учәш*-*ү* ‘злобно упрячиться, упорно противодействовать’, *үч* ‘мечь’ ~ чув. *вӑчеш* ‘спорить’, удм. *ӧчешыны* ‘спорить’ [Исанбаев 1994: 171; Ахметьянов 2015, 2: 377; Вершинин 2018: 584]. Формант *лу* ‘кость’ в мар. В *ӳчашлу* – исконное слово (<ПУ) [UEW: 254].

3.3.7. *Городки, кородки*

Русское наименование игры с палками *городки* достаточно широко распространено у горных и луговых мари [МНИ, № 1439, 1461–1462, 1466, 1468–1470], в меньшей степени у восточных (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл. [МНИ, № 1469], д. Укозяш Мишкинского р-на Башкортостана [Гордеев 1983: 238]). Может произноситься с оглушением начального

согласного – мар. Г *короткилӓ* ‘в городки’ [МНИ, № 1439]. Этимология слова очевидна – от русского исконного слова *город* [Фасмер 1986, 1: 443], которое в системе игровой терминологии является локативным термином – наименованием определенного локуса (*город, городок*). От наименования места название переходит на чурки (деревянные обрубки), который устанавливаются в «городе».

3.3.8. Доверька

Доверька – положение игровой деревянной «суки» кверху брюшком (Вят.) [Покровский 1895: 361–362]; вероятно, русское заимствование: искаженное и с уменьшительным суффиксом от *доведь* – дамка в игре в шашки, пешка, «доведённая» до противоположного края доски. Слово *доведь* в этом значении зафиксировано у В. И. Даля [Даль 1903, 1: 1111], а также как диалектное сибирское слово [СРНГ, 8: 83]. Термин *дөведь* как название игровой кости в играх на шашечной доске встречается в коми игровой традиции [Рассыхаев 2002: 97; Детский фольклор коми 2023: 118, 137–138]¹³¹.

Приведем описание марийской игры, в котором зафиксирован термин *доверька*:

- (3) **«Щелчки** (черемисская игра Вятской губернии). Берется липовая, или другой породы, палочка, в палец толщины, распиливается на отдельные кружочки, в роде костяшек на канцелярских счетах; потом кружочек раскалывается на половинки. Половинки называются *сука*; суки же кроме общего названия, имеют особо три прозвища: *дырка*, *доверька* и *поп*. Прозвища эти означают: *дырка* – ту суку, которая при метании ляжет кверху брюшком; *доверька* – ту суку, которая при метании ляжет на брюшко, вверх кружком; *поп* – ту суку, которая при метании опрокинется стоймя.

¹³¹ Коми исследователи, зафиксировавшие игру *дөведь* в 1962 г., делают вывод о ее особой архаичности и самобытности названия: «До сих пор не приходилось слышать, что шашки (которые теперь широко распространены повсеместно) пришли на место бабок. Не известно было и о шашечной доске, тем не менее, игра существовала, по-видимому, очень давно, ибо сохранилось самобытное название *дэвэдь* (*дөвөдь*), да и память об этом сохранилась в самом дальнем пункте по р. Илыч, в Сарьюдине, где вообще обнаружен ряд оригинальных культурно-бытовых элементов, которые можно объяснить только традицией» [Жеребцов, Грибова, Куратов 1963] (цит. по: [Рассыхаев 2002: 97–98]).

Игра составляется из четырех мальчиков; каждому дается по восьми сук. Все мальчики, один за другим, метают свои суки в виде жеребьевки на попа: у кого больше встанет сук на попу, тот и начинает первый игру. Он обирает у мальчиков все сука в одну, или в обе руки, метает их в покот на стол с двухвершковой вышины и рассматривает: сперва попов и выбирает их; потом пальцем щелкает одну дырку или доверьку, так чтобы она ударила с другою сукою одного прозвища, т. е. с родною сукою; иначе право игры переходит другому мальчику, а первый остается при том числе сук, сколько до этого выщелкал и взял попов. Из ударившихся сук одна берется на руки, а если одна из них встанет на попу, то берутся обе суки. Другой же мальчик также мечет оставшиеся в наличности суки и выбирает сперва попы, а потом, указанным выше порядком, другие суки. Так продолжается поочередно всеми мальчиками до тех пор, пока не будут разобраны по рукам все суки. Когда при игре остается две суки, то они должны принять от метания родство и удариться щелчком, а если одна из них встанет на попу, то игрок не делает щелчка, а берет обе суки по преимуществу, по старшинству поповой суки; не щелкаются две суки и тогда, когда лягут не родственно, не парно, например – одна брюшком, а другая кружком, а переходят для метания к другому. Оставшаяся в игре одна сука не выигрывается никем, пока не встанет на попу. При метании случается, что одна сука ложится краем на другую суку, отчего бывает невозможно щелкать ими другую, а вместе обеих щелкать не допускается; тогда из партии поднимается одна сука безразлично и ею ударяются вразбивку уложившиеся суки до принятия правильного лежания. После розыгрыша все суки в отдельности у игроков пересчитываются; у каждого должно быть свое число: восемь сук. Кто имеет большее число против восьми, значит – имеет выигрыш; а выигранные суки раздаются тем детям, у которых не досчитывается свое число. С передачею сук, выплачиваются мальчику по лбу, или по кисти руки, щелчки по одному за проигранную суку. Затем игра возобновляется так же, как и в первый раз, и право первометания дается большинством поповых сук» [Покровский 1895: 361–362; МНИ, № 1483].

3.3.9. *Дырка, тэра*

Дырка и тэра – термины, обозначающие стороны деревянной плашки, с которой играют, как с игровой костью. *Дырка* (Вят.), зафиксированное в непосредственно выше процитированном источнике [Покровский 1895: 461–462] и *тэра́* (в современной марийской орфографии, скорее, *тыра́*) (Перм.)

[Ключева 2012: 317], как нам представляется, связаны между собой и могут быть сопоставлены со следующими русскими игровыми терминами:

а) *дыра́* (*дирá*, *горá*) – положение игровой кости боковой стороной с ямкой вверх [КСГРС; Пьянкова 2003: 205], ср. *альча* на Рис. 2;

б) *тюря* – положение кости «на левый бок» <?> (Нижегор.) [Кудрявцев 1871: 175]; учитывая, что остальные три стороны называются в [Кудрявцев 1871] *жох*, *ничка* и *плоцка*, то *тюря* – это, вероятно, положение плоской стороной вверх, ср. *таган* на Рис. 2>;

в) *дура* – также положение кости боковой плоской стороной вверх (Симб., Кубан.) [Покровский 1895: 321], ср. *таган* на Рис. 2;

? г) *бы́рка* – при игре в орлянку монета, ставшая ребром (Яросл.) [СРНГ, 3: 348].

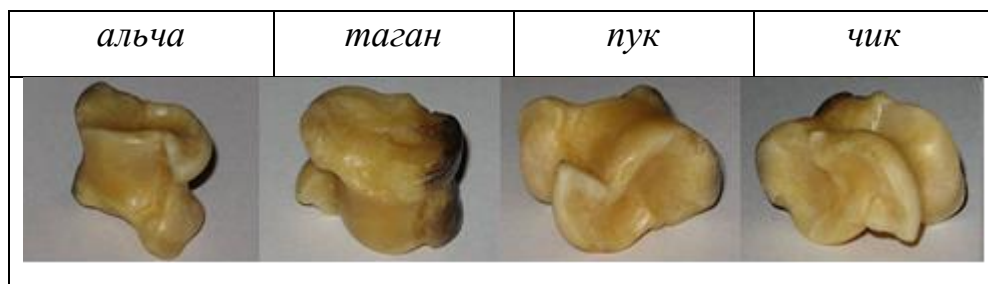


Рис. 2. Названия сторон игровой кости из описания игры «По-татарски»

(Астрах.) [Покровский 1895: 333].

Ср. в коми традиции *розь* ‘дыра’ (с. Читаево и с. Объячево Прилузского района Республики Коми) и *гор*, *горъя* ‘каменка’ (с. Койгородок Койгородского района Республики Коми) – диалектные названия стороны игровой кости горбом вниз [Рассыхаев 2002: 94], ср. *чик* на Рис. 2.

Таким образом, лексему *дырка* вполне можно считать заимствованием из русского языка, а термин *тэра* является, соответственно, некоторой его модификацией. Оглушение начальной *д* вполне характерно для марийских заимствований из русского языка, например: мар. Г *дом* > *томá*, *думать* > *тумáйи*, *дети* > *тетявлä*.

С другой стороны, учитывая, что запись лексемы *тэра* была сделана собирателем, не владеющим марийским языком, возможно, за этим словом стоит искаженное марийское *тörá* ‘господин, владыка, судья, начальник,

чиновник' < тат. *түрә* 'начальник'; ОТю *төрә* 'судья; суд'; др.-тюрк. *төр*, *төрә* 'закон' [Ахметьянов 2001: 216], *törä* 'закон, обычай', *törü* 'порядок, правило, закон' [ДТС 1969: 580–581]; см. также [Исанбаев 1994: 155].

Обратим внимание, что *тэра* в игре – это положение плашки на ребро (то, что называется «на попа»). В аналогичной мордовской игре в шашки (в описании игры на русском языке) это положение шашки так и называется – «на попа» [Таракина 1978: 130]. *Поп* и *судья* – здесь наблюдается некая смысловая синонимия. Это социальный код, типичный для терминологии игр в кости. Ср. 'царь' (*vasilyas*), 'визирь' (*vezivis*), 'осел' (*ghadaros*), 'пекарь' (*promas*) – греческие названия сторон кости; 'король'¹³² (*shah*, *padishah*), 'визирь' (*vezir*), 'крестьянин' (*dihban*), 'раб' (*duzd*) – персидские названия; 'богач' (*rich man*), 'бедняк' (*poor man*), 'нищий' (*beggar man*), 'вор' (*thief*) – английские, и подобные существуют в немецком языке [Brewster 1965: 267]¹³³.

Для русской игровой традиции термин *дыра* (*гора*, *дура*, *тюря*) как название стороны игральной кости достаточно периферийный, зафиксирован в контактных зонах (Русский Север, Пермская, Нижегородская, Симбирская и Курганская губернии), характеризуется разбросом семантики от 'гора' до 'дыра'. Следовательно, нельзя исключать, что рус. *дыра́* (*дирá*, *горá*, *дура*, *тюря*) восходит, как и многие русские термины игр в кости, к лексике тюркского происхождения, например, к тат. *түрә*, мар. *төра*¹³⁴.

¹³² П. Г. Брюстер переводит перс. *shah* на английский язык как *king* 'король'.

¹³³ В дворовой игре с мячом *Квадраты*, популярной на рубеже XX–XXI веков в Йошкар-Оле и Республике Марий Эл, четыре игровых поля, на которых стоят игроки соответственно своим достижениям в игре, называются *король* (*император*), *принц* (*дама*), *солдат* (*валет*, *подмётка*), *говно* (*дворник*, *подмётка*) [Ключева 2012: 126].

¹³⁴ В качестве примера заимствования в русские диалекты Урала марийской игровой лексемы приведем также русскую игру с нехарактерным названием «ёж» [СРНГ, 8: 325], аналогичную очень популярной марийской игре *йос* (*йош*) 'горноста́й' Китиков 1993: 18; Ключева 2012: 301]; возможно, то же – *йож* (упоминание игры без описания) [Ключева 2012: 373].

3.3.10. *Йывыли*

Йывыли (*льывыли*) ‘специальная чугунная (*күртньö*) бита в игре с костями на льду’ (д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края) [Ключева 2012: 317; Ключева 2014: 185; МНИ, № 1455]. Этой битой в игре сбивают установленные на ледовой площадке кости (*капке*). Информанты при рассказе об игре называли эту битку по-русски камнем, шайбой. Эта пермская лексема (*йывыли*) соотносима с *йывыла* ‘гладкий’ ~ мар. Г *ййвёйlä* [СМЯ, 2: 167], ‘скользящий, слизкий’ [Саваткова 1981: 42], ‘скользящий, слизистый’ [Саваткова 2008: 71], ‘слизкий’ [Васильев 1926: 319]. Вариативная конечная гласная *и/а* встречается и в других в марийских прилагательных: ср. *йывыжа* ~ мар. Г *ййвёйжа*, *ййвёйжи* ‘нежный’. Также вполне характерно для марийского языка, когда одна лексема выступает в качестве прилагательного и существительного, например, см. выше: *шакляка* ‘неровный; неровность’. Отсюда *йывыли* как название биты — гладкая, скользящая, буквально «скользяшка», что вполне соответствует функции этого предмета в игре: бита, которую запускают в капке (кости) прокатывается, скользит по льду. Ср.: в мордовской зимней игре в бабки в качестве биты использовалась деревянная плитка (у каждого игрока своя), «облитая водой, замороженная и отшлифованная» (либо плитки отливали из свинца) [Таракина 1978: 129].

Слово *йывыла* в марийском языке происходит, по указанию А. Н. Куклина (в личном сообщении в 2013 г.), от чув. *ййва*- ‘катать, валять’. *Ййва*- в чувашском языке «встречается только в производных формах: *ййвала*- ‘валять, катать; тереть, мять’, *ййвалан*- ‘кататься (по земле), валяться; катиться’, *ййвалакала* — учащ. ф. от *ййвалан*-, *ййвалантар* — понуд. ф. от *ййвалан*-, *ййваланчак* ‘нечто валяющееся; заваль’, *ййвалаттар* — понуд. ф. от *ййвала*-, *ййван* ‘валиться, вальнуться, повалиться, перевалиться, свалиться, перевернуться’ и др.» [Федотов 1996, 1: 176–177]. Тюркские соответствия: чаг. *йувала*- = тур. *йуварла*- ‘катать’; чаг. *йувалат* = тур. *йуварлат* ‘заставить катиться, покатить’; тур. *йува*- ‘кружить, вертеть’, *йуван*- ‘кружиться, вертеться’; тобол. *йувар* ‘раскатывать тесто’; тур., кр.-тат. *йуварла* ‘катать’ и

др. [Федотов 1996, 1: 176–177]. Там же приводятся тат. и башк. соответствия: тат. *êvêlê*- ‘скатывать, скатать; валять; лепить’; башк. *êyêlê*- ‘мять, разминать; раскатывать (тесто), катать, валять’. Нельзя исключать, что заимствование слова в марийский язык произошло из татарского.

С другой стороны, игровой термин *йывыли* фонетически и по значению сопоставим с мар. В *йывыш* (елабужское, устар.) – «хорошо обструганный ствол елочки для игры, в мороз смачивается водой, с силой бросается по насту, <...> движется как змея» [Вершинин 2011: 131; МНИ, № 2295]. Подробнее о *йывыш* и подобных игровых терминах см. в следующем параграфе.

3.3.11. *Ййпш, ййвш, йывыш*

Ййпш, ййвш (мар. Г) ~ *йы·выш* (мар. В) – наименование игры типа snow snake (нырок):

– *ййвш* ‘пика, копьё’ (мар. Г) – нырялка («мырялка»), детская игрушка [Эпин 1935: 100, 34; МНИ, № 2292];

– *ййпш* ‘копьё’ (мар. Г) – детская игра; *ййпшым колташ* – бросать детское копьё [Саваткова 2008: 73; МНИ, № 2294];

– *йы·выш* (мар. В, елабужское, устар.) – хорошо оструганный ствол ёлочки для игры, в мороз смачивается водой, с силой бросается по насту:

(4) *Йы·выш – рве-зылак мо·дыш, уштерво-штыр деч кок па·ча-ш ку·жо, мото·р гына· рве-зе ко·жым пужарена· и·л’е, вў·дым шаве·н иянде·т, кудалте·т пе·нгыде лу·мыш – ки·шке га·н’е кайа·.*

‘*Йывыш* – игрушка ребят, вдвое длиннее метлы, мы стройненькую ёлочку стругали, покроешь льдом, прыскай водой, кидаешь (определённым образом) на снег – движется как змея’ (с. Ильнеть Менделеевского р-на Республики Татарстан) [Вершинин 2011: 131; МНИ, № 2295];

– *копье* – упоминание игры (игрушки) на русском языке без описания (д. Старобедеево Нуримановского р-на БАССР, зап. Сабитов С. С. в июле 1973 г.) [МФЭ-73 № 74, л. 50, № 31.32; МНИ, № 2289].

Внеигровые значения слова:

– мар. В *йывыж* (кукморское) – кривая палка, вид волокуши, на которую накладывается сено или солома, «а лошадь таскает этот *йывыж*» [Вершинин 2011: 131];

– мар. Г *йыпиш* ~ *йывиш* [МНИ, № 2292, 2294] ‘копье, пика; приспособление для перевозки копен на сенокосе; перен. пройдоха, проныра, находчивый’ [Саваткова 2008: 73].

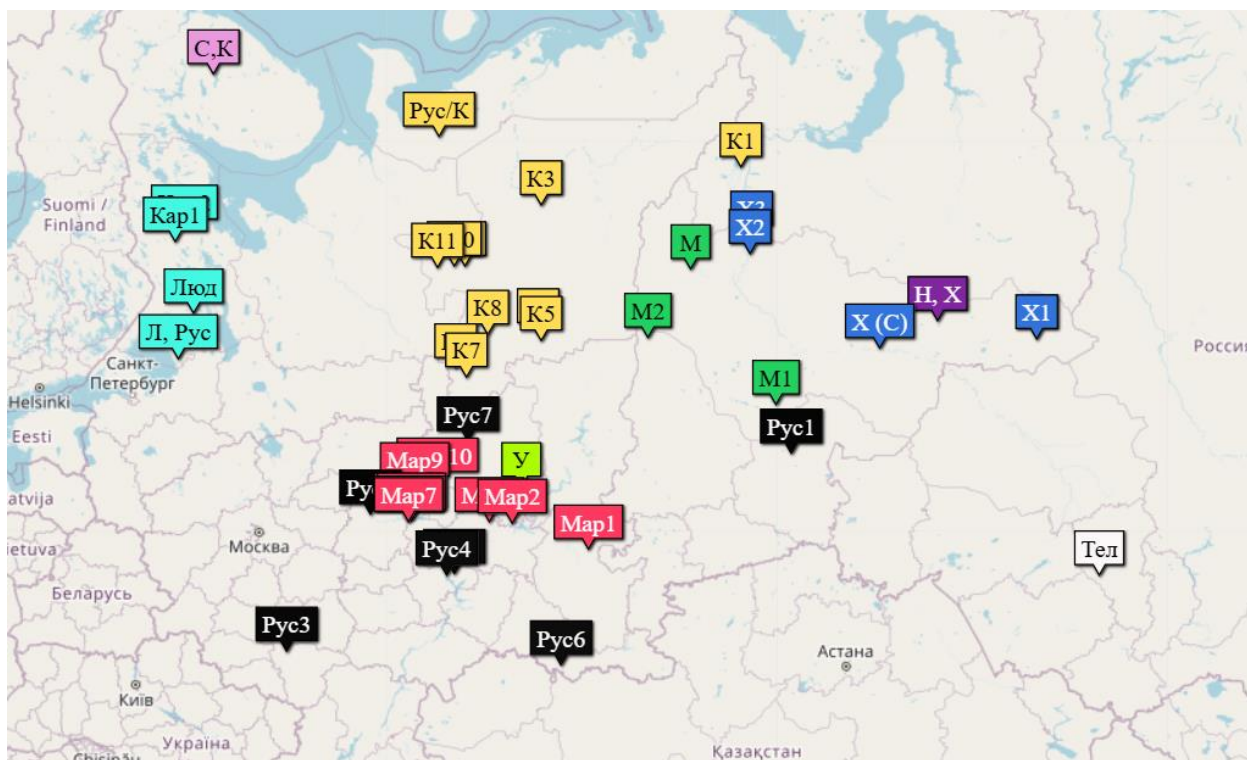
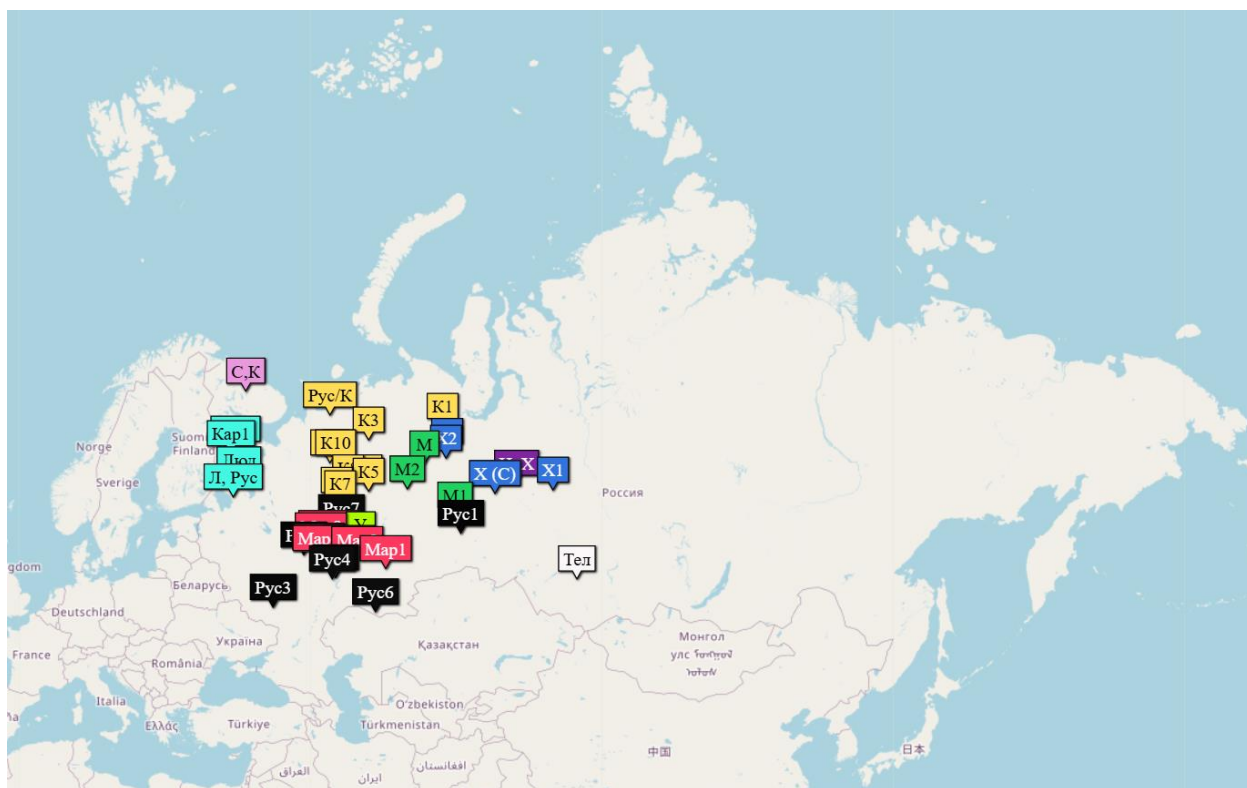
– мар. СЗ *йыпиш* – «шпонка для связи между досками; приспособление для перевозки сена (жердь подсовывается под копну, которая привязывается к жерди веревкой); палка для охлapyивания кудели» [Иванов, Тужаров 1971: 67].

То же слово в фонетическом варианте *йыпиш* известно пермским, бирским, луговым мари [Beke 1997, IV₂: 433]. Этимология: мар. *йыпиш* ~ *йыпиш* ‘копье’ < ПМар **jipš* [Bereczki 1992: 10] ~ **jipš* [Aikio 2014a: 145] < ПУ **jāpše* ‘spitze Stange, Speer=заостренный стержень, копье’ [UEW: 94].

См. ниже также другие названия этой игры в марийском языке – *кишке-тоя* ‘палка-змея’, *мэн (мен)* ‘налим’, *пытыж*, *тыж*, *цымыны (цымыни)* ‘землеройка’.

Аналогичные игры с обледенелой палочкой типа нырок (сула) известны практически всем уральским народам России – коми (*тювйöдчан, тювган, тювö, уйöдчан, хайдук*) [КРС 2000; СДКЯ 2012; Красильников 2002: 60; Детский фольклор коми 2023: 360–362], удмуртам (*чуло*) [УРС 2008: 738], карелам (*һили, n’uloi, n’ulašči*) [Kurola 1944: 271–272; Макаров 1990: 234; Федотова, Бойко 2009: 391], саамам (*һилл*) [Медведева 2011 : 23–24], хантам (*яңкең ювели л’якл’и, ланьт ылпия такта, ляктэ юх, кулы юх, щёлэв*) [Прокопенко 2005: 244–245, 248–249; Красильников 2002: 58; Прокопенко 1997 : 39–40; Соловар 2014 : 376], манси (*тутнел*) [Красильников 2004: 41–42; Прокопенко], ненцам (*налдя*) [Прокопенко 1997: 41–42; Прокопенко 2020: 65–67]. В терминологии этой игры преобладает исконная лексика (в частности, производные от ПУ **ñele (ñöle)* ‘стрела’ в ненецком, манси, саамском и карельском), что говорит о прауральском генезисе игры. Играют аналогичным образом и русские (*мызганка, мызгалка, шынок, нырок, сула, в шука, юлою и*

т. п.) [Покровский 1895: 223; СРНГ, 19: 50; Даль 1905, 2: 1456; Даль 1909, 4: 629; Игры народов СССР 1933: 446]. Ареал игры в Северной Евразии отражен на картах 1, 1а ниже.



Карта 1, 1а. Игры с обледеленой палочкой типа нырок (snow snake) у уральских народов (К – коми, Кар – карелы, Л – ливвики, Люд – людики, М – манси, Мар – мари, Н – ненцы, Рус – русские, Тел – телеуты, С – саамы, У – удмурты, Х – ханты)

Подобные игры широко распространены у индейцев Северной Америки (snow snake) [Gulin 1907: 399–420], в связи с чем Р. Г. Шагапова относит эту игру к «уникальным игровым сюжетам, связывающим Западную Сибирь, Дальний Восток и Северную Америку» и видит в ней свидетельство «этнокультурных контактов предков хантов и манси» [Шагапова 2020: 751].



Карта 2. Распространение игры «Снежная змея» в Западной Сибири и Северной Америке [Шагапова 2020: 753]

3.3.12. Калак перен

Игра *калак перен* ‘ударя лопаткой’ относится к типу чижа, и лопаткой (*калак*) называется палка-бита, которой в игре бьют по чижу:

- (5) *Вот тидым мо ден, калак перен маньт иле. <...> Тыгай мо, кок мучаиштыже вичкыж, пералтет, та коп-коп-коп [ышет] и умбак кудалтет. <...> Тыгай кучаишлан, теке ти(ды)н ден перен. А тыгай мо, кок могуран тыгай. Тыштежат вичкыж, тиштежат вичкыж. [Соб.: А тидыже мо?] Панга. Вот тышечен перет – и тӱришталтен колта, и калакетым вара налат та коп, коп, коп, коп [пералтен] – мыняр гана перет, тынар шукрыак лиеш. И вара кудалтен колтет. Тудо кучаиш толаша. Кучен ок керт, значит, вара мучается. [Соб.: Вара налеи мланде гыч и менгеш шуа?] Менгеш шуа, да. [Соб.: А тушто эше лак уло?] Лак, лак. Вот тыге – пук, и тышке вара [лакыш] пурташ толаша. Штобы ынже пурто маньн, ти(де) калак тен пераиш толашат. Всё. [Соб.: А сразу куча гын, то уже ваишталтыт, вет?]*

Вара ваишталтеш, да. <...> Чем больше перет, тем больше перен колтет тудо. Мундыр(кӧ) кая. <...> Могай модыш ден модынна – чыла тиде руш-влакын лин.

‘Вот эту [игру] называли «ударяя, этим, лопаткой». Такая это, с двух концов тонкая, ударишь и, (делая) коп-коп-коп [звукоподражание набиванию палочки лопаткой], и бросишь вдаль. <...> Такая, чтобы держать [о рукоятке лопатки], вот этой ударяя. А такая это, с двумя концами такая [о второй деревяшке, используемой в игре]. И там тонко, и тут тонко [заостренная с двух сторон] [Соб.: А это что?] Панга (палочка). Вот отсюда ударишь – и подпрыгнет, и лопаткой потом берешь и, коп, коп, коп, коп, сколько раз ударишь, настолько больше будет. И потом подашь ударом. Тот [другой игрок] старается поймать. Если не сможет поймать, значит, потом мучается. [Соб.: Берет с земли и бросает обратно?] Да, бросает обратно. [Соб.: А там еще есть лунка?] Лунка, лунка. Вот так – пук [звукоподражание], и туда (в лунку) потом старается попасть. Чтобы не попал, этот [первый игрок] старается отбить лопаткой. Всё. [Соб.: А если сразу поймает, то уже меняются, да?] Потом меняются, да. <...> Чем больше набьешь, тем больше подашь это. Далеко улетает. <...> В какие игры мы играли – все это было у русских’ (д. Помосъял Параньгинского р-на РМЭ, зап. Ключева М. А. 24 июля 2018 г. в г. Йошкар-Ола, инф. Попов Никандр Семенович, 1950 г. р.) [ЛАС, аудиофайл VN861414, 11:35–14:50; МНИ, № 1370].

Наименование *калак* используется луговыми мари и для наименования палки-биты в разновидностях игры в лапту (Моркинский р-н) [МНИ, № 1348]. Аналогично словом *калак* называется палка-бита в игре в лапту в чувашском языке: *калакля* – название игры в мяч [Ашмарин, 6: 34].

В СМЯ игровые значения марийской лексемы *калак* не зафиксированы [СМЯ, 2: 227]. Этимология: < тат. *калак* ‘ложка (металлическая)’, ‘лопаточка’, ‘шпатель (малярный)’, ‘рожок (для обуви)’, ‘лопасть (весла)’ [Räsänen 1923: 32].

3.3.13. *Кала, ола*

Мар. Л *ола* ‘город’ ~ мар. В *кала* – марийские названия игр типа городов: мар. Л *ола* ‘городки’ (д. Старобедеево Нуримановского р-на БАССР) [МНИ, № 1456], мар. В (калтасинское) *кала тойя* ‘биток в игре в городки’, где *тойя* ‘палка’, *кала* ‘город’ [МНИ, № 1457]. Ср. аналогичные названия игр типа

городков у татар и чуваш: тат. *кала* [РТС 1955, 1: 203]; чув. *хулалла, холалла* ‘название игры в чушки (букв. в город)’ (Ядринский р-н Чувашии) [Ашмарин, 16: 148]. В игровой терминологии языков Поволжья подобные наименования скорее всего является калькой с русского *городки* как типичного названия этой игры.

Вместе с тем «город» – вполне стандартный локативный термин в подвижных играх по всей Евразии. В языках Урало-Поволжья он еще употребляется в играх типа царь горы: тат. *кала алу* ‘взятие города’ [Народные жемчужины 2002: 102], башк. *уди кала* ‘то же’ (северо-западные районы Башкирии) [Шагапова 2008: 86]¹³⁵, мар. *Я сам халамер* [Ключева 2014: 215; МНИ, № 1691], возможно, чув. *хула илмелле* ‘взятие города (?)’ (название игры приведено в словаре без перевода и описания) (Буинский уезд Симб.) [Ашмарин, 16: 147].

Этимология: мар. *ола* ‘город’ является заимствованием из чувашского [Räsänen 1920: 160], а диал. мар. *В кала* – от татарского *кала* ‘город, городок’ [Исанбаев 1994: 64], в тюркских языках от араб. *қал* ‘а ‘крепость’ [Räsänen 1920: 160; Ахметьянов 1988: 111]. Сюда же башк. *қала* ‘город’, тат. *кальга* ‘крепость’, удм. диал. *кала*, подробнее см. [Федотов 1996, 2: 354; Добродомов 2008: 200]. См. также выше *Акули*.

3.3.14. *Капке*

Капкэ – игра с мелкими косточками-бабками (д. Нижний Потам Красноуфимской губ.) [Moisio, Saarinen 2008: 223; МНИ, № 1453] – со ссылкой на материалы Арвида Генетца (1887 г.). Эта игра упоминается также в сказке *Нёнчык эрге* ‘Сын из теста’: *эрге-влак капке шынден модыт* ‘мальчики играют-

¹³⁵ В башкирском названии игры, согласно примечанию Г. Р. Шагаповой, «*уди*, вероятно, *уйди* с русского языка, т. е. название можно понимать как ‘уйди с горы’. Но вполне возможно провести и связь с монгольским словом *удэ*, корень которого имеет значение ‘руководить’» [Шагапова 2008: 86]. Понимание «уйди с города» в точности соответствует одному из русских названий этой игры – *с города долой* (Нижегор.) [Кудрявцев 1871: 180]. Другие башкирские названия этой игры – *батша* ‘царь’, *тау батшаһы* ‘царь горы’ [Шагапова 2008: 86].

ставят бабки (*канке*)' (д. Сарсаде Пермской обл., зап. Макаров Н. в 1960 г., инф. Илюшкин Мадияр Ильин, 1890 г. р.) [МДЭ-60 № 78, л. 81; МНИ, № 1454]. То же [Вершинин 2017: 165]. Наконец, есть поздние записи этой игры: поставленные в ряд *канке* выбиваются броском биты; игра происходит на льду (д. Красный Луг и Тебеняки Пермского края) [Ключева 2012: 316; МНИ, № 1455].

Данный игровой термин восходит к рус. *бабки* [Исанбаев 2014: 44]¹³⁶. В одной из соседних деревень – Тебеняки – в речи марийского информанта зафиксировано и русское название той же игры – *бабки* [МНИ, № 1455].

3.3.15. *Карта панга, шур панга*

В нашей базе данных довольно много описаний этой зимней игры, популярной в первой половине–середине XX века у луговых мари (Сернурский, Куженерский, Новоторъяльский, Советский р-ны РМЭ ~ в записях Э. Беке Уржумский у. Вятской губ.) [МНИ, № 1162–1171]. В игре использовались деревянные обрубки либо замерзшие комки конского навоза. Неслучайно один из вариантов названия этой игры – *шур*¹³⁷ *панга* 'каловые палочки' (д. Якайсола Советского р-на МАССР, 1982 г.) [МНИ, № 1168]. Есть

¹³⁶ Ср. подобный переход начального *п* > *к* в названии игры *кэрэмэч*. *Кэрэмэч* – игра: *Топ дэнэ модмаш, пэрэн куржыт* [Васильев 1926: 101] 'Игра с мячом, ударяя [мяч] бегут'. По-видимому, это игра типа лапты, и название ее происходит от рус. *перемет* (*перемёт*) – одно из названий подобной игры с мячом. Ср. *панский перемет* – игра с мячом: две партии соревнуются в перебросе и ловле мяча (с. Бежбатман Свияжского уезда Казанской губернии) [Можаровский 1898: 439], ныне с. Бишбатман Зеленодольского р-на Республики Татарстан. Фонетический сдвиг *п* > *к* в начале слова сопровождается здесь еще и переходом конечного переднеязычного «т» в среднеязычную аффрикату «ч». Интересно, что в истории марийского языка имел место аналогичный переход домарийского «т» в марийское «ч», ср. мар. *Л шүч* 'сажа' ~ морд. *сод*, фин. **syti*, мар. *Л шөрмыч* 'узда' ~ удм. *сермет*, коми *сермод*, манси *s'eermät* [Грузов 1969: 166].

Ср. также рус. *заступ* (железная лопата) > мар. диал. *састук* 'то же' [СМЯ, 6: 160], рус. *фуфайка* > мар. *Г куфайкы* [Саваткова 2008: 305]. (Промежуточной формой здесь является **нуфайке*, т.к. фонема «ф» в марийском языке встречается практически только в заимствованных словах, и до последнего времени «ф» как правило переходило в «п», ср. мар. *понар* < рус. *фонарь*.)

¹³⁷ *Шур* 'кал, фекалии, помёт, грязь' – исконное марийское слово (<ФУ) [UEW: 465].

указания, что в эту игру играли на Шорыкйол [МНИ, № 1166, 1167], на Масленицу [МНИ, № 1165].



Рис. 3. Иллюстрация к игре *Карта модыш* 'Игра карта' из архивного источника (д. Мустаево Сернурского р-на МАССР, зап. в 1963 г. и сделал рисунок Мамаев В. М.) [НРФ, оп. 1, д. 116, л. 153–154; МНИ, № 1165].

Приведем одно из описаний этой игры в записи В. А. Акцорина (с. Старый Торъял МАССР):

- (6) *Шорыкйол* годым «карта панга» дене модыныт. Иеш кылмыктат цепьым але кандрам, торта пунчалтыш гай кругым ыштат. Цепьыш кандрам кылдат. Оза кандра мучашым кучен шогалеш, молжо модмыжо йыр шогалыт. Цепь воктен озат нӧлпӧ гыч ыштыме карта пангам иктаж 18–20 пышта да орола. Моло модшо-шамычет карта-пангам чумен лукташ тӧчӓт. Икте отала, весе-шамыч чумалыт ӧрдыжыш. Икана лукмеке, кум пангам гына пуат, чумал луктыт гын, чыла пангам погат, рат дене (коктын) 9 панга дене оптат, вара озатым (оролым) панга ваке пыштат да йыгат. Или же модшо-шамычет икана тупшыш сават але мушкындат. – Карта! Карта! Карта! Карта-карта! – кычкырат да рӱп-рӱп-рӱп кырат тупшышым.

Оролет еным чумал кертеш гын, чумалме ег оролан шогалеш.

Карта шомакше тушеч лектеш. Имне кудалме годым мушкырысе ик шолжо мура: йок-йок-йок! манеш. Ожын, алашан тыге мура. Тудым «карта» маныт. Тудо мутым «карта панга» модмашкат пуртеныт.

‘Во время Шорыкйол играли в карта-панга. В лед вмораживают цепь или веревку, делают петлю, как завязка (закрутка) оглобли. На цепь привязывают веревку. Хозяин веревки становится, взявшись за конец веревки, остальные игроки становятся вокруг. Около цепи хозяин кладет примерно 18–20 сделанных из липы карта-панга

(чурочки). Другие игроки стараются выпинать карта-панга. Один обманывает, другие пинают в сторонку. После того как в первый раз все вынут (выпинают), дают (выкладывают) только три панга. Если их выпинают, все панга собирают, кладут в ряд (парами) по девять панга, потом хозяина (сторожа) кладут на палки и возят [катают на палках]. Или же игроки по разу ударяют [его] по спине ладонью или кулаком.

– Карта! Карта! Карта! Карта-карта! – кричат и, стук-стук-стук, бьют по спине.

Если сторож сможет кого-нибудь пнуть, тот, кого пнули, становится за сторожа.

Слово «карта» вот от куда происходит. Когда лошадь едет, у нее в животе один кишок «поет»: йок-йок-йок! У жеребцов, меринков так поет. Это называют карта. Это слово «карта панга» ввели и в игру» (зап. Акцорин В.А. в феврале 1972 г. Инф. Пушкин Гаврила Игнатьевич, 1907 г.р.) [МФЭ-72 № 87, с. 82–83; МНИ, № 1166].

В этом описании содержится народное объяснение слова *карта* – мар. *карта* ‘сычуг; определенная кишка у животного’ < тат. *карта* ‘толстая кишка у лошади’). В таком случае наименование *карта панга*, означающее замерзший кал животного, переводится как ‘кишечный комок’. О татарском *карта* см. [Исанбаев 1994: 68].

Однако А. В. Савельев предлагает другую достаточно убедительную этимологию этого названия марийской игры – от чув. *карда* ‘ограда’, т. е. это игра «в круг-палочки», что точно соотносится с ее содержанием: игроки выпинаывают *карта панга* из круга, который охраняет водящий [Савельев 2015–2025, № 3624].

В 2002 г. нам удалось записать игру с названием *карта-панга* от информанта 1980 г. р. из д. Нижний Кугенер Новоторъяльского р-на, но по содержанию это совсем другая игра, подобная игре в кости *шыгыле*:

- (7) Из картофелин нарезают одинаковые кубики и высушивают – они и называются карта-панга [мар. *карта́-панга́*]. У каждого игрока своя кучка с карта-панга (у всех поровну). Вначале каждый, все одновременно, берут из своей кучки в кулачок несколько карта-панга (обычно 3–4). У кого окажется больше карта-панга, начинает игру первым. Все игроки складывают взятые из личных кучек карта-панга в общую кучку. Первый игрок берет все эти карта-панга и подбрасывает вверх. Пока карта-панга в воздухе, он поворачивает кисть и старается поймать как можно больше карта-панга тыльной стороной ладони. Сколько поймает – столько он имеет попыток

(ходов) в игре, чтобы выиграть все карта-панга. Само же отыгрывание карта-панга из общего кона происходит следующим образом: игрок бросает одну карта-панга вверх, ловит тыльной стороной ладони и сразу же снова подбрасывает верх, после чего просто ловит. Потом снова подбрасывает ту же карта-панга вверх, и пока она в воздухе, подхватывает из общей кучи столько карта-панга, сколько сможет (или хочет), и с полной ладонью он должен поймать падающую карта-панга. Если все это игроку удастся, все выхваченные из кучи карта-панга переходят в его собственность. Потом игрок использует свою следующую попытку, и так повторяется до тех пор, пока игрок не ошибется, или не выиграет все карта-панга, или не израсходует свои попытки. Далее – переход хода, или же, если первый выиграет все карта-панга, игроки снова достают из своих запасов новые карта-панга, как было в начале игры, и выставляют их на кон (зап. Ключева М.А. 27 августа 2003 г., инф. Иванов Александр, 1980 г.р.) [Ключева 2014: 186; МНИ, № 1509].

Традиционное название одной известной игры перешло на другую игру. Вероятно, это произошло под влиянием паронимии *карта* с русским словом *картошка*, а также в связи с прекращением бытования к концу XX века и забвением некогда популярной игры с пинанием деревянных обрубков *карта панга*.

Об игровом термине *панга* см. в параграфе об игре в классики, п. 3.2.2.

3.3.16. *Кашаргйвлӓ*

Кашаргйвлӓ (мар. Г) – бирюльки, тоненькие палочки в игре (д. Юнга Кушерга Горномарийского р-на РМЭ) [МНИ, № 1514]. В игре использовалось 30–40 палочек длиной примерно 15–20 см. Название палочек – от собственно марийского слова *кошар(ге)* ~ *кашар(гы)* ‘острый’ [Вершинин 2017: 208; Савельев 2015–2025, № 871]. Интересно, что описание аналогичной игры публиковалось в 1930-е годы в пионерской газете на марийском языке «Ямде лий» («Будь готов») под названием *Китай тойа-влак* ‘китайские палочки’ (газета от 2 сентября за 1934 г., № 83). В игры типа бирюлек в Волжском р-не играли также с обрезками проволоки [МНИ, 1515].

3.3.17. *Келде, келде-лу*

Келде, келде-лу ‘ключица’ – названием кости-дужки, ключицы птицы и игры с нею типа беру и помню (мар. СЗ, д. Туршемучаш Яранского у. Вятской губ.) [Веке IV₃: 687]. Описание игры – см. *Вѣйцѣи*. Этимология мар СЗ слова связана с *келде* ‘невод, бредень’ (<ФП) [UEW: 649], т. е. это исконное слова, как и формант *лу* ‘кость’ (<ПУ) [UEW: 254]. Чаще у мари (луговых, горных, восточных) эта игра называется словом тюркского происхождения *ятас*, см. ниже.

3.3.18. *Кишке тоя*

Мар. *кишке тоя* (мар. В, кукморское) – палка для игры, пускают по насту (букв. палка-змея) (д. Княгоры (мар. Курыкумбал) Кукморского р-на Республики Татарстан):

- (8) *Ки-шке тойа· – нӧрта·т, метра·т пе-ле, кылма·, ви-клан кайа·, ну-лго, ырве-зе коз, ко-л'мо ву-рго деч вичкыжра-к.*

‘Палка-змея – смачивают, метра полтора (в длину), замерзает, пихта, молодая ель, тоньше, чем черен лопаты’ [Вершинин 2011: 182; МНИ, № 2296].

В наименовании *кишке тоя* ‘палка-змея’ первое слово – *кишке* ‘змея’ – исконное: <ПУ **kije* (*küje*) ‘змея’ [UEW 154]. Вторая лексема – мар. *тоя* ‘палка’ (~ мар. Г *тыйя* ‘палка, посох’) < чув. *туя* ‘палка, трость, посох, клюка, клюшка’ [Савельев 2015–2025, № 2586], см. также [Федотов 1996, 2: 259; Вершинин 2018: 530].

3.3.19. *Клёк, клёк-панга, клюк-панга, клё-клё*

Марийская игра *клёк* относится к типу пыжа, т. е. это игра, в которой игроки сбивают деревянную чурку (в настоящее время пластиковую или жестяную банку, бутылку), бросая в нее по очереди палки с определенного расстояния [МНИ, № 1417–1438]. Как вариант банка сбивается с вбитого в землю кола (доски) или с кирпича [МНИ, № 1394–1416]. Водящий стоит рядом с банкой и ставит на место, если кто-то ее собьет. Правилами

регламентируется, как игроки бегают за своими палками для нового броска (просто сходить за палкой нельзя). При этом у водящего появляются определенные возможности подловить какого-нибудь игрока и передать ему свою роль.

Подобные игры хорошо описаны в русской этнографической литературе [Покровский 1895: 281–291, 304–312 и др.], [Игры народов СССР 1933: 497–501, 506–509, 518–519], их обычно определяют как разновидности пыжа либо городков¹³⁸. В последние десятилетия XX в. (в меньшей степени в настоящее время) такие игры были распространены по всей стране и на постсоветском пространстве с различными названиями, см. [Городские диалекты; Ключева 2014: 165, 170, 179]¹³⁹.

¹³⁸ См. указатель названий и источников с описаниями традиционных русских игр с палками типа городков, чижа, пыжа, мухи (материалы XIX–первых десятилетий XX в.) в [Ключева 2018: 162–166].

¹³⁹ Например: *банки / в банки* (Ижевск, Пермь, Москва, Раменское, Жуковский, Тамбов, Северобайкальск, Молдавия), *в банку* (Йошкар-Ола, Челябинск и Челябинская обл., Курган), *банки и банка* (Тула, Рязань), *банка-палка* (Красноярск), *банки-палки* (Краснодар, Москва, Подольск, Калуга, Калининград), *палки-банки* (Казань, Чебоксары, Иркутск, Зеленоград, Печора Коми)¹³⁹, *палки-батáлки* (Павлово Нижегородской области, Тюмень, Тобольск, Рубцовск, Новосибирск, Северный Казахстан (Астана, Кокшетау, Павлодар), *батáлки* (Тюмень, Усть-Каменогорск), *банки-склянки* (Казахстан, Шымкент), *банка-склянка* (Казахстан), *банкир* (Бурятия, Улан-Удэ, Таганрог, Ростов-на-Дону), *банкач* (б.м.), *битки* (Нижний Новгород, Горномарийский р-н РМЭ), *бито-банки* (п. Краснохолмский Калтасинского р-на Башкортостана, г. Дивногорск Красноярского края, Иркутская обл.), *бита-банка* (Томск, г. Минусинск Красноярского края, г. Тайшет Иркутской обл.), *бито-банка* (Красноярский край), *бита-банки* (Иркутская обл.), *бутылочка* (д. Михайловка Советского р-на Марий Эл), *кашевары* (Тобольск, Кубинка Московской области), *кашевар / кашевары* (Омск, Томск), *пекарь* (Санкт-Петербург, Таллин, Рига, Юрмала, Мурманск, Коми, Вологда, Нижний Новгород, Киров, Параньгинский р-н Марий Эл, Подмосковье, Королёв Московской обл., Смоленск, Брянск, Орел, Курск, Белгород, Минск, Пинск, Киев, Луганская обл. (Первомайск), Днепропетровск, Донецк, Харьков, Николаев, Керчь, Крым, Краснодар, Вологодская обл., Астрахань, Свердловская обл., Челябинская обл. (Златоуст, Миасс), Томск, Новосибирск, Барнаул, Тюменская обл., Норильск, Чита, Иркутск, Якутск, Тында, Владивосток, Лесозаводск Приморского края), *пикарь* (Минск и Белоруссия), *поп* (СПб., Ленинградская обл., Псков, Петрозаводск, Карелия, Мурманск и Мурманская обл., Архангельск (?), Вологодская обл., Кострома, Гусь-Хрустальный Владимирской обл., Ярославль, Дмитров Московской обл., Брянск), *поп-гоняла*, *в попа-загонялы*, *поп-загонялы* (Ярославль), *попик* (Горномарийский р-н Марий Эл), *повар* (Латвия, Ливаны), *пастух* (Электрогорск Московской обл., Ахтубинск Астраханской обл.), *валет* (Москва и Московская обл.), *туз* (Московская обл.), *солдат* (СПб.), *солдаты* (Казань, Чебоксары), *солдатики* (Чебоксары), *лейтенант* (Сергиев Посад), *офицер* (Венгрия – военный городок) [Городские диалекты; Ключева 2014: 165, 170, 179].

В Марий Эл среди и марийского, и русского населения одним из распространенных названий этой игры является *клёк*, *клёкла* ‘в клёк’ (д. Малые Параты, Полевая, Кукшенеры Волжского р-на, д. Мари-Лебляк Параньгинского р-на, д. Куприяново Сернурского р-на, д. Марьино Юринского р-на, РМЭ, г. Йошкар-Ола), в Моркинском р-не вариант названия игры типа муха – *клёк-панга* и *клюк-панга* (д. Чодраял и Папанино соответственно), в п. Параньга – *клё-клё* [Ключева 2014: 176, 182; МНИ: № 1406–1408, 1417–1423]. У восточных мари – в д. Старобедеево Нуримановского р-на БАССР – в 1973 г. зафиксировано упоминание игры *кулёк* ~ *кул’ок* без описания [МФЭ-73 № 73, л. 22, № 29.23; МФЭ-73 № 74, л. 50, № 25; МНИ, № 1424]. Возрастной диапазон марийских информантов, в речи которых зафиксирована изучаемая игровая лексема – 1927–1993 г.р. *клёком* могут называть в игре сбиваемый с места предмет (чурочку или банку). В вариантах игры водящий произносит это слово как определенный запретительный возглас «Клёк!» (вар. «Клё-клё!»), когда ставит банку на место. Когда банка поставлена на место и произнесена команда «клёк», игроки не могут выходить за черту, с которой бросают палки.

Игра с названием *клёк* бытует также в Мордовии [Ключева 2014: 168], вместе с тем термин широко распространен в русских диалектах [Романий 2009]. По данным форума «Городские диалекты» и нашим записям лексема *клёк* как название игры известна в следующих городах Поволжья: Муром, Нижний Новгород, Йошкар-Ола, Саранск, Пенза, Ульяновск, Димитровград, Самара, Сызрань, Тольятти, Саратов, Волгоград. Также игра известна в юго-восточном Подмоскowie, в Рязани, Липецке и Тамбовской области; на Южном Урале (Оренбург, Орск, Уфа, Магнитогорск, Курган и др.), в Грозном, в Ставропольском крае, в Казахстане (Алма-Ата и др.), Узбекистане, Таджикистане (Душанбе) [Городские диалекты; Ключева 2014: 165]. В Казахстане (г. Кокчетав Акмолинской обл., 1961) есть также *клаки* – игра в городки, деревянные чурки (рюхи), которые используются в этой игре [СРНГ, 13: 264], а в Волгограде – *клёпо-банки* [Ключева 2014: 165].

Если обратиться к более ранним этнографическим источникам, игра *клёк* (была) известна в губерниях: Черниговской (*клек*), Астраханской (*клека́*) [Покровский 1895: 309], Харьковской (*клек*) [Покровский 1895: 307], (*кляк*) [Иванов 1889: 22], Пензенской и на Дону (*клёк*) [СРНГ, 13: 275–276]. Без указания места об игре *клёк* сообщают В. И. Даль («игра городки или чурки») [Даль 1905, 2: 291] и А. В. Терещенко (*киок*, *клиок*); *киок* – так могли дразнить отказавшегося водить в этой игре [Терещенко 1848: 21]. На Дону также *клюк* (*игра в клюка*) – «круглый чурбачок бьют палкой так, чтобы он крутился» [СРНГ, 13: 319]. Ср. *клюка́ть* – играть в палки, бросать палки в игре (Колым.) [СРНГ, 13: 320]. Вместе с тем *клочить ляпки* – пятнать кого-либо во время игры в пятнашки (Ср. Урал) [СРНГ, 13: 307].

Игра *клюк-клюк* типа пыжа известна также как башкирская народная: игроки бросками палки сбивают шар с камня, а водящий-пастух (*кәтәүсе*) устанавливает его на место, его возглас *клюк-клюк!* означает запрет игрокам пересекать запретную черту [Галяутдинов 2002: 39–41].

В литературе имеется две версии этимологии игрового термина *клёк*. Первая – славянская: за основное принимается значение слова *кол* ‘заостренная палочка’, и слово связывается с праформой **kolti* ‘колоть, бить’ [ЭССЯ, 9: 192–193]. По другой версии, игровая лексема *клёк* соотносится с терминами игр в кости: *клок* ‘положение бабки на ровном боку’ (Соль-Илец. Чкал.) [СРНГ, 13: 301], ‘одна из двух плоских сторон бабки’ (Дон.) [СРДГ 1991, 1: 157] и определяется как северо-кавказское заимствование «из чечен. *ǵhulǵ* или ингуш. *ǵholǵ* ‘альчик, бабка’, которое в свою очередь является вариантом бродячего кавказского слова: абаз. *qual* ‘бабка’, осет. *qūl* И, *ǵolæ* Д ‘бабка, лодыжка» [Дыбо 1993: 14]. Об этимологии осетинского слова, представляющейся недостаточно ясной, и предполагаемые соответствия в иранских и индоевропейских языках см. [Абаев 1973: 313–314]. А. В. Дыбо приводит в данном контексте также азерб. диал. *киле* ‘бараний альчик’ и тур. диал. *kel Ali* ‘та же сторона кости что *alçi*’, букв. «приди, [пророк] Али» [Дыбо 1993: 14]. Ср. также: *клоча* – игра в бабки (Никол. Волог.) [СРНГ, 13: 306];

клочка – в игре в бабки – бабка, упавшая плоской стороной или дальше от кона, чем бабки других игроков. *Чья клочка упала всех дальше от кону, тот бьет первый* (Сольвыч. Волог., 1897) [СРНГ, 13: 307]. Ср. также: *ку́ля* – игральная бабка, налитая свинцом (Перм., 1930) [СРНГ 16: 77]; *куль*, *кулик* – варианты названия игры типа пыжа (Харьк.) [Иванов 1889: 22]; *кулёк*, в которой с силой выбивают палкой шар из круга (Кыштов. Новосиб., 1965) [СРНГ, 16: 56]. По-видимому, деревянный шар, чурка заменили в подобных играх первоначальную кость.

Вторая версия этимологии игровой лексемы *клёк* представляется нам более убедительной, учитывая общую логику исторического развития игрового репертуара от кости к ее деревянным заместителям (с сохранением лексики со значением кости в играх с деревяшками). Так и в городки первоначально играли именно с костями (бабками), неслучайно деревянные чурбанчики (городки) могли, в частности, называться «деревянными бабками» (Вят.) [Покровский 1895: 313]. Вариант игры, когда с кола сбивается заостренная с двух сторон палочка, является уже более поздним: сначала с кола сбивали поставленную на нее кость, потом деревянный чурбанчик, напоминающий по форме кость: «кубик» или цилиндр, у которого высота и ширина примерно равны. Затем такой деревянный «комок» заменяет сучковатая палочка или надпиленный (с выемкой) чурбанчик, который нанизывается на кол или просто заостренная с концов палочка (*чиж*, *муха*). В подтверждение этому в русской диалектной игровой лексике термин *сошка* означает клинышек, сбиваемый с воткнутой в землю рогульки (Смол.) [Покровский 1895: 300], но происходит от *сок*, *сока* < тюрк. *сака* ‘бабка’ [Ключева 2013а: 103].

Отсюда в этимологии, которая приводится в ЭССЯ, значение ‘колышек’ лексемы *клёк*, как мы считаем, не является первичным, имеет место перенос термина *клёк* с изначальной кости на ее деревянный заменитель.

Отметим также, что *клёк* воспринимается и как оноματοпоэтическое слово (звукоподражание удару палки о сбиваемый предмет). В системе

русской игровой лексики *клёк* как название клинышка (чижа) сближается с имеющими то же значение словами: *клён*, *клепа* (Курск.) [Покровский 1895: 297, 302]: *клеп* (Ворон., Курск., Брян.) [СРНГ, 13: 278], *кляп* (Курск.) [СРНГ, 13: 331], *скляп* (Вят.) [Тихонов 1889: 6], *кляс* (Курск.) [СРНГ, 13: 332] (*клеп* трактуется как звукоподражательное от глагола **klepati* [ЭССЯ 10: 7–9, 10–11]); а также с *кляк*, *скляк* (Харьк.) [Иванов, 1889: 22], *шкляк* (Пск.), *шляк*, *шляка* (Волог., Яросл., Олон., Калуж., Твер., Тамб.) [Даль 1909, 4: 1446, 1454], *шлякы* (Херсон.) [П. П. 1902: 404], (Белорус.) [Никифоровский 1897: 36; Романов, 1912: 584].

В системе марийской игровой лексики *клёк* фонетически сближается с различными звукоподражаниями типа *чоклок-чоклок* ‘звук топора в лесу’ (мар Л) [Васильев 1926: 244], в игровой лексике – с *шакляка* и *пакляк* (в игре – сбиваемый чурбанчик или банка, как и *клёк*) [Китиков 1994: 65–66], [Ключева 2014: 178; МНИ: 1414, 1415], *Кляткя лань модаишъ ~ Клат (клт-ла)* ‘Чушки-городки’ [Смирнов 1889: 120; Троицкий 1894: 20; МНИ, № 1440, 1441], *кулап* ‘мяч из шерсти домашних животных (начеса), конского волоса’ [Петухова 2004: 103], *моклака* ‘полено’ [Ключева 2014: 215]; на удмуртском – с *пуклё* и *пуклёк* ‘полено’, *чиклёк* ‘деревянный шар’, *чакаляк* ‘чижик (плоская чурочка, заостренная с концов)’, *чок(о)лёк*, *чекеляк*, *чекеля* ‘поленце, чурка’ [Долганова, Морозов 2002: 200, 115, 117, 185]. В чувашском *калак* – название игры в мяч (типа лапты), при *калак* ‘лопатка, мешалка’ [Ашмарин, 6: 34] (то же в марийском – *калак* как название лопатки в игре), чув. *куплак (коплак)* – деревянный шар для игры *микле* [Ашмарин, 6: 34]. Название игр с деревяшками *кляп* и *кляпча* известны в коми игровом фольклоре [Олемба 1999: 65, 66].

Таким образом, сравнительные данные по игровой лексике (восточно-славянской, финно-угорской, тюркской, иранской, северокавказской) указывают, что возможный источник марийского слова *клёк* – в «бродячей» северокавказской игровой лексеме с исходным значением кости, но в марийский язык она попала, по-видимому, через посредство русских

диалектов (не позднее первой половины XX в.). Этимологическое значение «кость» игрового термина *клёк*, означающего деревянный сбиваемый предмет (а впоследствии и жестяной, пластиковый), указывает на генетическую связь русских и финно-угорских игр типа пыжа и городков с играми в кости, занимающими центральное место в игровых культурах народов-скотоводов (тюркских и кавказских народов).

3.3.20. *Кляткя ланъ модашь, клт-ла*

Данное наименование игры типа городков упоминается без описания в источниках конца XIX века:

– *кляткя ланъ модашь* ‘городки, чушки’ (с. Арды Козьмодемьянского у. Казанской губ. ~ Килемарского р-на РМЭ) [Смирнов 1889: 120; МНИ, № 1440], то же [Sebeok, Brewster 1958: 74, № 63].

– *клт-ла* – чушки игра. *Клат* (тат. клят) клѣть, амбарь [Троицкий 1894: 20; МНИ, № 1441].

Хотя во втором источнике содержится указание на татарскую этимологию наименования игры, в современной этимологической литературе мар. *клат* ~ *клѣт*, *кѣлѣт* ‘клеть, амбар, кладовая’ считается заимствованием из русского (< рус. *клеть*) [Исанбаев 2014: 46; Вершинин 2017: 187]; а согласно [Савельев 2015–2025, № 3814], заимствование русского слова произошло через чувашское посредство (чув. *кѣлет*).

3.3.21. *Козла-модышла, козна, козналу*

Козла́-модышла ‘в игру козла́ (бабки, козны)’ (д. Малые Параты Волжского р-на): «Игра с костями (бараньими или козьими лодыжками), которые и называются *козла́*. Два игрока расставляют их на столе в два ряда напротив друг друга. Затем по очереди, щелчком по своим косточкам стараются выбить ими кости из ряда противника. Выбитая чужая кость ставилась в свой ряд» (зап. в 2012 г., инф. 1948 г. р.) [Ключева 2014: 185; МНИ, № 1496].

Лексему *козла* следует рассматривать в ряду со следующими марийскими названиями игральные костей (лодыжек) и игр с ними: *козна-лу* ‘кости-бабки’ (о свиных лодыжках) [Васильев 1926: 70], *кознá* ‘бабки (игра)’, *кознала модаш* ‘играть в бабки’, *козналу* анат. бабка; надкопытный сустав ноги у животных, употребляется для игры [СМЯ, 2: 373] (формант *лу* – мар. ‘кость’ < ПУ **luwe* [UEW: 254–255]), мар. В *козна* ‘козны, козон, козлок, альчик, бабка’ [Вершинин 2011: 184], *kozna* ‘игра в кости’ (Морки, Упша, Яранск) [Moisio, Saarinen 2008: 270].

Аналогичные игровые лексемы бытуют во всех финно-угорских и тюркских языках Поволжья, например: удм. *казна, козан* [Долганова, Морозов 2002: 108, 113], морд. Э *кознасо* ‘в козны’ [Брыжинский 2009: 52], чув. *кусна* ‘бабка, козон’, *кусналла* ‘в козны’ [Ашмарин 1999, 7: 21]), тат. *кузна*, тат. диал. *гузника* ‘игра в альчики; козонки’ [Ахметьянов 2015, 1: 462]. Подобная лексика (названия игральные костей) широко распространена в русских диалектах, см. *козонки, козны, казанки, казны, кóзни, кóзон, козанóк, козонóк, кóзен, козён, кóзень, козёнка, козенóк, козón, казанóчки, козеньё, козёнья, козёй, козёйка* и т. п. [СРНГ, 12: 320–321; СРНГ, 14: 57–73].

По Н. И. Исанбаеву, марийское *козна* происходит от тат. *кузна* [Исанбаев 1994: 77], то же в [Moisio, Saarinen 2008: 270]. При этом татарское *кузна*, по мнению Р. Г. Ахметьянова, является заимствованием из русского; в русском языке в свою очередь *козон* восходит к тюрк. *қозу, қозугана* ‘ягненок’ (~ тат. *кузый* ‘то же’) [Ахметьянов 2015, 1: 462–463]. Но в [ЭСТЯ, 5: 107–108] в словарной статье *кузы* ‘ягненок’ подобные сведения отсутствуют, этимология ОТю *кузы* также не установлена. Из личной беседы и переписки с А. В. Дыбо нам известна ее гипотеза об источнике тат. *кузна* ~ рус. диал. *козон, козны*: от перс. *kūzīnah* ‘a large hammer or mallet, a bleacher’s beetle’ [Fazl-i-Ali 1885: 456] (= *kūzīnah*) ~ кл. перс. *kudīna* ‘молот валяльщика сукна’, от праиран. корня **kaud-* ‘бить, колотить; толочь’ [ЭСИЯ 2011, 4, 359–360]. По указанию А. В. Дыбо, «персидское слово с *z* объясняется, если это культурное пехлевийское заимствование». Значение молот, колотушка вполне

соответствует наименованию кости-биты в игре, а в дальнейшем это наименование, по-видимому, переходит и на сбиваемые костяшки.

В марийском волжском наименовании этой игры обращаем внимание на фонетический переход $л < н$: *козла-модышла* ($< козна$)¹⁴⁰. Аналогичный переход имеет место и в русских диалектах, где при этом очевидна контаминация с рус. зоонимом *козел*: *козлы́* – игра в бабки (Вят., 1845), *козлók* (Влад., Волог., 1820), *козёл* – игральная кость (Влад., 1820), *козёл* – бабка-свинчатка (Арх., 1885) [СРНГ, 14: 58], *козелók* – игральная кость, бабка (Пск., Урал, Средний Урал) [СРНГ, 14: 61], *козлы* – по-видимому, деревянные бабки: «Делали козлы и сокали» <бросали биты для определения того, кто начнет игру в бабки> (Карельская АССР) [СРНГ, 39: 237]. Подобные формы с -л- есть в эрзянском – *козласо* ‘в козны’ [Брыжинский 2009: 52], в удмуртском – *козлокен* и *козлокъёс* ‘в козны’ [Долганова, Морозов 2002: 19, 209], в тат. диал. (в говоре заказанских кряшен, т. е. проживающих севернее Казани) – *кузла* ‘игра в козны; большая кость (бабка, альчик)’ [БДСТЯ 2009: 334]. В волжском диалекте марийского языка форма *козла*, видимо, восходит именно к тат. диал. *кузла*.

3.3.22. *Кольмо*

Кольмо ‘лопата (лопатка)’ – наименование палки-биты в играх типа чижа (Моркинский р-н РМЭ, Суксунский р-н Пермского края) [МНИ, №1363, 1371]. По игре пермских мари см. ниже языковой пример № 43. Так же палка-бита называется в играх типа лапты: *изи кольмо* ‘маленькая лопата’ (д. Кожлаер Моркинского р-на) [МНИ, № 1334], *пел метыр кужытан, лу сантиметр лопкытан кольмо* ‘лопатка длиной полметра, шириной 10 сантиметров’ (Куженерский р-н РМЭ) [МНИ, № 1351].

Слово *кольмо* в марийском языке исконное (<ПУ) [UEW: 170]. Ср. *калак* (<ТЮ) – также наименование палки-биты в марийских играх, см. выше.

¹⁴⁰ В мар. литер. языке слово *козла́* означает «козлы» (передняя часть тарантаса) [СМЯ 1992, Т. 2, 373].

3.3.23. *Комыля*

Комыля – полено, чурбан, обрубок [СМЯ, 2: 413]. Это слово употреблено в описании игры *чижсы* типа мухи у северо-западных мари. На полено (*комыля*) ставят доску (*анга*), а на доску – сбиваемую деревяшку (*чиж*):

- (9) *Пыштат круглый пу комылям. Круглый т«ю»лко [?] вулко пыштат ангам. Анга вулко шындат чижым.*

‘Кладут круглый деревянный чурбан. На круглый <...> [чурбан?] кладут доску. На доску ставят чиж’ (с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл.) [МНИ, № 411].

Возможна неточность в полевой записи 1961 г. – в мар. СЗ должно быть *камаля* ‘полено, плаха’ [Иванов, Тужаров 1971: 72]. Этимология: от рус. комель [Гордеев 1983: 160], хотя В. И. Вершинин это оспаривает, указывая на исконную основу *ком* [UEW: 121–122]. И в словаре русских заимствований Н. И. Исанбаева слова *комыля* нет [Исанбаев 2014: 47].

3.3.24. *Кулики*

Кулики – наименование игры типа чижа у северо-западных мари (с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл., зап. Степанов А. Ф. в 1961 г., инф. Семиков Владимир Анатольевич, ≈1948 г.р.) [МНИ, № 1372]:

- (10) *Чертят кругым. Кругыш пыштат куликым и шотлымо годым кӧ первый лийын тудо сишбаёт. Втор[ой] номер кургыжеш. Налеш куликым кидышкыже и шуа кругыш. Если верештеш то тудо сишбаёт, а если огеш верешт, то кӧ сишба[л] бьёт тунар егана [тунаре гана] могане циф[r]а кӱшкӧ возын. Сишбаёт всякий семын: сдвоить, строить и чикает тунаре гана мланде гыч могане цифра кулыкыште. А если верештеш кругышко – не считается, чыла сгорит: Конвла веле кодыт. Кон считается 21 очко. Коло ик ган[a] кӱлеш сбить и считается кон. Кӧ писыракын кончит и остальной-влак ончат, только икте не кончит, тудым мают и куликают.*

Куликают так: налыт куликым и шуат кӱшкӧ. Могане цифра дене возеш тунар гана куржаши кулик дерке налаш куликым и беспередоку курыжталаш круг деке да куликать.

Мужики рубили баню у реки и кричали кулики-и-и... Мают так: Куликым шуат кўшкō и кўтат могоане цифра. Если пупсья (Римск. X), то не мают, а если вес цифра то тудым мают[.] Куликым сшибают. Воденичик кургыжеи кулик деке и шуэн колда кругыи, а маяльцикише сшибает. Если кругыи верештеи то значит считается. Вара маяличик зашибает вес гана. И так продолжается до конца.

‘Чертят круг. В круг кладут кулик, и кто стал первым во время счета, тот сшибает. Номер второй бежит. Берет кулик в руку и бросает в круг. Если попадет, то тот сшибает, а если не попадет, то тот, кто сшибал, бьет столько раз, какой цифрой вверх ляжет [кулик]. Сшибает по-разному: сдвоить, строить и чикает столько раз с земли, какая цифра на кулике. А если попадет в круг – не считается, все сгорит. Остаются только коны. Коном считается 21 очко. Надо сбить 21 раз, и считается кон. Кто быстрее кончит, и остальные смотрят, только один не кончит – его мают и куликают [наказывают].

Куликают так: берут кулик и бросают вверх. Какой цифрой упадет, столько раз бежать за куликом, брать кулик и без передышки бежать к кругу и куликать [т. е. кричать на одном дыхании]: «Мужики рубили баню у реки и кричали кулики-и-и»...

Мают так: Бросают кулик вверх и отслеживают какая цифра. Если пупсья (римская X), то не мают, а если другая цифра, то его мают, кулик сшибают. Водельщик (водящий) бежит к кулику и бросает в круг, а маяльщик сшибает. Если попадет в круг, то, значит, считается. Потом маяльщик зашибает следующий раз. И так продолжается до конца’ (зап. Степанов А. Ф. в 1961 г. Инф. Семиков Владимир Анатольевич, ≈1948 г.р.) [МФЭ-61 № 16, л. 16 об.–17, № 29; МНИ, № 1372].

В этой игре деревянный предмет игры (чиж) называется *кулик*, используется голосянка «Кулики-и-и», а само наказание проигравшего (то, что он кричит «кулики») называют русским глаголом *куликать*. Эти слова восходят к аналогичной игровой лексике в соседнем нижегородском диалекте, ср. *кулік* – одно из названий игры в чижа (Нижегор., Новосиб., Акм. Казах., Соль-Илецк.) [СРНГ, 16: 66], то же *кулики* (Ряз.) [Сёмин 2012: 293], «Кули-и-ик!» – голосянка в игре типа чижа у русских (Акм. Казах.) [СРНГ, 16: 66].

Ср. также в русских диалектах:

– *кулі́к* – деревянный мяч, по которому бьют палкой (Новосиб.) [СРНГ, 6: 125]; *кулёк* – детская игра, при которой с силой выбивают палкой шар из круга (Новосиб.) [СРНГ, 16: 56];

– *куль*, *кулик* – варианты названия игры типа пыжа (Харьк.) [Иванов 1889: 22]¹⁴¹;

– *кулик* – палка, которой бьют («галяют») по мячу (Новосиб.) СРНГ, 6: 66]; *кулика́лка* – палка, которой бьют в игре по мячу, шару (Яросл.) [ЯОС, 5: 104]; *куликалка* – палка, которую бросают «колесом» (Волог.) [Иваницкий 1890: 157]; *кулисáлка* – палка, которой бьют по мячу, шару (Волог., Арх., Яросл.) [СРНГ, 16: 68];

– *куликанье* – бросание палки, чтобы она шла «колесом», *выкуликивать* – бросать таким образом палку (Волог.) [Иваницкий, 1890: 157]; *кулика́ть* – то же (Буйск. Костром.) [СРНГ, 16: 67], (Яросл.) [ЯОС, 5: 106];

– *куликатъ* – играть в игру, при которой круглый чурбан катают палками от одного играющего к другому (Верхоян. Якут.) [СРНГ, 16: 67];

– *кулика́ть* – играть (в детской игре в прятки¹⁴²) (Кубан., Перм., Том.) [СРНГ, 16: 67] и т. п.¹⁴³.

Есть и мордовские игры в чижа с аналогичными названиями (<рус.): *кулик* [Брыжинский 2009: 40], *куликисаи макули* [Олемба 1999: 43–4]. У мари к этому же кусту терминов игры в чижа (*кулики*, *кулик*, *куликатъ*) примыкают наименования игр с палками *микули*, *митули*, *акули*, см. выше *Акули*.

В системе русской игровой лексики термин *кулик* в первую очередь воспринимается как «птичий» синоним к *чижу* – другому наиболее

¹⁴¹ Там же *куль* – удар в игре «Крам» с мотивом воровства (за каждую из уворованных вещей – по удару в наказании) (Харьк.) [Иванов 1889: 43].

¹⁴² Возможно, такое наименование, потому что водящий в прятках приговаривал что-то вроде «Кулю-кулю баба, не выколи глаза».

¹⁴³ Также *куль* – шар, чурка в игре козиный рог типа хоккея (Могил.) [Романов 1912: 580]; *куля* – игральная бабка, налитая свинцом (Перм.) [СРНГ, 16: 77], т. е. это кость-бита, которой сбивают другие кости. Названия игр с основой *кур-*, которая, возможно, является вариантом к *кул-*: *ку́рка* – то же, что и *чиж* (Моск.) [СРНГ, 16: 130]; *курком* – шаром, игра типа пыжа (Олон.) [Петров, Репников, 1890: 9], *курок* здесь – шар; *в куро́к* – игра [какая?] (Яросл.) [ЯОС, 2: 43]. Ср. также *корела*, *корелка* – «чурка величиной с рюху», которую сбивают палками в одноименной игре типа пыжа (Олон.) [Покровский 1895: 311–312].

распространенному и характерному названию палочки, с которой происходит игра. Но *кулик* (~ *куль* ~ *кулёк*) как предметный термин может быть и отлокативным (см. *Акули*), как и, например, *городки* ‘обрубки в игре’ – от *город* (локус, место, где «городки» устанавливаются).

3.3.25. *Лапта, лафта, лопатка*

Заимствованные из русского языка [Фасмер 1986, 2: 460] наименования палки-биты в марийских играх типа лапты: *лапта* (с. Арино Моркинского р-на, д. Сарлатово Горномарийского р-на РМЭ) [МНИ, 1312, 1324], *лопатка* (д. Икша Юринского р-на МАССР, Горномарийский р-н РМЭ) [МНИ, № 1313, 1331, 1345], *лафта* (д. Папанино Моркинского р-на РМЭ) [1330]. Бита может называться по-русски – *лопатка* – и в играх типа чижа (д. Юнга Кушерга Горномарийского р-на РМЭ) [МНИ, № 1368]. В целом эти термины преобладают в марийской речи горных мари. Луговые и восточные мари вместо русизма *лапта* ~ *лопатка* для наименования биты используют исконное слово *кольмо* ‘лопатка’, тюркизм *калак*, см. выше.

3.3.26. *Майа*

Майа ‘козон’ – данное специфическое марийское название игровой кости известно у восточных мари:

- (11) *Майа· де-не модынна·, во-л'ык лу де-не ы-штыме шакма-к, тойа-м лү'й-т, сьмёрлэ·.*

‘Мы играли с майа́, из кости скота сделанное, мечут палку, падает’ (д. Калтаково Мензелинского р-на РТ) [Вершинин 2011: 317; МНИ, № 1454]

Слово зафиксировано также в словаре Н. И. Исанбаева (1994), где указывается его этимология: *майа* ‘подкладень (яйцо)’, *майя* ‘биток при игре в костянку’ (мар. В) < тат. *мая*, *мая йомырка* ‘основной фонд, капитал’ < др.-тюрк. < перс. [Исанбаев 1994: 98].

3.3.27. *Масай*

Масай – наименование кости-битка, зафиксированное в следующем описании игры в кости (*накал*) у восточных мари (д. Мещерево Шаранского р-на Республики Башкортостан):

- (12) «Для игры заготавливают кости с кисти ног [с лодыжки] теленка, одна побольше, другая поменьше – *Панок* и *Масай*. Более ушлые дети для большей устойчивости костей просверливали отверстие и заливали свинец. Дети собираются на улице, подкидывают панок. У кого панок ляжет горбинкой наверх, тот и начинает игру. Ставят панок и примерно с одного метра сшибают его костью-масай. Если сбил – измеряют расстояние между панок и масай. Расстояние измеряется мерой длины, равной *черык* [литер. *чырык*] (в переводе – четверть) – четверть аршина (60 см), измеряется расстоянием между вытянутыми в разные стороны указательным и большим пальцами. Если расстояние между панок и масай меньше *черык*, значит выиграл – кость твоя. Если не сбил кость<,> или расстояние между костями больше четверти, ход переходит к следующему игроку. Более взрослые ребята играли на деньги» [Салимов MARIEZ.RU; МНИ, № 1497].

Этимология данного игрового термина не изучена. Можно ожидать, что это заимствование из татарского, ср. тат. *масай* ‘гордись’ < *масаю* ‘кичиться, возгордиться, зазнаться’ > мар. В *масайаш* ‘кичиться’ [Исанбаев 1994: 100]. Есть также марийское собственное имя *Масай* (мужское) с неясной этимологией [Черных 1995: 272], рус. крестьянское прозвище *Масай* (Новг., 1898) [СРНГ, 17: 380], ср. рус. дед *Мазай*. За сочетанием наименований двух костей в марийской игре – *панок* и *Масай* – может скрываться социальный код, характерный для игр в кости: «господин» (пан > *панок*) и «крестьянин» (*Масай*). С другой стороны, рус. диал. *бас* ‘большая деревянная колотушка для вбивания клиньев или кольев’ (Покр. Влад.) [СРНГ, 2: 127] – коррелирует с наименованием биты в марийской игре.

Микули, митули – см. *Акули*

3.3.28. *Молла панга*

Молла-панга – игра в бабки вроде городков, в которой использовались коротенькие кости телят (д. Кадряково Агрызского р-на Удмуртии, д. Кадряково Агрызского р-на Удмуртии) [Вершинин 2011: 338, 416; МНИ, № 1451]. В данном наименовании *молла* ‘мулла, жрец’ < тат., баш. *мулла* (< араб.) [Исанбаев, 1994: 102–103]. О слове *панга* – см. п. 3.2.2.

3.3.29. *Мэн (мен)*

Мэн – наименование игры типа snow snake (нырок, сула)¹⁴⁴: нырялка («мырялка»), детская игрушка (мар. Г) [Эпин 1935: 100; МНИ, № 2292].

Слово *мэн, мэнгол* [Эпин 1935: 70] ~ литер. мар. ЛВ и литер. мар. Г *мен* – название рыбы: ‘налим (лат. *Lota lota*)’. Этимология этого марийского ихтионима подробно исследована в диссертации Е. Ворониной «Ихтионимы в марийском языке» [Воронина 2019: 78–80] и ее статье [Воронина 2019а: 280–281]. Там же освещается солидный объем литературы по истории вопроса. Помимо финно-угорских языков отмечается присутствие слова в славянских (например, рус., укр., болгарское, чешское *мень*), германских (например, нем. *monne* ‘какой-то вид карпа’ ?> фин. *monni* ‘сом=лат. *Silurus glanis*’ [SKES, 2: 347b–348a]). В результате Воронина приходит к выводу: «слишком широкое распространение слова предостерегает от категорического решения вопроса, поэтому рассматриваем марийское слово *мен* ‘налим’ как финно-угорское наследие только под знаком вопроса» [Воронина 2019: 80; Воронина 2019а: 81]. Слово *мень* ‘налим’ широко распространено в русских говорах, в том числе нижегородском [СРНГ, 18: 111]. Реконструируется ПСл **тънь* [ЭССЯ, 21: 117–119]. При этом в марийском языке для названия данной рыбы есть и другие слова (*мокшынчо, лямбе, шамба*) [СМЯ], т. е. мар. диал. *мен* ‘налим’ – скорее всего не исконное слово.

¹⁴⁴ Эта игра также называется *йѳиши (йывыш)? кишке-тоя, пытьыж, тыыж, цымыни*, и др. См. соответствующие словарные статьи в текущем параграфе, включающие более подробное описание игры.

Образное сравнение летящей по насту палочки с рыбкой в марийской игре *мэн* соответствует также одному русскому названию игры в Сибири – *в щуку* (из «Тобольских губернских ведомостей», 1886):

- (13) «Щучка – деревянная палка с острым концом, ее бросаются по очереди острым концом вперед. Чья щука укатится дальше, тот победил, и с того места снова бросают щучки в обратном направлении» [Игры народов СССР 1933: 446, № 1158].

Ола – см. Кала

3.3.30. *Она, анга*

Слово *она* (мар. ЛВ) ~ *ханга* (мар. Г) ~ *анга* (мар. СЗ) ‘доска’ часто встречается в описаниях игр, т. к. доска служит приспособлением для качелей [МНИ, № 2437], катания с гор [МНИ, № 2353, 2415], для катания яиц [МНИ, № 1556], для игр в прятки типа двенадцать палочек [МНИ, № 856, 881, 889, 891, 893, 894, 899, 902], для игр типа мухи (преимущественно у восточных мари) [МНИ, № 1390, 1411] и др. В последних броском биты с доски сбивают установленные на нее деревянные. В играх типа лапты и чижа доской (*она*) иногда называют палку-биту (преимущественно в Моркинском р-не РМЭ) [МНИ, 1326, 1346, 1351, 1363]. Доски используются в импровизационных играх в домики [МНИ, № 2194, 2198] и пр. Слово является в марийском языке тюркизмом (<чув.) [Räsänen 1920: 166].

3.3.31. *Пакал, пакляк*

Пакал ‘лодыжка’ – наименование игровых костей (из ног телят) в д. Мещерево Шаранского р-на Республики Башкортостан [МНИ, № 1497].

Марийская игра *пакляк* (РМЭ, Звениговский р-н, с. Именцы) относится к типу пыжа:

- (14) В землю вбивается доска, а на нее ставится банка. Водящий стоит около банки, а остальные игроки – за чертой на некотором расстоянии от доски. Они по очереди бросают свои палки в банку, стараясь сбить ее с доски. Кто попадет, бегут к своим палкам, а тем временем водящий кидает в перебежчиков мячом (как в лапте). Если

попадет, задетый мячом сменяет водящего. Водящий не имеет права бросать мяч в игрока, уже стоящего на своей палке [Ключева 2012: 155; МНИ, № 1414].

Пакляк – дословно ‘бабка, надкопытный сустав ноги у животных’ [СМЯ, 5: 19], но именно так называют сбиваемую банку. Следовательно, прежде сбивали кость, которую в дальнейшем сменила деревянная чурочка, а затем и жестяная (или пластиковая) банка. Ср. у восточных мари (д. Мещерево Шаранского р-на РБ) зафиксировано *накал* в игровом значении (как названии игры в кости) [МНИ, № 1497].

В мари́йском языке *пакляк* (диал. форма от *накал* ‘щиколотка, лодыжка, путовая кость у лошади’) является тюркским заимствованием (< тат.) [Räsänen 1923: 50] ~ тат., ОТю *bäkäl* ‘козон, надкопытная косточка’ и др. смежные значения, булг. **bakaј*, чув. *пакълчак* ‘щиколотка, лодыжка’ и т. п. [ЭСТЯ, 2: 43–45]. Этот тюркизм встречается и в других финно-угорских языках: морд. *пакарь* ‘кость’ [Мокшанско-русский словарь 1949: 197; Эрзянско-русский словарь 1949: 158]¹⁴⁵, коми *бака* ‘игра в кости’ [Рассыхаев 2002: 98], коми *баку* ‘лодыжка у (коровы), ‘путовая кость у коровы или быка, служащая игрушкой для детей’, ‘детская игрушка из птичьей кости’ [Лыткин, Гуляев 1999: 36], удм. *бакал* ‘щиколотка, лодыжка, путовая кость (лошади)’, удм. *бака* ‘то же’, ‘щиколотка, лодыжка; путовая кость (у лошади)’ [БУРС], венг. *baka* [ЭСТЯ, 2: 45].

Некоторое пояснение следует привести в связи со значением коми лексемы *баку* ‘детская игрушка из птичьей кости’ (вместо лодыжки). По-видимому, это связано со спецификой определенной традиционной костяной игрушки: лошадь и повозка делается из скелета птицы, а в «саниях» усаживаются «человечки»-лодыжки. См. аналогичную русскую вятскую игрушку на рис 4.

¹⁴⁵ Ср. также морд. М *покор* ‘мяч, шар’ [Вершинин 2009: 372], см. также это слово в онлайн-словаре по ссылке <https://speak.tatar.ru/dict/mdf-rus/pokor/?ysclid=mf3kmzuudh50308320>.



Рис. 4. Вятская игрушка

(<http://mikhailjonokk.livejournal.com/313612.html?view=1396748#t1396748>)

Название одной кости (лодыжки) могло перейти на смежный предмет – кость птицы.

В русских игровых диалектах с тюркской лексемой *bäkäl* возможно связано также одно из названий игры типа клёка – *Пекарь* (Нижегор., Волог., Коми) [Ключева 2012: 141]¹⁴⁶, близкое фонетически и по значению к морд. *пакарь* ‘кость’.

3.3.32. Панок, ванок

Панók – название биты в игре в кости (*канке*) (д. Красный Луг Пермского края, инф. Осипов Андриан Осипович, 1935 г.р.):

- (15) *Панók* – который вбивали дак, это панók называется <...> Банок – ну, кость он, выдолбленный. Туда, он чтоб тяжелый был, олово пускали туда. <...> Кость

¹⁴⁶ Территория распространения названия игры пекарь, впрочем, в настоящее время достаточна широкая. По данным форума Городские диалекты: Коми, Вологда, Киев, Луганская область, Днепропетровск, Донецк, Краснодар, Минск, Смоленск, Орел, Владивосток, Лесозаводск Приморского края, Подмосковье, СПб. [Ключева 2012: 141]. Вместе с тем, лексема *пекарь* как название игры не зафиксировано в этнографических источниках 19 века, отсутствует в СРНГ

долбили, а там пустоту сняли, а туда, чтобы он, банок-то был тяжелый, олово пускали [МНИ, № 1455].

Имеются и другие фиксации термина *панок* как названия биты в играх восточных мари:

– в игре *шакмак* (д. Вашинга (Старо-Орьебаш) Бирского у. Уфимской губ. ~ ныне д. Старый Орьебаш Калтасинского р-на РБ): деревянной битой (*панок*) сбивают выстроенные в ряд деревянные чурочки (*шакмак*) [Веке 2001, IV₇: 2283; МНИ, № 1443];

– в игре *павай* ‘дед’ (д. Мари-Буляр Муслюмовского р-на РТ): *Пу^{bi}ке-н (чура-к) лие-ш, пава-й оз ‘а- вёзлэ’, пано-кым луйа-т, икта-т ок лога-лте – ку^{bi}-ржыт туйна-лме ве-рыш*. ‘Есть чурак, хозяин павая бежит, мечут панок, никто не попадет – бегут туда, откуда начали’ [Вершинин 2011: 411; МНИ, № 1431];

– *ванок дене модаш* ‘играть с косточками’ (д. Укозяш Мишкинского р-на БАССР) < рус. *панок* [Гордеев 1983: 40; МНИ, № 2483];

– в игре *накал* ‘кости’ (д. Мещерево Шаранского р-на РБ):

(16) Для игры заготавливают кости с кисти ног [с лодыжки] теленка, одна побольше, другая поменьше – Панок и Масай. Более ушлые дети для большей устойчивости костей просверливали отверстие и заливали свинец. Дети собираются на улице, подкидывают панок. У кого панок ляжет горбинкой наверх, тот и начинает игру. Ставят панок и примерно с одного метра сшибают его костью-масай. Если сбил – измеряют расстояние между панок и масай. Расстояние измеряется мерой длины, равной черык [литер. *чырык*] (в переводе – четверть) – четверть аршина (60 см), измеряется расстоянием между вытянутыми в разные стороны указательным и большим пальцами. Если расстояние между панок и масай меньше черык, значит выиграл – кость твоя. Если не сбил кость, или расстояние между костями больше четверти, ход переходит к следующему игроку. Более взрослые ребята играли на деньги [Салимов MARIEZ.RU; МНИ, № 1497].

Слово *панок* отсутствует в марийских словарях, т. е. не считается марийским словом. Термин *панок* в марийских играх, безусловно, связан с русской игровой лексикой, заимствован из русского языка: ср. рус. диал. *панки* и *панок*, *паночек* ‘игральная кость, бабка, бита в игре’, обычно большая – от лошади или коровы, может быть с налитым внутрь свинцом, кость-бита (Вят.,

Перм., Урал, Прикамье, Волог., Костром., Влад., Тамб., Орл., Симб., Южн. Сиб., Tobол., Томск., Новосиb., Кемер.) [СРНГ, 25: 197-198], [Покровский 1895: 320]; *панок* (Суксунский р-н Пермского края, Нижнетагильский р-н Свердловской обл. [СРГСУ, 3: 112], *панки* – игра в городки (Урал, Калуж.) [СРНГ, 25: 197].

Игровой термин *панок* употребляется также у мордвы и удмуртов: морд. *панок* ‘бабка’ [Брыжинский 2009: 52; Вершинин 2009: 364], удм. *панок* ‘бита (для игры в бабаки)’ [БУРС], *понок* ‘бита (массивная галька или металлическая бита)’ [Долганова, Морозов 2002: 114], у чуваш – чув. *панук* ‘биток, большой козан’, *панок* ‘то же’ (?) [Ашмарин, 9: 91], причем маленький козон может называться *лаккай* (< рус. *лакей*) [Ашмарин, 8: 12].

Дальнейшая этимология рус. *панок* не вполне прозрачна. Скорее всего данный русский игровой термин происходит от *пан* (+ уменьшительный суффикс *-ок*) и связан с социальным кодом в системе терминологии игры в кости (ср. *поп*, *попик*, *салтак*, *молла* ‘сбиваемая деревянная чурка в игре’). Об этимологии русского *пан* см. [Фасмер 1987, 3: 195–196]. Хотя ареал данной игровой лексемы совсем не затрагивает западные области России, где помещики назывались панами; игровая лексема *панок* распространена в основном в исторических финно-угорских землях, на Урале и в Сибири. Отсюда в марийской лингвистической литературе высказывается и версия противоположного заимствования: рус. вятское *панок* от мар. *панга* (мар. СЗ *пӓнгӓ* ‘палочка, чурочка’) [Иванов 1969: 110]. Ср. также рус. диал. *панок* ‘белый гриб’ (Волог., Яросл.) [СРНГ, 25: 192] ~ морд. *панго* ‘гриб’ (мар. *понго* ~ мар. Г *понгы* ‘то же’). В любом случае, даже если не исключать возможность субстратного характера русского игрового термина *панок*, в диалектах мар. В *панок* – из русских диалектов.

***Панга* – см. в п. 3.2.2**

3.3.33. Паикар

Паикар – палочка [СМЯ, 5: 58]. Слово используется преимущественно в луговом и восточном наречиях марийского языка как наименование:

- рюхи в играх типа пыжа (д. Кукшенеры Волжского р-на РМЭ) [МНИ № 1389, 1419], городков (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл.) [МНИ № 1469], также без указания места [СМЯ, 1: 369; МНИ, № 1463];
- маленькой палочки (чижика), по которой ударяют битой, в играх типа чижа [Троицкий 1894: 44; МНИ, № 1357], (д. Большие Шали Моркинского р-на МАССР) [МНИ, № 1364], (д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края) [МНИ, № 1371];
- палочки, сбиваемой с кола в игре типа мухи [Китиков 1993: 50; МНИ, № 1416];
- деревяшечки, которая заменяет мяч в игре типа лапты (Куженерский р-н РМЭ) [МНИ, № 1351];
- короткой и длинной палочек (*кўчык паикар*, *кужу паикар*), которые тянут при жеребьевке (д. Саламатнур Куженерского р-на МАССР) [МНИ, № 1305].

В целом это нарицательное наименование любой небольшой палочки в марийском языке. Этимология: хотя А. Айкио приводит ПМар. **paškar* [Aikio 2014a: 141], слово вряд ли исконное, поскольку есть соответствия в тюркских языках: кроме «=чув. *пуикар/поикар*» [Федотов 1996, 1: 458], также чув. *пастар* ‘клин’, *пастарккй* ‘клинышек, подкладываемый под предмет’, тат. диал. *бастар* ‘кольцевое крепление (например, косы к рукоятке – к косовищу’ (<перс.) [Ахметьянов 2015, 1: 162]. А. В. Савельев указывает, что марийское слово заимствовано из татарского [Савельев 2015–2025, № 1908]. См. также *чўчаи паикар*.

***Петюка, петъонга* – см. п. 2.1.3**

3.3.34. *Пешки*

Пешки – это расколотые пополам липовые лутошки, с которыми происходит игра типа щелчки (д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края) [Черных, Голева, Щукина 2013: 272–273; Ключева 2014: 185–186; МНИ, № 1488]. Описание этой игры приведено в источнике на русском языке, поэтому есть сомнения в аутентичности термина *пешка* в марийской игре. В марийских словарях такое слово отсутствует; логично считать его проникновением из русского. Ср. в русских диалектах: *пешка*, ж. 1. Фигура в шашечной игре – шашка. Слов. Акад. 1822. Вязник. Влад., Архив АН. Тобол., Ивановский. 2. Мн. Игра в шашки. Олон., 1846. Арх., Перм., Сиб., Тобол. 3. Мн. Игра в камешки. Екатеринбург. Перм., Зеленин и др.¹⁴⁷ [СРНГ, 27: 13–14]. Игра, аналогичная марийской, с таким же названием – *пешкаос* ‘пешки’ – известна удмуртам [Долганова, Морозов 2002: 61, 209], впервые записана Верещагиным в Сосновской волости Сарапульского у. Вятской губ. [Верещагин 1885: 192–193].

3.3.35. *Пики*

Пики ‘стрела’, игры детей с самодельными луками и стрелками были достаточно распространены у всех этнографических групп мари [МНИ, № 2284–2287]. Игра называлась: *пикишля* ‘в стрелы’ (мар. Г, выс. Революция Горномарийского р-на РМЭ) [МНИ, № 2286], *пики дене луйкален* ‘стреляя стрелами’ (д. Старобедеево Нуримановского р-на БАССР, д. Верхний Рееж Куженерского р-на МАССР) [МНИ, № 2285, 2287], Слово *пики* ‘стрела’ исконное (< ФУ) [UEW: 369].

¹⁴⁷ 4. Деревянный брусок для мощения улиц; торец. Урал, Слов. карт. ИРЯЗ. 5. «Кусочек». Свердл., Пашковский, 1965. 6. Кринка. Демян. Новг., 1936. 7. О глупом, несообразительном человеке. Вязник. Влад., Архив АН. Сейчас народ развитой, раньше бывал он пешка. Брон. Моск., 1936. 8. О человеке маленького роста. Такой у нас пешка: сидит за столом – его п не видно. Соликам. Нерм., 1973.

3.3.36. Плишка

Плі́шка – название биты в играх с костями в д. Тебеняки Пермского края: «Плі́шка называется, который такой был. Такой ставят, с ним бросали. Железный, чугунный, специальный залитый был» [МНИ, № 1455].

Этот термин, названный носителем в разговоре с собирателями на русском языке, безусловно, связан с русской диалектной лексикой игр в кости и с названием биты в них: ср. владимирское *пли́шка* 1. то же, что плитка (Покров. Влад., 1895) *Хто скажет плишка, а хто бабка. Раньше больше плишка называли* (Калин.) [СРНГ, 27: 143]; *плі́тка* (Сольвыч. Волог., 1897) *Плиткой бьют в кон* (Вят., Арх., Ворон., Tobол.), бита из замороженного навоза (Енис., 1909) [СРНГ, 27: 141], *плитки* ‘городки’ (Том., 1964) [СРНГ, 27: 141]; *плита́* ‘металлическая пластинка-бита, употребляемая для игры в бабки’. = *Плита. Плитой давайте играть! Мне плиту кидай!* (Костром., 1904) = *Плита* (Мещов. Калуж., 1916) [СРНГ, 27: 140]. Этимологию русского *плита*, связанного с др.-рус. *плита* ‘камень, кирпич’, см. [Фасмер 1987, 3: 283].

3.3.37. Пондо

Пондо ~ мар. Г *панды* ‘палка; посох, трость’ [СМЯ, 5: 179] ~ мар. СЗ *панты* [Иванов, Тужаров 1971: 152] в играх служит преимущественно для наименования палки-биты в играх типа городков (д. Аганур [МНИ, № 1459]), мухи (д. Аганур Куженерского р-на РМЭ, с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл.) [МНИ, № 1395, 1411]), чижа (д. Третий Ластик Пижанского р-на Кировской обл.) [МНИ, № 1367]. В последнем источнике в игре в чижа словом *пондо* называют и биты (*кугу пондо* ‘большая палка’) и сбиваемую небольшую деревяшку (*изи пондо* ‘маленькая палка’).

Слово *пондо* в марийском языке относится к исконным (<ФП **ponte* ‘палка, посох, рукоятка, стебель’ [UEW: 734–735]) [UEW: 734].

3.3.38. Пура

Пурала мадаш – играть в городки [Эпин 1935: 95; Саваткова 2008: 215; МНИ, № 1442]. Этимология марийского слова *пура* ‘сруб’ тюркская (чув. или тат.) [Федотов 1996, 1: 445; Ахметьянов 2015, 1: 215; Савельев 2015–2025: 2052]. Причем и в татарском, и в чувашском языке это слово используется как игровой термин в аналогичной игре: ср. чув. *пуралла (пыралла)* ‘название игры в чушки (иначе: в городки)’ [Ашмарин, 9: 191, 299], тат. диал. *бурай* ‘сруб; городки (построение из палочек в одноимённой игре)’ [Ахметьянов 2015, 1: 215]. Поскольку у мари такое наименование игры зафиксировано у горных мари, логичнее предполагать чувашский источник игрового термина.

3.3.39. *Пытьыж* и *тыыж*

Мар. Г *пытьыж* и *тыыж* – это наименования игры типа snow snake (нырок) и палки в этой игре:

– мар. Г *пытьыж* (выс. Революция [?] Горномарийского р-на Республики Марий Эл, инф. Ефимов Измаил Варсонофьевич, 1946 г. р., самозапись 1 февраля 2013 (<http://hillmarygames.blogspot.com/2013/02/blog-post.html>; МНИ, № 2290];

– мар. Г *тыыж* (с. Емангаши Горномарийского р-на, инф. Смирнов Геннадий Павлович, 1948 г. р., урож. д. Юнга Кушерга, самозапись 6 февраля 2013 г. (<http://hillmarygames.blogspot.com/2013/02/blog-post.html>; МНИ, № 2291]).

Эти слова могут быть звукоподражательными, на что указывает В. И. Вершинин [Вершинин 2018: 457], а также сам информант, записавший игру своего детства (см. в последнем предложении):

(17) *Ашбіндәрем, когорак рвезәшвлә техень мадмашла мадыныт. Кбіжгбі пики модан тум гбің пйчкеден лыкмы да пйсбін кашартымы равым (нелй тубинка ганьрак) церот доно икәнә иктй паштек лым вёлвец кого сила дон шырал колтат ыльы. Ти хадбйрбін лымжбй "пытьыж" ылын.*

Палныжсы иктәмахань мишеньбйм шбінденбйт. Тбй равыжсы когон яклака лишйшлык ылын – тбйнәм вел лым мыч чбйнь да мбіндбйркбй йыжнен кердбйн. Яжон колтен мыштет гбйнь тбй пытьыжсет яклака корны мыч пуалтемвләм ыражтен да изи лым

неркӱвля ваит шишкалтен вел "йышт-йышт" чонгеитӱмляок кеӱ ыльы. Шонгы эдемвлӓн шайыштмы семӱнь техень пикӱвлӓ доно кырык марын патырвлӓ мӱндӱр перви ӱлӱмӱшӱштӱ тышманвлӓ ваитареш шидӱлӱнӱт. Кынамжы тидӱн донок охотничӱеныт – шардым мол келгӱ лымеш поктен шон дӱ пуштын кердӱнӱт. Техень ӱлӱмӱш ылын – руш кугижӱт дӱ тӱдӱн кӱнезвлӓжы [-ӱ] мары халык патырвлӓлӓн цила [-ӱ] йиш оружым кычылташ волям путелыт. Ты гишӱн мӱмнӱн преткӱвлӓлӓн ӱшке вуйыштыгӱц техень оружы хӱдӱрӱм тумачен лыкташ вӱрештӱн... "Пыть-ы-ы-ы-жжжжжжж!" (выс. Революция (?))

Горномарийского р-на РМЭ, инф. Ефимов Измаил Варсоновьевич, 1946 г.р., самозапись 1 февраля 2013 [<http://hillmarygames.blogspot.com/2013/02/blog-post.html>; МНИ, № 2290]

‘Помню, мальчики постарше играли в такую игру. Жердь, вырезанную из дуба и заостренную, подобную толстой стреле (как тяжелую дубинку) по очереди один за другим из всех сил запускали по поверхности снега. Эта вещь называлась «пытьыж».

А в отдалении ставили какую-нибудь мишень. Эта жердь должна была быть очень скользкой – только тогда по снегу быстро и далеко могла скользить. Если умеешь хорошо пускать, этот твой пытьыж пролетал со свистом по скользкой дороге, пронзая сугробы, и сквозь маленькие снежные горки. По словам стариков, такими пиками горномарийские богатыри в далеком прошлом боролись с врагами. Иногда с ними же охотились – лося и других могли догнать по глубокому снегу и убить. Такая была жизнь – русский царь и его князья не давали марийским богатырям воли держать оружие. Поэтому нашим предкам пришлось придумать самим такое орудие... «Пыть-ы-ы-ы-жжжжжжж!»



Рис. 5. Палка-копье в игре пытьыж (тьыж) (мар. Г) – рисунок в источнике (И. Ефимов)

Там же дополнение другого рассказчика из с. Емангаши:

- (18) *Пытьыжым рисуен шы́нден Измаил Ефимов: "Вот техеньи ПЫТЬЫЖ (словарь семьи́нь) (ТЬЫЖ – Ёамангашвлӓ маным)) лишӓшлык, кыце йи́шӓндӓрем. Кытшы иктӓ 70 см. Шука йиш панды ылын векӓт* (Инф. Смирнов Геннадий Павлович, 1948 г.р., урож. д. Юнга Кушерга, самозапись 6 февраля 2013 г. [<http://hillmarygames.blogspot.com/2013/02/blog-post.html>; МНИ, № 2291]

‘Пытьыж нарисовал Измаил Ефимов: «Вот такой *пытьыж* (по словарю) (Емангашские говорят «*тьыж*») должен быть, как помню. Длина примерно 70 см. Разные палки, наверное, были’.

Вместе с тем не исключено, что лексемы *пытьыж* и *тьыж* образовались в результате искажения в детской речи основного слова *йы́пши-йы́виш* ‘копье’: *йывыиш* > **д’ывыж-т’ывыж* (протеза)¹⁴⁸ > **выт’ыж* (метатеза) > *пытьыж* (закономерное для марийского языка оглушение начального согласного), с депалатализацией: *ы́* (ə) > *ы* (ə) [?].

Сак – см. Суки

3.3.40. *Салтак вуй, салтак тоя*

Салтак вуй ‘голова солдата’ – одно из названий марийской игры типа мухи (б. м., мар. ЛВ) [Китиков 1993: 50; МНИ, № 1416]. Название игры – от образного наименования деревяшки, сбиваемой со вбитого в землю столбика, словно головы с плеч. Слово *салтак* ‘солдат’ – заимствование из русского языка [Исанбаев 2014: 78], *вуй* ‘голова’ ~ исконное марийское слово (<ПУ) [UEW: 336].

Салтак тоя кышкымла ‘в бросание палочки-солдата’ – одно из марийских названий игры типа пыжа (Волжский р-н РМЭ) [Ключева 2014: 176; МНИ, № 1417], т. е. сбиваемая чурочка в этой игре называется «солдатом» (*салтак*). Слово *тоя* ‘палка’ < чув. *туя* ‘палка, трость, посох, клюка, клюшка’ [Савельев 2015–2025, № 2586], см. также [Федотов 1996, 2: 259; Вершинин 2018: 530].

¹⁴⁸ О переходе начального *j* в *d’* в марийском см. (Bereczki 1994: 57).

3.3.41. *Сат, цат*

Сат, цат – наименования игры в чижа (мар. Г). Источники лексемы – данные словарей:

– *сат* – игра в чижа (мар. Г) [СМЯ 6: 161] < *Сат – Земл.* [словарь Зеляницкого] игра въ чижь [Троицкий 1894: 55; МНИ, № 1358];

– *цатла мадаш* – играть в чижа [Шорин 1920: 142; Васильев 1926: 237; Саваткова 2008: 312; МНИ, № 1359]; у Саваткой при слове есть помета (Чал. [д. Чаломкино?]).

Этимология слова не выяснена. Полагаем, связано с чув. *сат* ‘подражание звонкому шлепку, хлопку, треску’ и др., т. е. слово выражает удар. Также у чувашского звукоподражательного *сат* есть значение ‘плотно, тесно’ ~ мар. Г *цаткыды* ‘крепкий, сильный, плотный, тугой’, *цаткыдын* ‘крепко, сильно, накрепко, прочно’ [Саваткова 2008: 312] ~ мар. ЛВ *чоткыдо*, *чоткыдын*; *чот* ‘крепко’. См. [Вершинин 2018: 615–616; Савельев, № 2999].

3.3.42. *Суки, сак*

Суки (Вят.) – как и пешки, половинки деревянных кружков (шашек) в игре «В щелчки» (*Щелчектэны-мудоне*) [Покровский 1895: 461–462; МНИ, № 1483].

Сак (д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края) – кость, изображающая лошадку. Ее в игре «запрягают» в «салазки», сделанные из ниток и веток:

(19) «Из конской кости – *сак маныт* («саком» называют – М. К.). Его хомут делали, запрягивали. Делали-то из ивы. Салазки делали для этой лошади, дугу делали. Вот запрягали. Лошадь – костебная. Дети дак сами делали. Запрягали. Из ниток всё это делается. Вицу¹⁴⁹ отрежут, здесь немного привяжут, вот и салазки получаются. А лошадь – кость такой, одна кость» [МНИ, № 2215].

¹⁴⁹ *Вица* – деревянная верёвка, кручёный ствол молодой ёлочки, берёзы, ивы или черемухи, а также гибкие ветки деревьев и можжевельниковых корней.

Марийские игровые термины *сак* и *сука* – слова тюркского происхождения (от ОТю **saqa* ‘бита в бабках, самый крупный из альчиков’, ‘бабка’) [ЭСТЯ, 7: 170]. В марийский язык они могли попасть как из тюркских языков, так и из русского, в диалектах которого широко распространены.

В статье А. В. Дыбо «Некоторые заимствования в русских названиях игровых костей» [Дыбо 1993: 9–15] и в сборнике [Новое в русской этимологии 2002: 84–90, 269–270] дан подробный обзор тюркской лексики со значением ‘бабка, бита’, производной от ОТю **saka*, а также проводится сопоставление с монгольской (**siga*) и тунгусо-маньчжурской (**siaka*). Отмечено, что из тат. *сага* ‘козон’, *saqa* ‘бита, крупный альчик в игре’ происходит чув. *саха* ‘бабка’, *сака* ‘бита’, а также русские диалектные термины, такие как *сок* ‘бита’ (Дон.) [Новое в русской этимологии 2002: 85].

В русских диалектах лексема *сак* (*сака*) имеет три основных значения: 1) ‘игральная кость’; 2) ‘сторона игральной кости’ (обычно горбом вверх) <ср. *пук* на Рис. 2>; 3) ‘кость-бита’ – (а) ‘налитая свинцом бабка’ («свинчатка»); (б) ‘бабка, вылитая из чугуна; чугунная бита’ («чугунка»). Лексема *сак* зафиксирована в данных значениях у русских в Прикамье, Вятской, Владимирской, Тверской и Вологодской губерниях, а также в Южной Сибири: в Забайкалье, в Амурской и Иркутской областях [СРНГ, 36: 47]. Лексема *са́ка*, имеющая те же значения, зафиксирована в Пермской, Челябинской, Чкаловской, Тобольской и Томской областях (губерниях) [СРНГ, 36: 47]; *сака* (ударение неизвестно) – в Вятской (положение кости бугром вверх) [Кудрявцев 1871: 175]; там же – *саки-боки*¹⁵⁰ [СРНГ, 36: 49]. *Сакой* – вид игры в бабки (Перм.) [Петухов 1863: 14].

Сак – это еще и название деревянной чурки, рюхи для игры в городки, т. е. предмета, исторически заменившего в игре кость (Твер.) [СРНГ, 36: 47].

¹⁵⁰ Вятское выражение *саки-боки*, складывающееся из названий двух противоположных сторон кости (*сак* и *бок*), сравнимо с устойчивым выражением *чики-пуки* (*чик* и *пук*). От *чик*, скорее всего, происходит и *си́ка* – бабка, лежащая на выпуклой стороне (Твер.) [СРНГ, 37: 299].

Производными от *сака* (*сак*) являются следующие игровые термины: *сакать* (Новг., Перм.), *сакаться* (Перм., Челяб., Вят., Свердл., Ср. Урал) [СРНГ, 36: 48], *сакаться* (Ташкент) [Ключева 2012: 160–161], *сачить* (Нижегор.) [Кудрявцев 1871: 175], *сачиться* (Вят.) [Покровский 1895: 321], *секать* (Волог.) [СРНГ, 37: 124] ‘бросать кости во время жеребьевки перед игрой’; возможно, *посачить* ‘ударить мячом противника (при игре в мяч)’ (Вят.) [СРНГ, 30: 138].

Что касается финно-угорских языков, то *сак* как наименование стороны игральной кости известно в коми игровой традиции [Рассыхаев 2002: 189], тогда как у мордвы сторона деревянной плашки называется *соки* [Брыжинский 2009: 175–176].

Лексема *сок* как название стороны кости встречается и в некоторых русских диалектах: Симб., Астрах. [Покровский 1895: 320], Вят. [Покровский 1895: 324], Вят., Пенз., Чкал. [СРНГ, 39: 236]; *сока* ‘то же’ (Вят., Пенз.) [СРНГ, 39: 236]. *Сок* (*сока*) как название биты известно на р. Дон и р. Урал [СРНГ, 39: 236]; *сочка́* – кость-бита (Дон.) [СРНГ, 40: 94]; *соха́* – баранья косточка с налитым в нее свинцом для игры в кости (р. Урал) [СРНГ, 40: 80]; *сошка* – клинышек (чижик) в игре (Смол.) [Покровский 1895: 300].

Сокать – ‘бросать биту для определения того, кто начнет игру в бабки’ (Чкал.) [СРНГ, 39: 237]; возможно, в Карелии: «*сókать* [знач. ?]. Делали козлы и сокали» (КАССР, 1970 г.) [СРНГ, 39: 237]. *Козлы* здесь, скорее всего, деревянные бабки. Ср. также: *сочкать*, *сочкнуть* ‘сбрасывать, сбивать, сшибать’ (Тамб., Твер., Сиб., Брян.) [СРНГ, 40: 94]; *сошítь* ‘при игре в мяч попасть мячом в одного из участников’ (Иркут.) [СРНГ, 40: 98].

Особое место среди тюркских игровых терминов, восходящих к праалтайской форме **siaka*, занимает чув. *шук* ‘жох (положение бабки хребтиком вверх при игре в козны)’: «Чув. *шук* и его булг. прототип **šox*, по-видимому, явились источником заимствования в тюрк. языки с передачей начального *š*- как *щ*-. <...> Те же тюрк. (кыпч. ?) формы, заимствованные из булг., могли отразиться в тюрк. языках Кавказа с начальным озвончением

(явление, характерное для балк.). Такая форма с озвончением, очевидно, и явилась источником рус. игрового термина *жох*, первоначально через диалекты казаков на Северном Кавказе» [Новое в русской этимологии 2002: 87].

Приведем примеры производных от данной лексемы в русских диалектах: *жушка* ‘игральная кость’ (Куйбыш., 1945–1964 гг.) [СРНГ, 9: 235]; *жук* ‘игральная пробка’ (Брян.) [LJ 2012]¹⁵¹; *джунга* (Н.-Дон., 1929 г.) ‘стоячее положение игальной бабки – айданчика’ [СРНГ, 8: 45]; *жука́ть*, *жу́кнуть* ‘бить’ (Олон.), *жукну́ть* ‘швырнуть’ (Орл.) [СРНГ, 9: 223].

«Окающие» формы:

- *шоха* ‘игральная пробка’ (Киров.) [Ключева 2012: 166];
- *жох* ‘сторона игальной кости’ (Астрах., Кубан.) [Покровский 1895: 320], (Арх.) [Ефименко 1877: 153], (Олон.) [Петров 1863: 785–786], (Нижегор.) [Кудрявцев 1871: 175], (Тамб., Курск., Калуж., Костром., Новг., Пск., Арх., Волог., Яросл., Нижегор., Твер., Моск., Тул., Дон.) [СРНГ, 9: 217];
- *жок* ‘то же’ (Тул.) [Покровский 1895: 320]; *жог*, *жоха* (Волог.) ‘то же’ [Иваницкий 1890: 156]; *жог*, *жожок* ‘то же’ > *жогá*, *жожкí* ‘вид игры в бабки’ (Курск.) [Покровский 1895: 323];
- *жох*, *жошок* ‘сама игральная кость, бабка’ (Влад.); *жо́шка* ‘то же’ (Твер.) [СРНГ, 9: 218];
- *жохáться* (Влад., Костром.) [СРНГ, 9: 218]; *жо́хатъ*, *жо́хаться*, *жо́катъ*, *жо́каться*, *жоковать* (Волог.) [СРНГ, 9: 218]; *жёхáться* (Костром.) [СРНГ, 9: 147] ‘метать жребий перед игрой; бросать кость, чтобы кость упала *жохом*; то же, что и *сакаться*’;
- *жёгать* (Вят., Яросл., Олон., Арх., Перм., Урал, Зауралье, Новосиб., Томск., Енис.) ‘ударять, бить, колотить’ [СРНГ, 9: 98]; *жёхнуть* (Сиб.) ‘ударить’ [СРНГ, 9: 147].

¹⁵¹ Однако в данном случае игральная пробка может называться «жуком» и просто по внешнему сходству.

Термин *жог* в значении ‘сторона кости’ употребляется также в диалектах коми [Рассыхаев 2002: 94].

Производные «екающие» формы:

– *жешкí* ‘игра в бабки, в которой стараются положить как можно больше бабок на *жох* (*жешóк*) – плоскую сторону’ (Пск., Твер.) [СРНГ, 9: 148];

– *жехáть* ‘кидать игральные бабки так, чтобы они ложились плоской стороной – *жохом*’ > *жехастая бабка* ‘бабка, которая всегда ложится *жохом*’ (Пск., Твер.) [СРНГ, 9: 147];

– *жехáться* (Пск., Твер.; ? Новг., Влад., Костром.), *жеховáться* (Калуж.) [СРНГ, 9: 147], *жегáться* (Олон.) [СРНГ, 9: 99] ‘то же, что и *жохаться* (*сакаться*)’;

– *жеганúть* (Волог., Перм., Тул.), *жегонúть* (Костром., Яросл., Нижегород., Волог., Твер., Tobол.) [СРНГ, 9: 98–99], *жегнуть* [Даль 1903, 1: 1321] ‘ударить’.

«Акающие» формы:

– *жагí* ‘бабки (игральные кости)’ (Калуж.) [СРНГ, 9: 56];

– *жак* ‘возглас в игре в бабки’; *расхватать жáком*: «Если кто, в игре в бабки, сжилит, то кричат: “*Жак!*” – расхватывая, кто что может» (Орл.) [СРНГ, 9: 61];

– *жах* ‘быстрый резкий удар чем-либо’ (Курск.) [СРНГ, 9: 87];

– *жакнúть* ‘хватить, ударить (чаще о морозе)’ (Орл.) [СРНГ, 9: 61].

Особый интерес представляет переход *а > у* с сохранением начального согласного *с*- (*сака* – *сука*) в ряде русских игровых терминов (как в марийских лексемах *суки* и *сак*), который привел к семантизации слова в бранном ключе: *сука* ‘игральная кость’ (Волог.) [Даль 1909, 4: 626], ‘игральная кость, кость-бита’ (Волог., Олон.) [СРНГ, 42: 196]; *сукой* ‘вид игры в бабки’ (Перм.) [Петухов 1863: 14]; *сучка* ‘деревянный шар и игра с ним, в которой этот шар загоняют палками в лунку’ (б. м.) [Сахаров 1837 (2000): 153], (б. м.) [Даль 1909, 4: 655], (Тул.) [Покровский 1895: 278], (Арх., Курск., Калуж., Волог.,

Тобол., Смол.) [СРНГ, 43: 35] (другие названия подобной игры в русских диалектах – *касло, котел, шар, свинка*); *сука* ‘то же’ (Костром., Калин.) [СРНГ, 42: 196].

Игры, в которых мяч закатывается в лунки (подобные русской игре *сука*), были широко распространены у башкир, татар, нанайцев, ульчей, киргизов, казахов, ногайцев и калмыков. Башкирская игра подобного рода называется *сэкэн* [Шагапова 2000: 11], из чего следует, что до мяча в подобных играх использовалась кость.

Ср.: *сука* ‘деревянный шар’ – играют на льду двумя командами в игре типа хоккея (Орл.; Смол., 1858 г.) [СРНГ, 42: 195]; *сук* ‘шар в игре типа чижа’ (Ряз., 1902 г.) [СРНГ, 42: 193]. См. также: *сучка, сучок* (Яросл.) ‘плаха, на которую ставится шар, сбиваемый в игре палками’ [Терещенко 1848: 72], т. е. здесь наблюдается переход названия на смежный предмет; ср.: *сука* (в неигровом значении) ‘короткая твердая чурка; бабка, которая служит подставкой подо что-либо’ (Волог.) [СРНГ, 42: 195].

Также специфичны следующие значения лексем с корнем *сук-*: *сучка* ‘приспособление для скатывания с гор в виде небольшой скамейки’ (Яросл.) [СРНГ, 43: 34]; *суцка* ‘небольшие санки для катания с гор в виде лотка со скамейкой’ (Яросл.) [СРНГ, 43: 30]; *су́ка* ‘самодельные санки из скамейки (или корзины, решета), которую обмазывают навозом, обливают водой и выносят на мороз, чтобы она замерзла и скользила с горы’ (Влад., Петерб.) [СРНГ, 42: 195] (обмазывание дна самодельных санок навозом известно и мари: такие санки называются *ийвол* ‘ледяное корыто’ [Китиков 1993: 15–16]); *суки́* ‘комья замерзшей земли на дороге’ (Ворон.) [СРНГ, 42: 192].

Первое (ярославское) значение связано, очевидно, с названием плашки, на которую ставят сбиваемый шар в ярославской игре (см. выше), второе может быть ему аналогичным. Воронежское же значение, имеющее отношение к мерзлой грязи, объясняется тем, что зимой вместо кости (деревянного обрубка, шара) в игре мог использоваться кусок замерзшего навоза или грязи. Выполняя в игре функцию кости, такие комки (замерзшей грязи, навоза) получили соответствующее название – *сука*; по-видимому, в дальнейшем слово *суки́* в значении комков грязи стало употребляться не только в игровом контексте. См. также материал в разделе «Шакляка».

Таким образом, марийские игровые предметные термины *суки* и *сак* имеют огромное количество соответствий в игровой терминологии тюркских, финно-угорских народов России и в русских диалектах.

3.3.43. *Таляка, тәләкә*

– палка-бита в игре типа чижа и названия игр с нею. Все фиксации принадлежат В. И. Вершинину, относятся к восточным мари (Татарстан):

(20) *Талякала модаш* ‘играть в таляка’. *Тал’ака, тәләкә* менз. – биток (то, по чему бьют битой в игре). *Тал’ака-ла мода-ш* – *сүәслә-же ту-гак* играть в таляка – и по-татарски так же (д. Мари-Суксы Актанышского р-на РТ) [Вершинин 2011: 548–549; МНИ, № 1374].

(21) *Тәләкә. Тәләкә, кала-кым ышта-ш* (бита), *тәләкә* – *и-гыже, вара-жым вьйзле-т** – *кө пер-вый на-лын толе-ш таляка*.

‘Делают биту, а таляка – биток для нее [сбиваемый предмет], потом бежишь на перегонки – кто первый схватит и принесёт’. – Ср. тат. диал. *täläkä* засов (ворот); низкорослый’ (д. Мари-Буляр Муслумовского р-на РТ) [Вершинин 2011: 549; МНИ, № 1375].

(22) *Тәләкәлә* ‘в таляка’. *Тәләкә* – устар. вид игры таляка. *Тәләкә-ла мо-дыт и-л’е, кро-вельный онга де-не ышта-т, ку^{бл}м-ныл и-ге. Нере-ш чү-чыт, кү^{бл}ш чонешта, у^{бл}мба-лне ку^{бл}-чышыжо у^{бл}-ло, ку^{бл}ча. Метра-т пе-ле д’иа-метран круг, са-де и-гым кру-гыш пурта-ш төча-т, вара- весе, ку^{бл}-чышо с’ове-н колта. Хәзёр о-гыт мот.*

‘Играли в игру таляка, изготавливают из кровельной доски [биту в виде параллелепипеда с ручкой. – Прим. Вершинина]. Бьют по острию, летит вверх, ловящий дальше в стороне. Обведен круг диаметром в полтора метра, старается попасть в круг, потом другой [кто поймал. – Прим. Вершинина] бьет. Ныне не играют’ (с. Калтаково Мензелинского р-на РТ) [Вершинин 2011: 555–556; МНИ, № 1376].

Этимология: Как справедливо указывает В. И. Вершинин, слово заимствовано из татарского, где означает разного рода палочки: тат. *таләкә* ‘валёк’, ‘поперечина’, ‘поплавок’ [ТРС 2002: 342]; ‘палочки для прибивания, помогающие основным нитям при завершении тканья их до берда’, ‘закрутка, притужальник’ и др. [СЭФ], ‘вертушка (у калитки и т. п.); засов; закрутка; валёк (у плуга), отвал плуга; человек маленького роста’ [Ахметьянов 2015, 2: 242]. Кагнатом этого слова некоторые исследователи считают и рус. *телега* [там же]. Как отмечает Ахметьянов, многозначность тат. *таләкә* затрудняет его этимологию (дальнейшую в татарском). Омоним в татарском *таләкә* II ‘клевета; злоба; издевательства’ – арабского происхождения (древнее араб.

тă'лăк 'жечь, поджигать')¹⁵², и Ахметьянов не исключает, что *талăкă* I восходит к *талăкă* II [Ахметьянов 2015, 2: 243].

3.3.44. *Тоя*

Тоя 'палка, посох' [СМЯ, 7: 188] – самое употребительное в луговом и восточном наречиях марийского языка наименование предмета игры – деревянной палки (разного размера), в том числе палки-биты в играх типа чижа, пыжа, городков, мухи. Будучи тюркизмом (< чув. *туя* 'палка, трость, посох, клюка, клюшка' [Савельев 2015–2025, № 2586]¹⁵³), это слово не употребляется в западных диалектах – в северо-западном и горном наречиях марийского языка вместо него, в том числе в играх, применяется исконное слово *панды* 'палка' (~ мар. ЛВ *пондо*). См. также *Кишке тоя*, *Салтак тоя*, *Шайра тоя* и др.

3.3.45. *Тӧргӧлтӧрӱш*

– кидать палку (в игре) (мар. СЗ) [Иванов, Тужаров 1971: 224].

Глагол *тӧргӧлтӧ•рӱш* (2 спр.) со значением «кидать палку (в игре)» зафиксирован в «Словаре северо-западного наречия марийского языка» со следующим языковым примером:

(23) *йалта•шем шӧр па•нтыжым дотово•мӱнтӱ•рк тӧргӧлтӧ•рӱш*

'мой товарищ свою палку кинул очень далеко' [Иванов, Тужаров 1971: 224].

По этим скудным данным нельзя понять, как именно бросается палка: возможно, это игра типа *snow snake* (нырок – палка прокатывается по льду) или игра типа украинского *скопердин* (*шкареберть*, *шкандыбки*: палка, запущенная «колесом», скачет по земле, ударяясь о землю концами; зап. в 1847, 1887 г.) [Игры народов СССР 1933: 446, 450]¹⁵⁴.

¹⁵² В оригинале: «иске гар. тă'лăк «үртәшү, үртәү» (шуннан тă'лă&ӱ сатирик; мыскыллы)» [Ахметьянов 2015, 2: 243].

¹⁵³ См. также [Федотов 1996, 2: 259; Вершинин 2018: 530].

¹⁵⁴ См. также русское *куликать* – бросать палку «колесом» (п. 3.3.1)

Этимология: мар. *törgäلتәрәйи* < *törgäйи* ‘скакать’ ~ литер. ЛВ *törgaи* + -*äл* (-ал) (деминуатив) + -*tär* (-тар) (каузатив) [Галкин 1966: 122–126, 135–137]. Глагол *törgaи* ‘скакать’ не входит в базы исконной лексики и заимствований; возможно, является собственно марийским словом, но не исключается и его уральское происхождение [Савельев 2015–2025, № 2597]. Вершинин считает это слово звукоподражательным [Вершинин 2018: 532]. Ср. тат. глаголы *тыраклау*, *тыракайлау* [СЭФ], *тыракларга* [ТРС 2002: 338] со значениями ‘прыгать на одной ноге’ ‘припадать на одну ногу, ковылять’; *тырак-тырак*, *тырак-тырак*, *тыракай*, *тыркын* – татарские названия игры в классики [СЭФ]. Считается, что эти татарские слова имеют звукоподражательный характер, ср. тат. *тыр*, *тыр-р* ‘имитатив шуму трещотки, моторов, а также быстрому бегу мелкими шагами’ [Ахметьянов 2015, 2: 334].

Тьыж – см. *Пытьыж*

Тэра – см. *Дырка*

Цат – см. *Сат*

Цäмäрä – см. *Чамыра*

Ûчаишлу – см. *Вьйцäиш*

3.3.46. Цик

Цик – наименование игры в чижа (мар. Г) < *цик* – устар. предел, граница, пограничная черта.

- (24) *tsik. ʔrβezə-βʔlä pa·ndə donə ma·daʃ ʔštä·t tsi·kəm, nəl ɔyälä·nəm, i·ktəžə šu·lteʃ i·zi*
βä·ndəm, tʃi·kəʃkə pɔpə·zänəžə, βè·səžə pə·ren go·ltà.

(^{bi}Рвезы-в^{bi}lä панды доны мадаш ^{bi}иштäт цикьм, ньл огыланым, иктёжы шултеш
изи вандым, цикйшкы попазынежы, весёжы пären голта.)

‘Мальчики для игры с палочкой делают цик [чертят квадрат], четырехугольный. Один бросает маленькую палочку, хочет попасть в цик, другой отбивает’ (д. Архипкино, Замятино, Еласы, Мичакнуры, Высоково, Шиндырьял Козьмодемьянского у. Казанской губ.; зап. Беке Э. в 1916–1918; инф. Архипов Яков

Иван, ~1879 г.р. (Архипкино), Александров Григорий, ~1881 г.р. (Еласы), Сидаров [Сидоров] Василий, ~1887 г.р. (Мичакнуры), Семьянов Гаврил, ~1873 г.р. (Высоково), Самиков Павел (Шиндырьял) [Веке IV₉: 3118; МНИ, № 1361].

Второе значение слова в играх (в более поздней фиксации А. А. Саватковой) – классики; *циклӑ мадаш* ‘играть в классики’ (мар. Г), см. подробнее в п. 3.2.3

Этимология: мар. Г *цик* ‘граница’ (~ мар. ЛВ *чек*) < чув. *чик* / *чике* / *чикӑ* ‘граница; рубеж; черта; межа; край’ (~ тат. *чик*, башк. *сик*) [Федотов 1996, 2: 419; Савельев, № 3020].

При этом обратим внимание на созвучный пласт игровых терминов у русских соседей в игре в чижа и в некоторых других смежных играх с палками: *чики* ‘удары палкой по чижу, набивание’, ‘штрафные очки в одноименной игре в свайку’ (Нижегор.) [Кудрявцев, 1871, с.191], *чиклец* – то же, что и чиж (Вят.) [Покровский 1895: 267–268]¹⁵⁵, *чикать шар* ‘гнать, бить шар в игре с клюшками и катаньем шара по земле’ (Нижегор.) [Кудрявцев, 1871, с. 195], *чика* ‘подача мяча в игре *деленьё* или *чикало-бегало* типа лапты’ (Яран. Вят., 1903) [СРНГ], *чика* ‘подача шара палкой в игре *дидок* типа чижа’ (Харьков.) [Иванов 1898: 25] < ономатопозт. *чикать* ‘ударить, треснуть, бить палкою, например, в игре кляп, клёп, чиж, чирок, чурок’ [Даль 1909, 4: 1338–1339].

Не следует путать мар. Г *цик* ‘игра в чижа’ с некоторыми другими русскими игровыми терминами: *чик* ‘сторона игральной кости’ [Покровский 1895: 320], *чика* ‘бутылочная пробка с загнутыми краями, использовалась в играх типа в деньги’ (Ташкент) [Ключева 2014: 109], *чика* ‘стопка монет и сама игра с ними типа орлянки’ (Йошкар-Ола, инф. 1940 г. р.) [Ключева 2014: 189]. Последний термин имеет определенное распространение и в марийской среде, например, мар Л ***чики***, ***чикой*** – наименование игры в деньги (д. Папанино Моркинского р-на РМЭ, инф. 1948 г. р.) [МНИ, № 1523].

¹⁵⁵ Не может ли быть чиклец быть от марийского глагола **чиклаш* ‘чикать’ [?].

3.3.47. Цымыньи

Цымыньи (~ литер. мар. Г *цымыни*) – наименование игры типа snow snake (нырок), зафиксировано наряду с другими в горномарийско-русском словаре: «*Пытьыж, мэн, йб̆тиш, цымыньи* – нырляка («мырляка»), детская игрушка» (мар. Г) [Эпин 1935: 100; МНИ, № 2292].

Мы не знаем, с чем это наименование ассоциировалось у детей, которые его использовали в игре (какое буквальное неигровое значение у этого слова), но в том же словаре Эпина приводятся следующие значения мар. Г *цымыньи*: – *цымыньи* – зверек-землеройка [Эпин 1935: 140] ~ *цымыньи* ‘землеройка’ (мар. Г) [Шорин 1920: 145] ~ современное литер. мар. Г *цымыни* ‘бурозубка; насекомоядное животное семейства землероек с удлинённым суживающимся к концу носом-хоботком’ [СМЯ, 8 462];

– *цымыньи* – цыпка, насекомое вроде сороконожки [Эпин 1935: 140]¹⁵⁶;

– *цыпыньи, цй̆в̆йт̆ән* – головастик [Эпин 1935: 140] ~ *tsəβa•ñi* (д. Архипкино), *tsəmə•ñi* (д. Шиндырьялы) ‘Froschwurm=головастик’ [Beke 2001, IV₉: 3060] ~ мар. Л *чывытан* и мар. Г *цй̆в̆йт̆ән* ‘пиявка’, диал. ‘улитка’, диал. ‘головастик’; ‘щипчики’ [СМЯ, 8: 463]¹⁵⁷.

Этимологию последнего слова (*чывытан* ~ мар. Г *цй̆в̆йт̆ән*) В. И. Вершинин связывает с предположительно исконным марийским словом *чывышталаш* ~

¹⁵⁶ Какое это насекомое? Возможно, жучки-вертячки – лат. *Gyrinus* [Савельев 2015–2025, № 4879], личинки которых похожи на сороконожек.

Кроме того, лингвист С. С. Сибатрова (урожд. и носительница мар. Г) указала также, что словом *цымыни* называют очень маленьких ярко-красных жучков, живущих в почве, предостерегая детей, что от них могут быть на коже цыпки. Вероятно, речь идет о краснотелых почвенных клещах (лат. *Trombidiidae*, или *Trombiculidae*), которые действительно могут вызывать у человека кожное заболевание тромбидиоз. Известно также, что землеройки и грызуны являются основными переносчиками личинок этих клещей.

¹⁵⁷ Этимология: эти наименования (*чывытан* и т. п.) связаны с глаголом *чывышталаш* ~ *цй̆в̆ешт̆аиш* ‘щипать’, финно-угорская этимология которого под вопросом предполагается в UEW: < ФУ *čv̆r̆p̆z̆*¹ ‘Prise, Fingerspitze; kneifen=щипок, кончик пальца; щипать’ (UEW 49). А. Айкио реконструирует ПМар. **čiw̆əšte-* ‘pinch’, **čiw̆ətan* ‘pinchers’ (Aikio 2014a: 144). А. В. Савельев указывает на чув. *чѣнѣт* ‘щипать’ как источник марийского слова (Савельев 2015–2025, № 3050), тогда как у М. Р. Федотова данные чувашская и марийские слова (а также удм., коми, венг.) просто сопоставлены (Федотов 1996, 2: 413).

цывешташ ‘ущипнуть’ [UEW: 49]; значение ‘головастик’ слова *чывытан* ~ *цйвйтән* определяется как вторичное (первично – пиявка) [Вершинин 2018: 628]. А. Айкио реконструирует ПМар. **čīwāšte*- ‘pinch’ (щипать), **čīwətan* ‘pinchers’ (щипчики) [Aikio 2014: 144]. Головастик, похожий на рыбку, мог ассоциироваться с летящей в игре по насту юркой палочкой. Ср. «рыбьи» наименования палочки в аналогичной игре: мар. *мэн* ‘налим’, рус. *щучка* [Игры народов СССР 1933: 446, № 1158].

С другой стороны, к значению ‘землеройка’ ср. *вит-вит* ‘кенгуровая крыса’ – название аналогичной игры у аборигенов Австралии (племя аранта) (но палочку бросают по грунту, а не по снегу, и она подпрыгивает, как при запуске «блинчиков» по воде) [Красильников 2002: 60]¹⁵⁸.



Рис. 6. Слева – землеройка [<https://otvet.mail.ru/question/236018435>]; справа – кенгуровая крыса [[https://ru.wikipedia.org/wiki/Кенгуровые_крысы_\(сумчатые\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Кенгуровые_крысы_(сумчатые))]

Этимология мар. Г *цымыни* ‘бурозубка (землеройка)’ – достаточно проблемный вопрос. Марийский зооним *цымыньи* ‘землеройка, бурозубка’ (~ мар. Г литер. *цымыни*¹⁵⁹), мар. Л *чумуні* ‘землеройка’ [Троицкий 1894: 74], йошк. *tsə̌mθ•hə*, *tsə̌mθ•hə̌*, морк.-серн. *tšumiñi-kol'a*, мар. Г *tsə̌mā•ñi-γal'a* [Beke, IV₉ : 3185], йошк. *tsə̌mmāñno•* [Moisio, Saarinen 2008: 70]; ? мар. Л *чывыни* [Ермаков 1991: 43 > СМЯ, 8 462], ? мар. В *чивигене* [Балдаев 2012: 229; 2020:

¹⁵⁸ В этой игре палочки, которая отскакивает от земли, как камушек от поверхности воды в игре типа *блинчики* ~ Stone skipping. Это точное сравнение привел при подробном описании австралийской игры вит-вит писатель Марк Твен, см. <https://mark-twain.ru/sochineniya/roekvatoru/p21>.

¹⁵⁹ ~ литер. мар. Г *цымыни* I. ‘бурозубка’ (животное из семейства землеройковых), II. цыпки (Саваткова 2008: 319). В первой версии словаря Саватковой приводилось только второе значение слова *цымыни* – цыпки (Саваткова 1981: 187)

22], ? *цывыни* [Балдаев 2012: 229]¹⁶⁰ не входит ни в основные базы марийской исконной лексики [UEW], ни заимствований. Обзор версий и свои этимологии этого слова предлагают М. Н. Кузнецова [Кузнецова 2010: 38–41]¹⁶¹, А. В. Савельев [Савельев 2015–2025, № 3041]¹⁶², В. И. Вершинин [Вершинин 2018: 620]¹⁶³. А. В. Савельев также предлагает тюркскую этимологию мар.

¹⁶⁰ Последние три формы в приведенном списке характеризуются единичными фиксациями в словарях биологических терминов и представляются нам сомнительными. Мар. Л *чывыни* ‘землеройка (бурозубка)’ попало в многотомный «Словарь марийского языка» (СМЯ, 8 462), судя по бумажной картотеке СМЯ, из книги марийского журналиста Аркадия Ермакова (Ермаков 1991: 43), и ни по каким другим источникам не верифицируется. *Цывыни* ‘бурозубка’ единожды зафиксировано лишь в одном из трех изданий словаря Х. Ф. Балдаева (2012 г.), т. е. отсутствовало в первой редакции (1983) и удалено из третьей (2020). Мар. В *чивинеге* в знач. ‘бурозубка’ есть в поздних словарях Балдаева, но отсутствовало в первой редакции (1983 г.). Полагаем, что значение ‘бурозубка’ указано у этого автора (урож. мар. Г) не верно (возможно, под влиянием родного ему мар. Г диалекта), т. к. в восточном наречии, согласно всем иным источникам и словарям, это слово имеет значение только ‘цыпленок’ либо еще ‘цыпки’, но никогда не ‘бурозубка’.

¹⁶¹ М. Н. Кузнецова исходит из предположения А.-Р. Хаузенберга о возможной связи марийского слова с коми *зымей*, *зым шыр*, *жым-шыр* ‘землеройка’, и далее разбирает этимологию коми слова, исходя из удм. *зын* ‘запах, вонь’ – «для землероек-бурозубок характерны мускусные железы с неприятным запахом» [Кузнецова 2010: 39]. Предполагается допермская праформа *čimz/čipz (*čimz/čipz) [Кузнецова 2010: 40–41]. Но само сопоставление марийского и коми слов под большим вопросом, на что указывал и сам Хаузенберг: «дело может идти о случайном совпадении» [Хаузенберг 1972: 147].

¹⁶² А. В. Савельев предполагает тюркскую этимологию *цымыни* (второе значение этого слова – цыпки, трещины, болячки на коже рук или ног из-за грязи, холода). «Видимо, произв. от тюрк. *čim- (turcet #444) и его болгарского варианта *čip- (> чув. čăb-ət- (чѣпѣт)) ‘щипать’, в некоторых тюрк. языках ‘дергать; кусать’. Цыпки щиплют, ср. и этимологию рус. слова (< цыпать ‘рвать, драть’. А бурозубка – хищное, прожорливое животное: имеет “неуемный аппетит” (<https://www.zoo-ekzo.ru/node/615>), откуда, видимо, и ассоциация со значениями типа ‘щипать, драть, кусать’.

¹⁶³ В. И. Вершинин сопоставляет марийский зооним с названиями землеройки в прибалтийско-финских языках: кар. *tšupi*, людик. *tšubi(hiir’)*, вепск. *tšubihīr’*, фин. *supiainen* [Вершинин 2018: 620]. Проверка по словарям подтверждает достоверность этого лексического материала: кар. *čupi|hiiri*, *čupu|hiiri*, *čubu|hiiri*, *čubi|hiiri* ‘землеройка’ (млекопитающее, похожее на мышь) [Федотова, Бойко 2009: 49], людик. *īšubihīr’*, *īšubihīr’* и т. п. ‘*päästäinen*, *nokkahiiri*=землеройка’ [Kujola 1944: 445], фин. *supihiiri*, *supiainen* ‘*päästäinen*, *nokkahiiri*=землеройка’ [SKES, 4: 1123]. Компонент *hiir’* ~ *hiiri* в составе карельских и финских слов означает ‘мышь’ (фин. *hiiri*); фин. *supi* присутствует также в наименованиях остроконечной обуви [SKES, 4: 1123] < ФУ *čuppa ‘schmal, eng=узкий’ [UEW: 44]. Показателен и внешний вид этого животного (лат. *Sorex*), имеющего ярко выраженный заостренный носик (см. на рисунке 13 выше). По семантике зооним хорошо соотносится с мар. Л *чумни* «диал. заостренный, острый; суживающийся к концу, угловатый. Чумни ушман с заостренными губами» [СМЯ, доп. том 2019: 497] (при мар. Л *чумуни* ‘землеройка’). Отсюда марийское слово *цымыньи*, как и приведенные выше названия землеройки в прибалтийско-финских языках, должно восходить к ФУ *čuppa ‘узкий’ [UEW: 44], но возникают проблемы с рефлексиями начального согласного. Хотя

цымыни, возводя это слово к той же основе, что и мар. Г *цымак* ‘наконечник стрелы’¹⁶⁴.

Цымак – наконечник стрелы [Эпин 1935: 140]; *цымак нын* – палочка с пером [Саваткова 1981: 187; Саваткова 2008: 319] – вероятно, игрушка, подобная чувашской игрушке *тӑрничак* (< чув. *тӑрна* ‘журавль’): «заостренная палочка в 1/4 аршина длины. В тупой конец вставлено куриное или гусиное перо; употребляется для игры: бросают вверх и она летит прямо и прямо же опускается [Ашмарин 2000, 13–14: 327]. Этимология мар. Г *цымак* скорее всего тюркская: по указанию А. В. Савельева, ср. древнетюркское *çotag* ‘палка, посох, жезл’ [ДТС 1969: 153] ~ ПТю **çim-* / **çim-* (**çom-*) ‘верхушка’, ‘палка (с набалдашником)’, ‘комоч, помпон, набалдашник’, чув. *çʷmak* [StarlingDB. Turkic etymology]¹⁶⁵. Значение ‘палка, посох, жезл’,

Г. Берецки указывал на закономерность ПУ **ć* > мар. Л ч (*ć*) ~ мар. Г ц (*c*) [Berecszki 1994: 50), слово *чыла* ~ *цилӓ* ‘все’, которое он приводит в качестве примера, не является в марийском языке исконным (от русского *целый* [Исанбаев 2014: 91; Савельев 2015–2025, № 3022]), и другие случаи аналогичной рефлексии, которые есть в UEW, все сомнительные, приводятся под вопросом. Сама реконструкция ПУ **ćuppa* ‘narrow=узкий’ [UEW: 44] проблематичная. См., например, комментарий А. Айкио к основам ***ćuppaV* ‘tip=кончик’ и ***ćuppa* ‘narrow=узкий’: “Both reconstructions are considered uncertain by UEW. The former is based on SaaL *tjuhppa* ‘tip (e. g. of a cap)’, Fi *suippu* ‘tip’, Komi *ćup* ‘(woman’s) breast’, and Hung *csúp* ‘tip, peak’, the latter on SaaN *čohppi* ‘foot sack on a skin rug’, Fi *suppea*, Komi *śopid* ‘narrow’, and dialectal Hung *szupolya orrú* ‘stubby-nosed’. Both sets show irregular vowel correspondences, and most of the words appear to have sound-symbolic characteristics”= Обе реконструкции считаются UEW неопределенными. Первая основана на SaaL *tjuhppa* ‘кончик (например, шапки)’, Fi *suippu* ‘кончик’, Komi *ćup* ‘грудь (женщины)’ и Hung *csúp* ‘кончик, пик’, последняя – на SaaN *čohppi* ‘мешок для ног на кожаном коврике’, Fi *suppea*, Komi *śopid* ‘узкий’ и диалектном Hung *szupolya orrú* ‘коротконосый’. Оба набора показывают нерегулярные соответствия гласных, и большинство слов, по-видимому, имеют звуко-символические характеристики [Aikio 2014: 56].

¹⁶⁴ Проблематичен суффикс *-ни* в слове *цымыни*. По мнению М. Н. Кузнецовой, он «восходит к уральскому уменьшительному суффиксу **-ń-* для отыменных имен существительных» [Кузнецова 2010: 40]. Приводятся следующие марийские слова с таким же (как оценивается в источнике) суффиксом: *лепене* ‘бабочка’ (мар. В), *рехень* ‘мох’ (мар. СЗ), *шаргенъй* ‘гнида’ (мар. Г) [Галкин 1966: 16]. К перечню слов с этим суффиксом Кузнецова добавляется также *цымыни* ‘бурозубка’, *кӱртньӧ* ~ мар. Г *кӱртни* ‘железо’, *кыни* ‘хлам’ [Кузнецова 2010: 40]. Но структура данных слов достаточно разнородная. В. И. Вершинин для слова *чывегене* и т. п. ‘цыпленок’ указывает: «скорее всего, *-н*’е суффикс уменьшительности реликтового характера [Вершинин 2011: 627].

¹⁶⁵ https://starlingdb.org/cgi-bin/response.cgi?root=config&morpho=0&basename=%5Cdata%5Calt%5Cturcet&first=1&off=&text_proto=&method_proto=substring&ic_proto=on&text_meaning=staff&method_meaning=

‘палка (с набалдашником)’ исходного тюркского слова семантически особенно хорошо подходит к марийскому игровому термину – наименованию палки в игре.

Дополним, что для наименования игры *цымыни* не исключается и контаминация с *цымаиш* ‘нырять, нырнуть; прыгать (прыгнуть) в воду головой вниз’ [СМЯ, 8: 283]. Ср. рус. *нырок*, *палка-нырялка* (< *нырять*) – название игры типа snow snake. Мар. Г глагол *цымаиш* ‘нырять’ тоже тюркского происхождения, от чув. *чӓм-* [Савельев 2015–2025, № 5032], ср. тат. *чумарга* ‘нырять; погружаться’, *чумгалак* зоол. ‘нырок’ [ТРС 2002: 392]. См. также [Федотов 1996, 2: 401; Вершинин 2018: 591].

В связи с этимологией марийского зоонима *цымыни* отдельно следует обсудить фразеологический оборот *цымыни качкеиш* (мар. Г) – букв. ‘бурозубка ест’ [МРФС 2020, 2: 254]¹⁶⁶: *цымыни качкеиш* – появились цыпки; *кидем цымыни качкеиш* ‘на моих руках появились цыпки’ [Саваткова 1981: 187; Саваткова 2008: 319], аналогичный материал в [Beke 2001, IV₉: 3089; МРФС, 2: 254; Moisio, Saarinen 2008: 77]. Для данного мар. Г фразеологизма мы подозреваем вторичное замещение слова вследствие паронимической аттракции: *цымыни* ‘землеройка’/‘клещ’ < *цӓвигӓй*, *цӓвинигӓй* ‘цыпленок’. Ср. в соответствующих фразеологизмах о цыпках во всех других наречиях марийского языка

substring&ic_meaning=on&text_rusmean=&method_rusmean=substring&ic_rusmean=on&text_atu=&method_atu=substring&ic_atu=on&text_krh=&method_krh=substring&ic_krh=on&text_trk=&method_trk=substring&ic_trk=on&text_tat=&method_tat=substring&ic_tat=on&text_chg=&method_chg=substring&ic_chg=on&text_uzb=&method_uzb=substring&ic_uzb=on&text_uig=&method_uig=substring&ic_uig=on&text_sjg=&method_sjg=substring&ic_sjg=on&text_azb=&method_azb=substring&ic_azb=on&text_trm=&method_trm=substring&ic_trm=on&text_hak=&method_hak=substring&ic_hak=on&text_shr=&method_shr=substring&ic_shr=on&text_alt=&method_alt=substring&ic_alt=on&text_khal=&method_khal=substring&ic_khal=on&text_chv=&method_chv=substring&ic_chv=on&text_jak=&method_jak=substring&ic_jak=on&text_dolg=&method_dolg=substring&ic_dolg=on&text_tuv=&method_tuv=substring&ic_tuv=on&text_tof=&method_tof=substring&ic_tof=on&text_krg=&method_krg=substring&ic_krg=on&text_kaz=&method_kaz=substring&ic_kaz=on&text_nogx=&method_nogx=substring&ic_nogx=on&text_bas=&method_bas=substring&ic_bas=on&text_blkx=&method_blkx=substring&ic_blkx=on&text_gagx=&method_gagx=substring&ic_gagx=on&text_krmx=&method_krmx=substring&ic_krmx=on&text_klpx=&method_klpx=substring&ic_klpx=on&text_sal=&method_sal=substring&ic_sal=on&text_qum=&method_qum=substring&ic_qum=on&text_reference=&method_reference=substring&ic_reference=on&text_any=&method_any=substring&ic_any=on&sort=proto

¹⁶⁶ В переводе во «Фразеологическом словаре марийского языка» (2020) именно бурозубка, а не головастик и не сороконожка [МРФС 2020, 2: 254], но нет уверенности в обоснованности данного современного перевода.

(кроме горного) вместо «землеройки» присутствует только слово «цыпленок»: мар. СЗ *tsɯβɲɲi•γə katskəʃ* ‘цыпленок ест’ (мар. СЗ), мар. Л *íʃəβ-i•γə íʃüŋdə•, íʃəβ-i•γə íʃüŋGə, tsəβ-i•γə tsɯŋGə* ‘цыпленок клюет’ [Moisio, Saarinen 2008: 77], мар. В *íʃimhe•γə tsüŋGə* ‘то же’ [Moisio, Saarinen 2008: 115], мар. ЛВ *чывиге* ‘цыпленок’, ‘цыпки’ [СМЯ; Вершинин 2011: 683], мар. В *чимн’еге* ‘цыпленок’, ‘цыпки (кожная болезнь)’ [Вершинин 2011: 667, 687] и т. п. Ср. аналогично в русском языке (*цыпка* ‘курица, цыпленок’ и *цыпки* ‘дерматит’), татарском (*чеби*) и чувашском (*чĕпĕ*).

Цынгырла – см. Чонгырла

3.3.48. Чамыра, цәмәрә, чумыраш панга, чумырка, юмыр

Чамыра (чамыра-панга) – одно из наименований игры типа *карта панга* (см. выше) у луговых мари, зафиксированное в двух источниках – у Э. Беке и В. М. Васильева:

- (25) *íʃamâra-pangam pũ den áʃta-t, urêmâšte mò-ðât tè-lâm.*

(Чамыра-пангам пу ден ыштат, уремыште модыт телым.)

‘Чамыра-панга делают из дерева, играют на улице зимой’ (д. Юшуттур Царевококшайского у. Казанской губ. ~ Моркинского р-на РМЭ; зап. Беке Э. в 1916–1918, инф. Николаев Кирилл) [Беке, IV₉: 3048; МНИ, № 1173]

- (26) *Чамы́ра (йоча модыйи) Кандрам лумэи кылмы́ктэн, мучаши́жым кучэн модмым «чамы́ра» маныйт* (мар. Л – луговые мари).

‘Чамыра (детская игра). Игру, в которой вмораживают в снег веревку и держатся за ее конец, называют «чамыра»’ [Васильев 1926: 240; МНИ, № 1172].

Последнее описание вошло в многотомный «Словарь марийского языка»:

- (27) чамы́ра I этн. название детской игры с верёвкой, замороженной в снег. *Кандырам лумеш кылмыктен, мучаши́жым кучен модмым чамы́ра маныйт*. Ёпымарий. Игру, при которой держатся (букв. держась) за конец замороженной в снег верёвки, называют чамы́ра. ЧАМЫ́РА II диал. слега; жерди, которые кладут поперёк стропил (*леведыш кашта*). *Чамырам пышташ положить слеги*» [СМЯ, 8: 304].

Словом *чамыра (чамыра-панга)* в игре называют деревянные обрубки, которые игроки пинают-расхищают, а водящий охраняет, т. е. в игре это предметный термин.

Также *чамыра* называется круглый камень (*шаргү*), которым выбивали яйца в играх на Агавайрем (д. Мустаево Сернурского р-на МАССР):

- (28) *Чамыра (шаргү) дене модмаш. [Агавайрем годым] Модшо=влак кок тўшкалан шелалт шогалыныт. Покшеке, чара мланде ўмбаке, тўр верыш, кажныйже кум шеч коден ик чевер муно гыч пыштен. Шкешт, муно радам деч коло йолтошкалтыш торашан кок вельш ваитареш лийын, черет дене чевер мунылан логалташ тыршен, чамырам пўрдыктен колтеныт. Чамыра чевер муным тўкен гын, пўрдыктышў муным модын налын, кў логалтен кертын огыл, яраш кодын. Муно радам пытымеиш модыныт.*

‘Игра с чамыра (камнем). [На Агавайрем] Играющие становились, разделившись на две команды. На середину, на голую землю, на ровное место каждый клал по крашенному яйцу на расстоянии трех пядей. А сами, встав с двух сторон от ряда яиц на расстоянии двадцати шагов, по очереди прокатывали чамыра, стараясь попасть в крашеные яйца. Если чамыра задевало яйцо, кативший выиграл яйцо, кто не мог попасть – оставался ни с чем. Играли до тех пор, пока яйца в ряду не кончались’ (зап. Мамаев В.М. в 1963 г.) [НРФ, оп. 1, д. 116, л. 146; КПИОМ 2003: 75; МНИ, № 1547].

О происхождении этого слова в этимологических словарях нет данных.

Полагаем, что *чамыра* соответствует чувашскому *чăмăр* ‘шарик (кулак, шар, ядро, круглый, шаровидный)’, равно как и мар. СЗ *цăмăрă* ‘круглый’, которое также используется как игровой термин:

- (29) *tsämă·ră ~ цăмăрă* ‘шар из дерева или камня’

pà·ndă dönn̄ tũ·tset tsämă·räm.

(Панды дөн̄ туцет цăмăрăм.)

‘Палкой ударяешь шар’ (зап. Беке Э. в 1916–1918, инф. Актюлов Николай (д. Отюково (От’ык-сала) Яранского у. Вятской губ., д. Арба Ветлужского у. Костромской губ.); инф. Никитин Илья (Арба) [Beke IV₉, 3048; МНИ, № 1480]

- (30) *Цăмăрă* – деревянный шар (тужинский говор мар. СЗ).

Цăмăрă· дөн̄ ке·гъ̄ж̄м̄ ма·дыт̄ л̄л̄маш.

‘С деревянным шаром (*цăмăрă*) летом играли’ [Иванов, Тужаров 1971: 257; МНИ, № 1481].

Но фонетические закономерности требуют для чув. *ă* в первом слоге – мар. Л у или о (чув. *чăмăр* > мар. *чумыр* ‘весь, все, всё’, *чумыраш* ‘круглый’, *чумыраш* ‘собирать, сосредоточивать’; чув. *чăмăрка* ‘шарик, катыш,

колобок' > мар. *чумырка* 'катыш, ком' ~ мар. Г *цымырка* [Федотов 1996, 2: 402]. А. В. Савельев, по нашей просьбе, прокомментировал это следующим образом: «На основании *чамыра* (мар. Л), *цәмәрә* (мар. СЗ) 'круглый'; 'деревянный шар' восстанавливается как бы вариант **ĉämärä*. Я бы считал, за неимением лучших вариантов, что это из *чумыр*- с перестройкой вокализма – может быть, «игровой» по природе, что соответствовало бы и игровой семантике (если она тут преобладает)» (из личной переписки, письмо от 10.06.2025).

При этом фонетически нормативные мар. *чумыраш* и *чумырка* (от чув. *чәмәр*) также бытуют как игровые термины.

Чумыраш панга 'круглые панга (городки)' зафиксировано как наименование «старинной игры» (*ожно модмаш*, д. Аганур Куженерского р-на МАССР):

(31) *Квадрат черта көргеш пангам оптет. Вот ваи-ваи тыге черта гыч лукташ төченит пондо дене. Тыгерак оптат.*

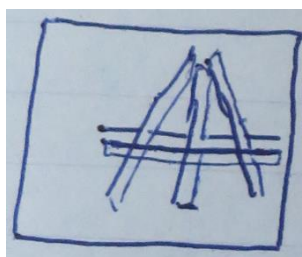


Рис. 7. *Чумыраш панга*

'Внутри начерченного квадрата складываешь панга (чурки). Вот по очереди так старались выбить [их] палкой из этого квадрата. Складывают примерно так [см. рис.]' (зап. Ялтаева Т.И. в июле 1980 г., инф. Бурков Николай Васильевич, ~1912 [1913] г. р.) [МФЭ-80 № 114, л. 62, № 39.1; МНИ, № 1459].

Однокоренное слово **чумырка** в сочетании с определением *лум* 'снег, снежный' означает снежок, снежным ком, игры в снежки:

(32) *Шүкиү мөчөр. Модшо-влак кок командылан шелалтыт. Ойлымо почеш, нуно икте-весе ўмбаке лумым кышкылтыт. Көн ўмбаке лум чумырка логалеш, тудым «Шүкиү мөчөр» маныт. Тыгай ең модыш гыч лектеш.*

'Дрянной ряженный. Игроки делятся на две команды. По сигналу они начинают бросаться друг в друга снегом. На кого попадет **снежным ком**, того называют

«дрянным увальнем» [мӧчӧр также название ряженных]. Такой человек выходит из игры» [Архипова 2012: 105; МНИ, № 2342].

Безусловно, тюркизмом (заимствованием из татарского [Исанбаев 1994: 58]) является и мар. В бирское *юмыр* ‘шарик, шар; предмет круглой формы. *Изи рвезе-влак юмыр дене модыт*. Ёпымарий. Маленькие дети играют шариком (мар. В) [Васильев 1926: 312; СМЯ, 10: 179]. Тат. *йомыр* ~ *йомры* ‘круглый, шарообразный, округлый; ком, комочек; перен. круглый, полный, толстый’ является кагнатом чув. *чӓмӓр* [Федотов 1996, 2: 402; Ахметьянов 2015, 1: 324]. Оба слова восходят к ОТю основе *йумруқ* ‘кулак’ [ЭСТЯ, 4: 248–249].

3.3.49. Чивык

Игра в щелчки у горных мари называется *чивык*, *чивыкла* ‘в чивык’ [Эпин 1935: 142; СМЯ, 8: 357; МНИ, № 1490–1491], д. Новая Слобода (*чивыклӓ*), выселок Революция, Пайгусово, Микряково (*чивыӓк*), Большой Серманангер [1493–1494, 1501]. В первой публикации ее название было записано как *чибк,ла* [Кушелев 1896: 6]. Есть также одна фиксация названия *чивык* игры в городки, что можно считать позднейшим переносом на смежную игру (д. Цыганово Горномарийского р-на РМЭ, инф. 1974 г.р.) [МНИ, № 1466]. Слово *чивык* ~ *чивык* ‘щелчок’ известно не только горным мари: *Кок чивыкым пуышым* ‘Я дал два щелчка’; *Модын колтышылан сангашкыже* кум *кориштарыше чивыкым пуышым*. ‘Я дал проигравшему три щелчка в лоб’ (диалект не указан: мар. Л или мар. В?) [СМЯ 8: 357, 461]. Но сведения именно об игре с плашками с названием *чивык* у луговых мари отсутствуют – у них в этом контексте обычно используется наименование *панга*. См. также ниже *чымыш панга* ‘игра в щелчки’.

Мар. *чивык* (*чивык*) связано с глаголами: мар. Г *чиваш* ‘щелкать, давать щелчки’, *чивалаш* ‘щелкнуть’, мар. Л *чивалташ* ‘отлететь, отскочить, улететь; переместиться от толчка, удара’ (в произведениях М. Шкетана, урож. д. Старокрещено Яранского у. Вятской губ.). В. И. Вершинин определяет мар.

чывык ‘щелчок’ как звукоподражательное слово [Вершинин 2018: 627]. А. В. Савельев под вопросом сопоставляет мар. *чивык* ~ *чывык* с чув. *ĉăb-ăt-* ‘щипать’ [Савельев 2015–2025, № 3194]. В свою очередь чув. *ĉĕpĕt-* ‘щипать’ и когнаты в тюркских языках (тат. *чемет-*, башк. *самет-*) сопоставляются со сходной финно-угорской лексикой с тем же значением (в т. ч. мар. *чывышташ* ‘щипать’ ~ мар. Г *цѳивештӓш*) [Федотов 1996, 2: 413]. Для марийского слова реконструируется ПМар. **ĉiŋwəʃte-* ‘pinch’ (щипать) [Aikio 2014: 144]. См. также [UEW: 49; Савельев 2015–2025, № 3050]. Однако марийский игровой термин в мар. Г варианте имеет начальный согласный *ч-* (*чивык*), что не соответствует начальному *ц-* в мар. Г слове *цѳивештӓш* ‘щипать’, т. е. скорее всего *чивык* и *цѳивештӓш* – слова не однокоренные.

Несомненна связь мар. термина *чивык* ~ *чывык* с чувашской игровой лексикой: *чипикла* ‘игра в жмурки’ (Чемурши), *чипикле выла* (*выля*) ‘игра в ладочки’; *чипик чол* ‘специальный камень, употребляемый в игре чипикле’ [Ашмарин 15: 208–209], *чепекле* (слово с невыясненным значением) [Ашмарин, 15: 173]. Непонятно, какая игра с камнем «ладочки» имеется ввиду (хлопки в ладоши?); этимология чувашского *чипик* также не известна. Помимо предположения, что чувашский игровой термин заимствован из марийского, для игры в жмурки (чув. *чипикла*) можно предположить «куриную» семантику, т. к. водящий слеп, как курица после захода солнца. (*Слепая курица* – самое распространенное название игры в жмурки в Йошкар-Оле, по фиксациям начала XXI в. [Ключева 2014: 91].) Ср. чув. *ĉĕpĕ* ‘цыпленок’, чув. дет. *чиппи* ‘курица’, *чипи* ‘восклицание, которым манят цыплят’ [ЧС], тат. *чеби*, *чебеш*, *чийбек* ‘цыпленок’ [СЭФ] > тат. *чибек*, диал. *чебек* ‘тоненький, слабенький; хилый, болезненный (о детях)’ [Ахметьянов 2015, 2: 434]. Этимологию тат. *чеби* см. в [Ахметьянов 2015, 2: 429]. Щелчок может ассоциироваться с клевком, поэтому для наименования щелчка может использоваться слово «цыпленок» в переносном значении [?]. Ср. также мар. *чывик-човик* ‘подражание писку цыпленка’ [Васильев 1926: 249], *чывиклаш* ‘щебетать, чирикать, свиристеть (о птицах)’ [СМЯ, 8: 460]. Но мар. Г *чивык* в этом смысле

не может быть заимствованием из чувашского, поскольку мар. Г наименование курицы – *чăвви* (~ мар. ЛВ *чыве*) (< тюрк.) – не соответствует игровому термину по первому согласному (*чивык*). В заимствованиях из чувашского в мар. Г систематический переход чув. *ч-* > мар. Г *-ц* (~ мар. Л *ч-*) Одинаковый начальный согласный в мар. Г и мар. Л словах указывает, что мар. *чивык* ~ *чывык* – не заимствованное из тюркских слово с ПМар. начальным **č-*. Можно считать его собственно марийским, ономотопозитическим.

3.3.50. Чизик, чирик

Чизик – наименование игры (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл., инф. Иванов Александр Аркадьевич, 1952 г. р., зап. Ключева М. А. в 2017 г.) [МНИ, № 1412].

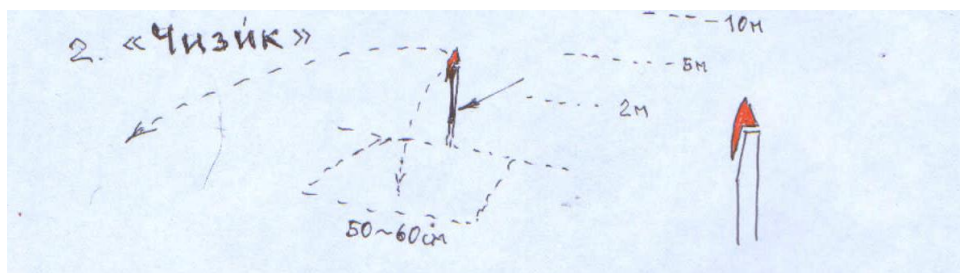


Рис. 8. Игра *чизик* (рисунок информанта А. А. Иванова)

Фрагмент описания:

(33) *Вот тыгай тебе квадратным мяндымпалне чертитленá, примёрно вís'ле-кудлу сантиметр тыгай квадрат. И тыште покшёлке шогалтенá тыгай тоям. Мучáшжым кошартенá, кир'ён шынденá товар дене или чо́гыт тен. Чо́гыт – ты́де молоток. Чо́гыт, значит, к(и)р'ён шынденá, сáйын шíнчыже тудо, значит, мо, тудо пружíнит, и вот тумбалкыже, тебе йошкарáгын сýретлэнам, кáйиклан похóжий, чизíк манýнна, значит. И, значит, кум, руш манмылá, позíцийым ыштенá. Лу метр гычын пёрвый кудалтенá, вара вíч метр гычын, вара кóк метр гычын, и вот тыгай, значит, бита <...>.*

‘Вот такой вот квадрат чертим на земле, примерно пятьдесят–шестьдесят сантиметров такой квадрат. И там посередине ставим такую палку. Ее конец заостряем, забиваем (в землю) топором или молотком. *Чогыт* – это молоток. Молоток, значит, забиваем, чтобы хорошо стояла. Значит, это, она пружинит, а на нее, вот красным нарисовал (я) (на рисунке), на птичку похожий, мы называли *чизик*, значит. И, значит, делаем три,

говоря по-русски, позиции. Сначала с десяти метров бросаем, потом с пяти метров, потом с двух метров, и вот такая, значит, бита <...>’.

Эта игра относится к типу муха: чиж сбивается броском палки с кола, вбитого в землю. Наименование *чизик* очевидно восходит к общераспространенному рус. *чийжик*. Перенос ударения на второй слог соответствует фонетической системе мар. малмыжского говора; фонетический переход *ж > з* встречается в удмуртской игровой лексике, ср. удм. *чиз* ‘чиж’ (д. Лонки-Ворцы, Чуралуд) [Долганова, Морозов 2002: 120]. (По соседству с марийской д. Азиково находятся удмуртские деревни, и в школе марийские дети учились вместе с удмуртскими и русскими.) Игровой термин *чижик* (в марийских источниках фиксируется как *чижик*, *чиж*, *чижы*, *чижык*) достаточно широко распространен в марийских диалектах, которые испытали наибольшее русское воздействие: у горных и северо-западных мари (фиксации в с. Арды Козьмодемьянского у. Казанской губ. ~ ныне Килемарского р-на РМЭ, д. Юнга Кущерга, Сарлатово, с. Еласы, д. Апшак-Пеляк, Ванюково Горномарийского р-на РМЭ; с. Марьино Юринского р-на РМЭ, д. Отюково Яранского у. Вятской губ. ~ ныне Кировской обл.) [МНИ, № 1356, 1369, 1379, 1380, 1381; 1382, 1377]; у луговых мари есть запись только в Новоторъяльском р-не РМЭ (д. Немда-Обалыш, п. Новый Торъял) [МНИ, № 1366, 1383]; у уральских мари в д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края [МНИ, № 1371]. У уральских и северо-западных мари наименование *чижик* используется также в игре типа мухи (д. Красный Луг, Иванково Пермского края, с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл. ~ ныне Нижегородской) [Черных, Голева, Щукина 2013: 272; МНИ, № 1410, 1411]. Рус. название птицы *чижик*, от которого и происходит игровой термин, считается звукоподражательным и восходит к праславянской основе **čīžь* / **čīžьkь* / **čīžikь* [ЭССЯ, 4: 125].

В рассказе об этой *чижик модыш* ‘игра в чижа’ на марийском языке наш информант Алевтина Александровна Денисова из д. Красный Луг использовала также несловарный глагол *галитлаш* с основой *галит-*,

производной от рус. местного *галить* ‘водить в игре (исполнять трудную роль)’¹⁶⁷ (-*аи* – мар. суффикс инфинитива, -*л*- – регулярный вербализатор в марийском) (зап. в 2015 г. и в 2020 г.) [МНИ, № 1371]. Этим глаголом в марийской игре выражается выполнение определенных действий при наказании «последнего» (набравшего в игре меньше всего очков), а именно: *галитлаи* – забрасывать чижик в квадрат, который охраняет наказуемый. (В речи того же информанта встретился также вариант *галитлыктаи* с понудительным мар. суффиксом -*ыкт*.) Наказуемый (*галёвый*, по терминологии нашего информанта) при этом пытается отбить прилетающий чиж палкой.

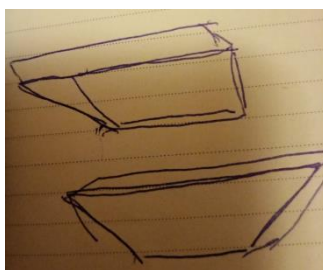


Рис. 9. Чижик (рисунок информанта А. А. Денисовой)

3.3.51. Чийак, чийак панга

Чийак, чийак панга ‘палочка чияк’ – чижик, палочка, по которой ударяют битой в игре типа чиж (д. Княгоры Кукморского р-на РТ):

– *чийа-к, чийа-к панга* – биток, палочка, по которой бьют в игре.

– *чийа-к панга*; *не-ржым пäre-т, тö-штä, чийакле-н мийа* ‘биток, ударишь по (заострённому) концу, прыгает, идёт подпрыгивая’ [Вершинин 2011: 666; МНИ, № 1391].

Этимология: от тат. *чийäк*: *чийäк йабалақ* мам. [мамадышское] *йабалакның бер төре* ‘один из видов совы’. *Чийäк йабалақ* – *хәбәр бирә торган*

¹⁶⁷ *Галить* – то же что и водить в русских диалектах (Перм., Челяб., Урал., Сиб., Том., Енис., Вост.-Казахс., Свердлов., Арх.) (СРНГ, 6: 111), (Пермь, Челябинск, Коми, Ижевск, Удмуртия, Нижний Тагил, Томск, Казахстан, г. Балхаш) (Ключева, 2014: 77–78, 83). Соответственно *галящий, галья, гальщик* – водящий, тот, кто галит (водит) в игре. Ср. – *голить*: 1. конаться, считаться в игре (Курган., Тобол., 1896) (СРНГ, 6: 294); 2. водить (Красноярск, Норильск, Новосибирск, Иркутск) (Ключева, 2014: 78).

йабалақ бит ул, тынычсыз жылларда қычқыра ул. ‘Сова-чияк – вестник, который кричит в беспокойные годы’ [БДСТЯ 2009: 748]. «Птичье» наименование палочки в игре типа чижа очень типично для систем игровой терминологии (марийской, русской и в других языках).

3.3.52. *Чи́карка* или *че́карка*

– название игры в чижа у луговых мари (с. Кукнур Сернурского р-на РМЭ, зап. в 2010 г., инф. Михайлова Екатерина, 1987 г. р.) [Ключева 2014: 163; МНИ, № 1384].

Этимология: от тат. диал.¹⁶⁸ *чигеркә* ~ литер. *чикерткә* ‘кузнечик’ [БДСТЯ 2009: 747]. При этом исходная семантика слова (кузнечик) информанту не известна, для нее это чисто игровой термин (наименование игры), никак не название насекомого. Такое явление в игровой терминологии в п. 2.1.3 диссертации мы охарактеризовали как «скрытые зоонимы». В марийском языке слово, означающее кузнечика, другое – *шырчык* (< чув. *шърчӓк*).

3.3.53. *Чинок*

Чинók ден модмáш ‘игра с чинком’ (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл., инф. Иванов Александр Аркадьевич, 1952 г. р., зап. Ключева М. А. в 2017 г.) [МНИ, № 1392].

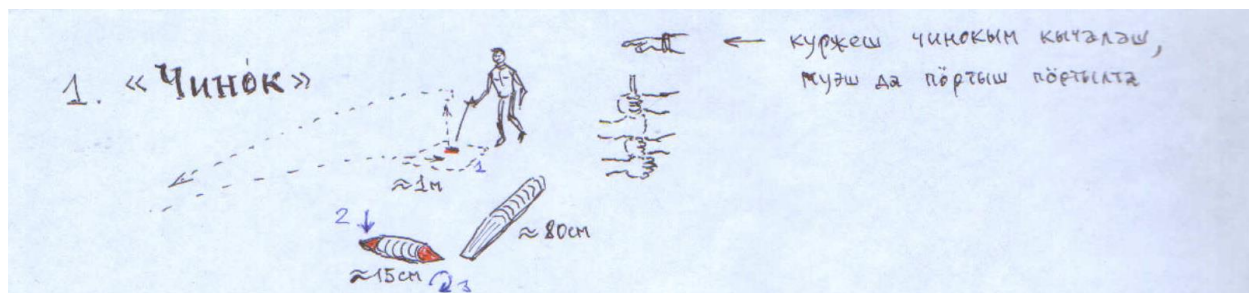


Рис. 10. Игра *чинók* (рисунок информанта А. А. Иванова)

¹⁶⁸ Диалекты, в которых отмечено слово в источнике: чст. – чистай сөйләше (Татарстан һәм Самара өлкәсе, кузн. – кузнецк сөйләше (Пенза өлкәсе), хвл – хвалын сөйләше (Ульяновск өлкәсе), карс. – авылы сөйләше (Ульяновск өлкәсе), мел. – маләкәс сөйләше (Ульяновск һәм Самара өлкәләре) [БДСТЯ 2009: 747].

Фрагмент описания:

(34) *Чинок ден модма́шите кужу́ тоя́, сантимéтров вóсьмьдeсят, тэ́ве тыга́й ку́чылтеш, и тудын тоя́ муча́ишие отвéртке сéмын тыга́й затáчивается, кўз'õ ден то́чйтлена. А сáмый чинóкио – сантимéтров пятна́дцать кужытáн, тыга́й, знáчит, обо́удоострый, затóченный – и вóт тидым кошáртмые. Кок могырымáт кошартáт, и чинóкетым кўм спóсоб ден, кўм тўрлын кудалтáт (лõлтáлыт кудалтáшлан).*

‘В игре в чинок используется длинная палка, сантиметров 80, вот такая используется, и конец этой палки затачивается так, как отвертка, ножом точим. А сам чинок – сантиметров 15 длиной, такой, значит, обоюдоострый, заточенный. И вот его, заточенный, оба конца затачивают, и бросают чинок тремя способами, тремя способами (поднимают, чтобы бросить)’ [МНИ, № 1392].

По сути действия эта игра в чижа, а название, видимо, восходит к ПСл основе **činъ* (> **činiti*), от которой русское *чинить*, *чин* – в том числе в значении ‘очинок пера, то место оно́го, которое может быть очинено’ (Твер.) [ЭССЯ, 4: 112–115]. Ср. диал. волог. *очинки* ‘обрезки чего-либо’ [СРНГ, 25: 68]. Рус. *чинить* (в значении ‘делать острым’) > *чинок* ‘предмет в игре’, заточенный (очиненный), как перо, карандаш (*-ок* – рус. уменьшительный суффикс). Ср. диал. волог. наименования игры в чижа у русских: *чинка*, *чинга* как соответствия к *чинок* женского рода [Иваницкий 1890: 157]¹⁶⁹.

¹⁶⁹ У вологодских русских игра в чижа также называется *чирга*, *чиг* [Иваницкий 1890: 157], *чирка*, *чиркой* (с. Бадюги Вытегорского у. Олонецкой губ. ~ ныне Вологодской обл., зап. Т. Е. Репников) [Петров, Репников 1890: 9–10 (Смест)]. Эти наименования скорее всего гетерогенны к *чинок* ~ *чинка*. У Даля: «чирóк, игра, и чурочка, кляп, чиж, по ко́ему бьют палкою, и он взлетывает. *Пойдем в чиркí играть*. Меньшая из диких уток» [Даль 1909, 4: 1345]. То же – *чирка* [Даль 1909, 4: 1344]. Исходное значение рус. слова *чирок* (*чирка*) – *Anas querquebula* (дикая утка, чирок-трескунок). Метафорическое «птичье» наименование взлетающего в игре предмета очень типично для лексики народных игр этого типа, ср. рус. *чижик*, *кулик* ‘то же (предмет игры и название игры)’. Слово *чирок* в русском языке восходит к праславянской основе **člrbъ* / **čirьka* / **čirьсь* звукоподражательного характера [ЭССЯ, 4: 117]. Лексема *чиг* как наименование игры в чижа (~ *чик*) восходит к основе звукоподражательного характера **čikati* > рус. диал. *чикать* ‘бить, ударять’, ‘ударять в мяч, чиж локтем при игре’ и др. [ЭССЯ, 4: 110–111]. От нее происходит целый ряд игровых терминов в русских диалектах (*чик*, *чика*, *чека*, *чикать*, *чекать* и др.), например, *чика* – удар мячом (подача мяча в игре типа лапты) (Яран. Вят.) [Зеленин 1903: 178; СРНГ, 7: 342], *чека* – игра типа пыжа; маленькая палочка, сбиваемая ударом палки с кола в этой игре (Костром.) [Всеславин 1863: 931].

Ср. у коми *чинки* (вар. *чиньки*) бытует как локальное название игры в догонялки и возглас-чураание в этой игре [Рассыхаев 2014: 99, 109, 143; Детский фольклор коми: игры 2023: 154–155]. В коми языке из русского.

Чирака – см. Шарака

3.3.54. Чонгырла, цынгырла, чыр-чыр орава

Чонгырла ‘в звон (обод, обруч)’ (д. Малые Параты) – игра с железным колесиком (*чынгырорава*), точнее ободом колесика, которое надевают на железную палку или проволоку (*чынгыркүртньö*). Колесико катится с шумом, за ним бегут (зап. в июне 2001 г., инф. 1948 г.р.) [Ключева 2014: 331; МНИ, № 2275]. Аналогичная игра с названием *цынгырла* известна горным мари (д. Сарлатово, зап. в январе 2003 г, инф. 1948 г.р.), см. там же. В д. Новая (Усола) Моркинского р-на МАССР фиксируется название игры *чыр-чыр орава* ‘дребезжащее колесо’ [МНИ, № 837].

По словам обоих информантов, *чонгыр* (~ мар. Г *цынгыр*) – это звукоподражательное слово, выражающее дребезжание колеса. Действительно, ср. о звоне монет мар. В *чонгыр* (калтасинское, д. Старый Орьебаш) ~ йошкар-олинское *цонгыр* (д. Туршемучаш) [Веке, IV₉: 3153], мар. Г *цынгыр*, *цынгыри-цонгыри*, *цонгыр* ‘о звоне металлических предметов’ [Саваткова 2008: 317, 319], литер. *чонг-чонг* ‘подражание звуку кузнечного молота’, *чонгыртаташ* (мар. Г *цонгыртаташ*) ‘звенеть, издавать металлический звук’ [СМЯ, 8: 400, 397]. Ср. чув. *шанкяр* ‘подражание звону колокольчиков, монет, звонкому журчанию’ [Федотов 1996, 2: 445].

Вместе с тем, учитывая, что основной предмет игры – железный обод от колеса, не исключено, что данное звукоподражание связано с тат. диал. *чамбар* ‘обруч’ [БДСТЯ 2009: 737] ~ *чамбар*, *цампар*, *цамбер*, *цимгар* ‘ободок; ободья бочек’, которое в свою очередь в тюркских из персидского *чәнбәр*, *чәмбәр* [Ахметьянов 2015, 2: 422]. Ср. в литер. мар. языке обруч – *шудыш* ~ мар. Г *шыдыш*, обод – *тогым* < тат. литер. *тугым*.

Формант *орава* ‘колесо’ в *чынгырорава* (~ мар. Г *кёртниарава*) и в *чыр-чыр орава* также тюркизм: чув. *урана* ‘телега, колесо’ ~ тат. *арба* ‘телега’ [Федотов 1996, 2: 284]. Формант *кёртньӧ* ‘железо’ в *чынгыркёртньӧ* – исконное финно-угорское слово, от ФП **kärtz* ‘железо’ [UEW: 653].

Чыр-чыр в одном из наименований игры также является звукоподражанием (стрекоту кузнечиков, журчанию воды) [СМЯ, 8: 499].

Чорака, чурика – см. Шарака

3.3.55. *Чук (чӱк), чух*

Чух – несловарное слово в марийском языке. Зафиксировано у северо-западных мари в описании игры *чижы* типа мухи в качестве наименования палки-биты наряду с *панты* ‘палка’ (с. Большие Селки Тоншаевского р-на Горьковской обл.) [МНИ, № 1411]. Коррелирует с наименованием *чӱккла* ‘в чук’ аналогичной игры с палками типа муха у восточных мари (д. Мари-Буляр Муслимовского р-на Республики Татарстан) [Вершинин 2011: 681; МНИ, № 1403], где *чӱк* – сбиваемая с кола небольшая деревяшка, но не бита, хотя в источнике для мензелинского слова *чӱк* дан перевод ‘биток, кусок дерева’.

Данная лексема коррелирует с термином *чук (чук, чух?)* в татарских играх с палками и чуранием *чок* в марийских прятках (подробнее см. в п. 3.1.22).

Чумырка, чумыраш – см. Чамыра

Чурни панга, чурчур (чурчур панга, чурчур тоя) – см. в п. 3.1.24

3.3.56. *Чӱчаи, чӱчаи паикар*

Чӱчаи и *чӱчаи паикар* – палка-бита для игр типа городков. Слово встречается в произведениях художественной литературы у авторов-уроженцев ныне Моркинского р-на РМЭ:

- (35) *Ала изиш чўчашым руэна – Ик нумалтыш гыч чўчашым нумалын, саде икшыве-влак ял могырышкыла кайышит.*

‘Давай ещё нарубим палок для бит. – Таща по охапке палок для бит, эти ребята направились в сторону деревни’ (автор Чавайн С. Г, 1888 г.р., урож. д. Малый Карамас, рассказ 1906 г.);

- (36) *Эх, чымалтеш чўчаиш пашкар!*

‘Эх, летит рюха (букв. городошная палочка)!’ (автор Колумб В. Х., 1935 г.р., урож. д. Мизинер);

- (37) *Чўчаиш пашкар семын тўришталтышит чылан.*

‘Все подскочили, словно рюхи’ (автор Дмитриев В. Д., 1927 г.р., урож. д. Чодырасола).

Все эти примеры из «Словаря марийского языка» [СМЯ, 8: 453; МНИ, № 1464]. Дополнительные можно найти в корпусе [КМЯ].

Слово *чўчаиш* в марийском языке многозначное, этимология основы/основ не ясна. Другие значения, отраженные в СМЯ: 1) ловушка на мелких птиц в виде затягивающейся петли; 2) капать, падать в виде капель; 3) долбить; изнашивать. Также соответствует как диалектное глаголу *тўчаиш* ‘щелкать’, онomatopoeическому, согласно [Вершинин 2018: 556]. Концовка на *-аиш* в глаголе *чўчаиш* является суффиксом инфинитива, а в существительном – суффиксом, образующим существительное от именных основ, указывающим на назначение предмета или уменьшительным [Галкин 1966: 18]. Из не зафиксированных в словарях значений существительного *чўчаиш* – ‘курок’, см. *наган чўчаиш* ‘курок нагана’ [Колумб 2006: 276, 715], отсюда *чўчаиштараш* ‘взвести курок’, ‘насторожить лук-самострел’ и т. п. [СМЯ, 8: 453–454]. Ср. тат. *тәте(к)* ‘курок’; тат. *түтә* ‘обух топора’, ‘приклад ружья’ ~ чув. *түрт*. По семантике и фонетике к марийскому игровому термину близко тат. *түтә* ‘обух топора’ (? > мар. *чўчаиш* ‘палка-бита в играх типа городков’). Это может быть локальным заимствованием в контактной зоне мари и татар также, как, например, рассмотренные выше строго локальные марийские названия игры в прятки *кўргүлен* (< тат. *гөр-гөр*), игры в классики *трак* (< тат. *тырак-тырак*), чурание в догонялках *паиштегге* (< тат. *баиштангы*). О татарском слове *түтә*

см. [Ахметьянов 2015, 2: 329], о его функционировании в татарских играх нет данных.

Слово *паишкар* ‘палочка’ используется в луговом и восточном наречии марийского языка как наименование сбиваемой деревяшки и в играх типа пыжа и городков [МНИ № 1389, 1419, 1469], чижа [МНИ, № 1357, 1364, 1371], мухи [МНИ, № 1416], лапты (вместо мяча) [МНИ, № 1351 и др. [МНИ, № 1305]. Подробнее см. *Паишкар*.

3.3.57. Чымбыла

Чымбыла – игра типа мухи (д. Аганур Куженерского р-на МАССР):

- (38) *Чымбыла модыш (ожно модмаш). Покшеке менгым кырен шогалтат, ўмбақыже тыгай кадыр пангам керын шындат. Чылаштын ике верышт уло. Ик чембыла кўтўчō лиеш. А мольшт пондым кышкен пондо вуйыш шогалтыме кадыр пангам волтен шуаш тōчат. Чымбыла панга пурен кая гын[,] кўтўчет[,] вашкерак шогалтен[,] шыкланже местам налаш тōчен. Верым налын гын, кōлан вер кодын огыл[,] тудо лиеш. тыгайрак чембыла пондыжо, да пангаже.*

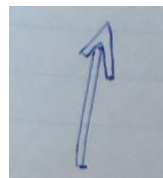


Рис. 11. Иллюстрация к игре из рукописного источника

‘Игра чембыла (старинная игра). В середину вбивают столбик, а на верх его насаживают такую кривую палочку-панга. У каждого есть свое место. Один становится пастухом (сторожем) чембылы. А остальные бросают палки в вершину столбика и стараются сбить кривую панга. Если панга-чембыла упадет, пастух, установив ее поскорее [обратно], старается занять себе место. Если занял место, тот, кому места не хватило, будет [пастухом].

Чембыла примерно такая – палка и панга [см. рис. 10]’ (зап. Ялтаева Т.И. в июле 1980 г. Инф. Бурков Николай Васильевич, ~1912 [1913] г.р.) [МФЭ-80 № 114, л. 62, № 39.2; МНИ, № 1395].

Этимология не ясна. Возможно, мар. *чымбыла* – искажение от *чебенле*, татарского названия аналогичной игры в муху: *чебенле* – детская игра,

закрывающаяся в ударе палкой по чижику (мухе), посаженному на верхушку кола [СЭФ]¹⁷⁰.

3.3.58. Чымыш панга

Чымыш панга – игра в щелчки (д. Старая Кня Кукморского р-на РТ, д. Иж-Бобья (Починга) Граховского р-на Удмуртии) [Вершинин 2011: 687; МНИ, 3 1495]. Мар. диал. *чымыш* ‘щелчок (пальцами)’ [СМЯ, 8: 490] < диал. мар. В *чымаш* ‘щелкать, щелкнуть (пальцами)’ [Васильев 1926: 218], ‘щёлкнуть, бить или толкать щелчком’: *сангáтым чымэм* ‘дам щелчка тебе в лоб’ (д. Мари-Суксы (Йӱштӧ памаш) Актанышского р-на РТ) [Вершинин 2011: 687]. Как и *чивык*, это слово Вершинин считает звукоподражательным [Вершинин 2018: 633]. Вероятно, *чиваш* и *чымаш* ‘делать щелчок’ когнаты, поскольку для марийского языка вполне закономерны переходы *в > м*, ср. *вынер*, *вӱнер* > *минер*, *мӱнер* ‘холст’ [Тимиряева 1997: 35].

Гетерогенное (?) мар. ЛВ *чымаш* ~ мар. Г *чы́маш* имеет значения ‘натягивать, распяливать, распирать, напрягать, перен. устремляться, мчаться, хлестать (пить часто и много)’ и др., см. [СМЯ, 8: 488–499].

Об игровом термине *панга* и его этимологии см. в п. 3.2.2.

Чыр-чыр орава – см. Чонгырла

3.3.59. Чыркандай

Чыркандай – игра типа чижа и название самого чижа (палочки) в этой игре:

- (39) *Чырканда-й – о-жно мо-дыт и-л’е, ме-нгым шӱндӱ-т, се-дын ку-гыт 40–50 см, она-м, се-дын ку-гыт чырканда-йже, ик ко-ло см ку^{би}-тан, ик вӱ-жӱ коша-рге ли^и-е-ш, она-м пышта-т, онамба-лке чырканда-йым шӱндӱ-т, равнове-сийым келыштара-т, ме-тран пе-ле-ко-ктыт тойа-м [о, а опередненные. – Прим. Вершинина] на-лыт, она- умба-к чӱ-чыт, коша-р чырканда-й кӱзе-н кайа- – кӱ^{би}:шак, са-дым карту-з он’ж’ылса-кыш те-не ку^{би}чаш тӱрша-т, пеш кӱ^и-мӱллӱ^о мо-дыш ту-до.*

¹⁷⁰ Оригинальный татарский текст: *Кыска гына казык башына куелган чүрәкәйне (чебенне) таяк белән бәрәп төшерүдән гыйбарәт балалар уены* [СЭФ].

‘*Чыркандай* – играли в прошлом, ставят столб высотой в 40–50 см, доску, а *чыркандай* вот такого размера, длиной сантиметров 20, один конец заостренный, *чыркандай* ставят на доску так, чтобы было равновесие, берут палку с метра полтора-два, ударяют по доске, заостренный *чыркандай* взлетает, его стараются поймать картузом, передником, это очень увлекательная игра’ (д. Калтаково Мензелинского р-на РТ) [Вершинин 2011: 691; МНИ, № 1390].

Этимология мар. *чыркандай* неясна. Вершинин сопоставляет с тат. *чырга-у* ‘кидать вверх’ [Вершинин 2018: 636]. Действительно, слово похоже на заимствование из татарского. Ср. тат. *чүрәкәй* ‘чиж, чижик (детская игра)’ [ТРС 2002: 398]. Может быть и звукоподражательным (чирикание – тат. *чырк, чырк-чырк*), например, некое искажение от тат. *чыркылда’у, чыркылдау, черкелдәу* ‘чирикать’, *чыркылдый* ‘чирикает’ [СЭФ]. «Птичья» семантика характерна для названий игры в чижа.

Шайра тоя – см. Шарака

3.3.60. Шакляка

Шакляка – игра, подобная выше рассмотренным играм *клёк, пакляк, шакмак*: в землю вбит кол, к нему прибита доска, на доску установлены в ряд шесть *шакляка* (раньше это были костяшки, сейчас – деревянные обрубки высотой ок. 10 см), и их сбивают броском палки [Китиков 1993: 65–66; МНИ, № 1415].

Как и в игре *пакляк*, название деревянных обрубков здесь непосредственно указывает на кость как изначальный предмет игры: мар. *шаклякă* ~ мар. Г *шăклякă* анат. 1. щиколотка, лодыжка; выступающее с двух сторон сочленение костей голени с костями стопы. 2. мар. Г сустав (пальцев рук, ног), костяшка. 3. в позиции определения щиколотки, лодыжки; относящийся к щиколотке, лодыжке [СМЯ, 9: 15].

В ранних словарях марийское слово *шакляка* фиксируется также следующим образом: *шоклякă* ‘сустав пальцев, щиколоток, сочленение’ [Троицкий 1894: 79]; *шакляк, шаклак* ‘щиколотка’ [Васильев 1926: 255];

шакляк ‘косточка запястья, лодыжки’, *йол-шакляк*, *кид-шакляк* (Казан., Вят. губ.), т. е. возможны формы лексемы без конечного гласного¹⁷¹.

Шакляка в значении ‘нарост (на пальцах)’ <какой именно?> зафиксировано в марийских диалектах Татарстана и Удмуртии [Вершинин 2011: 697]¹⁷².

Добавим, что лексема *шакляка* имеет также значение ‘неровный, шероховатый; неровность, шероховатость’ (мар. Л)¹⁷³, в том числе по отношению к неровностям на почве – замерзшие комки грязи на дороге (личное сообщение А.Н. Куклина в 2013 г.). То же в западных наречиях: мар. СЗ (яранское, тоншаевское) и мар. Г *шăклăкă* ‘неровность’, ср. мар. Г *шӧгыля*, *шугыли* ‘кочка на дороге’ [Вершинин 2018: 640; Саваткова 2008: 351, 353].

Марийская лексема *шакляка* (мар. Г *шăклякă*), по мнению А. Н. Куклина, является «исконно марийским словом» [Куклин 2013]. М. Р. Федотов указывает, что от марийского *шакляка* ‘лодыжка’ происходит чувашское слово *шеклеке* ‘чашечка’, *чăпроç шеклеки* ‘коленная чашечка’, не предлагая дальнейшей этимологии [Федотов 1996, 2: 453].

Однако, этимология мар. *шакляка* может быть тюркской. Ср. башк. диал. *шақалак*, *шақалай* ‘головка кости, щиколотка’; тат. диал. *шақай* ‘щиколотка’; чув. *шакă* ‘таранная кость’, *шак(ă)* ‘бита; камешки в игре; палка в игре в чижа’;

¹⁷¹ В словаре Э. Беке приводятся также следующие значения марийских слов: *шакляк* ‘деревянная подошва лаптя’, “fatalp a hăncsboçskoron” (Царевококшайский и Чебоксарский уезды Казан. губ., Уржумский у. Вятской губ.) [Beke 2001, IV₇: 2282]; *шаклякă* ‘слякотная <pedves (венг.); feucht, naß (нем.)> (погода)’ (Малмыжский уезд Вят. губ.) [Beke 2001, IV₇: 2283]. Мы полагаем, что эти слова гетерогенны к *шакляк(а)* ‘щиколотка’, ср. чув. *шакмак* ‘деревяшки, подвязываемые к лаптям в сырую погоду’.

¹⁷² В словаре [Вершинин 2011] *шакляка* переводится как «нарост», но из приведенного там речевого примера не совсем ясно, о каких именно наростах идет речь (возможно, о бородавках): «*Шакляка парняш та монь лектеш иле, агытанын шпоржым туге огыт ман*» ‘*Шакляка на пальцах или еще где выходила(-и), а шпору петуха так не называют*’.

¹⁷³ При нашем опросе в 2013 г. на вопрос, что такое *шакляка*, ответ «неровный; неровность» дал А. Р. (1948 г. р.), уроженец д. Малые Параты Волжского района РМЭ. «Что может быть *шакляка*? О чем можно так сказать?». Ответ А. Р.: «Пол <...>, чаще всего о ступенях (деревянных, истертых, в доме)». Значение ‘щиколотка’ лексемы *шакляка* информанту А. Р. не знакомо. См. сравнение шероховатого, истертого пола с бородавками в следующей цитате: (*Ошма дене эре мушмо дене*) *кўвар онаште уки-влак копасе шыгыль семын лектыныт* ‘(От постоянного мытья песком) на досках пола сучки, как бородавки на ладони, выступали’ (Картотека «Марийско-русского словаря»).

башк. диал. *һаҡы* ‘бабка’, *һаҡташ* ‘игра в пять камушков’ [ЭСТЯ, 7: 171]. В свою очередь данные тюркские слова восходят к монгольскому слову **siga(i)*, которое является параллелью к ОТю **saka*. Бурятское существительное *шагай* ‘лодыжка, щиколотка, бабушка’ (> рус. диал. *шагайки* (Сиб.), *шугаи* (Астрах.) ‘игра в бабушки’ [Покровский 1895: 320]) – также из данного лексического слоя монгольских слов [Дыбо 1993: 9–11].

А. В. Савельев указывает также на письменно-монгольское *šaya* ‘бабка, щиколотка’, к которому следует возводить чувашское *шак(ă)* ‘бабка, альчик, козенок’, *шак* ‘чижик’¹⁷⁴. «Марийское слово в свою очередь – от чувашского, усложнено сегментом *-əl’* (наверное, по контаминации с бородавкой) + диминутивный **-äkä* (хотя и имеющий чувашское происхождение, но частично продуктивный в марийском)» (Савельев, личная переписка, 2025).

Любопытен пласт чувашских названий игр, связанных с чув. звукоподражанием стуку *шак* [Ашмарин, 17: 90] и, вместе с тем, с названием игровой кости – чув. *шакă* ‘таранная кость, употребляемая при игре в альчики’ [Ашмарин, 17: 91] – а именно: чув. *шăк-шакла* ~ *шăк-шокла* ‘игра в чижик’ < *шăк-шак* ‘подражание разнообразному стуку’ [Ашмарин, 17: 98], *шакла* ‘назв. камешек при игре *шакла*’ < звукоподр. *шак* [Ашмарин, 17: 98]; *шакла* ‘игра в козны’ [Ашмарин, 17: 90], *шак* ‘камешки в игре *шакла*; чиж (палочка) в игре чижик’ [Ашмарин, 17: 89]; *шакла* ‘игра в чижик’, *шакла* ‘название игры в камешки’ [Ашмарин, 17: 89] ~ *шакăла* ‘название игры’ [Ашмарин, 17: 91], *шакки-патакки* ‘палочки в игре в козны’ [Ашмарин, 17: 91], *шаккамалла* ‘название игры’ < *шакка* ‘стучать’ [Ашмарин, 17: 90],

¹⁷⁴ О чувашском *шак (шака)* в словарной статье в ЭСТЯ, посвященной ОТю **saqa* ‘бита в бабках’ [ЭСТЯ, 7: 170–171] сообщается следующее: «Неясно происхождение чув. *шака* ‘таранная кость’ Аш. XVII 91, *шак* ‘камешки в игре; палка в игре в чижик’ Аш. XVII 89, 90, *шек* ‘козень’ (ср. тур.диал. *şek* ‘то же, или противоположная сторона, что *alşı*’ DD 6 20), *шак(а)* ‘бита; камешки (в одноименной игре); чиж (в игре в чижик)’ ЧувРСл. 546, баш.диал. *шака-лай*, *шака-лак* ‘головка кости; щиколотка’ БББ II 299 (заимствование из монг. в баш. сомнительно, ввиду -к- в соответствии с монг. **-l-*; позднее монг. заимствование в чув., а оттуда в баш.), ср. тат. диал. *шакай* ‘щиколотка’ (ДСТ 511). Скорее всего, из чув. (ср. редукцию) баш. диал. *һаҡы* ‘бабка’ БББ II 286, *һаҡташ* ‘игра в 5 камешков’ БББ II 286. <...> Из тат. заимствовано чув. *саха* ‘бабка’, *сака* ‘бита’».

шаккитле ‘название игры’ [Ашмарин, 17: 97], *шакърчакла* ‘название игры в камешки’ ~ *шакла* [Ашмарин, 17: 96]. Вся эта лексика могла в смешении с собственно марийскими словами привести к образованию марийского игрового термина *шакляка*.

Что касается сходной финно-угорской лексики игр в кости, М. Р. Федотов указывает на совпадение значений чув. *шакъ* (*шагъ*) ‘козон, бабка, таранная кость, употребляемые при игре в альчики (кости)’ и коми *шег* [Федотов 1996, 2: 434]. Добавим сюда также чув. *шек* ‘козон’, которое еще ближе к коми слову. Но В. И. Лыткин и Е. С. Гуляев этимологически связывают коми *шег* ‘лодыжка, игральная кость’, ‘позвонок’ с удм. *шег* ‘отросток, нарост на дереве; внутренняя часть дерева вокруг сердцевины’; ср. ОПерм. **šeg* ‘позвоночник, костяк, остов’, ‘ствол’ [Лыткин, Гуляев 1999: 318]¹⁷⁵. Нам представляется, что и коми *шег*, и чув. *шек* слово могут восходить к древнерусскому *шега* ‘игра в кости или в шашки’, которое фиксируется в «Устюжской Кормчей» – рукописи рубежа XIII–XIV вв. [Срезневский 1912: 1585]. Этимология древнерусского слова неизвестна¹⁷⁶, не исключено, что это монголизм.

Следующий любопытный смежный языковой пласт – русские диалектные названия для игры в кости, созвучные мар. *шакляка*, *шакляк* (и чув. *шаклă*): *шкляк* ‘бабка’ (Пск.) [Даль 1909, 4: 1448], *шляк*, *шляка* ‘бабка, козна, лодыга игральная, козан, козанок, костыга, альчик, баска, шкуль, чмуга, шашка’ (Волог., Яросл., Олон., Калуж., Твер., Тамб.) [Даль 1909, 4: 1454]; то же – *шлякы* (Херсон.) [П. П. 1902: 404], *шлякы* (Белорус.) [Никифоровский

¹⁷⁵ Ср.: коми слово *тишак* ‘гриб, нарост на дереве, трут, плесень, болезненный нарост на теле животного’ > рус. *чага* [Лыткин, Гуляев 1999: 288].

¹⁷⁶ Второе значение слова *шега*, зафиксированное в [Срезневский 1912: 1585], – ‘насмешка, шутка’. Относительно *шега* в значении ‘шутка’ определенная этимология дана в словаре М. Фасмера: «“Шутка”, только др.-рус. *шегавъ* “непостоянный”, *шегати* “высмеивать”; цслав. *шага* εὐτραπέλια, *scurrilitas*, *шагати* “шутить”; болг. *шега* “шутка”; словен. *šega* “обычай, нрав, хитрость”. По мнению Младенова (692), родственно др.-инд. *khāñjati* “хромает”, др.-исл. *skakkr* “косой, хромой”, др.-в.-н. *hinkan* “хромать”, греч. *σκάζω* “хромаю”, но ср. относительно др.-инд. слова Майрхофер 297. Недостоверно» [Фасмер 1987, 4: 421]. Ср. тюрк. *шок*, *шух*, *шук*, монг. *шог*, перс. *шух* со значением ‘шутка; шутливый’ [Федотов 1996, 2: 463–454].

1897: 36]; *шляки* (Белорус.) [Романов 1912: 584], *шкуль* ‘бабка, козна, костыга, шляк, альчик’ [Даль 1909, 4: 1450]. Помимо значения ‘игральная кость’ В. И. Даль приводит и следующее значение лексемы *шляк* (*шляка*): ‘палка в пол-аршина, чурочка, застроганная с концов, по которым, играя, бьют палкою; чирок, чиж’ [Даль 1909, 4: 1454]¹⁷⁷, и там же как отдельное слово устар. *шляк* – железко ножа, клинок или полоса.

М. Фасмер относительно слова *шляк* приводит следующий комментарий¹⁷⁸: «*Шляк* “лезвие ножа”, “бабка игральная”, Твер., Волог., Яросл., Калуж., Орл., Тамб. (Даль), “пуговица”, кашинск. (См.). Со вторым знач. также *шкляк*, Олон. (Кулик.). Наряду с этим – *шляк* “грязь, отстающая комками от обуви”, вятск. (Васн.), ср. также: *кровь пошла шляка́ми* “... сгустками”, Яросл. (Волоцкий). Первонач. знач. могло быть “щепка, чурка”. Если предположить образование с арготической приставкой *ш(у)-* от **klęk-*, то можно было бы установить связь с *кляч* “кляп” и т. д. (см. выше). Недостоверно» [Фасмер 1987, 4: 456].

Таким образом, связь мар. *шакляк* ‘лодыжка’ и рус. пск. *шкляк* ‘бабка игральная’ здесь не отмечена и в существующей литературе не прокомментирована. Ее природа остается неясной. Ср. также русское «темное» слово *щиколка* (*щиколотка*)¹⁷⁹, уточнение этимологии которого, в том числе в свете приведенного здесь лексического материала, должно составить тему отдельного этимологического исследования. Интересно, что Н.

¹⁷⁷ Ср. *челяк* – игра, «азиатская разновидность чижа» (Ташкент) [Городские диалекты]. Для игровых культур Средней Азии более характерным названием игры типа чижа является *чилик* (*челик*) ‘ведро’ – по названию центральной лунки в игре.

¹⁷⁸ Сокращения в этой цитате:

Васн. – Васнецов Н. Материалы для объяснительного словаря вятского говора. Вятка, 1907. Волоцкий – Волоцкий В. Сборник материалов для изучения ростовского (яросл.) говора. СПб., 1902. (=Сб. ОРЯС, т. 72, № 3).

Кашинск. – ?; возможно, г. Кашин Тверской области.

Кулик. – Куликовский Г. Словарь областного олонекского наречия. СПб., 1898.

¹⁷⁹ «*Щиколка*, *щико́лка*, *щико́лотка*, укр. *щико́лоток*, род. п. -тка – то же. Связь с *лоды́га* <...> недостоверна. Весьма сомнительно сравнение первой части (там же) с лат. *сиссит* ‘кожура граната, ничто’, заимствованным из греч. *κίκκος*, которое считают иноязычным <...>. Точно так же весьма сомнительно родство со *щекóлда*» [Фасмер 1987, 4: 507].

И. Исанбаев отнес мар. *шоклака* ‘сустав пальцев’, *шакляка* ‘щиколотка’ (*шаклак*) к заимствованиям из русского языка, от рус. *щиколотка* [Исанбаев 2011: 94].

Производными от *шляк*, вероятно, являются следующие русские игровые термины: *шлюха*, *шлюшка* ‘игральная кость’ (Волог., Влад., Вят., Олон., Мезен.) [Фасмер 1987, 4: 456], (Арх.) [Подвысоцкий 1885: 193], (Перм.) [СРНГ, 3: 90]; *слюжка* ‘игра в бабки, маленькие кости для игры в бабки’ (Белгор., Курск., Ср. Урал) [СРНГ, 38: 328]; *люшка* ‘то же’ (Перм., Свердл., Байкал., Сиб.) [СРНГ, 17: 251] (ср. *шлюха* ‘главная кость в ноге животного, идущая от голени до ступни’ (Волог.) [Дилакторский 1902 (2006): 570])¹⁸⁰.

3.3.61. *Шакмак*

В игре *шакмак* деревянной битой (*панок*) сбивают выстроенные в ряд деревянные чурочки (*шакмак*); кто из ребят попадет – забирает все чурочки себе (Бирский уезд Уфимской губ.) [Веке, IV₇: 2283; МНИ, № 1443]. Так же – *шакмак* – называются сбиваемые палками кости в игре *майа* (д. Калтаково Мензелинского р-на РТ) [Вершинин 2011: 317; МНИ, № 1454].

В марийском языке слово *шакмак* ‘чурка, брусок’ [СМЯ, 9: 15], ‘деревянный цилиндр для игры’, ‘липовые лутошки, которые кладут в самовар вместо угля’ [Веке, IV₇: 2283] является тюркским заимствованием: *шакмак* ‘чурка’ (бирский и калтасинский говоры мар. В); тат., башк. *шакмак* ‘то же’; чув. *шакмак*, ккалп. *шакмак* ‘кусочек’; ср. кирг. *шакмак* ‘лучина’ [Исанбаев 1994: 185]; тат. *шакмак* ‘квадратная клетка (на поверхности); чурка для самовара’ > чув., мар., удм. *шакмак* ‘то же’, тат. *шакмак*, башк. *шакмак* ‘чурка, кубики (детские игрушки)’ [Федотов 1996, 2: 430]. Федотов указывает

¹⁸⁰ Ср. также: *девушка* ‘разновидность бабки’ (‘кость для игры’) в языке детей; «Тата, мы с Ваней играли в баски (бабки) и я выиграл три девушки» (Мурман.) [СРНГ, 7: 320]. Такой термин может оказаться «синонимом» к слову *шлюшка*, либо, что вероятнее, он связан с определенными играми, в которых некоторые кости окрашиваются и наделяются особым статусом (и получают особые названия). В имеющейся литературе описаний таких игр на русском материале нами не обнаружено, но есть мордовский пример – игра «От родни к родне». В ней среди множества использовавшихся в игре простых плашек (деревянных заместителей первоначальных костей) было четыре красных, которые назывались «невестами», и четыре синих – «женихи» [Брыжинский 2009: 177–180]. Возможно, «девушки» в русских играх в кости – это аналог мордовских «невест».

на звукоподражательное происхождение этого слова – чув., тат. *шак*, башк. *шак* ‘тук, шлеп’ [Федотов 1996, 2: 430–431]. Ахметьянов сравнивает тат. *шакмак* с арабским и персидским «чурка»: Ср. перс. диал. *шәккү мақ* ‘чурки, кубики для растопки’ < араб. *шәкк* ‘плашка, полено, шишка (втулка)’ < *шкк* ‘колоть, раскалывать’). Слово *шакмак*, вероятно, распространилось из языка шакирдов, мулл, обучавшихся в Средней Азии [Ахметьянов 2015, 2: 476]¹⁸¹.

(Значение ‘клетка; клетчатый’ слова *шакмак* в марийском языке [СМЯ, 9: 15] (калтасинский, балтачевский, бирский, елабужский говоры восточного наречия) < тат., башк. *шакмак* ‘то же’ [Исанбаев 1994: 185]; возможно, от рус. *шахматы* [Вершинин 2018: 640], т. е. слова *шакмак* в значениях ‘палочка’ и ‘клетка’ могут быть гетерогенны.)

В словаре Э. Беке интересна помета, с которой начинается словарная статья: «*šakmak* В ВJ /= *kozna* М/» [Беке 2001, IV₇: 2283] (*шакмак* Бирский уезд /= *козна* Малмыжский уезд/). Это прямое упоминание игральные кости (мар. *козна*, рус. *козны*), с которыми, по-видимому, могли играть в ту же (или подобную) игру.

3.3.62. *Шалдра, шолдра*

Шалдра ‘погремушка (играют дети)’ (д. Старый Ноныгеръ (Тошто-ял) Малмыжского у. Вятской губ.) ~ *шолдра* ‘погремушка (пугать зайца)’ (д. Петрушин (Печан-Починга) Уржумского у. Вятской губ.) [Беке IV₇: 2290; МНИ, № 2304–2305]. Устройство и материал, из которого делается эта погремушка, в источнике не описаны, но скорее всего это деревяшки и/или кости. Этимология слова чувашская, от чув. *шалтăртат* ‘стучать’ [Савельев 2015–2025, № 3272], ср. *шалтăра курăк* ‘название растения, хлопушки’ [ЧРС].

¹⁸¹ Татарский оригинальный текст: «Чаг. фар. диал. *шәккү мақ* «шакмаклы утын» ← гар. *шәкк* «ярка, пүлән, тубырчык» ← *шкк* «яру, яргалау». Чаг- «чагу, яру, яргалау» төрки телләрдә дә очрый, чаг Шакмара. Федотов II: 430–431. Шакмак сүзе, ихтимал, Урта Азиядә укып кайткан шәкертләр, муллалар теленнән тарал гандыр [Ахметьянов 2015, 2: 476].

Ссылаясь на Федотова, приведено слово *шакмара*, вероятно, ошибочное. На соответствующей странице *шак-*, *шакмак*, *шаклама* и т. п.

См. также в СМЯ названия трещотки типа *шодыртан* ~ *шадыртан*, *шалдырма* (у караульщиков) [СМЯ, 9: 12, 25, 183]. Последнее слово – от тат. *şaltırma* ‘бубен, погремушка’ (диал.) < *şaltır*, *şaldır* ‘звук {idph.}’ [Савельев 2015–2025, № 2299].

3.3.63. *Шарака, шӓрӓкӓ, шайра тоя, шар-панга, шӓр-панга, шарий, шӓрий, шӓрӓ; чӓрака, чурика, чирака*

Игровой термин *шарка* (*шӓркӓ, шӓрӓкӓ*) встречается в восточном наречии марийского языка (елабужском говоре Татарстана и сарапульском говоре Удмуртии) как название разного рода деревяшек в игре. В литературе отмечаются следующие фиксации этой лексемы:

Шарка́ла модмаш (мар. В, елабужское: д. Ильнеть Менделеевского р-на Республики Татарстан) ‘игра в шарка́’ – вид командной игры:

(40) *шаркала модаш – перкален модыт, кок группо, икте ок колто ике участкыш, пу шарик да клюшко гайе, муно деч кугырак лиеш*

‘играть в шарка – играют ударяя, две группы, одна не пропускает на свой участок, деревянный шарик и навроде клюшки, был [шар] несколько больше яйца’ [Вершинин 2011: 706; МНИ: 1478].

То же *шӓркӓ, шӓрӓкӓ* (сарапульское) [Вершинин 2011: 708]. Судя по этому описанию, *шарка* – предмет в игре типа хоккея, деревянный шарик, который толкают клюшками. Палка-бита называлась *шарка· тойа·, шӓркӓ· тойа·* [Вершинин 2011: 697] (мар. *тоя* ‘палка’), *шӓркӓ· и-ге* – биток (кусок дерева, по которому бьют битой – палкой) [Вершинин 2011: 92] (мар. *иге* ‘ребенок’). Аналогична игра *шайра тоя* ‘палка-шайра’ (д. Княгоры (Курыкумбал) Кукморского р-на Республики Татарстан):

(41) *шайра· тойа· – то·ным перкале-н мо-тмо, хокке-й по-рман, то·пио пуше-нге гыч, рве-зылак куржын ко-штыт и-ле, ши-жым мо-дыт и-ле, кӓ-зыр мо-тио уке·.*

‘Палка шайра́ – игра с ударами по мячу, как хоккей, мяч-то деревянный, пацаны бегали, играли осенью, нынче [в эту игру – прим. Вершинина] не играют’ [Вершинин 2011: 697; МНИ, № 1479].

Подобная игра описана и у Э. Беке: *šärä-kä ~ шäpäckä* (д. Старый Ноныгеръ (Тошто-ял) Малмыжского у. Вятской губ.):

(42) *šärä-kä-paŋgam urβèžâβâlak šäräkä-toja· dene bärkäle-n mò-ðât; kum urβèžâže i-k mòγârâško bärkälä·, kumutšo βès mòγârâško bärkälä·.*

‘Играют мальчики – бьют шар (*шäpäckä-paŋga*) палкой (*шäpäckä-toja*); три мальчика бьют в одну сторону, а третий – бьет в другую сторону’.

Слово это было известно и в д. Мамакино (Изи Малмыж) Малмыжского у. Вятской губ. (ныне не существует). *Шäpäckä* – деревянный мяч (шар), *шäpäckä-toja* – палка-бита для шара (изогнутая, деревянная) [Беке, IV₇: 2309; МНИ, № 1476]. Ср. у северо-западных мари *šä-rä ~ шäpärä* – деревянный мяч (шар) (д. Арба Ветлужского у. Костромской губ. ~ ныне Тоншаевского р-на Нижегородской обл.) [Беке, IV₇: 2309; МНИ, № 1475].

Аналогичный *шарка* игровой термин есть в удмуртском языке: *шарака* ‘деревянная бабка (короткие, круглые чурки в детской игре)’; *шаракаен шудыны* ‘играть в деревянные бабки’ [БУРС]. Описание игры *шаракаен* ‘в шарака’ (д. Кесвай Якшур-Бодьинского р-на Удмуртии) см. [Долганова, Морозов 2002: 242–243]. В отличие от марийской игры *шаркала*, более напоминающей хоккей, данная удмуртская игра *шаракаен* является настольной. *Шарака* делали из липовых или ивовых прутьев: нарезали цилиндрики длиной 1–3 см и диаметром 1–1,5 см, а затем расщепляли их пополам. Играли, как с костями-лодыжками: щелчками подталкивали одну к другой, лежащей определенной стороной вверх (в соответствии с правилами), и если игрок попадал в нужную, забирал ее себе. В описании Г. Е. Верещагина такая же игра известна под названием *пешки* (Сосновская волость Сарапульского у. Вятской губ.) [Верещагин 1885: 192–193]. По действию этой удмуртской игре аналогична марийская игра *щелчки* (Вятская губ.) [Покровский 1895: 361–362], мар. В в *пешки* (д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края) [Ключева 2014: 185], мар. Г *чивыкла* ‘в щелчки’ [Саваткова 2008: 325] и др., мордовская *щёткат*, (*пикштяемат*) ‘пешки (плашки)’ [Брыжинский 2009: 175].

В игровом фольклоре достаточно часты случаи, когда одно название носят не идентичные игры. В нашем случае, по приведенным данным, можно уже говорить по крайней мере о двух видах игры с названием *шарка* (*шарака*): игра типа хоккея (у мари) и игра типа пешки (у удмуртов). Их названия совпадают, т. к. предметы игры (деревянные обрубки) одинаково называются, хотя они разной формы и размера, и сами действия с ними отличаются. Вероятно, игра типа марийского хоккея удмуртам тоже была знакома, судя по наименованию *шари боды* ‘клюшка’ при удм. *боды* ‘палка’ [БУРС] (ср. *тоя* ‘палка’ в мар. названии игры *шайра тоя*). Третьим типом «одноименной» игры с деревяшками являются городки, в мокшанском называемые *чяряка* (во множественном числе *чярякат*) [Мокшанско-русский словарь 1949: 301], а также *шяряка* [Вершинин 2018: 646]. Наконец, исследуемая лексема прямо сопоставима с татарским диал. *шәрәкә* (в говоре заказанских крящен) ‘кубик, чурка, катушка, шпулька’; тат. мамадышское ‘шашки (бруски поперечно разрезанного бревна) для самовара’ [БДСТЯ 2009: 784]. В этой словарной фиксации татарской лексемы не отмечены игровые значение, но вполне вероятно, что с этими чурками, называемыми *шәрәкә*, играли. В. И. Вершинин указывает, что тат. диал. *шәрәкә* и тат. дубьязское *чүрәкәй* ‘игра в чижики; деревянный шар’ заимствовано из марийского [Вершинин 2018: 646]. Р. Г. Ахметьянов, этимологизируя татарское *шәрәкә*, не замечает существования сходной лексики в марийском, удмуртском, мокшанском, но связывает тат. *шәрәкә* с чув. *шаврака*, *шавра* ‘круглый’ [Ахметьянов 2015: 485]. О чув. *шавра* ‘круглый’ (< ДТю *šövrün*- ‘вращаться’), от которого и мар. *савыраш*, мар. Г *сәрәш* ‘вертеть, перевертывать’, см. [Федотов 1996, 2: 80–81].

К этимологии татарского *шәрәкә* следует отметить его фонетические варианты (с *ү* в первом слоге) в мамадышском диалекте: *шүрәкә*, *чүрки*, а также тат. диал. пермское *чүрәкә* ‘деревянный шар’ [БДСТЯ 2009: 791, 767], тат. заказанское, дубьязское *чүрәкәй* ‘название игры (чижик); деревянный шар или заостренная палочка, по которой ударяют палкой-битой в этой игре’ [БДСТЯ 2009: 767; ТРС 2002: 398], башк. *сүрәкә* (~ суряка) ‘чижик; чурка в

игре типа пыжа, сбиваемая броском палки; воткнутая в снег палка (чурка), которую сбивают снежками' [Галяутдинов 2002: 51–55], диал. *сөрәкә* 'чижик' [Исанбаев 1994: 182]. К *чурәкә* восходит мар. В (калтасинское) *чурика* 'чижик (детская игра)', являющееся заимствованием из татарского [Исанбаев 1994: 182; МНИ, № 1385] и *чирака* 'вид городков' (дд. Инерымбал, Отымбал Волжского р-на МАССР) [Гордеев 1982: 92; МНИ, № 1386]. Вероятно, такого же происхождения и мар. *чөрака* – название своеобразной игры, записанной А. Е. Китиковым в Куженерском районе (д. Шорсола или Ружбеляк) в 1994 г.:

(43) *Тиде модышлан она гыч пел метыр кужытан, лу сантиметр лопкытан кольмо кӱлеш. Шудо кушдымо верыште пел метр квадратым корыман. Модыш-в. [влак] кок тӱшкаш шелалтыт. Шерева почеш иктыже кӱтӱчӧ лиеш, весыже – кӱтӱ. Кӱтӱчӧ-в. кольмо дене паикарым перат, нуно кӱтӱшкӧ логалыт. Логалше ег пленныйыш савырна. Тыге мучаш мартен модыт.* 'Для этой игры нужна лопатка из доски длиной полметра, шириной десять сантиметров. На месте, где не растет трава, надо начертить полуметровый квадрат. Играющие делятся на две команды. По жребию одни становятся пастухами, другие – стадом. Пастухи бьют палочку лопаткой, они попадают в стадо. Попавшийся человек превращается в пленного. Так играют до конца' [МФЭ-94 № 183, л. 27, № 9; МНИ, № 1351].

Вероятно, *чөрака* здесь – палочка (*паикар*), по которой бьют битой, как в чиге.

Мокшанское *чяряка* 'городки' также считается тюркским заимствованием: < тат. *чурәкә* 'то же' [Бутылов 1998: 184]. Вероятна связь этих слов с рус. *чурка* (см. указания на это в [БДСТЯ 2009: 767]), которое в свою очередь не имеет убедительной этимологии, см. [Фасмер 1987, 4: 387]. С другой стороны, марийские игровые термины *шайра тоя*, *шӓрӓ*, особенно *шар-панга* (д. Вашинга (Старо-Орьебаш) Бирского у. Уфимской губ. ~ ныне д. Старый Орьебаш Калтасинского р-на РБ) [Веке IV₆: 1763; МНИ, № 1473] ~ *шӓр-панга*, *шарий*, *шӓрий* (с. Старобухарово Нижнесергинского р-на Свердловской обл.) [МНИ, № 1477], как и коми *сяр* 'шар' [Лыткин, Гуляев 1970: 276], удм. *шари боды* 'клюшка' [БУРС] сопоставимы с русским, также «темным», с точки зрения этимологии, словом *шар*, см. [Фасмер 1987, 4: 406].

Мы полагаем, что слова, означающие деревянные предметы в играх разного типа – щелчки, хоккей, городки, чижик (*шарака, шарка, шӓркӓ, шӓрӓкӓ, чяряка, шяряка, шӓрӓкӓ, шӓрӓкӓ, чӓрӓкӓ, чӓрӓкӓй, чӓрки, сӓрӓкӓ, сӓрӓкӓ, чурика, чирака, чӓрака, чурка*) – могут быть фонетическими вариантами одного некогда общего игрового термина в региональной культуре тюркских и финно-угорских народов Урало-Поволжья (Волго-Камского языкового ареала), который контаминирует с русским словом *шар*. Ключевым для их этимологии нам представляется чувашское *сурка* (*суркам, соркам*) ‘осколок, часть разбитого топором’, *сурккам* ‘часть баклуша, разбитого топором’ [Ашмарин 1937, 12: 271], имеющее надежную тюркскую этимологию: < чув. *сур* ‘разорвать надвое, разорвать; распороть, разбивать (голову); колоть, раскалывать; рубить; пилить; рвать вдоль и др.’; *сур* (*сураш*) ‘половина’ < ОТю *йа:ры* ‘половина’ (*йа:рты, йа:рны, йа:рым*), *йа:р* ‘рассекать’ < ДТю *jarim* ‘половина’, *йар* ‘расщепить, раздвинуть, разбить’, *йарык* ‘щель’, *йарыл* ‘треснуть, расколоться, расщепиться’ [Федотов 1996, 2: 139–140], [ЭСТЯ, 4: 146]. Формы с *a* (*ä*) в первом слоге отражают ДТю и ОТю вокализм, а *y* (*ŷ*) – характерный чувашский переход *a* > *y* в вокализме первого слога.

Отсюда исходным значением этого игрового термина *шарка* является «половинка», и значит самой древней игрой из обнаруженных является, по данным языка, игра типа пешки, в которой играют половинками деревянных цилиндров, шайбочек (см. удмуртское *шарака*). Такие деревяшки заменяли игральные кости. Переход этого же названия на чурку (округлое полешко), деревянный шар, чижик (заостренную палочку) в смежных играх является уже результатом последующего развития игровой лексики и игровой культуры народов Урало-Поволжья.

3.3.64. *Шашка, шишка*

Проникновениями из русского языка являются зафиксированные в рассказах марийских информантов на русском языке игровые термины *шашка*

‘чурки, сбиваемые в игре типа пыжа брошенной в нее палкой’ (д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ) [МНИ, № 1417] и *шишка* ‘бабка’ (д. Красный Луг Суксунского р-на Пермского края, инф. Осипов Андриан Осипович, 1935 г. р., зап. Голева Т. Г. в 2011 г.) (МНИ, № 1455):

- (44) <...> Бабки-то, шишки-то ставят [Соб.: в ряд, да?] [Осипова Л. Е., 1939 г. р.: В ряд, аха.], как кто попадет, всё вычистит – всё, его выиграш <...>.

Слово *шишка* в русском считается исконным, см. [Фасмер 1987, 4: 445]. Слово *шашка* – от *шах* («персидский монарх», шахматный термин) или производное от др.-русск. *шахы* мн. ‘шахматы’ [Фасмер 1987, 4: 416, 414–415].

Шолдра – см. Шалдра

3.3.65. *Шолчок, шольчок, шорчок*

В самом раннем источнике слово *шольчок* зафиксировано как наименование игрушки – волчка [Троицкий 1894: 80; МНИ, № 2302], т. е. это некий примитивный вид юлы. (Иначе такую игру по-марийски называют *выр-выр*, см. выше.)

В материалах Э. Беке в Малмыжском уезде Вятской губернии зафиксированы названия марийской игры в щелчки: *šor(ťšo·k ~ шорчók* (д. Старый Ноныгерь (Тошто-ял)) и *šol(ťšo·k ~ шолчók* (д. Карманкино (Моркы-ял)) [Beke, IV₇: 2467; МНИ, № 1485].

Из описания игры *шорчок* становится ясно, что ее название происходит от названия предметов игры:

- (45) *šor(ťšo·k pangà· den štâme, urβèzəβla·k mòdât kuðaltè·n; d'ârɣèške lâmâšte-βaram püťškeðà·t, pokχše-ťš šè·lât, βara· tuðum iktâže kâškalè·š; βara· kò·môðk tene kò·môðkâm řšêmalta·t, kumuk tene kumukum řšêmalta·t; loyalè·š kân, kiðəškəže poɣà·, oɣe·š loɣà·l ɣân, βe·še kâškale·š.*

‘Шорчок сделан из деревяшки, ребята играют-бросают; круглую жердь напильвают, раскалывают пополам, потом их кто-нибудь вываливает; затем ту, что лежит горбиком вверх, щелкают в лежащую горбиком вверх, лежащую ничкой (брюшком

вверх) в ничку (букв. горбиком горбик щелкают, ничку ничкой щелкают); если попадет – собирает в ладонь, если не попадет – кидает другой’.

Очевидно, что мар. *шолчок* (*шольчок*) и *шорчок* являются заимствованиями из русского: < рус. *щелчок* [Исанбаев 2014: 95] < звукоподражательный глагол *щёлкать*, см. [Фасмер 1987, 4: 501]. При заимствовании произошла не только пересемантизация слова (вместо действия оно стало означать предмет игры), но и его фонетическая адаптация: безударный гласный *е* первого слога перешел в огубленный *о*, соответствующий ударному *о* в следующем слоге, в соответствии с характерной для марийского языка лабиальной гармонией гласных.

Шур панга – см. Карта панга

3.3.66. *Шүкишö йыдал*

Шүкишö йыдал ‘старый лапоть’ – игра типа мухи: со вбитого в землю кола палками сбивают насаженный на него старый лапоть или замещающую его консервную банку, которая все же называется именно «старым лаптем» (*шүкишö йыдал*). Игра была записана ребенком и опубликована в детской газете «Ямде лий» («Будь готов») (с. Красный Яр Звениговского р-на МАССР, инф. Павлова Наташа, самозапись [Ямде лий. 1991. 13 июля. № 28 (1972); Китиков 1993: 68–69; МНИ, № 1397].

Подобная игра типа клёка (пыжа) известна в Горномарийском р-не, и старым лаптем (мар. Г *шүкишö йыдал*) в ней называется стоящая на земле и сбиваемая палками деревянная чурочка (д. Ванюково Горномарийского р-на РМЭ, зап. Ситников К. И. 21 ноября 2016 г., инф. Черкасова Клавдия Петровна, 1949 г. р.) [МНИ, № 1438]. Иначе эта игра там же называется *попла* ‘в попа’.

Этимология: наименование игры и предмета игры складывается из двух слов, первое из которых – *шүкишö* ‘плохой, старый’ – возможно, исконное (< ПУ **säksä* [Aikio 2014a: 155], но это под сомнением [Савельев, 2015–2025,

№ 3512]). Этимология второго слова (мар. *йондал* ~ *йыдал* ‘лапоть’) также не вполне ясна, обычно связывают с исконным словом *йол* ‘нога’ [Raasonen 1948: 28; Тимиряева 1997: 57; Вершинин 2017: 134; Савельев 2015–2025, № 648].

Лапоть используется и в других марийских играх, например, может изображать «сани», в которых возят песок или «сено» (травинки) в импровизационных играх типа *Конный дворла* ‘В конный двор’ (Волжский, Моркинский р-ны) [МНИ, № 2213, 834]. Довольно известна марийская игра типа русской рыбки, в которой стоящий посередине водящий крутит лапоть на веревочке, а остальные игроки перепрыгивают через него, чтобы лаптем не задело их ноги [МНИ, № 1269]. В игре *шўкшй йыдал* ‘старый лапоть’ (д. Юльялы Горномарийского р-на РМЭ) две команды перебрасываются старым лаптем, как мячом [МНИ, № 1269]. В одном из вариантов игры *петъонга* типа пыжа (с. Кузнецово Горномарийского р-на) водящий бросает в игроков старый лапоть, как мяч [МНИ, № 1434, 1436, 1437]. В д. Токари Горномарийского р-на *шўкшй йыдалла* ‘в старый лапоть’ – одно из названий игры в лапту [МНИ, № 1221]. В играх с мотивом воровства типа *карта панга* также могли использоваться не деревянные чурочки или куски замерзшего конского навоза, а старые лапти [МНИ, № 1161, 1174] и т. д. В играх ряженных старый лапоть с горящими углями изображал кадило [Акцорин 1976: 24], а подвешенный спереди на поясе у старухи Васильевны лапоть символизировал женский детородный орган [Акцорин 1976: 19].

В традиционной культуре лапоть – весьма мифологизированный предмет народного быта. У восточных мари *Шўкшондал* ‘Старый лапоть’ – одно из эвфемических наименований злого духа [Sebeok 1956: 110; Ситников 2006: 140].

3.3.67. *Шыгыле*

Марийская игра с *шыгыле*, косточками-лодыжками (Башкортостан, Балтачевский район, с. Мишкино) [Михайлов 2012: 250; МНИ, № 1502] подобна играм в камушки, когда костяшки подкидываются вверх и ловятся то

ладонью, то тыльной стороной ладони [Игры народов СССР 1933: 527–530]¹⁸². Игра в кости с таким же названием – *шыгыле* – известна луговым мари [Васильев 1926: 282] и пермским (Пермский край, Октябрьский район, с. Верх-Тюш) [Голева 2012; МНИ, № 1505]. Еще две одноименные игры отличаются от описанной по действию. В словаре Эдера Беке в игре *шигыл'ы-панга* (д. Петрушин Уржумского у. Вятской губ.) [Веке 2001, IV₇: 2339; МНИ, № 1444] косточки-лодыжки не подкидывают вверх, а выстраивают в ряд (тип игры городки или пыж). Игра *шыгле* (Мишкинский р-н БАССР, 1977 г.) подобна играм в деньги типа пристенка (вместо монет используются *панга*, т. е., видимо, деревянные обрубки) [МНИ, № 1498].

Этимология. Игровому термину *шыгыле* соответствует омоним *шыгыле* (~ мар. Г *шыгъиль*) ‘бородавки (небольшие округлые наросты на коже)’, ‘наросты на листе (галлы) и коре деревьев’ [СМЯ, 9: 445]¹⁸³. Согласно К. Редери и И. Эрдеи, марийское слово *шыгыле* ‘бородавка’ восходит к лексическому слою уральского происхождения: «бородавка: **ćüklä* или *ćükl'a* > фин. *syylä*; саам. *čiw'hle*; морд. *цильгя*, *сылгя*; мар. *шыгъиль*; венг. (др.-венг.) *süly*, *sül*; сельк. *šila*» [ОФУЯ 1974: 400]; ср. также удм. *шогылё*, эст. *soolatüügas* ‘бородавка’. М. Рясänen считает финское слово (*syylä*, *syplä*; лив. *sügl*) родственным тюркским формам [Räsänen 1969: 429]. По мнению М. Р. Федотова, *шыгыле* в марийском языке является заимствованием из чувашского (< чув. *шĕхĕл*, *шĕкĕл*, *шĕкĕле* ‘бородавка’) [Федотов 1996, 2: 457]. Так же считает А. В. Савельев [Савельев 2015–2025, № 3547]. Ср.: ОТю *сигил* (*сөгал*), праформа по Дж. Клосону – **sigöl* [ЭСТЯ, 7: 286–287]; тат., башк. *сүйәл* ‘бородавка’, ‘сухая мозоль’.

¹⁸² Увидеть, как играли в *шыгыле* (поворачивая ладошки), можно в видеосюжете телекомпании «Марий Эл ТВ» о марийских национальных играх (дата публикации на видеохостинге YouTube – 09.02.2010 г.): см. на времени 4:00 – 4:20 [Mari traditional games 2010].

¹⁸³ Ср также мар. Г *шогыль* ~ *шөгиль* ‘глухой узел’, *шөгилья* ‘кочки на дороге’ [Саваткова 2008: 347] > чув. *шока́лля картас* ‘срубить здание без углов’, согласно М. Р. Федотову, восходит к мар. Г *шыгыль*, *шөгиль* ‘глухой узел’ [Федотов 1996, 2: 459]. У М. Р. Федотова вслед за Г. В. Лукьяновым [Лукьянов 1974: 32] приведена также марийская форма *шыгыль* ‘глухой узел’.

3.3.68. *Эммочка*

Эммочка – игра типа чижа и название подбиваемой в этой игре палочки (чижика) (с. Помары Волжского р-на РМЭ, зап. Ключева М. А. в июле 2002 г., инф. Васильев Валерий, 1949 г.р.) [Ключева 2014: 164; МНИ, № 1387].

Название игры – явно русское слово, на первый взгляд, это личное женское имя *Эмма* с русским уменьшительным суффиксом. Но не исключено, что в лексикон марийских мальчиков это слово попало из быта советского времени. Легковые машины производства СССР, маркируемые буквой «М» (завод им. Молотова) в просторечьи называли «эмками», «эмочками». С содержанием игры в чижа этот термин никак не связан¹⁸⁴.

В описании данной игры, сделанном на русском языке, зафиксировано также интересное слово, которым по-марийски называли очки, набранные в этой игре – *кашак*. В словаре марийского языка зафиксировано два слова *кашак* – 1. куча, группа; группа, толпа; масса (людей); стая, стадо; клан; 2. разг. раз [СМЯ, 2: 283–284]. Этимология: < чув. *касă* ‘группа, отряд; стая, стадо и т. п.’ [Савельев 2015–2025, № 869–870] < ДТЮ *kesäk* ‘кусок’, *kes-* ‘резать, делить, прерывать, грызть’ [ДТЮ 1969: 302] [Федотов 1996, 1: 234–235]. Очки в играх, подобных чижу, зачастую отмечаются прочерчиванием помет (палок) на земле. В этом плане наименование очков (мар. *кашак*) хорошо соотносится с исходным ДТЮ значением корня *kes-* – резать. См. также *каси* ‘классики’ у горных мари в п. 3.2.3.

Юмыр – см. *Чамыра*

3.3.69. *Ятас*

Ятас, *ятас-лу* (мар. Г *йăтăс*, *йы́дăс*, *йы́дăш*, мар. В *ятас*, *йадас*, *йăтăс*, мар. Л *д’атас*) – дужка; грудная кость у птиц [СМЯ, 10: 249; Саваткова 2008:

¹⁸⁴ Ср. «Су-е-фа» – фраза, которая произносится при игре типа «Камень, ножницы, бумага» < UEFA – сокращение от англ. Union of European Football Associations (Союз европейских футбольных ассоциаций), в русской транслитерации УЕФА.

47, 63; Веке IV₂: 383–384; Васильев 1926: 303; Исанбаев 1994: 52; МНИ, № 2306, 2308–2313, 2316]. Описание игры с этой косточкой типа беру и помню – см. выше на слове *вёйцйиш*. Слово *ятас* Рсянен относит к заимствованиям из татарского языка [Räsänen 1923: 29; Исанбаев 1994: 52]; ср. тат. *ядэч* ‘дужка (птичья)’, *ядэч аерырга* ‘держат пари (разорвав дужку)’ [ТРС 2002: 424]. Но источником марийского слова называют и чувашский [Федотов 1996, 1: 202; Савельев 2015–2025, № 539]; ср. чув. *йётес* ‘дужка’, *йётес турт / йётес уйър / йётес хуш* ‘ломить дужку (на пари)’ [ЧРС]. Данный тюркизм есть и в удмуртском: *жатаслы* ‘дужка (птичья кость)’ [БУРС], т. е. это слово и игра вполне общерегиональные. Формант *лу* ‘кость’ в марийском *ятас-лу* – исконное слово (<ПУ) [UEW: 254].

В д. Старый Орьебаш (Вашинга) Бирского г. Уфимской губ. косточку в этой игре называют *комбо-ятас (комбо-лу)* ‘гусиная дужка (кость)’ [Веке IV₂: 383–384; МНИ, № 2308]. Об этимологии зоонима *комбо* ‘гусь’ см. в п. 2.1.

Другие названия этой игры у мари – *вёйцйиш*, *келде*, *келде-лу*, *ўчаишу*, см. выше.

Обобщим результаты проведенного в п. 3.3. исследования марийских наименований костей и палок в играх. В таблице 1 и диаграммах ниже приведено распределение рассмотренных лексем по этимологии.

Таблица 1

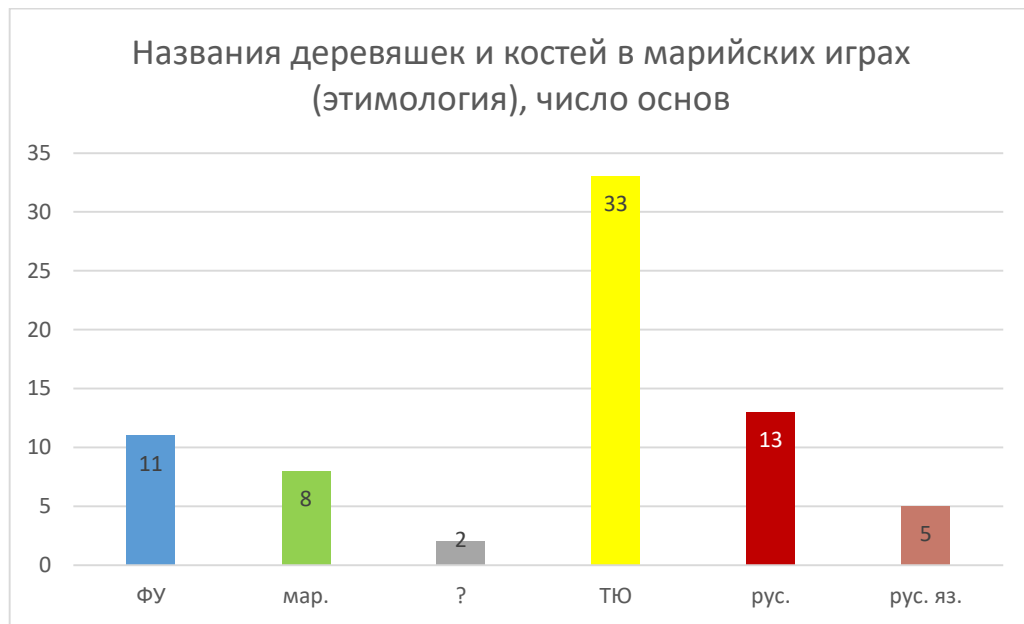
Названия предметов игры (деревяшек и костей): классификация по этимологии (число основ, всего 67+5)¹⁸⁵

ФУ (11)	<i>йёйвиш ~ йёйпиш ~ йёйвёйиш</i> , <i>келде-лу</i> , (<i>кише-тоя</i>), <i>кольмо</i> , <i>пикиш</i> , <i>пондо</i> , <i>шыгыле</i> , <i>шур панга шўкиш</i> <i>йыдал ~ йыдал</i> , (<i>салтак</i>) <i>вуй</i>
Мар. (8)	<i>выр-выр</i> , <i>вужык</i> , <i>кашаргывлă</i> , (<i>комбо-ятас</i>), <i>панга</i> , <i>пытъыж ~ тъыж</i> , <i>чўчаиш</i> , <i>чымыш панга</i> , (<i>цымыньи</i>), <i>чивык</i>
ТЮ (33)	<i>кала ~ ола ~ хала</i> , <i>васли-калпак</i> , <i>йывыли</i> , <i>калак</i> , <i>карта-панга</i> , <i>тоя</i> , <i>клятка</i> (из рус. через чув.), <i>козла ~ козна</i> , <i>майа</i> , <i>ога ~ анга</i> , <i>накал ~ пакляк</i> , <i>пашкар</i> , <i>пура</i> , (<i>молла панга</i>), <i>сак суки</i> , <i>сат ~ цат</i> , <i>таляка ~</i>

¹⁸⁵ В общий счет не включаются слова, которые встречаются только в рассказах на русском языке (даны в таблице без курсива), и образные наименования предметов, которые в уже были подсчитаны как зоонимы, мифонимы или соционимы во второй главе диссертации (в таблице приведены в скобках).

	<i>тӓлӓкӓ, тэра, цӓмӓрӓ ~ чамыра ~ чумыраи панга ~ чумырка юмыр, цик, чийак, чикарка ~ чекарка, чирака ~ чӓрака ~ чурика шарака~шӓрӓкӓ~шайра~шӓрӓ~шарий~шӓрий, шакляка, шалдра ~ шолдра, чӓк, чымбыла, шакмак, учайш-лу вӓйцӓйш, ятас</i>
Рус. (13)	<i>акули ~ микули ~ митули ~ кулики, (бакланом), доверька, дырка, городки ~ кородки, капке ~ папке ~ бабки, клёк ~ <u>клюк</u>-панга ~ кулёк ~ клё-клё, (панок), комыля, лапта ~ лопатка, петюка ~ петъонга ~ петюнга ~ пытюнга ~ пытюнка, пешки, плишка, (поп ~ попик), (<u>салтак</u>-вуй ~ <u>салтак</u> тоя), (чизик ~ чижик), чинок, чурни ~ чурчур, шашка, шишка, шорчок ~ шолчок, эммочка</i>
? (2)	<i>масай, (мен), чыркандай, (навай)</i>

Диаграмма 1, 1а



Выводы по главе 3

В третьей главе выполнен анализ этимологии марийских чураний в прятках и догонялках (п. 3.1.), лексики игр в классики – названий игры, предметов, локусов, действий (п. 3.2), а также наименований предметов в играх с деревяшками и костями (п. 3.3). Общий объем рассмотренной лексики – порядка 200 слов. В отличие от предыдущей главы сам материал здесь сложнее, специфичнее. В значительной степени он несловарный, анализируется впервые, что потребовало трудоёмкой работы по сопоставлению с игровой лексикой соседних языков.

Треть марийских чураний – надежные тюркские заимствования (в равном соотношении из чувашского и татарского языков), четверть – заимствования из русских диалектов. Генезис значительной доли марийских чураний остается неясным – в основном это либо уникальные слова в единичных записях (*оприса, шашатура*), либо слова, которые встречаются в разных языках, но источник и направление заимствования обозначить затруднительно (кочующая наднациональная лексика, например, *кулай, ням*). Для марийских чураний характерны упоминания палки, что в целом типично для лексики игры в прятки. Более специфично использование в качестве чурания «обзывания» найденного, например: *өркы* ‘лентяй’, *накас* ‘неуклюжий’.

В играх с деревяшками и костями более всего тюркизмов (половина всех основ – 49 %). Остальной объем примерно в равной доле занимают исконные слова финно-угорского и уральского происхождения – преимущественно соматизмы и наименования древнейших орудий – стрелы, копья, лопаты (17 %), заимствования из русских диалектов (19 %) и группа собственно марийских слов – преимущественно оноματοпозитических (12 %). К «проблемным» отнесены слова в единичных фиксациях (*чыркандай, масай*), без выявленных соответствий в игровой лексике других языков (есть вероятность, что это тюркизмы). Относительно невысокая доля заимствований из русского языка в этой группе говорит о консервативности марийской

терминологии спортивных игр с палками. (Ср. соционимы и даже мифонимы, наоборот, весьма открыты к обновлениям.) Полученные результаты указывают на существенное тюркское влияние на марийский спорт и игровую культуру марийских мальчиков и юношей.

Игры в классики являются относительно поздним привнесением в марийскую игровую культуру. В их лексике также много заимствований, особенно из русского языка. На примере игры в классики показаны определенные языковые процессы – как язык реагирует на некую инновацию в традиционной культуре и как формируется связанный с нею специфический лексикон. Естественна ситуация, когда язык игровой субкультуры пополняется из общего фонда языка или диалекта, например, для наименования битки в «новой» игре используется традиционный игровой предметный термин *панга* (мар. Л) либо буквальное наименование предмета игры – *ку* ‘камень’, *охоницä* ‘стеклышко’ (мар. Г), *крем ате* ~ *керем äтй* ‘посудинка из-под крема’ и т. п. Вне зависимости от генезиса этих слов в языке, важно, что в игру они «спускаются» именно из общего лексикона марийского языка, а не напрямую из русской (татарской, чувашской) игровой субкультуры вместе с заимствованием игры. О хорошей сохранности языка говорит и имеющее место калькирование игровой терминологии из языка-донора в язык-реципиент, например, мар. Г название *циклä* ‘в границу’ игры в классики является переводом из рус. диал. *в черту*, локативный термин *пöрт* ‘дом’ соответствует русскому «дом», татарскому *өй* ‘дом’. В системе марийских глаголов, выражающих действия, движения игроков в классиках, меньше всего заимствований и безусловно преобладает исконная лексика финно-угорского происхождения. Эта особенность глагольной лексики будет полнее раскрыта в следующей главе нашего исследования.

Игровые субкультуры соседних народов характеризуются весьма развитыми «горизонтальными» связями, когда при заимствовании игры из другого языка напрямую наследуется и ее лексика. Т. е. говоря о вхождении в марийский язык игровой лексики из татарского, чувашского и русского

языков, важно отличать ставшими общемарийскими термины и диалектные и узко локальные заимствования из местных русских и тюркских диалектов. Разные этнографические группы мари испытали влияние игровой культуры соседей неравномерно: для западных диалектов, вятских и пермских мари следует отметить повышенное русское влияние. У луговых мари восточных районов Марий Эл и восточных мари Татарстана и Башкирии сильнее проявляются связи с татарами. Чувашская лексика вошла как в общий фонд марийского языка, так и в особенной степени в горное наречие и волжский говор лугового наречия марийского языка. Дифференцировать чувашизмы и татаризмы не всегда точно удастся. Некоторые тюркские основы в разные марийские диалекты вошли из разных источников, например, *юмыр* ‘шарик’ – из татарского (в восточное наречие), а *чамыра* ~ *чумыраш* ~ *чумырка* ‘то же’ – из чувашского (в луговое наречие), *вёйцйиш* ‘кость-ключица птицы (в игре типа беру и помню)’ – из чувашского (в горное наречие), а *ўчаишу* ‘то же’ – из татарского (в восточное наречие). Некоторые русские основы предположительно вошли в марийский язык через посредство тюркских языков, например: *клятка* ‘клеть’, *калпак* ‘колпак’.

При заимствовании конкретная семантика лексемы может претерпеть существенные изменения. Так, татарское название игры в классики *тырак*, денотативное значение которого – звукоподражание прыжкам на одной ноге, в марийской игре становится названием битки в игре (баночки из-под зубного порошка – мар. *трак*), голосожанка «*На кули!*» в русских играх в чижа превращается в наименование предмета игры (мар. *акули*, *микули* ‘палочка в игре (чиж)’ и т. п.). Как правило, при заимствовании происходят и фонетические изменения в слове, и подчинение его грамматическим нормам языка-реципиента. Возгласы чураний также активно участвуют в словообразовательных процессах: от них происходят названия игр, наименования водящего, его действий в игре, предметов и локусов в игре (например, *кулай* > *кулайка* ‘палка’, *закулайкать* ‘зачурать’ (в русской речи марийских детей); *чур* > мар. *чурлаш* ‘чурать’), Такого рода производные слова

в свою очередь могут послужить материалом реконструкции чураний при их утрате (неполных записях игры в источниках и т. п.).

На протяжении XX – первых десятилетий XXI века усиливаются процессы проникновения русской лексики в марийский язык. При наличии собственной соответствующей лексики в игре используются русские слова, например, сектор в классиках называется по-русски *огонь*, но не *тул* ~ *тыл* ‘огонь’ (мар.), *ад* – но не *тамык*. Подобные явления – маркеры билингвизма и «переключения кода» как симптомов языковой ассимиляции. Таким образом, языковые процессы, сопровождающие культурные заимствования, проявляются в марийской игровой лексике в достаточно широком спектре и во всей сложной многовекторности, характерной для полиэтнических регионов, таких как Урало-Поволжье.

Представленная в данной главе марийская игровая лексика вкупе с материалом из других разделов исследования может составить основу сводного **словаря общей лексики игровой культуры народов Урало-Поволжья**, который продолжил бы традицию изучения общей лексики духовной и материальной культуры тюркских и финно-угорских народов нашего региона, заложенную еще М. Рясänenом [Räsänen 1920; Räsänen 1923], развитую Р. Г. Ахметьяновым [Ахметьянов 1981; Ахметьянов 1989], Н. И. Исанбаевым [Исанбаев 1994; Иснабаев 2011] и др. Игровая лексика затронута в фундаментальных работах данных авторов по минимуму, и проведенная нами работа (как в этой, так и в других главах) в определенной мере восполняет эту существенную лакуну в фольклорной лексикологии.

ГЛАВА 4. СИСТЕМА ГЛАГОЛОВ В ТЕКСТАХ С ОПИСАНИЯМИ ИГР КАК ВЕРБАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ СТРУКТУРЫ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ

В четвертой главе диссертации анализируется марийская глагольная лексика, употребляемая в рассказах о народных играх. Исследование марийской глагольной лексики проводится на материале [МНИ], в котором отобраны описания игр из книги А. Е. Китикова «Марий калык модыш» («Марийские народные игры») [Китиков 1990], преобразованные в корпус со снятой омонимией¹⁸⁶ (далее КК – условно «корпус Китикова»). Объем данного корпуса текстов с описаниями 29 подвижных игр¹⁸⁷ на литературном марийском языке (лугово-восточном) составляет порядка 6217 словоупотреблений¹⁸⁸. В целях нашего исследования данный компактный материал достаточно репрезентативен.

Первый раздел главы (п. 4.1) посвящен ранжированию глаголов в описаниях игр по частотности и специфичности (ключевости). Основным содержанием параграфа 4.2 является классификация ста самых частотных глагольных лемм в КК по этимологии и семантике. В п. 4.3 проводится анализ глагольной морфологии – выявляются самые частотные глагольные формы в КК. В п. 4.4 исследуется грамматикализация и контекстная семантика глаголов в тексте КК, в результате которой корректируются полученные во втором

¹⁸⁶ Данный корпус со снятой омонимией был размещен на сайте Lingvodoc. URL: <https://lingvodoc.ispras.ru/dictionary/3421/5/perspective/3421/8/view>.

¹⁸⁷ Всего в книге А. Е. Китикова, на которой строится исследование, содержится 32 описания игр, но три из них (*вувер тоя* ‘палка ведьмы’, *сўанла модмаш* ‘игра в свадьбу’, *ийвол дене мунчалтымаш* ‘катание на ледянках’) исключены из анализа, т. к. являются яркими в стилистическом отношении отрывками из художественной литературы – рассказа И. Одара «Таргылтыш» («Леший», 1929) и рассказа М. Казакова «Эчан гын, Эчанак» («Эчан так Эчан») из цикла «Эх, Ивукшат!: йоча илыш гыч» («Эх, Ванюшка!: из жизни детей», 1979).

¹⁸⁸ Это данные автоматического исчисления числа слов в документе Word (слова, записанные через дефис, считаются за одну лексему). Счет в программе AntConc показывает 6404 токена (слова, записанные через дефис, разделяются).

разделе главы взаимные количественные показатели глаголов разных лексико-семантических групп в КК.

4.1. Глагольная лексика в играх: частотность, ключевость

В данном параграфе производится классификация и ранжирование глаголов в описаниях игр по частотности и специфичности (ключевости). Для этого применяются корпусные и статистические методы и технологии современной компьютерной лингвистики, в том числе впервые на марийском материале обсчитывается «ключевость» (англ. *keyness*) определенной лексики в конкретном тексте, в сравнении с крупным референтным корпусом текстов, выполняющим роль модели языка. В качестве такого референтного (справочного) корпуса в нашем исследовании используется онлайн-корпус марийского языка (57,38 млн. токенов, 45,146965 млн. словоупотреблений), созданный Джереми Бредли (Венский университет) на базе технологической площадки Giellatekno Арктического университета (Норвегия) [Korp]. На основе этого же корпуса составлен стослов самых частотных глаголов марийского языка [Ключева 2025b], который мы используем в прикладных целях нашего исследования. Самостоятельную ценность он может представлять при изучении и преподавании марийского языка. Обсчет статистики по частотности глаголов в текстах с описаниями игр осуществлялся с помощью программы AntConc, а также инструментария лингвистической платформы Лингводок.

На лингвистической платформе Лингводок марийские материалы КК были обработаны морфологическим анализатором (парсером) Тимофея Архангельского, после чего было произведено ручное снятие омонимии. В последующем материал КК был обработан с помощью программы анализа валентностей глаголов, которая встроена на сайте Лингводок как один из инструментов (автор кода Павел Гращенков). Использование данной программы позволило автоматически извлечь из

корпуса описаний игр (КК) список всех глагольных лемм¹⁸⁹, присутствующих в тексте, с указанием количества токенов на каждую лемму. Далее проведена ручная проверка и корректировка этих данных (фиксация каждой глагольной словоформы и ее частотности), по итогам которых в КК зафиксировано 407 глагольных лемм (2000 словоупотреблений). Контрольная проверка этих статистических данных была проведена также методом обсчета словоформ КК с помощью программы AntConc (функция word (Word List)).

Итак, в КК содержится 407 глагольных основ (лемм) общим объемом 2000 словоупотреблений (токенов), т. е. глагольная лексика составила до трети от всех слов в тексте (всего в КК 6217 слов). Этот весьма высокий показатель доли глаголов¹⁹⁰ в текстах с описаниями игр указывает на то, что их главным содержанием являются именно действия, т. е. описания народных игр по своей стилистике относятся к типу акциональных текстов фольклорно-этнографического содержания (текстов-инструкций). Сто самых частотных глагольных лемм в КК (с числом вхождений в текст не менее пяти) охватывают 75 % всех вхождений глагольных форм в КК (1495 токенов из 2000). Таким образом, при анализе глагольной лексики в текстах с описаниями игр представляется достаточным ограничиться материалом только ста самых частотных глагольных лемм в КК.

Основные принципы (технические подробности) счета глагольных основ в КК

Определяя лемму, исходим из определения, что основа глагола – это корень + словообразовательный суффикс (суффиксы), т. е. однокоренные слова, например, *ончаиш* ‘смотреть’, *ончыктаиш* ‘показывать’ (смотреть-CAUS) и *ончалаиш* ‘взглянуть’ (смотреть-PNCT) считаются как три различные

¹⁸⁹ Лемма – это основная форма слова, например, в русском языке для словоформ *бежать*, *бегут*, *бежал* и т. п. леммой будет *бежать*.

¹⁹⁰ В КК доля глаголов (в токенах) составляет 32 % от всех слов в тексте ($2000 \cdot 100 / 6217$), тогда как в референтном корпусе Корп, аналогичный показатель, по данным автоматического поиска – 17 % ($7617284 \cdot 100 / 45146965$).

леммы¹⁹¹. Также отдельными леммами считаются омонимы, например, *возаиш* ‘писать’ и *возаиш* ‘ложиться’¹⁹². Каждое вхождение сдвоенного или редуцированного глагола (например, *куштаиш-мураиш* ‘плясать и петь’, *кушталтаиш-муралтаиш* ‘сплясать и спеть’, *кочкаиш-йёуаиш* ‘есть и пить’, *шочаиш-кушкаиш* ‘родиться и вырасти’ (или *шочын-кушкаиш* ‘то же’); *муралтен-муралтен* ‘спев.RDP’, *ёндадал-ёндадал* ‘приобняв.RDP’, и т. п.) считается за два токена к основным леммам (*куштаиш*, *мураиш*, *кушталтаиш*, *муралтаиш*, *кочкаиш*, *йёуаиш*, *шочаиш*, *кушкаиш*, *ёндадалаиш*). Отдельные леммы *куштаиш-мураиш*, *кушталтаиш-муралтаиш*, *кочкаиш-йёуаиш*, *шочаиш-кушкаиш/шочын-кушкаиш* не выделяются, хотя некоторые из них являются вполне словарными. Такой подход к работе со сдвоенными глаголами определяется, во-первых, тем, что в тексте КК и в целом в марийских литературных текстах имеет место флуктуация их записи (то через дефис, то через запятую); во-вторых, такой подход оправдан ввиду дальнейших задач семантической классификации глаголов в КК (например, лемма *куштаиш-мураиш* ‘плясать и петь’ складывается из двух основ, первая из которых относится к семантической группе глаголов движения, а вторая – к группе глаголов звучания).

¹⁹¹ Ранее при работе на сайте Лингводок по ручному снятию омонимии наш подход к определению леммы был несколько иным. Если парсер правильно определял словообразовательный суффикс в морфологической структуре слова, принимался именно такой (более подробный) вариант словообразовательного разбора. Например, формы глагола *ончыктаиш* с каузативом *-ыкт* в Корпусе Китикова на Лингводок относятся к лемме *ончаиш* ‘смотреть’.

Глагольные формы *уло* ‘есть, имеется’ и *лиеш* ‘можно’ были промаркированы в корпусе на Лингводоке в основном по контекстному значению как самостоятельные предикативы (при этом их связь с основами *улаиш* ‘быть’ и *лиаиш* ‘быть, стать’ не отражается). В настоящем исследовании они пересчитаны как формы глаголов *улаиш* и *лиаиш*.

¹⁹² Полный перечень глаголов-омонимов в КК: *возаиш* ‘писать’ (4 словоупотребления) – *возаиш* ‘ложиться’ (4) – *возаиш* ‘пахтать (масло)’ (3), *йёраиш* ‘годиться, подходить’ (2) – *йёраиш* ‘валять шерсть’ (1), *кодаиш* ‘оставлять’ (3) – *кодаиш* ‘остаться’ (14), *куштаиш* ‘танцевать’ (5) – *куштаиш* ‘растить’ (1), *логалаиш* ‘попасть’ (15) – *логалаиш* ‘тронуть’ (3), *шинчаиш* ‘сесть’ (9) – *шинчаиш* ‘сидеть’ (2), *шочаиш* ‘стоять’ (22) – *шочаиш* ‘стоять’ (1), *шуаиш* ‘доходить’ (37) – *шуаиш* ‘хотеться’ (1) – *шуаиш* ‘бросать’ (1).

Нестандартная запись *пурен каяш* ‘провалиться’ дважды у Китикова (вместо нормативного *пуренгаяш*) считается как отдельная лемма (2 токена)¹⁹³.

Вхождения форм *уло* ‘имеется’, *лиеш* ‘можно’, *кўлеш* ‘можно’, *пале* ‘известно’ в значении сказуемого отнесены к глагольным формам (от лемм *улаш* ‘быть’, *лияш* ‘быть, становиться’, *кўлаш* ‘быть нужным’, *палаш* ‘знать’ соответственно).

Три вхождения *мурен-мурен* ‘напевая’ определяются как наречие (по СМЯ).

Причастия/прилагательные типа *вўдышō* ‘ведущий’ считаются как глагольные формы (причастия), но *илалие* ‘пожилой’ – как прилагательное.

В КК присутствуют две вставки горномарийских текстов (один стишок-четверостишие и одна игровая песня). Общий объем этого горномарийского материала – 153 словоупотребления. Глаголы из горномарийских текстов включены в статистику на общих основаниях. Шесть глагольных лемм встречаются только в горномарийских текстах: *мўдāш* ‘закрывать’, *пōртāш* ‘кружить’, *шāпнāш* ‘рассыпаться’, *севāлāш* ‘ударить, хлопнуть’, *талашалаш* ‘поспешать’, *сāрнāш* ‘вертеться’. Их ключевость в данной работе не просчитывается.

Частотность определенной леммы в КК – это сумма всех вхождений всех ее словоформ, встречающихся в тексте КК.

4.1.1. Ранжирование глаголов КК по частотности

Глагольная лексика КК ранжируется по частотности следующим образом. Все леммы в первую очередь делятся на две основные части: те, на которые приходится не менее двух токенов, и леммы, представленные лишь

¹⁹³ Этот случай нельзя рассматривать как деепричастную конструкцию, это именно сложный глагол, т.к. из суммы значений *пураш* ‘войти’ и *каяш* ‘идти, уходить’ образование значения ‘упасть’ – весьма нетривиальное семантическое развитие. Нельзя интерпретировать, что деепричастие от *пураш* здесь является лексическим глаголом, а *каяш* – грамматикализированным.

одним токеном. Глаголы, которые встречаются в КК не менее двух раз, условно делим по частотности на 4 квартоля, каждый объемом около 50 лемм.

1-й квартал – леммы со словоупотреблением от 107 (максимум) до 10 токенов включительно (50 лемм, 1169 токенов);

2-й квартал – леммы со словоупотреблением от 9 до 5 токенов включительно (53 леммы, 341 токен);

3-й квартал – леммы со словоупотреблением по 4–3 токена (49 лемм, 166 токенов);

4-й квартал – леммы со словоупотреблением по 2 токена (69 лемм 138 токенов).

Однотокенных лемм – 186.

На первый стослов¹⁹⁴ приходится 75 % глагольной лексики в КК (1495 токенов из 2000). Глаголы первого стослова составляют основной и достаточный материал исследования. В данной работе ограничимся анализом в основном только этого материала (стослова самых частотных глаголов КК, т. е. КК-top100(fr)). Полные же данные по частотности всей глагольной лексики в КК приведены в конце параграфа.

В таблице 1 глагольные леммы 1-го стослова представлены по убыванию частотности (fr – frequency) с указанием числа токенов в КК на каждую лемму (Fr КК).

Таблица 1

Топ-100 самых частотных глагольных лемм в КК

Rank	Verb (baseform)	Fr КК	Ra nk	Verb (baseform)	Fr КК	Ran k	Verb (baseform)	Fr КК
1	лияш 'быть, стать'	107	35	кычкыралаш 'крикнуть, позвать'	13	69	каласаш 'сказать'	7
2	модаш 'играть'	83	36	ойыраш 'отделять; выбирать'	13	70	кутыраш 'говорить'	7
3	улаш 'быть'	74	37	палаш 'знать'	13	71	сеналташ 'побеждаться'	7

¹⁹⁴ Первый стослов образуют глаголы 1-го и 2-го квартоля за вычетом (для ровного счета) трех основ со словоупотреблением 5 токенов – *шочаш* 'родиться', *кушкаш* 'расти', *руаш* 'рубить'. Исключены именно эти основы, т.к. они употребляются в КК преимущественно в контекстах, не связанных с описаниями игры.

4	керташ 'мочь'	48	38	погаш 'собирать'	13	72	тöчаш 'пытаться'	7
5	манаш 'говорить, сказать; называть'	45	39	тыршаш 'стараться, пытаться'	13	73	кылдалташ 'связываться'	6
6	кучаш 'держат'	37	40	мураш 'петь'	12	74	логалташ 'попадать'	6
7	шогалаш 'стать; встать; остановиться'	37	41	пералташ 'постучать'	12	75	лүшташ 'доить'	6
8	шуаш 'доходить'	37	42	пыташ 'кончатся'	12	76	лүяш 'стрелять'	6
9	лекташ 'выйти'	30	43	погынаш 'собираться'	11	77	мутланаш 'разговаривать'	6
10	ончыкташ 'показывать'	29	44	мошташ 'уметь'	10	78	туныкташ 'учить'	6
11	ышташ 'делать'	29	45	опташ 'класть'	10	79	вашталташ 'менять'	5
12	колташ 'слать'	28	46	полшаш 'помогать'	10	80	верешташ 'попасть'	5
13	куржаш 'бежать'	27	47	пуаш 'дать'	10	81	илаш 'жить'	5
14	налаш 'брат'	26	48	пураш 'войти'	10	82	кондаш 'принести, привести'	5
15	толаш 'прийти, приехать'	25	49	шекланаш 'наблюдать, следить'	10	83	кудалташ 'бросать'	5
16	кааш 'идти'	24	50	эрташ 'проходить'	10	84	куржталаш 'бегать'	5
17	пераш 'ударять'	22	51	кучылташ 'держат'; трогать; использовать	9	85	кучыкташ 'держат'- CAUS'	5
18	шогаш 'стоять'	22	52	кушталташ 'сплясать'	9	86	кушташ 'плясать'	5
19	ойлаш 'говорить, сказать, рассказывать'	21	53	күлаш 'быть нужным'	9	87	кычалаш 'искать'	5
20	сенаш 'победить'	21	54	мияш 'прийти; ходить'	9	88	күзаш 'подняться'	5
21	мунчалташ 'скользить; катиться'	18	55	пörдаш 'вращаться'	9	89	лудаш 'читать'	5
22	вүдаш 'вести'	17	56	пытараш 'закончить'	9	90	нангаяш 'вести'	5
23	савырнаш 'повернуться'	17	57	пышташ 'класть'	9	91	палемдаш 'отмечать'	5
24	түналаш 'начинать(ся)'	17	58	'уташ 'быть лишним'	9	92	тавалташ 'топнуть'	5
25	келшаш 'нравиться, соглашаться'	16	59	шинчаш I 'сест'	9	93	төршталташ 'прыгнуть'	5
26	лукташ 'выносить'	16	60	эрташ 'провести, прожить'	9	94	төршташ 'прыгать'	5
27	логалаш II 'попасть'	15	61	йөраташ 'любить'	8	95	ужаш 'видеть'	5

28	покташ 'гнать, выгнать'	15	62	кочкаш 'есть'	8	96	чиялташ 'красить'	5
29	шотлалташ 'считаться'	15	63	кудалаш 'бегать, бежать'	8	97	шелалташ 'разделяться'	5
30	воштылаш 'смеяться'	14	64	ончаш 'смотреть'	8	98	шуйнаш 'тянуться'	5
31	волаш 'спуститься'	14	65	тарванаш 'сдвинуться с места'	8	99	шукташ 'успеть'	5
32	кодаш 'остаться'	14	66	чияш 'надеть'	8	100	шўкедылаш 'толкать'	5
33	муралташ 'петь-alt'	14	67	вашешташ 'ответить'	7	101	кушкаш 'расти'	5
34	кошташ 'ходить'	13	68	йодаш 'просить, спросить'	7	102 103	руаш 'рубить' шочаиш 'родиться'	5 5

Логично исходить из представления, что, чем частотнее глагол в КК, тем более значительное место в играх занимает действие, которое он выражает. Но если рассмотреть топ-20 самых частотных глаголов КК, очевидно, что на вершине рейтинга частотности в КК оказались не только и не столько глаголы с явно игровым значением, например, *модаиш* 'играть' (83 токена в КК), *кучаиш* 'держать, хватать, ловить' (37 токенов), *шогалаиш* 'встать' (37), *куржаиш* 'бежать' (27), *пераиш* 'ударять' (22), *сенаиш* 'побеждать' (21), но в первую очередь просто самые частотные глаголы марийского языка. В частности, это глаголы существования *лияиш* 'быть, становиться' (107 токенов в КК), *улаиш* 'быть' (72), модальный глагол *кертаяиш* 'мочь' (48), глагол приобретения *налаиш* 'брать' (26), глаголы, выражающие базовые действия и движения, – *ышитаиш* 'делать' (29), *манаиш* 'говорить' (45), *ойлаиш* 'говорить' (21), *шогаяиш* 'стоять' (22), *лектаяиш* 'выйти' (30), *ончыктаиш* 'показывать' (29), а также вспомогательные глаголы преимущественно с фазово-аспектуальным значением¹⁹⁵ – *шуаиш* 'доходить' (37) и *колтаяиш* 'слать' (28). Эти глаголы могли оказаться в топ-100 самых частотных в КК, потому что они очень частотные в языке, а не потому, что выражаемые ими действия очень важны в играх.

¹⁹⁵ В марийском языке глаголы *шуаиш* и *колтаяиш* часто выступают в сочетании с деепричастием и означают законченность, совершенность действия, выраженного этим деепричастием, например: *поктен шуаиш* 'догнать', *поктен колтаяиш* 'прогнать' и т. п.

Закономерно возникает вопрос: как стослов самых частотных глаголов КК соотносится со стословом самых употребительных глаголов марийского языка?

4.1.2. Топ-100 самых частотных глаголов в КК и сто самых частотных глаголов марийского языка

Готовых списков самых частотных глаголов марийского языка до нашего исследования [Ключева 2025b] не существовало, а в единственном имеющемся частотном словаре марийского языка [Зорина, Митрофанов, Сидорова 2005] представлены по частоте словоупотреблений не леммы, а словоформы, причем без переводов, без грамматических меток (глосс), так что омонимия не снята и никак не учтена. Таким образом, выявление стослова самых частотных глаголов марийского языка по леммам превращается в отдельную задачу, самым эффективным решением которой на сегодняшний день будет воспользоваться корпусными данными, а именно лемматизированным корпусом марийского языка Джереми Бредли (Венский университет, 57,38 млн. токенов) [Korр]. Для этого в расширенном поиске по этому корпусу задаем часть речи (глагол), компиляция по базовой форме – вкладка «Статистика». В результате получаем полный список глагольных лемм, которые есть в Korр (по автоматическим данным, 6281 единица), расположенных по убыванию частотности, с указанием частотности каждой леммы. Верхние 100 лемм этого списка и составляют искомый стослов самых частотных глаголов марийского языка, по корпусным данным (Korр)¹⁹⁶.

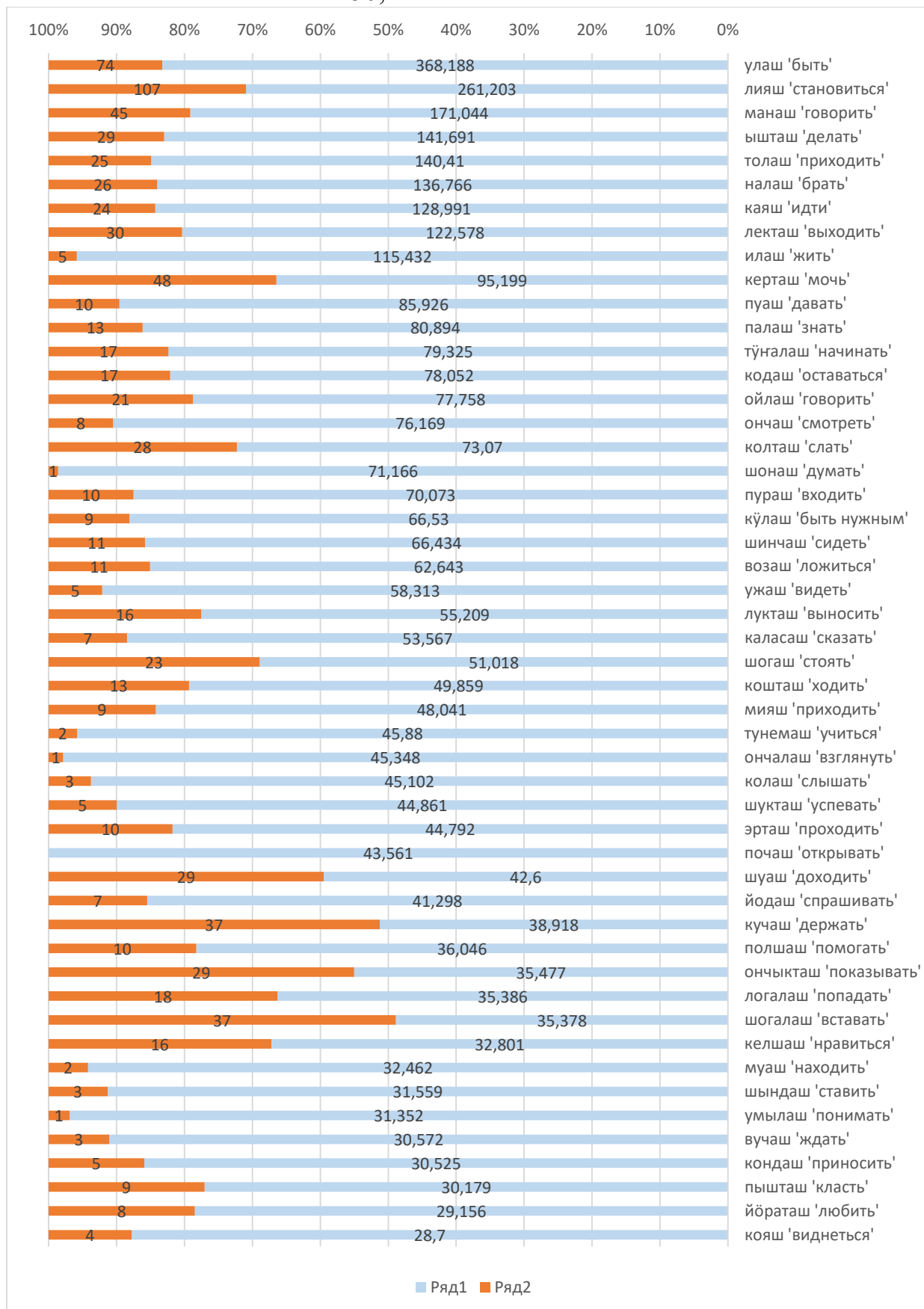
¹⁹⁶ Наша минимальная ручная коррекция этого списка заключалась в удалении отрицательного слова *ок* (поскольку отрицательные слова глагольных форм не считаем отдельными глагольными леммами) и ложных слов *иаш* ‘?’, *алаш* ‘?’ (поскольку таких глаголов в марийском языке нет). Также глагол *вараиш* ‘мешать’, который ошибочно попадает в список самых частотных глаголов только из-за омонимии с существительным *вараиш* ‘ястреб’ и наречием *вараиш* ‘потом’, мы заменили на *йõраиш* (имеет омонимы со значениями ‘быть годным’ и ‘проливать’); данный глагол по каким-то техническим причинам вообще отсутствует в списке глаголов Korр, хотя при поиске в Korр по базовой форме показывает высокую частотность (22,912 тыс. словоупотреблений).

Полученный результат не претендует на абсолютную точность, поскольку, например, омонимия в нем не откорректирована в должной мере. (Так глаголы *шинчаи* ‘садиться’ и *шинчаи* ‘знать’ сливаются в одну единицу; аналогично – глаголы *возаи* ‘писать’, *возаи* ‘ложиться’ и (*уйым*) *возаи* ‘взбивать (масло)’, т. п.) Тем не менее полученный стослов самых частотных глаголов марийского языка, по корпусным данным, – достаточно полезный ресурс для разного рода прикладных исследований, а также при изучении и преподавании языка.

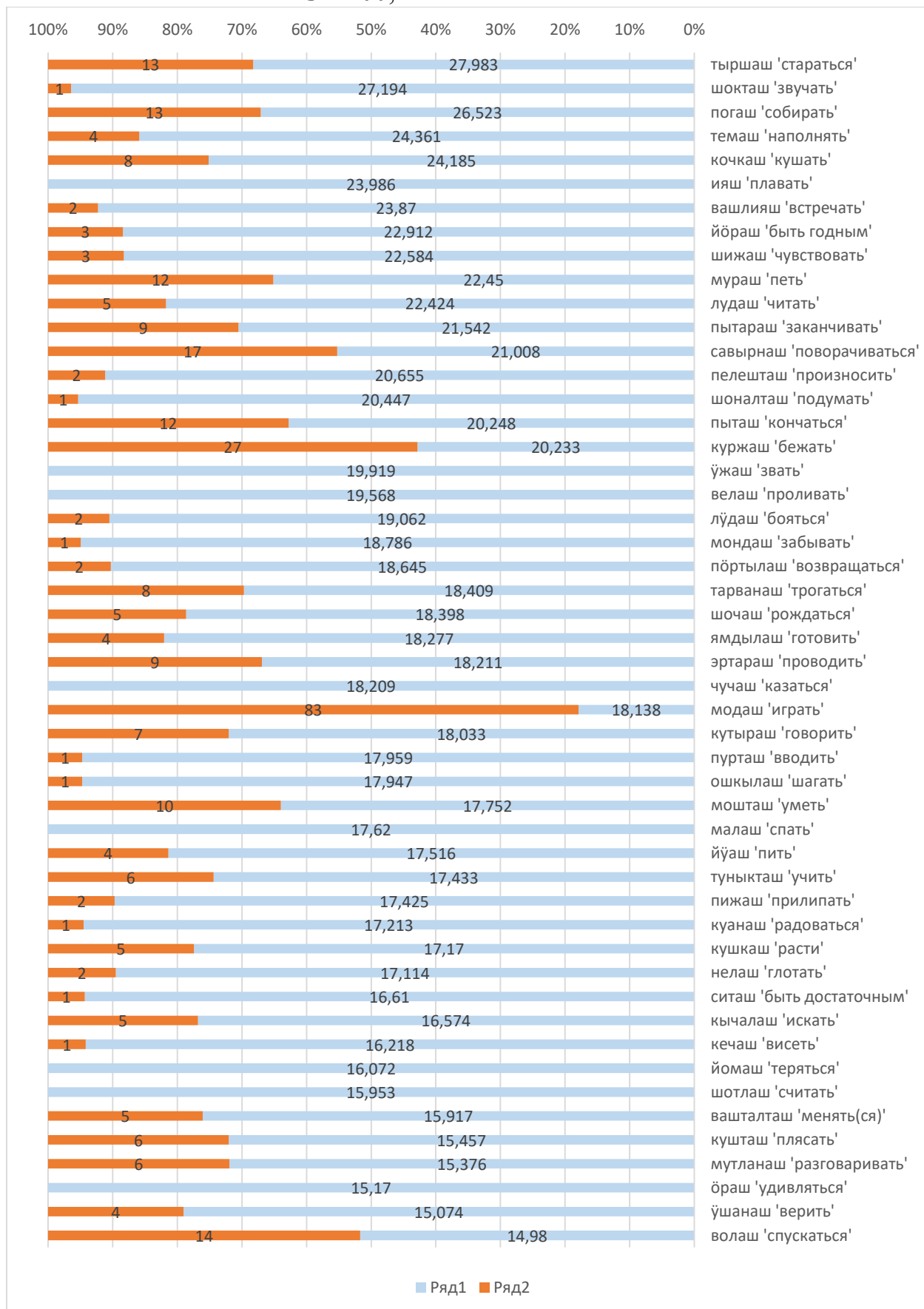
Самые частотные глаголы марийского языка представлены на диаграммах 1, 1а. Двусоставная (двухцветная) полоска напротив каждого глагола отражает соотношение его частотности в КК¹⁹⁷ (левая – оранжевая – часть полоски) и в Корп (правая – голубая – часть полоски). Число словоупотреблений в КК указывается в единицах, а частотность в Корп – в тысячах словоупотреблений (при поиске по лемме, с фильтром verb). Глаголы расположены по частотности в Корп, а все неровности в диаграмме (возрастания темно-серых/оранжевых значений) указывают на повышенную частотность в КК, а значит, характерность, специфичность для игры определенных глагольных лемм.

¹⁹⁷ Т. к. при автоматическом поиске по онлайн-корпусу омонимия не снимается, то и данные частотности по КК приводятся на данных диаграммах в сумме все *шинчаи* (9+2), *логалаи* (15+3=18), *кодаи* (14+3=17), *возаи* (4+4+3=11), *шуаи* (27+1+1), *шогаи* (22+1). На диаграмме 1а аналогично: *йораи* 2+1; *куштаи* 5+1.

Самые частотные глаголы в марийском языке (по корпусным данным),
№ 1–50, и их частотность в КК



Самые частотные глаголы в марийском языке (по корпусным данным),
№ 51–100, и их частотность в КК



Как видно на диаграммах, особенно выделяются своей повышенной относительной частотностью в КК глаголы *модаш* ‘играть’, *куржааш* ‘бежать’, *волааш* ‘спускаться’, *савырнааш* ‘поворачиваться’, *шогалааш* ‘(в)стать’, *кучааш* ‘держать, хватать, ловить’, *ончыктааш* ‘показывать’, *шуааш* ‘достигать’ и др. Действительно, означаемые ими действия представляются характерными для подвижных детских игр. Эти глаголы выражают отношения игроков в игре и типичные движения в физическом пространстве.

Слова, у которых показатель оранжевых ниже 5 (меньше 5 словоупотреблений в КК), не входят в стослов самых частотных глаголов КК. А слова, напротив которых в диаграмме 1 сплошная голубая линия, вовсе не входят в КК (0 словоупотреблений в КК). Это глаголы *почааш* ‘открывать’, *ияаш* ‘плавать’, *ўжааш* ‘звать, приглашать’, *велааш* ‘проливать’, *чучааш* ‘казаться’, *шотлааш* ‘считать’, *йомааш* ‘теряться’, *ёрааш* ‘удивляться’. Можно сказать, для подвижных детских игр выражаемые ими действия не характерны.

Сопоставив стослов самых частотных глаголов марийского языка (Korp-top100 (fr)) и стослов самых частотных глаголов в КК (КК-top100 (fr)), обнаруживаем, что они совпали на 59 % – 59 слов из ста в них общие. При этом место конкретных глаголов в этих списках различается, порою достаточно существенно. Например, глагол *модаш* ‘играть’ в стослове КК на 2-м месте по частотности (см. в табл. 1), а в топ-100 самых частотных марийских глаголов – на 78-м (см. на диаграмме 1а).

Ниже в таблице 2 все глаголы стослова самых частотных в языке и в КК (Korp-top100(fr)UKK-top100(fr)) даны с сортировкой на три группы. Соотношение этих трех групп глаголов отражено на рисунке 1.

KK-top100(fr) Korp-top100(fr)

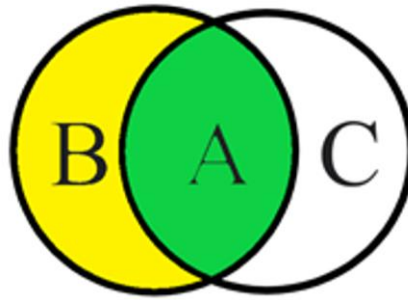


Рис. 1. Соотношение самых частотных глаголов марийского языка и КК

В первой строке таблицы 2 (группа «А») – общие 59 глаголов Korp-top100(fr) и KK-top100(fr), т. е. $Korp-top100(fr) \cap KK-top100(fr)$. Во второй строке (группа «В») – те глаголы, которые есть в стослове самых частотных в КК, но не вошли в сотню самых употребительных глаголов марийского языка ($KK-top100(fr) \setminus Korp-top100(fr)$). Их можно считать специфичными для игры. В третьей строке (группа «С») представлены те глаголы из стослова самых частотных в языке, которые, напротив, не входят в стослов самых частотных глаголов КК ($Korp-top100(fr) \setminus KK-top100(fr)$). Они, видимо, выражают не самые типичные для игры действия. Жирным шрифтом в таблице выделены некоторые глаголы группы «С», которые вообще отсутствуют в КК. В каждой из трех групп таблицы 2 глагольные леммы даны по убыванию их частотности в КК.

Таблица 2

Korp-top100(fr) $\cup$ KK-top100(fr): Сто самых частотных глаголов в КК и в марийском языке, по корпусным данным

А) Korp100(fr) $\cap$ KK100(fr) Общие 59 глаголов стослова самых частотных глаголов КК и стослова самых частотных глаголов марийского языка	<i>лияш</i> ‘быть, стать’; <i>модаш</i> ‘играть’; <i>улаш</i> ‘быть’; <i>керташ</i> ‘мочь’; <i>манаш</i> ‘говорить, сказать; называть’; <i>кучаш</i> ‘держать’; <i>шогалаш</i> ‘стать; встать; остановиться’; <i>шуаш</i> ‘доходить’; <i>лекташ</i> ‘выйти’; <i>ончыкташ</i> ‘показывать’; <i>колташ</i> ‘слать’; <i>ышташ</i> ‘делать’; <i>куржааш</i> ‘бежать’; <i>налаш</i> ‘брать’; <i>толаш</i> ‘прийти, приехать’; <i>шогааш</i> ‘стоять’; <i>каяш</i> ‘идти’; <i>ойлаш</i> ‘говорить, сказать, рассказывать’; <i>логалаш</i> ‘попасть’; <i>савырнаш</i> ‘вернуться’; <i>палаш</i> ‘знать’; <i>тўналаш</i> ‘начинать(ся)’; <i>келаш</i> ‘нравиться, соглашаться’; <i>лукташ</i> ‘выносить’; <i>волаш</i> ‘спуститься’; <i>кодаш</i> ‘остаться’; <i>погааш</i> ‘собирать’; <i>тыршааш</i> ‘стараться, пытаться’; <i>кошташ</i> ‘ходить’; <i>мураш</i> ‘петь’; <i>пураш</i> ‘войти’; <i>пыташ</i> ‘кончаться’; <i>мошташ</i> ‘уметь’; <i>полиаш</i> ‘помогать’; <i>пуаш</i> ‘дать’; <i>шинчааш</i> ‘сесть’; <i>эрташ</i> ‘проходить’; <i>кўлаш</i> ‘быть нужным’; <i>пытарааш</i> ‘закончить’; <i>пышташ</i> ‘класть’; <i>эртарааш</i> ‘провести,

	прожить'; <i>йōраташ</i> 'любить'; <i>кочкаш</i> 'есть'; <i>мияш</i> 'прийти; ходить'; <i>ончааш</i> 'смотреть'; <i>тарванааш</i> 'сдвинуться с места'; <i>йодаш</i> 'просить, спросить'; <i>каласаш</i> 'сказать'; <i>кутырааш</i> 'говорить'; <i>мутланааш</i> 'разговаривать'; <i>туныктааш</i> 'учить'; <i>ваишталтааш</i> 'менять'; <i>илаш</i> 'жить'; <i>кондааш</i> 'принести, привести'; <i>куштааш</i> 'плясать'; <i>кычалааш</i> 'искать'; <i>лудааш</i> 'читать'; <i>ужааш</i> 'видеть'; <i>шуктааш</i> 'успеть'
В) KK100(fr)\Korp100(fr) 41 глагол стослова самых частотных глаголов КК, не входящие в стослов самых частотных глаголов марийского языка	<i>перааш</i> 'ударять'; <i>сенааш</i> 'победить'; <i>мунчалтааш</i> 'скользить; катиться'; <i>вўдааш</i> 'вести'; <i>поктааш</i> 'гнать, выгнать'; <i>шотлалтааш</i> 'считаться'; <i>воштылааш</i> 'смеяться'; <i>муралтааш</i> 'петь, спеть'; <i>кычкырааш</i> 'крикнуть, позвать'; <i>ойырааш</i> 'отделять; выбирать'; <i>пералтааш</i> 'постучать'; <i>погынааш</i> 'собираться'; <i>оптааш</i> 'класть'; <i>шекланааш</i> 'наблюдать, следить'; <i>кучылтааш</i> 'держат, трогать, использовать'; <i>куишталтааш</i> 'сплясать'; <i>пōрдааш</i> 'вращаться'; <i>утааш</i> 'быть лишним'; <i>кудаалааш</i> 'бегать, бежать'; <i>чияш</i> 'надеть'; <i>вашеиштааш</i> 'ответить'; <i>сеналтааш</i> 'побеждаться'; <i>тōчааш</i> 'пытаться'; <i>кылдалтааш</i> 'связываться'; <i>логалтааш</i> 'попадать'; <i>лўиштааш</i> 'доить'; <i>лўяаш</i> 'стрелять'; <i>вереиштааш</i> 'попасть'; <i>кудалтааш</i> 'бросать'; <i>кўзааш</i> 'подняться'; <i>куржсталааш</i> 'бегать'; <i>кучыктааш</i> 'держат-CAUS'; <i>нангаяш</i> 'вести'; <i>палемдааш</i> 'отмечать'; <i>тавалтааш</i> 'топнуть'; <i>тōришталтааш</i> 'прыгнуть'; <i>тōриштааш</i> 'прыгать'; <i>чиялтааш</i> 'красить'; <i>шелалтааш</i> 'разделяться'; <i>шуйнааш</i> 'тянуться'; <i>шўкедылааш</i> 'толкать'
С) Korp100(fr)\KK100(fr) 41 глагола из списка самых частотных глаголов марийского языка, не входящие в стослов самых частотных глаголов КК	шонаш 'думать'; возаш 'писать; ложиться'; тунемаш 'учиться'; ончалаш 'взглянуть'; колаш 'слышать умирать'; почаш 'открывать'; муаш 'находить'; * ияш 'плыть' ¹⁹⁸ ; шындаш 'ставить'; умылаш 'понимать'; вучаш 'ждать'; кояш 'виднеться'; шокташ 'звучать'; темаш 'наполняться'; вашлияш 'встречать'; йōраш 'быть годным'; шижааш 'чувствовать'; пелешташ 'молвить'; шоналтааш 'подумать'; ўжааш 'звать, приглашать'; пурташ 'вводить'; велааш 'проливать'; лўдаш 'бояться'; мондаш 'забывать'; пōртылааш 'возвращаться'; шочаш 'рождаться'; ямдылааш 'готовить'; чучаш 'казаться'; ошкылааш 'шагать'; малааш 'спать'; йўаш 'пить'; пижааш 'липнуть'; куанааш 'радоваться'; кушкааш 'расти'; нелааш 'глотать'; кечаш 'висеть'; ситааш 'быть достаточным'; йомааш 'теряться'; шотлааш 'считать'; ōрааш 'удивляться'; ўшанааш 'верить'

В группу «В» вошли глаголы, действительно выражающие действия, наиболее специфичные для игры: *перааш* 'ударять', *сенааш* 'победить', *мунчалтааш* 'скользить; катиться', *вўдааш* 'быть ведущим', *поктааш* 'гнать', *шотлалтааш* 'считаться' и т. д. (полный перечень см. в табл. 2). Таким образом, через сравнение стослова самых частотных глаголов марийского языка и

¹⁹⁸ Знаком астериска в таблице 2 выделено слово *ияш* 'плыть', у которого из-за омонимии показатель частотности в общем стослове популярных глаголов скорее всего значительно завышен. Словоформа *ий* может быть и глаголом 'плыть' (IMP.2SG), и существительным *ий* 'год' или 'лед' в номинативе; *ийын* – деепричастие либо генитив существительных, *ияш* – инфинитив глагола либо латив существительных. Из-за омонимии несколько завышены могут быть также показатели глаголов *почаш* 'открывать', *палааш* 'знать', *илааш* 'жить' и др.

самых частотных глаголов КК удалось определенным образом классифицировать глаголы КК по степени их специфичности для игры. Подчеркнем, что этот показатель не совпадает с частотностью.

В следующем параграфе рассмотрим другой более стандартный метод современной компьютерной лингвистики, с помощью которого может быть решена аналогичная задача – выявить самые характерные для определенного текста слова. Возможно, он окажется более эффективным.

4.1.3. Ключевость слова: методика расчета, рейтинг глаголов КК по ключевости

В современной корпусной лингвистике специфичность, характерность конкретных лексем для определенного текстового корпуса определяется как «ключевость» (англ. *keyness*). Выявление ключевости слов производится через сравнение их частотности в исследуемом тексте и в справочном, референтном, корпусе – определенной крупной языковой базе данных, выполняющей роль модели языка. При этом мера ключевости конкретного слова в исследуемом тексте имеет цифровое выражение, в соответствии с которым производится ранжирование слов по ключевости.

Существуют стандартные решения (ряд формул), которые используются для расчетов ключевости слов [Yule 1944; Hofland 1982; Pedersen, Bruce 1996; Evert 2004; Rychlý 2008; Gabrielatos, Marchi 2012; Anthony 2023], в том числе и в специальных программах, предназначенных для текстологического анализа. Основной перечень таких формул представлен в ряде статей, посвященных методам математической статистики в компьютерной лингвистике, например, [Anthony 2023], а также в инструкции по пользованию программой AntConc [AntConc]. Воспроизведем их в таблицах 3–4.

Формулы Effect Size Statistics для расчета ключевости слов в определенном
тексте

Effect Size Statistics

Statistic	Equation
Dice	$\text{Dice coefficient} = \frac{2O_{11}}{R_1 + C_1}$
LogDice	$\text{LogDice} = 14 + \log_2 \left(\frac{2O_{11}}{R_1 + C_1} \right)$
Log Ratio (if $O_{21}=0$, a value of 0.5 is used)	$\text{Log Ratio} = \log_2 \left(\frac{R_2 O_{11}}{R_1 O_{21}} \right)$
MI	$MI = \log_2 \left(\frac{O_{11}}{E_{11}} \right)$
MI ²	$MI^2 = \log_2 \left(\frac{(O_{11})^2}{E_{11}} \right)$
MI ³	$MI^3 = \log_2 \left(\frac{(O_{11})^3}{E_{11}} \right)$
MS	$MS = \min \left\{ \frac{O_{11}}{R_1}, \frac{O_{11}}{C_1} \right\}$
Mu	$\text{Mu value} = \frac{O_{11}}{E_{11}}$
RRF (if $O_{21}=0$, a value of 0.5 is used)	$RRF = \frac{R_2 O_{11}}{R_1 O_{21}}$
DRF	$DRF = \frac{O_{11}}{R_1} - \frac{O_{21}}{R_2}$
Z-Score	$z = \frac{O_{11} - E_{11}}{\sqrt{E_{11}}}$
T-score	$T - \text{score} = \frac{O_{11} - E_{11}}{\sqrt{O_{12}}}$

Таблица 4

Формулы Likelihood Statistics для расчета ключевости слов в определенном
тексте

Likelihood Statistics

Statistic	Equation
Chi-Squared (χ^2) (4 term)	$\chi^2 = \frac{(O_{11} - E_{11})^2}{E_{11}} + \frac{(O_{12} - E_{12})^2}{E_{12}} + \frac{(O_{21} - E_{21})^2}{E_{21}} + \frac{(O_{22} - E_{22})^2}{E_{22}}$
Chi-Squared (χ^2) (4 term) (Yates Correction)	$\chi^2 (\text{Yates}) = \frac{(O_{11} - E_{11} - 0.5)^2}{E_{11}} + \frac{(O_{12} - E_{12} - 0.5)^2}{E_{12}} + \frac{(O_{21} - E_{21} - 0.5)^2}{E_{21}} + \frac{(O_{22} - E_{22} - 0.5)^2}{E_{22}}$
Log-Likelihood (G ²) (4 term)	$\text{Log Likelihood} = 2 \left(O_{11} \ln \left(\frac{O_{11}}{E_{11}} \right) + O_{21} \ln \left(\frac{O_{21}}{E_{21}} \right) + O_{12} \ln \left(\frac{O_{12}}{E_{12}} \right) + O_{22} \ln \left(\frac{O_{22}}{E_{22}} \right) \right)$
Log-Likelihood (G ²) (2 term)	$\text{Log Likelihood} = 2 \left(O_{11} \ln \left(\frac{O_{11}}{E_{11}} \right) + O_{21} \ln \left(\frac{O_{21}}{E_{21}} \right) \right)$
Text Dispersion (4 term) (O and E for range values)	$\text{Text Dispersion} = 2 \left(O_{11} \ln \left(\frac{O_{11}}{E_{11}} \right) + O_{21} \ln \left(\frac{O_{21}}{E_{21}} \right) + O_{12} \ln \left(\frac{O_{12}}{E_{12}} \right) + O_{22} \ln \left(\frac{O_{22}}{E_{22}} \right) \right)$
Text Dispersion (2 term) (O and E for range values)	$\text{Text Dispersion} = 2 \left(O_{11} \ln \left(\frac{O_{11}}{E_{11}} \right) + O_{21} \ln \left(\frac{O_{21}}{E_{21}} \right) \right)$

[AntConc: 20].

Для расчета ключевости конкретного слова в наблюдаемом корпусе по любой из этих формул нужно зафиксировать 4 значения:

- общее число слов в наблюдаемом (целевом, таргетном) корпусе (R_1),
- общее число слов в референтном корпусе (R_2),
- число словоупотреблений конкретного слова (леммы или словоформы) в наблюдаемом корпусе (O_{11}),
- число словоупотреблений этого же слова в референтном корпусе (O_{21}).

(Если O_{11} равно нулю, рекомендуется подставлять вместо нуля 0,5 [Hardie 2014; Anthony 2023: 3].)

Прочие величины, присутствующие в представленных выше формулах, выводятся из этих четырех следующим образом:

Таблица 5

Формулы выведения величин O_{12} , O_{22} , C_1 , C_2 , N для расчета ключевости слов в определенном тексте

	freq. (target word)	freq. (all other words)	Totals
Target Corpus	O_{11}	O_{12}	R_1
Reference Corpus	O_{21}	O_{22}	R_2
Totals	C_1	C_2	N

Table 1. Contingency table for observed values as used in a keyness measure.

[Anthony 2023: 1]

Т. е.:

$$O_{12} = R_1 - O_{11}$$

$$O_{22} = R_2 - O_{21}$$

$$C_1 = O_{11} + O_{21}$$

$$C_2 = O_{12} + O_{22}$$

$$N = R_1 + R_2$$

Таблица 6

Формулы выведения величин E_{11} , E_{21} , E_{12} , E_{22} для расчета ключевости слов в определенном тексте

	freq. (target word)	freq. (all other words)	Totals
Target Corpus	$E_{11} = \frac{R_1 C_1}{N}$	$E_{12} = \frac{R_1 C_2}{N}$	R₁
Reference Corpus	$E_{21} = \frac{R_2 C_1}{N}$	$E_{22} = \frac{R_2 C_2}{N}$	R₂
Totals	C₁	C₂	N

Table 2. Contingency table for expected values as used in a keyness measure.

[Anthony 2023: 1].

Т. е.:

$$E_{11} = (R_1 * C_1) / N$$

$$E_{21} = (R_2 * C_1) / N$$

$$E_{11} + E_{21} = C_1$$

$$E_{12} = (R_1 * C_2) / N$$

$$E_{22} = (R_2 * C_2) / N$$

$$E_{12} + E_{22} = C_2$$

В нашем исследовании для расчетов ключевости глаголов КК мы, после определенных предварительных экспериментов¹⁹⁹, выбрали формулу Log-Likelihood (G^2) Expanded form (4-term) из таблицы 6:

$$\text{Log Likelihood} = 2 \left(O_{11} \ln \left(\frac{O_{11}}{E_{11}} \right) + O_{21} \ln \left(\frac{O_{21}}{E_{21}} \right) + O_{12} \ln \left(\frac{O_{12}}{E_{12}} \right) + O_{22} \ln \left(\frac{O_{22}}{E_{22}} \right) \right)$$

Рассчитаем по ней, например, ключевость в КК слова *куржаиш* ‘бежать’.

Объем КК ≈ 6217 токенов (т. е. $R_1=6217$). В качестве референтного корпуса используется Корп объемом (на момент исследования) 45142065 словоупотреблений (т. е. $R_2=45142065$). Частотность слова *куржаиш* в КК составляет 27 токенов, а в Корп – 20233 токена, т. е. $O_{11}=27$; $O_{21}=20233$.

¹⁹⁹ В программе AntConc в основных настройках по умолчанию расчет ключевости идет по формуле Effect Dice и по формуле Log-Likelihood (G^2) Expanded form (4-term). При применении формулы Effect Dice к нашему материалу результаты оказались менее содержательными, чем при применении формулы Log-Likelihood, т. к. сразу партии слов получили одинаковые индексы ключевости, и ранжирование их между собой не осуществлялось в необходимой мере.

Подставив эти четыре значения в расчетные формулы²⁰⁰, получаем результат – 74,27515. Таков индекс ключевости леммы *куржаи* в КК. Само по себе это число ни о чем не говорит, это относительная величина, которая имеет значение лишь при сравнении с индексами ключевости прочих слов (в частности, глагольных лемм) в КК. Например, слово *налаи* ‘брат’, практически такое же по частотности в КК, как и слово *куржаи* (26 токенов), имеет частотность в Корп 136,766 тыс. токенов, и его индекс ключевости (при расчетах по той же формуле) – 2,440837. Т. е. слово *налаи* значительно менее специфично для КК, чем *куржаи* ($2,44 < 74,3$). Это является объективным выражением того, что «бежать» – более характерное для марийских подвижных игр действие, чем «брат», несмотря на практически равную частотность слов *куржаи* и *налаи* в исследуемом тексте (КК). Вообще слово *куржаи* ‘бежать’ с индексом ключевости 74,27515 окажется на 8-м месте в общем рейтинге глаголов КК по ключевости, а слово *налаи* – только на 232-м. Таким образом, расчет индекса специфичности (ключевости) позволяет ранжировать между собой слова, имеющие одинаковую частотность.

Рассчитав индекс ключевости для каждой глагольной леммы из стослова самых частотных в КК, мы получим ранжирование глаголов КК по этому параметру (ключевости). Слова с максимальными индексами ключевости будут самыми характерными, специфичными для КК (рассказов об играх), т. е. выражаемые ими действия наиболее специфичны, характерны для марийских подвижных детских игр. И, наоборот, чем ниже индекс ключевости глагола в КК, тем более нейтрально и неспецифично его значение для народных игр. Результаты расчета индекса ключевости глаголов первого стослова КК представлены ниже в Таблице 7²⁰¹.

Надо сказать, что функционал программы AntCont позволяет автоматически выявлять самые ключевые лексемы в тексте, причем по разным

²⁰⁰ Сами расчеты достаточно сложные (включают натуральные логарифмы – $\ln$), но их вполне удобно производить в программе Excel.

²⁰¹ В таблице 9 в конце параграфа также содержатся результаты обсчета ключевости всех глагольных лемм КК.

формулам, но для этого референтный корпус должен быть в наличии в формате файлов (текстовых или в PDF), а не онлайн. Кроме того, если нужно исследование по леммам (как в нашем случае), а не просто по словоформам, необходима предварительная лемматизация текста (как и референтного корпуса). В настоящее время имеется скрипт для лемматизации марийских текстов, написанный Тимофеем Архангельским, по нашей просьбе, на основе его же морфологического анализатора (парсера) марийского языка²⁰². Однако высокий уровень омонимии в марийском языке и вытекающая отсюда необходимость ручного ее отслеживания снижают эффективность работы с этим ресурсом.

В таблице 7 представлены результаты обсчета и ранжирования по ключевости стослова самых частотных глаголов КК. Здесь содержатся данные о рейтинге (номере) каждой глагольной леммы по ключевости (Rank), ее частотности в КК (Fr КК) и частотности в Korp (при поиске по лемме с фильтром по части речи – verb) и индекс ключевости (Keyness), который рассчитан по формуле Log-Likelihood (G^2) Expanded form (4-term). В последнем столбце указывается принадлежность глагольной леммы к группе лексики (по таблице 2 и рис. 1): А ($Korp100(fr) \cap KK100(fr)$) или В ($KK100(fr) \setminus Korp100(fr)$).

Таблица 7

Ранжирование стослова самых частотных глагольных лемм КК по ключевости

Rank	Verb (baseform)	Fr КК	Fr Korp	Keyness	Группа лексики по табл. 2
1	модаш 'играть'	83	18138	421,244	А
2	пераш 'ударять'	22	3449	125,6519	В
3	мунчалташ 'скользить; катиться'	18	1538	124,1966	В
4	лияш 'быть, стать'	107	261208	92,01573	А
5	шогалаш 'стать; встать; остановиться'	37	35378	85,90608	А
6	кучаш 'держать'	37	38918	79,82246	А

²⁰² Морфологический анализатор для марийского языка Т. Архангельского доступен по ссылкам https://morphology.web-corpora.net/meadow_mari;
[https://github.com/timarkh/uniparser-grammar-meadow-mari.](https://github.com/timarkh/uniparser-grammar-meadow-mari)

7	вўдаш ‘вести’	17	5108	75,68548	B
8	куржаш ‘бежать’	27	20233	74,27515	A
9	сенгаш ‘победить’	21	11594	69,43724	B
10	шотлалташ ‘считаться’	15	4931	64,20073	B
11	пералташ ‘постучать’	12	3139	56,60828	B
12	кушталташ ‘сплясать’	9	1060	56,41753	B
13	муралташ ‘петь-alt’	14	5471	55,32258	B
14	ончыкташ ‘показывать’	29	35478	55,14223	A
15	керташ ‘мочь’	48	95204	54,98668	A
16	сенгалташ ‘побеждаться’	7	414	53,35058	B
17	шуаш ‘доходить’	37	62597	51,1567	A
18	покташ ‘гнать, выгнать’	15	10192	43,88816	B
19	уташ ‘быть лишним’	9	2583	40,849	B
20	кычкыралаш ‘крикнуть, позвать’	13	8610	38,63617	B
21	шекланаш ‘наблюдать, следить’	10	4274	37,82202	B
22	шўкедылаш ‘толкать’	5	339	36,76251	B
23	логалташ ‘попадать’	6	851	35,42696	B
24	воштылаш ‘смеяться’	14	12582	33,97876	B
25	савырнаш ‘вернуться’	17	21010	32,01483	A
26	волаш ‘спуститься’	14	14980	29,75586	A
27	ойыраш ‘отделять; выбирать’	13	12844	29,40785	B
28	шелалташ ‘разделяться’	5	781	28,57984	B
29	тавалташ ‘топнуть’	5	879	27,42827	B
30	лўшташ ‘доить’	6	1866	26,3075	B
31	пўрдаш ‘вращаться’	9	7020	24,09259	B
32	тўршталташ ‘прыгнуть’	5	1249	24,02536	B
33	колташ ‘слать’	28	73071	21,47906	A
34	погынаш ‘собираться’	11	13116	21,36482	B
35	чиялташ ‘красить’	5	1701	21,06633	B
36	шогаш ‘стоять’	22	51020	20,30424	A
37	опташ ‘класть’	10	12222	19,00941	B
38	кучылташ ‘держать; трогать; использовать’	9	10070	18,44071	B
39	келшаш ‘нравиться, соглашаться’	16	32803	17,51959	A
40	пыташ ‘кончаться’	12	20248	16,61167	A
41	лўяш ‘стрелять’	6	4527	16,41592	B
42	кылдалташ ‘связываться’	6	4945	15,47181	B
43	манаш ‘говорить, сказать; называть’	45	171047	15,43768	A
44	чияш ‘надеть’	8	9644	15,38903	B
45	мураш ‘петь’	12	22451	14,73954	A
46	погаш ‘собирать’	13	26523	14,32238	A
47	логалаш II ‘попасть’	15	35388	13,48708	A
48	тыршаш ‘стараться, пытаться’	13	27983	13,33102	A
49	мошташ ‘уметь’	10	17753	13,06704	A
50	куржталаш ‘бегать’	5	4064	13,01569	B
51	кудалаш ‘бегать, бежать’	8	11934	12,61147	B
52	шуйнаш ‘тянуться’	5	4260	12,5989	B
53	тўршташ ‘прыгать’	5	4444	12,22693	B
54	илаш ‘жить’	5	115432	10,24571	A
55	эртараш ‘провести, прожить’	9	18211	10,0196	A
56	улаш ‘быть’	74	368197	9,443508	A
57	кучыкташ ‘держать-CAUS’	5	6323	9,219376	B
58	верешташ ‘попасть’	5	6526	8,959369	B
59	вашешташ ‘ответить’	7	13285	8,446754	B

60	лекташ 'выйти'	30	122580	8,287625	A
61	пытараш 'закончить'	9	21542	7,913179	A
62	ойлаш 'говорить, сказать, рассказывать'	21	77763	7,716985	A
63	тарванаш 'сдвинуться с места'	8	18409	7,45985	A
64	тöчаш 'пытаться'	7	14774	7,369629	B
65	лукташ 'выносить'	16	55211	7,023997	A
66	кутыраш 'говорить'	7	18034	5,475961	A
67	палемдаш 'отмечать'	5	10642	5,20365	B
68	кўзаш 'подняться'	5	11171	4,864251	B
69	мутланаш 'разговаривать'	6	15376	4,734378	A
70	кочкаш 'есть'	8	24185	4,683937	A
71	кудалташ 'бросать'	5	11491	4,66997	B
72	кошташ 'ходить'	13	49859	4,333756	A
73	пышташ 'класть'	9	30179	4,222445	A
74	ышташ 'делать'	29	141728	4,014617	A
75	полшааш 'помогать'	10	36046	3,93827	A
76	туныкташ 'учить'	6	17433	3,794173	A
77	нантаяш 'вести'	5	14024	3,375584	B
78	йöраташ 'любить'	8	29156	3,061711	A
79	тўналаш 'начинать(ся)'	17	79325	2,889243	A
80	кушташ 'плясать'	5	15457	2,797323	A
81	вашталташ 'менять'	5	15917	2,630749	A
82	налаш 'брат'	26	136770	2,440837	A
83	кычалаш 'искать'	5	16574	2,407208	A
84	ужаш 'видеть'	5	67587	2,404475	A
85	эрташ 'проходить'	10	44792	2,001265	A
86	кааш 'идти'	24	128992	1,97559	A
87	толаш 'прийти, приехать'	25	140411	1,52142	A
88	лудаш	5	22427	0,994746	A
89	кодаш 'остаться'	14	78052	0,898185	A
90	мияш 'прийти; ходить'	9	48041	0,771826	A
91	ончаш 'смотреть'	8	76169	0,645249	A
92	пуаш 'дать'	10	85928	0,300692	A
93	палаш 'знать'	13	80920	0,293642	A
94	йодаш 'просить, спросить'	7	41299	0,28208	A
95	шукташ	5	44861	0,240737	A
96	кондаш	5	30525	0,142124	A
97	каласаш 'сказать'	7	53571	0,01971	A
98	пураш 'войти'	10	70074	0,012515	A
99	шинчааш I 'сест'	9	66600	0,003258	A
100	кўлаш 'быть нужным'	9	66531	0,00291	A

Итак, ранжирование глаголов КК по ключевости (табл. 7) дает иной результат, чем ранжирование по частотности (ср. с табл. 1). Ранжирование по ключевости представляется более релевантным для описания акциональности игры. В частности, глаголы топ-20 (и шире – топ-33) по ключевости (из стослова самых частотных в КК) имеют семантику:

1) ролевых отношений игроков (*модаш* 'играть', *сенаш* 'побеждать', *вўдаш* 'вести (быть ведущим, водящим)', *сеналташ* 'быть побежденным,

проиграть’, *утаиш* ‘быть лишним’ (о проигрывающем, водящем игроке), *шотлалтаиш* ‘считаться’; *шелалтаиш* ‘разделяться’ (всегда в контексте разделения игроков на команды), *ойыраиш* ‘отделять, выбирать’);

2) контактного воздействия на другого игрока или предмет (*периш* ‘ударить’, *пералтаиш* ‘постучать, ударить’, *кучаиш* ‘держат, хватать, ловить’, *поктаиш* ‘гнать’; *шўкедылаиш* ‘толкать(ся)’, *логалтаиш* ‘попадать’);

3) телесного движения и перемещения в пространстве (*мунчалтаиш* ‘скользить, катиться’, *шогалаиш* ‘стать; встать; остановиться’, *куржаиш* ‘бежать’, *кушталтаиш* ‘сплясать’; *савырнаиш* ‘повернуться’, *волаиш* ‘спускаться’, *тавалтаиш* ‘топнуть’);

4) звукоизвлечения (*муралтаиш* ‘петь, спеть’, *кычкыралаиш* ‘крикнуть, позвать’; *воштылаиш* ‘смеяться’);

5) действий, связанных со зрительным контактом и взаимодействием игроков (*ончыктаиш* ‘показывать’; *шекланаиш* ‘наблюдать’).

Эта семантика вполне специфична для подвижных детских игр, т. е. метод индексации ключевости (характерности, специфичности) лексем показывает хорошие результаты.

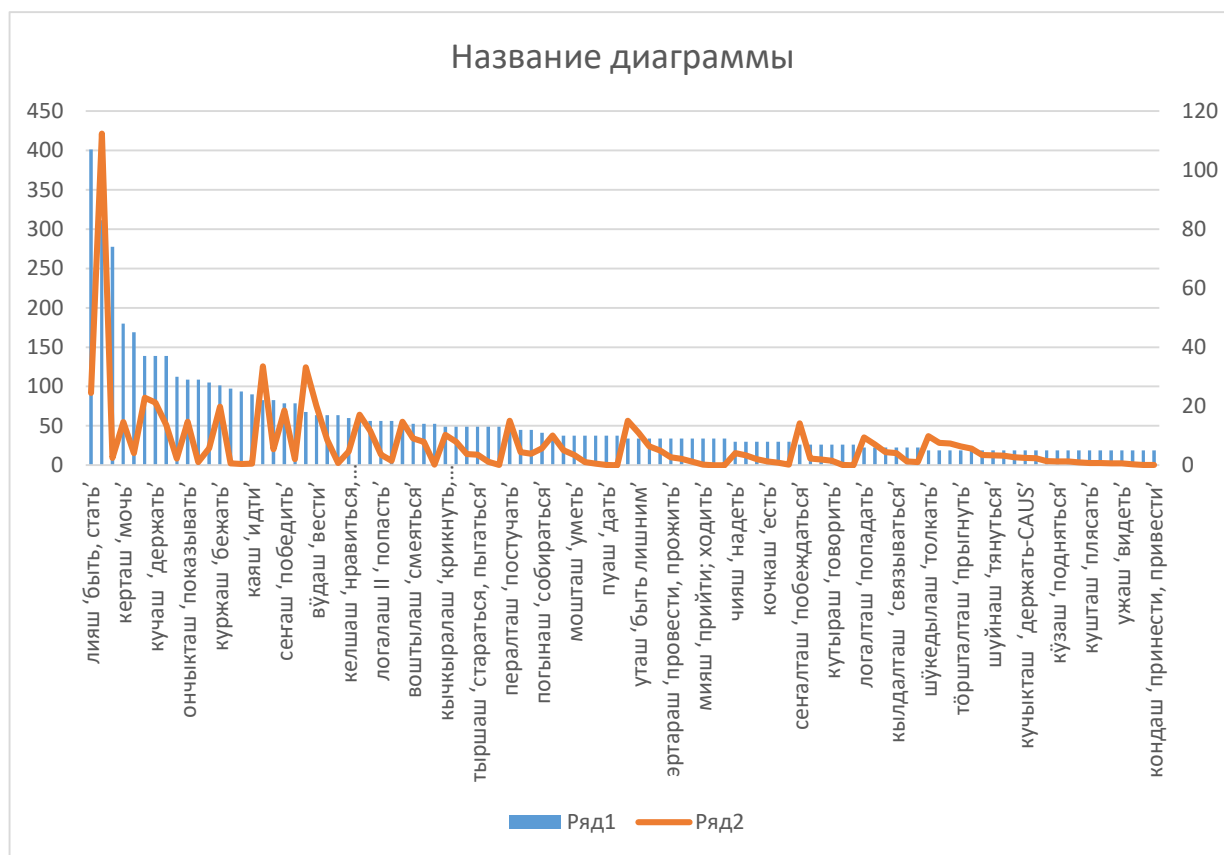
Кроме того, в топ-33 по ключевости (из стослова самых частотных) вошли 4 глагола общего значения (очень частотные в языке): *лияиш* ‘быть, становиться’, *кертаиш* ‘мочь’, *шуаиш* ‘доходить’; *колтаиш* ‘слать’. Высокая ключевость вспомогательных глаголов *колтаиш* и *шуаиш* в КК говорит о важности фазово-аспектуальных параметров действия и его стадий в играх. По специфическому значению совершенности действия в играх к ним примыкает и модальный глагол *кертаиш* ‘мочь’, часто встречающийся в КК с условным союзом (*кертеш гын* ‘если сможет’ или *ок керт гын* ‘если не сможет’) после какого-нибудь деепричастия, например: *кучен кертеш гын* ‘если сможет поймать’, *тўкалтен кертеш гын* ‘если сможет задеть’, *ончыктен кертеш гын* ‘если сможет показать’, *логалын ок керт гын* ‘если не сможет попасть’, *шолыштын ок керт гын* ‘если не сможет выкрасть’ и т. п. Такие формулировки

маркируют своего рода развилки в игровом действии: если игрок что-то сможет сделать, игра идет далее одним чередом, если не сможет – другим.

На первый взгляд достаточно неожиданно, что глагол *лияш* ‘быть, становиться’, один из самых частотных в марийском языке, имеет в КК высокую ключевость. Причина заключается в том, что в значительном числе словоупотреблений в КК он имеет специфические игровые значения вхождения в роль, пребывания в роли. На текстологическом уровне это выражается в том, что перед формами *лиеш/лийыт* (NPST.3SG/NPST.3PL) в КК часто находятся персонажные термины, означающие роли игроков. Примеры: *комбиге лийыт* ‘будут гусятами’, *чага лийыт* ‘будут галками’, *меран лийыт* ‘будут зайцами’, *вараши лиеш* ‘будет ястребом’, *пленный лиеш* ‘будет пленным’, *ава лиеш* ‘будет матерью’, *маска лиеш* ‘будет медведем’, *сеныше лиеш* ‘будет победителем’, *меран лиеш* ‘будет зайцем’, *сонарзе лиеш* ‘будет охотником’, *утышо лиеш* ‘будет лишним’, *сокыр тага лиеш* ‘будет слепым бараном’, *вудышö лиеш* ‘будет ведущим’, *тумна лиеш* ‘будет совой’, *сур меран лиеш* ‘будет серым зайцем’. Аналогично и глагол *савырнаш* ‘вернуться’, также попавший в топ-30 самых ключевых в КК, в ряде словоупотреблений означает не телесное движение (поворот), а обращение в роль, например, *варашыш савырна* ‘превращается в ястреба’, *сенышыш савырнен* ‘становился победителем’ (букв. превращался в победившего).

Корреляция между частотностью и ключевостью отражена на диаграмме 2. Глагольные леммы КК расположены здесь по частотности (показатель частотности отображается высотой столбцов напротив каждого слова). Пульсирующая линия графика отражает уровень ключевости соответствующих лексем. Как видим, слова с высоким уровнем ключевости сосредоточены в начале списка. Однако эта зависимость ключевости от частотности в целевом корпусе носит далеко не линейный характер.

Стослов самых частотных глаголов КК: корреляция частотности и
ключевости



4.1.4. Сравнение результатов исследования специфичности глагольной лексики в КК по методам, примененным в п. 4.1.2 и в в. 4.1.3

Завершая параграф 4.1, сравним результаты расчета ключевости глагольных лемм в п. 4.1.3 с результатами, полученными в п. 4.1.2.

В п. 4.1.2 мы выявили группу глаголов, специфичных для игры, методом сравнения стослова самых частотных слов КК со стословом самых частотных глаголов марийского языка (41 глагол группы «В» в табл. 2). В п. 4.1.3 есть данные по ключевости каждого глагола, и средний индекс ключевости слов этой группы (32,62916) оказался заметно выше, чем у других групп глаголов КК (см. табл. 8).

Таблица 8

Три группы глаголов КК по соотношению со стословом самых частотных глаголов марийского языка и их средняя ключевость

Группа глаголов	Средний индекс ключевости (keyness)
КК-top100(fr) (Стослов самых частотных глаголов КК)	26,06
Korp-top100(fr)∩КК-top100(fr) (группа А) (59 глаголов, которые входят и в стослов самых частотных в КК и в стослов самых частотных глаголов в марийском языке)	21,5
КК-top100(fr)\Korp-top100(fr) (группа В) (41 глагол из списка самых частотных в КК, которые не входят в стослов самых частотных глаголов марийского языка)	32,62916

Таким образом, данные анализа специфичности лексем КК через сравнение со стословом самых частотных глаголов марийского языка (п. 4.1.2) и через расчет индекса ключевости (п. 4.1.3) **коррелируют**. При этом более техничным и предпочтительным методом выявления и ранжирования специфической лексики в тексте мы считаем расчет ключевости (методология, представленная в п. 4.1.3). На нашем материале марийской глагольной лексики в рассказах о народных играх ключевость показала себя как более результативный инструмент ранжирования лексики в тексте, чем простая частотность.

Дополнение (материалы) к п. 4.1

Таблица 9

Список всех глагольных лемм в КК с указанием частотности и ключевости

	Lemmas	Fr КК	Fr Korp	Keyness (LogLike4)
1.	авыркалаш 'окружать; загораживать', 1	1	94	6,709696
2.	алмашташ 'сменить', 1	1	2167	1,015101
3.	аптыранаш 'стесняться', 1	1	1517	1,549118
4.	аралалташ 'защищаться'	1	3357	0,467576
5.	аралаш 'защищать'	3	13021	0,674102
6.	варгыжаш 'орать', 2	2	335	11,15871
7.	вашешташ 'ответить'	7	13285	8,446754
8.	вашлиялташ 'встречаться'	1	1886	1,215418
9.	вашлияш 'встречать'	2	23870	0,587194
10.	вашталталташ 'меняться'	3	22	35,00377
11.	вашталташ 'менять'	5	15917	2,630749
12.	верандаш 'размещать', 1	1	887	2,448447
13.	верешташ 'попасть'	5	6526	8,959369
14.	верланаш 'располагаться', 2	2	12006	0,068031

15.	виктараш 'выпрямить', 1	1	5415	0,078223
16.	виянаш 'усилиться; улучшаться'	2	4660	1,830094
17.	вияндаш 'усилить, улучшать'	3	2340	8,028554
18.	возалташ 'писаться'	1	4473	0,200976
19.	возаш 'ложиться'	4	66739	3,730884
20.	возаш 'пахтать масло'	3	66739	5,67039
21.	возаш 'писать'	4	66739	3,730884
22.	волаш 'спуститься'	14	14980	29,75586
23.	волгалташ 'светиться', 1	1	6920	0,002278
24.	волташ 'спустить', 1	1	4601	0,179806
25.	воштылаш 'смеяться', 14	14	12582	33,97876
26.	вўдаш 'вести'	17	5108	75,68548
27.	вуйлаташ 'возглавить', 1	1	8053	0,011096
28.	вучаш 'ждать', 3	3	30572	0,387315
29.	выжгаш 'моросить', 1	1	34	8,708515
30.	иктешлаш 'обобщать', 1	1	2611	0,764674
31.	илаш 'жить'	5	115432	10,24571
32.	йогаш 'литься, течь', 3	3	9086	1,749245
33.	йодаш 'просить, спросить'	7	41299	0,28208
34.	йоктараш 'лить', 1	1	2551	0,794637
35.	йолгыжаш 'блестеть', 1	1	140	5,929143
36.	йондаркалаш 'улаживать; приспосабливаться; справляться', 1	1	4	12,77808
37.	йөнештаралташ 'приспосабливаться'	1	32	8,827412
38.	йөнештарап 'приспосабливать'	3	637	15,35628
39.	йонгалтарап 'оглашать'	1	952	2,324984
40.	йонгалташ 'прозвучать', 2	2	3298	2,837498
41.	йөраталаш 'любить-АТТ'	1	601	3,147652
42.	йөраташ 'любить'	8	29156	3,061711
43.	йөраш 'валять (шерсть)', 1	1	22912	2,013194
44.	йөраш 'годиться, подходить'	2	22912	0,487127
45.	йўаш 'пить', 4	4	17516	0,870549
46.	йўлалталташ 'сжигаться'	1	0,5	15,8716
47.	йўлалташ 'сжигать'	2	1848	4,754139
48.	йыгалташ 'погладить'	1	648	3,010123
49.	каласаш 'сказать'	7	53571	0,01971
50.	каласкалаш 'рассказывать'	1	12884	0,40192
51.	каласкалыкташ 'рассказывать-CAUS'	1	17	10,06155
52.	камвозаш 'упасть, выпасть', 1	1	2501	0,820449
53.	канаш 'отдыхать', 2	2	10779	0,1613
54.	канашаш 'советовать', 1	1	2723	0,711532
55.	караш 'таращить', 1	1	2019	1,115792
56.	касараш 'искупить; простить', 1	1	638	3,03845
57.	каяш 'идти'	24	128992	1,97559
58.	келшалташ (келшалтеш)	1	3	13,28315
59.	келшап 'нравиться, соглашаться'	16	32803	17,51959
60.	кельштаралташ	1	438	3,734898
61.	кельштараш 'согласовывать'	4	3365	10,16831
62.	кепшылташ 'стреножить', 1	1	321	4,323403
63.	кержалташ 'цепляться; набрасываться', 1	1	2360	0,897653
64.	керташ 'мочь'	48	95204	54,98668
65.	керылташ 'втыкаться'	1	3137	0,542529
66.	кечаш 'висеть', 1	1	16687	0,932257
67.	кодаш 'оставлять'	3	78052	7,850249

68.	кодаш 'остаться'	14	78052	0,898185
69.	колаш 'слышать', 3	3	45102	2,057672
70.	колташ 'слать'	28	73071	21,47906
71.	кондаш 'принести, привести'	5	30525	0,142124
72.	коранаш 'отойти; свернуть', 2	2	6012	1,183614
73.	кормыжташ 'сжимать рукой', 1	1	1208	1,919392
74.	коршташ 'болеть', 1	1	3792	0,343718
75.	кочкаш 'есть'	8	24185	4,683937
76.	кочкыкташ 'есть-CAUS'	1	1	15,00869
77.	кошкаш 'сохнуть', 1	1	3312	0,48217
78.	кошташ 'ходить'	13	49859	4,333756
79.	коштыкташ 'ходить-CAUS'	2	1181	6,360234
80.	кояш 'виднеться', 4	4	28700	0,000567
81.	кредалаш 'драться', 4	4	5831	6,451055
82.	куанаш 'радоваться'	1	17213	1,015093
83.	куандараш 'радовать'	4	6131	6,132419
84.	кугемдаш 'увеличивать', 1	1	1805	1,280883
85.	кудалаш 'бегать, бежать'	8	11934	12,61147
86.	кудалташ 'бросать'	5	11491	4,66997
87.	кудалыштыкташ 'бегать туда-сюда-CAUS'	1	55	7,763408
88.	күдыртаташ 'стучать, греметь, тарыхтеть', 1	1	14	10,43696
89.	кужемаш 'удлиниться', 1	1	244	4,849764
90.	күзаш 'подняться'	5	11171	4,864251
91.	күлаш 'быть нужным'	9	66531	0,00291
92.	күлыпемаш 'стать меньше', 1	1	0,5	15,8716
93.	кумдандаш 'расширять', 1	1	332	4,259148
94.	күнчаш 'копать', 2	2	2187	4,17411
95.	күраш 'рвать; теревить; полоть', 1	1	1784	1,298498
96.	куржаш 'бежать'	27	20233	74,27515
97.	куржталаш 'бегать'	5	4064	13,01569
98.	куржталышташ 'бегать', 1	1	258	4,742259
99.	күрлаш 'оторвать', 1	1	3733	0,358828
100.	куснаш 'перемещаться, переходить', 1	1	7847	0,006182
101.	кутыраш 'говорить'	7	18034	5,475961
102.	кучаш 'держать'	37	38918	79,82246
103.	кучыкташ 'держать-CAUS'	5	6323	9,219376
104.	кучылташ 'держать; трогать; использовать'	9	10070	18,44071
105.	кушкаш 'расти'	5	17170	2,218057
106.	кушкедалташ 'порваться', 1	1	188	5,354578
107.	кушкедаш 'рвать; болтать', 1	1	1418	1,656783
108.	кушкылдаш 'расти-АТТ', 5	1	3	13,28315
109.	кушталташ 'сплясать'	9	1060	56,41753
110.	кушташ 'плясать'	5	15457	2,797323
111.	кушташ 'растить', 1	1	15457	0,746553
112.	куштыкташ 'плясать-CAUS'	1	228	4,980716
113.	куштылемдаш 'облегчать', 1	1	782	2,671361
114.	кылдалташ 'связываться'	6	4945	15,47181
115.	кылдаш 'завязывать'	4	3076	10,80669
116.	кылмаш 'мерзнуть'	2	3678	2,506047
117.	кылмыкташ 'стынуть-CAUS'	1	744	2,760458
118.	кынелаш 'встать', 4	4	14974	1,424863
119.	кыраш 'бить, стучать'	2	9060	0,382749
120.	кычалаш 'искать'	5	16574	2,407208
121.	кычкаш 'запрячь', 1	2	1820	4,807466

122.	кычкыралаш 'крикнуть, позвать'	13	8610	38,63617
123.	кычкыраш 'кричать'	4	6664	5,612458
124.	кышкыаш 'сбрасывать; кидать; лить', 1	1	4187	0,254345
125.	кышкылташ 'разбросать; метать', 3	3	613	15,57955
126.	лаштыргаш 'сплющиться', 2	2	52	18,4683
127.	левешташ 'теплеть', 1	1	159	5,680702
128.	лекташ 'выйти'	30	122580	8,287625
129.	лишемаш 'приближаться', 1	1	11212	0,219357
130.	лияш 'быть, стать'	107	261208	92,01573
131.	логалаш I 'тронуть'	3	—	N/A
132.	логалаш II 'попасть'	15	35388	13,48708
133.	логалташ 'попадать'	6	851	35,42696
134.	локтылалташ 'портиться'	1	926	2,373176
135.	локшинчаш 'тесать', 1	1	232	4,94711
136.	ломыжаш 'мычать', 2	2	469	9,853117
137.	лугалташ 'мешаться'	1	549	3,314167
138.	лўдаш 'бояться', 2	2	19062	0,162419
139.	лудаш 'читать'	5	22427	0,994746
140.	лудыкташ 'читать-CAUS'	1	191	5,323825
141.	лўйкалаш 'стрелять', 2	2	1540	5,398187
142.	лукталташ 'выноситься'	1	776	2,685103
143.	лукташ 'выносить'	16	55211	7,023997
144.	лўмдалташ 'называть-alt'	2	154	14,20364
145.	лўмдаш 'называть'	1	2638	0,751538
146.	лўнгалташ 'качаться на качелях', 1	1	1359	1,725501
147.	лупшалаш 'хлестнуть', 3	3	3015	6,694553
148.	лўшташ 'доить'	6	1866	26,3075
149.	лўяш 'стрелять'	6	4527	16,41592
150.	малдаш 'сказать', 2	2	558	9,183954
151.	малташ 'усыплять', 1	1	500	3,487476
152.	маналташ 'называться'	1	2436	0,855205
153.	манаш 'говорить, сказать; называть'	45	171047	15,43768
154.	мешаяш 'мешать', 2	2	2385	3,882107
155.	мияш 'прийти; ходить'	9	48041	0,771826
156.	модалташ 'играться'	2	111	15,49153
157.	модаш 'играть'	83	18138	421,244
158.	модыкташ 'играть-CAUS'	3	755	14,37128
159.	мокталташ 'похвалить', 1	1	1393	1,685461
160.	мокташ 'хвалить', 1	1	5248	0,094875
161.	мондаш 'забыть', 1	1	18786	1,273546
162.	мошташ 'уметь'	10	17753	13,06704
163.	муаш 'найти', 2	2	32462	1,724594
164.	мўгыраш 'реветь', 1	1	1598	1,467421
165.	мўдаш 'закрывать' (мар. Г)	2	—	N/A
166.	мужырангаш 'жениться', 1	1	298	4,465525
167.	мунчалташ 'скользить; катиться'	18	1538	124,1966
168.	муралташ 'петь-alt'	14	5471	55,32258
169.	мураш 'петь'	12	22451	14,73954
170.	мурыкташ 'петь-CAUS'	1	535	3,361928
171.	мутланаш 'разговаривать'	6	15376	4,734378
172.	мучышташ 'расстёгиваться', 1	1	944	2,339649
173.	мушкаш 'мыть', 1	1	5172	0,103116
174.	наказатлалташ 'наказаться'	1	7	11,75461
175.	налалташ 'братся'	1	445	3,705151

176.	налаш 'братъ'	26	136770	2,440837
177.	нангаяш 'вести'	5	14024	3,375584
178.	нелаш 'глотать; клевать', 2	2	17117	0,057154
179.	нөлталаш 'поднять', 3	3	11654	0,963081
180.	нөлталташ 'подняться'	2	3946	2,298583
181.	нөлташ 'поднимать', 2	1	8936	0,046226
182.	нөрташ 'мочить', 1	1	1265	1,842914
183.	нулташ 'глодать; грызть', 1	1	627	3,070177
184.	нумалаш 'таскать, носить', 1	1	8235	0,016529
185.	ойлалаш 'говорить-АТТ'	1	343	4,197082
186.	ойлаш 'говорить, сказать, рассказывать'	21	77763	7,716985
187.	ойыралташ 'выбираться'	1	1154	1,995946
188.	ойыраш 'отделять; выбирать'	13	12844	29,40785
189.	ойырлаш 'расходиться', 1	1	6182	0,02455
190.	ойыртемалташ 'отличаться', 1	1	4629	0,175384
191.	өндалалаш 'обнимать-АТТ'	2	0,5	33,06045
192.	ондалаш 'обманывать, врать', 3	3	4249	4,976651
193.	өндалаш 'обнимать', 3	1	6863	0,00312
194.	ончалаш 'взглянуть'	1	45348	6,830866
195.	ончаш 'смотреть'	8	76169	0,645249
196.	ончыкталташ 'показываться'	1	2159	1,020293
197.	ончыкташ 'показывать'	29	35478	55,14223
198.	ончылташ 'обгонять', 4	4	1312	17,13077
199.	онгараш 'настраивать (музыкальный инструмент); петь, играть', 1	1	504	3,472657
200.	опташ 'класть'	10	12222	19,00941
201.	өрканааш 'лениться', 1	1	1164	1,981451
202.	ошкылаш 'шагать', 1	1	17947	1,133785
203.	пагалаш 'уважать', 1	1	7426	0,000508
204.	палаш 'знать'	13	80920	0,293642
205.	палемдаш 'отмечать'	5	10642	5,20365
206.	пелешташ 'говорить про себя, вполголоса', 2	2	20655	0,280193
207.	пентгыдемдалташ 'твердеть-CAUS-alt'	1	205	5,186563
208.	пентгыдемдаш 'твердеть-CAUS'	3	2489	7,699424
209.	пералташ 'постучать'	12	3139	56,60828
210.	пераш 'ударять'	22	3449	125,6519
211.	пернаш 'оказаться в неудобном положении', 2	2	10550	0,184122
212.	перыкташ 'ударить-CAUS'	1	7	11,75461
213.	петырналташ 'закрывать'	1	705	2,857331
214.	пидаш 'вязать'	4	5649	6,654545
215.	пижааш 'цепляться'	2	17425	0,070658
216.	пижыкталташ 'прицепляться'	1	51	7,911913
217.	пижыкташ 'цеплять'	2	3115	3,015386
218.	погаш 'собирать'	13	26523	14,32238
219.	погыналаш 'собираться-АТТ'	1	1	15,00869
220.	погынаш 'собираться'	11	13116	21,36482
221.	подылаш 'пить', 1	1	6682	0,00672
222.	покташ 'гнать, выгнать'	15	10192	43,88816
223.	поктылаш 'гнать'	3	977	12,88848
224.	полшааш 'помогать'	10	36046	3,93827
225.	пөрдалаш 'валяться'	2	1257	6,131899
226.	пөрдаш 'вращаться'	9	7020	24,09259
227.	пөрдыкташ 'вращаться-CAUS'	4	633	22,76153

228.	пöртäш ‘кружить’ (мар. Г)	1	–	N/A
229.	пöртылаш ‘возвращаться’, 2	2	18645	0,136027
230.	почкаш ‘трясти’, 1	1	911	2,40169
231.	пуаш ‘дать’	10	85928	0,300692
232.	пужараш ‘строгать’, 1	1	227	4,989213
233.	пукшаш ‘кормить’, 1	1	6305	0,019027
234.	пунаш ‘вить’, 2	2	959	7,131228
235.	пураш ‘войти’	10	70074	0,012515
236.	пургедаш ‘рыть’, 1	1	1782	1,30019
237.	пуренгаяш	2	103	15,78577
238.	пурлаш ‘кусать’, 1	1	3101	0,555696
239.	пурташ ‘вводить; ввозить’, 1	1	19632	1,41852
240.	пўтыралаш ‘повернуть’	1	1968	1,152903
241.	пўчкедаш ‘резать; стричь’, 2	2	2258	4,065922
242.	пуэдаш ‘раздать’, 2	2	1541	5,395867
243.	пызыралаш ‘нажать’, 1	1	483	3,551907
244.	пырткыкташ ‘стучать-CAUS’, 1	1	4	12,77808
245.	пытараш ‘закончить’	9	21542	7,913179
246.	пыташ ‘кончаться’	12	20248	16,61167
247.	пышташ ‘класть’	9	30179	4,222445
248.	руалташ ‘схватить’, 2	2	5005	1,639465
249.	руаш ‘рубить’	5	5006	11,19142
250.	рудаш ‘развязать’, 1	1	841	2,542224
251.	рўмбалгаш ‘смеркаться’, 1	1	525	3,396875
252.	савыралаш ‘повернуть’	2	2030	4,428719
253.	савыраш ‘превратить; перевернуть’, 2	1	7394	0,000331
254.	савырнаш ‘повернуться’	17	21010	32,01483
255.	савырнылаш ‘поворачиваться’, 1	1	212	5,121499
256.	сärnäш ‘вертеться’ (мар. Г)	2	–	N/A
257.	севäläш ‘ударить, хлопнуть’ (мар. Г)	3	–	N/A
258.	сеналташ ‘побеждаться’	7	414	53,35058
259.	сенаш ‘победить’	21	11594	69,43724
260.	ситаш ‘хватить’, 1	1	16610	0,920295
261.	совалташ ‘дать пощёчину; хлопать-alt’	4	24	48,16603
262.	сонарлаш ‘охотиться’, 1	1	215	5,094287
263.	сөрвалаш ‘уговаривать’, 1	1	3879	0,322316
264.	сотараш ‘насмехаться’, 1	1	469	3,606818
265.	сулалташ ‘выкупаться’	1	19	9,845623
266.	сўмыраш ‘рушить’, 2	2	611	8,836215
267.	сўретлаш ‘рисовать’, 1	1	4103	0,271738
268.	сусыргаш ‘повредиться, пораниться’, 1	1	2351	0,902815
269.	тавалташ ‘топнуть’	5	879	27,42827
270.	таваш ‘бить копытом о землю’	1	996	2,246782
271.	талашалаш ‘поспешать’ (мар. Г)	2	–	N/A
272.	танасаш ‘соревноваться’, 1	1	654	2,993357
273.	танастараш ‘сравнивать’, 1	1	2155	1,022899
274.	тарванаш ‘сдвинуться с места’	8	18409	7,45985
275.	тарванылаш ‘шевелиться, двигаться’, 2	2	1400	5,74062
276.	тарваташ ‘сдвинуть; шевельнуть’, 1	1	5766	0,049292
277.	темаш ‘наестся, напиться; наполниться’, 4	4	24361	0,116785
278.	темлаш, предлагать’, 1	1	9437	0,075125
279.	тергаш ‘проверять’, 1	1	9681	0,09128
280.	тодышташ ‘ломать’, 1	1	735	2,782305
281.	толаш ‘прийти, приехать’	25	140411	1,52142

282.	толашаш 'пытаться; заботиться', 2	2	6291	1,079022
283.	тöргаш 'скакать', 3	3	371	18,51637
284.	тöршталташ 'прыгнуть'	5	1249	24,02536
285.	тöршташ 'прыгать'	5	4444	12,22693
286.	тöрштылаш 'прыгать; трястись', 1	1	1865	1,232023
287.	тöчаш 'пытаться'	7	14774	7,369629
288.	тошкалаш 'ступить, шагнуть', 2	3	3718	5,631144
289.	тошкаш 'топтать', 1	2	2687	3,488546
290.	түкалташ 'ткнуть'	1	1882	1,218562
291.	түкаш 'трогать'	1	2584	0,778024
292.	түкнаш 'касаться', 2	2	2197	4,158623
293.	түлаш 'платить', 2	2	7347	0,749222
294.	тунемаш 'учиться', 2	2	45880	4,038433
295.	туныкташ 'учить'	6	17433	3,794173
296.	түналаш 'начинать(ся)'	17	79325	2,889243
297.	түнаш 'мёрзнуть', 1	1	1320	1,772974
298.	түргыкташ 'подниматься-CAUS'	1	442	3,717838
299.	түредаш 'стричь; жать', 1	1	2442	0,851938
300.	түрлаш 'вышить узор', 2	2	2460	3,77896
301.	тушташ 'загадывать', 1	1	1042	2,169195
302.	тырташ 'катиться, покатиться; двигаться на колёсах', 1	1	28	9,089006
303.	тыршаш 'стараться, пытаться'	13	27983	13,33102
304.	увертараш 'объявлять', 1	1	6131	0,02707
305.	ужалаш 'продавать'	2	6918	0,871713
306.	ужаташ 'проводить', 1	1	6726	0,005713
307.	ужаш 'видеть'	5	67587	2,404475
308.	улаш 'быть'	74	368197	9,443508
309.	умылаш 'понимать', 1	1	31357	3,71262
310.	ургаш 'шить', 2	2	2337	3,95018
311.	уташ 'быть лишним'	9	2583	40,849
312.	утлаш 'спастись', 2	2	7679	0,663882
313.	ўчашаш 'состязаться', 1	1	2713	0,716135
314.	ўшанаш 'верить', 4	4	15074	1,399156
315.	ушештараш 'напоминать', 1	1	4324	0,22769
316.	чараклалташ 'упираться', 1	1	70	7,289069
317.	чарнаш 'перестать', 2	2	13511	0,010173
318.	чикташ 'одеть, надеть', 1	1	2197	0,99587
319.	чиялташ 'красить'	5	1701	21,06633
320.	чияш 'надеть'	8	9644	15,38903
321.	чонешташ 'летать, лететь', 1	1	5948	0,03727
322.	чўкталташ 'зажигаться'	1	778	2,680509
323.	чумалаш 'пнуть; лягнуть', 3	3	741	14,4795
324.	чумааш 'пинать'	1	485	3,544202
325.	чумыраш 'собирать'	2	5913	1,222758
326.	чумыргааш 'собираться; толпиться', 2	2	3945	2,299322
327.	чумырташ 'сгущивать'	1	321	4,323403
328.	чўнгааш 'клевать', 1	1	617	3,099553
329.	чўнгедылаш 'клеваться, щипаться', 2	2	12	24,08237
330.	чымалташ 'натягиваться; перен. устремляться', 1	1	1639	1,428061
331.	чымааш 'натянуть; напрячь', 1	1	1347	1,739928
332.	шагалемааш 'убавиться', 2	2	1404	5,730317
333.	шаланааш 'рассыпаться', 1	1	3414	0,449605

334.	шалаташ 'рассыпать; распространять; разрушать', 1	1	2795	0,679175
335.	шәпнәш 'рассыпаться' (мар. Г)	2	–	N/A
336.	шаралташ 'развернуть'	2	2098	4,315711
337.	шарлаш 'расширяться, распространяться', 3	3	5488	3,782969
338.	шарналташ 'припомнить; вспомнить'	2	10630	0,175939
339.	шарнаш 'помнить'	4	14028	1,686406
340.	шарныкташ 'напоминать'	1	1577	1,488087
341.	шекланаш 'наблюдать, следить'	10	4274	37,82202
342.	шелалташ 'разделяться'	5	781	28,57984
343.	шемемаш 'чернеть'	2	647	8,617493
344.	шемемдаш 'чернить'	1	103	6,530229
345.	шергылтараш 'оглашать', 2	2	830	7,672923
346.	шижалташ 'чувствоваться'	1	3248	0,503564
347.	шижаш 'чувствовать'	3	22585	0,003969
348.	шийлаш 'серебрить', 1	1	36	8,596353
349.	шикшалташ 'мчаться', 1	1	921	2,382621
350.	шинчаш I 'сесть'	9	66600	0,003258
351.	шинчаш II 'сидеть'	2	66600	8,259795
352.	шогалаш 'стать; встать; остановиться'	37	35378	85,90608
353.	шогалташ 'ставить'	3	12457	0,784448
354.	шогаш 'стоять', 1	1	51020	8,15878
355.	шогаш 'стоять'	22	51020	20,30424
356.	шокташ 'слышаться', 1	1	27194	2,850354
357.	шолышташ 'красть', 1	1	2528	0,806414
358.	шоналташ 'думать', 1	1	20447	0,144037
359.	шонаш 'думать', 3	1	71175	13,05071
360.	шотлалташ 'считаться'	15	4931	64,20073
361.	шочаш 'родиться'	5	18398	1,865452
362.	шуараш 'калить', 2	2	1094	6,642093
363.	шуаш 'бросать', 1	1	62597	10,94186
364.	шуаш 'доходить'	37	62597	51,1567
365.	шуаш 'хотеться', 1	1	62597	10,94186
366.	шўдаш 'велеть; заказать', 1	1	10494	0,153943
367.	шуйдараш 'тянуть', 1	1	909	2,405532
368.	шуйналташ 'тянуться, растянуться', 1	1	1409	1,667034
369.	шуйнаш 'тянуться'	5	4260	12,5989
370.	шўканаш 'замусориваться', 1	1	16	10,17899
371.	шўкедаш 'толкать; толкаться', 1	1	16	10,17899
372.	шўкедылаш 'толкать'	5	339	36,76251
373.	шукташ 'успеть'	5	44861	0,240737
374.	шўлалташ 'вздохнуть', 1	1	6100	0,02867
375.	шўлаш 'дышать', 1	1	7684	0,003266
376.	шулаш 'таять', 1	1	4387	0,216114
377.	шумаш 'устать', 1	1	2750	0,699238
378.	шунгалташ 'падать', 2	2	1698	5,051258
379.	шупшалалташ 'целоваться'	2	428	10,20693
380.	шупшалаш	1	3470	0,432492
381.	шупшаш 'тянуть', 4	4	8799	3,977444
382.	шупшкедылаш 'тянуть, тащить; дёргать', 1	1	199	5,244175
383.	шупшылалаш 'тянуть; дёргать; доить-АТТ'	2	1	31,74351
384.	шупшылаш 'тянуть; дёргать; доить', 3	1	3605	0,393348
385.	шуралташ 'воткнуть, уколоть', 1	1	1721	1,353033

386.	шўраш 'мазать', 1	1	2140	1,032735
387.	шўртнялташ 'споткнуться', 1	1	10	11,08176
388.	шўртняш 'спотыкаться', 2	2	371	10,76149
389.	шўшкаш 'пахтать', 1	1	2809	0,673039
390.	шуялташ": [3 "протянуть", 3	3	5213	4,015619
391.	шылаш 'прятаться', 3	3	6467	3,06787
392.	шылташ 'прятать', 1	1	5701	0,054062
393.	шындаш 'сажать', 3	3	31559	0,468577
394.	шыраш 'скалить', 1	1	350	4,158663
395.	ыраш 'греться', 1	1	2646	0,747687
396.	ышталташ 'делаться'	1	6392	0,015582
397.	ышташ 'делать'	29	141728	4,014617
398.	ыштыкташ 'делать-CAUS'	1	1188	1,94726
399.	эрташ 'провести-alt'	3	3589	5,807415
400.	эрташ 'провести, прожить'	9	18211	10,0196
401.	этарыкташ 'провести, прожить-CAUS'	1	8	11,50423
402.	эрташ 'проходить'	10	44792	2,001265
403.	эрыкташ 'чистить', 3	3	4383	4,82731
404.	эскераш 'наблюдать', 2	2	7250	0,775665
405.	юарлаш 'резвиться', 3	3	1408	10,81731
406.	ямдылалташ 'готовиться'	1	7021	0,001118
407.	ямдылаш 'готовить'	4	18277	0,739902

4.2. Этимология, семантика

В данном разделе четвертой главы продолжается исследование глагольной лексики в текстах с описаниями игр. Основные задачи – классификация глаголов в КК по этимологии, по семантике, а также установление корреляции между генезисом и семантикой глагольной лексики в КК.

В таблице 1 приведён весь список ста самых частотных глагольных лемм в КК по трем генетическим группам (исконная, собственно марийская, заимствованная лексика) с указанием частотности в КК и с ссылками на источники (этимологическую литературу). Для исконной лексики указывается предположительный пласт (прауральский – ПУ, прафинно-угорский – ФУ, прафинно-пермский – ФП, прафинно-волжский – ФВ), по К. Редее [UEW]²⁰³, но надо иметь ввиду, что это достаточно условные данные, относительно которых нет полного консенсуса у современных этимологов.

²⁰³ Запись через слэш и вопросы (например, ФВ/?ФУ; ?У) соответствует сомнениям в определении пласта финно-угорской лексики в источнике [UEW].

Сто самых частотных глаголов в КК по этимологическим группам, с
указанием числа токенов в КК

Финно-угорская лексика (53 леммы)	Собственно марийская лексика (22 леммы)
<i>ваишталташ</i> 'менять', 5, ФП [UEW: 811] <i>верешташ</i> 'попадать', 5 <вер ФВ/?ФУ [UEW: 569] <i>волаш</i> 'спускаться', 14, ФУ [UEW: 554] <i>вўдаш</i> 'вести', 17, ФУ [UEW: 569] <i>илаш</i> 'жить', 5, ПУ [UEW: 73] <i>йодаш</i> 'просить, спрашивать', 7, ФП [UEW: 632] <i>кайаш</i> 'идти', 24, ?ФВ [UEW: 654–655] <i>керташ</i> 'мочь', 48, ФВ [UEW: 652] <i>кодаш</i> 'остаться', 14, ПУ [UEW: 115] <i>кондаш</i> 'приносить, приводить', 5, ПУ [UEW: 124] <i>кочкаш</i> 'есть', 8, ФП [UEW: 641] <i>кудалаш</i> 'бегать, бежать', 8 ?ФП [UEW: 679] <i>кудалташ</i> 'бросать', 5 <кудалаш ²⁰⁴ <i>кўзаш</i> 'подниматься', 5 [Bereczki 2013: 102–103] <i>кўлаш</i> 'быть нужным', 9, ФУ [UEW: 145] <i>куржааш</i> 'бежать', 27, ?ФВ [UEW: 672] <i>куржсталаш</i> 'бегать', 5 <куржааш <i>кучааш</i> 'держать', 37, ФВ [UEW: 667] <i>кучыкташ</i> 'держать-CAUS', 5 <кучааш <i>кучылташ</i> 'держать; трогать; использовать', 9 <кучааш <i>кылдалташ</i> 'связываться', 6 <кыл ?ФУ [UEW: 657; 18, 56] <i>кычалааш</i> 'искать', 5, ФУ [UEW: 145] <i>лекташ</i> 'выходить', 30, ФУ [UEW: 239–240] <i>лияш</i> 'быть, стать', 107, ФУ [UEW: 243] <i>лудааш</i> 'читать', 5, ФУ/ПУ [UEW: 253] <i>лўшташ</i> 'доить', 6, ФП [UEW: 691] <i>лўяш</i> 'стрелять', 6, ФУ [UEW: 247] <i>манааш</i> 'говорить, сказать; называть', 45, ?ПУ [UEW: 290] <i>мияш</i> 'прийти; приходиться', 9, ПУ [UEW: 272] <i>моштааш</i> 'уметь', 10, ФВ/ФУ [UEW: 265] <i>муралташ</i> 'петь, запеть', 14 <мурааш <i>мурааш</i> 'петь', 12, ФУ [UEW: 287] <i>ончааш</i> 'смотреть', 8, ФП [UEW: 607] <i>ончыкташ</i> 'показывать', 29 <ончааш <i>?опташ</i> 'класть', 10, ФУ [UEW: 5]	<i>вашеишташ</i> 'отвечать', 7 [Вершинин, 1: 68] <i>воштылаш</i> 'смеяться', 14 [КЭСЕ: 49; Вершинин 2017: 89] <i>колташ</i> 'слать', 28 [Вершинин 2017: 195] <i>коштааш</i> 'ходить', 13 [Вершинин 2017: 209] <i>кутырааш</i> 'говорить', 7 [Вершинин 2017: 235] <i>кушталташ</i> 'сплясать', 9 <кушташ <i>куштааш</i> 'плясать', 5 [Вершинин 2017: 237] <i>логалааш</i> 'попадать', 15 [Вершинин 2017: 282] <i>логалтааш</i> 'попадать', 6 <логалааш <i>луктааш</i> 'выносить', 16 [Вершинин 2017: 295] <i>модааш</i> 'играть', 83 [Вершинин 2017: 326] <i>мунчалтааш</i> 'скользить; катиться', 18 [Вершинин 2017: 337] <i>мутланааш</i> 'разговаривать', 6 [Вершинин 2017: 338] <i>налааш</i> 'брат', 26 [UEW: 319] <i>нангаяш</i> 'вести', 5, мар.<налааш + каяш [UEW: 654–655; 2, I, 174] <i>погааш</i> 'собирать', 13 [Вершинин 2018: 415] <i>погынааш</i> 'собираться', 11 <погааш <i>пуаш</i> 'давать', 10 [Вершинин 2018: 431] <i>тõришталташ</i> 'прыгнуть', 5 <тõршташ <i>тõриштааш</i> 'прыгать', 5 [Вершинин 2018: 533] <i>тõчааш</i> 'пытаться', 7 [Вершинин 2018: 533] <i>чиялтааш</i> 'красить', 5 [Вершинин 2018: 607]
Тюркские заимствования (25 лемм)²⁰⁶	
<i>йõратааш</i> 'любить', 8, чув. [Räsänen 1920: 137] <i>каласааш</i> 'сказать', 7, чув. [Räsänen 1920: 140] <i>келшааш</i> 'нравиться, соглашаться', 16, тат. [Räsänen 1923: 36] <i>кычкыралаш</i> 'крикнуть, позвать', 13, чув. [Федотов 1996, 1: 266] <i>ойлааш</i> 'говорить, сказать, рассказывать', 21, чув. [Räsänen 1920: 158] <i>ойырааш</i> 'отделять; выбирать', 13, чув. [Räsänen 1920: 159] <i>палааш</i> 'знать', 13, чув., [Räsänen 1920: 174] <i>палемдааш</i> 'отмечать', 5, чув. <палааш <i>пералтааш</i> 'постучать', 12, чув. <перааш <i>перааш</i> 'ударять', 22, чув. [Федотов 1996, 1: 414] <i>полиаш</i> 'помогать', 10, чув. [Räsänen 1920: 180]	

²⁰⁴ Данное слово не отражено как исконное в словарях К. Редери [UEW] и Г. Беречки [Bereczki 2013], но позднее А. Моисию и С. Сааринен отнесли *кудалташ* как производное к исконному слову *кудалааш* [Moisio, Saarinen 2008: 208], что справедливо. О том же см. [Вершинин 2017: 219].

²⁰⁶ При расхождении в литературе относительно источника заимствованного слова в марийском (чув. vs тат.) за основную принимаем версию М. Рясненна. Слова *пытааш*, *пытарааш*, *шекланааш*, *эртааш*, которые, по Ряснену, заимствованы в марийский из татарского, М. Р. Федотов считает чувашизмами [Федотов 1996, 1, 426; Федотов 1996, 2: 78, 172].

покташ 'гнать', 15, ПУ [UEW: 402] ?пёрдаш 'вращаться', 9, ФП [UEW: 729] пураш 'входить', 10, ФП/ФУ [UEW: 408] пышташ 'класть', 9, ФВ [UEW: 733] толаш 'приходить', 25, ПУ [UEW: 535] туныкташ 'учить', 6, ПУ [UEW: 537] тўнгалаш 'начинать(ся)', 17, ФУ [UEW: 523] ужаш 'видеть', 5, ФВ [UEW: 809] улаш 'быть', 74, ФУ [UEW: 580] чияш 'надевать', 8, ПУ [Aikio 2015: 63]²⁰⁵ шелалташ 'разделяться', 5, ФУ [UEW: 470] шинчааш 'садиться', 9, ФУ [UEW: 431] шогааш 'становиться; вставать; останавливаться', 37, ФУ <шогааш [UEW: 431] шогааш 'стоять', 22, ФУ [UEW: 431] шуаш 'доходить', 37, ФП/ПУ [UEW: 429] шуйнаш 'тянуться', 5 ФП [UEW: 777] шукташ 'успевать', 5, ФП [UEW: 749] ышташ 'делать', 29, ФП [UEW: 626]	пытарааш 'заканчивать', 9, тат. <пытааш пытааш 'кончаться', 12, тат. [Räsänen 1923: 53] савырнаш 'поворачиваться', 17, чув. <савырааш [Räsänen 1920: 186] сеналташ 'побеждаться', 7, чув. [Räsänen 1920: 190] сенааш 'побеждать', 21, чув. [Räsänen 1920: 190] тавалташ 'топнуть', 5, чув. [Федотов 1996, 2: 172] тарванааш 'сдвигаться с места', 8, чув. [Räsänen 1920: 219] тыршааш 'стараться, пытаться', 13, тат., [Räsänen 1923: 69] утааш 'быть лишним', 9, чув. [Räsänen 1920: 237] шекланааш 'наблюдать, следить', 10, тат. [Räsänen 1923: 63] шотлалташ 'считаться', 15 <шотлааш 'считать' [Исанбаев 2014: 95; Вершинин 2018: 673]²⁰⁷ шўкедылааш 'толкать(ся)', 5, чув. [Федотов 1996, 2: 40] эрарааш 'проводить, проживать', 9, чув. [Räsänen 1920: 126] эртааш 'проходить', 10, тат. [Räsänen 1923: 26]

Соотношение исконной лексики (условно ФУ) и заимствований в стослове самых частотных глаголов в корпусе марийских текстов с описаниями народных игр отражено в таблице 3.2.2.

Таблица 2

Генезис ста самых частотных глагольных лемм в КК

	Число лемм	Число корней	Число токенов
ФУ	53	46	891
мар.	22	17	314
ТЮ чув.	19	15,5	220
ТЮ тат.	6	4,5	70
Всего	100	83	1495

Те же данные из таблицы 2 представлены в виде диаграмм с указанием долей лексики разного происхождения в процентах:

²⁰⁵ <ПУ*čäkä- 'stick in; put on (clothes)' = втыкать, надевать [Aikio 2015: 63].

²⁰⁷ Хотя основа шот 'счёт' – русского происхождения [Исанбаев 2011: 95], глагол шотлааш 'считать' скорее всего вошел в марийский язык через чувашское посредство (ср. чув. шутла 'считать'), что подтвердилось в ходе наших консультаций с тюркологами А. В. Дыбо и А. В. Савельевым.

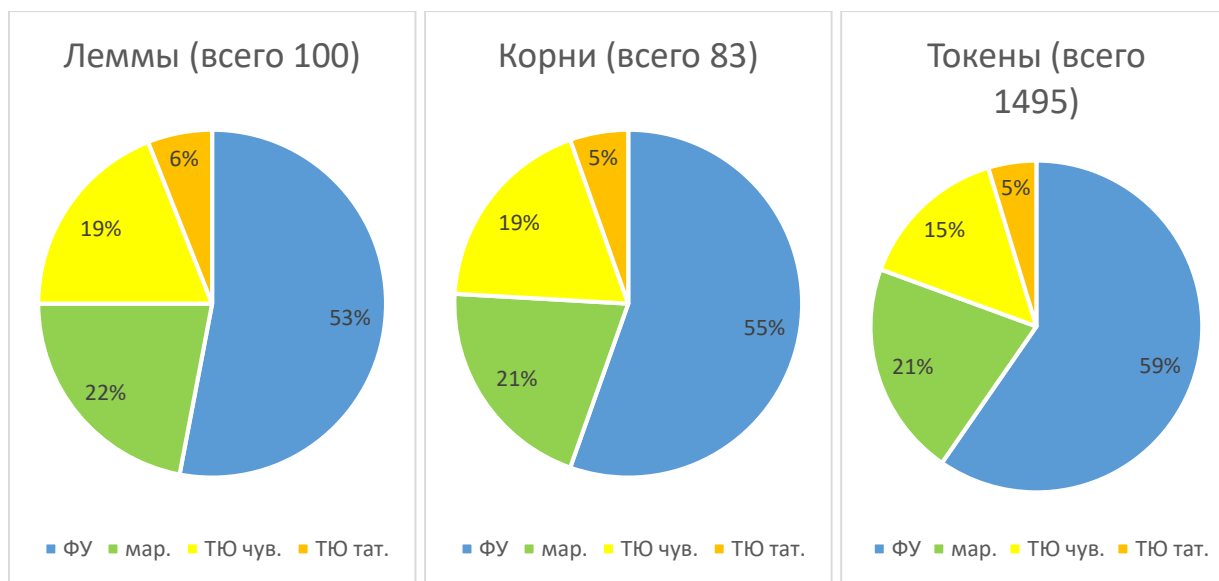


Рис. 1. Соотношение исконной лексики и заимствований в списке ста самых частотных глаголов в КК (корпусе марийских текстов с описаниями народных игр)

Как видим, самую большую группу слов составили глаголы финно-угорского происхождения, причём в токенах их доля даже выше, чем леммах и корнях (59 % в токенах vs 53 % в леммах). Доля заимствований, наоборот, в токенах ниже, чем в корнях и леммах (20 % vs 24–25 %).

Перейдем к рассмотрению семантики ста самых частотных глагольных лемм в КК. В таблице 3 ниже приведена их классификация по лексико-семантическим группам (по основному значению леммы).

Таблица 3

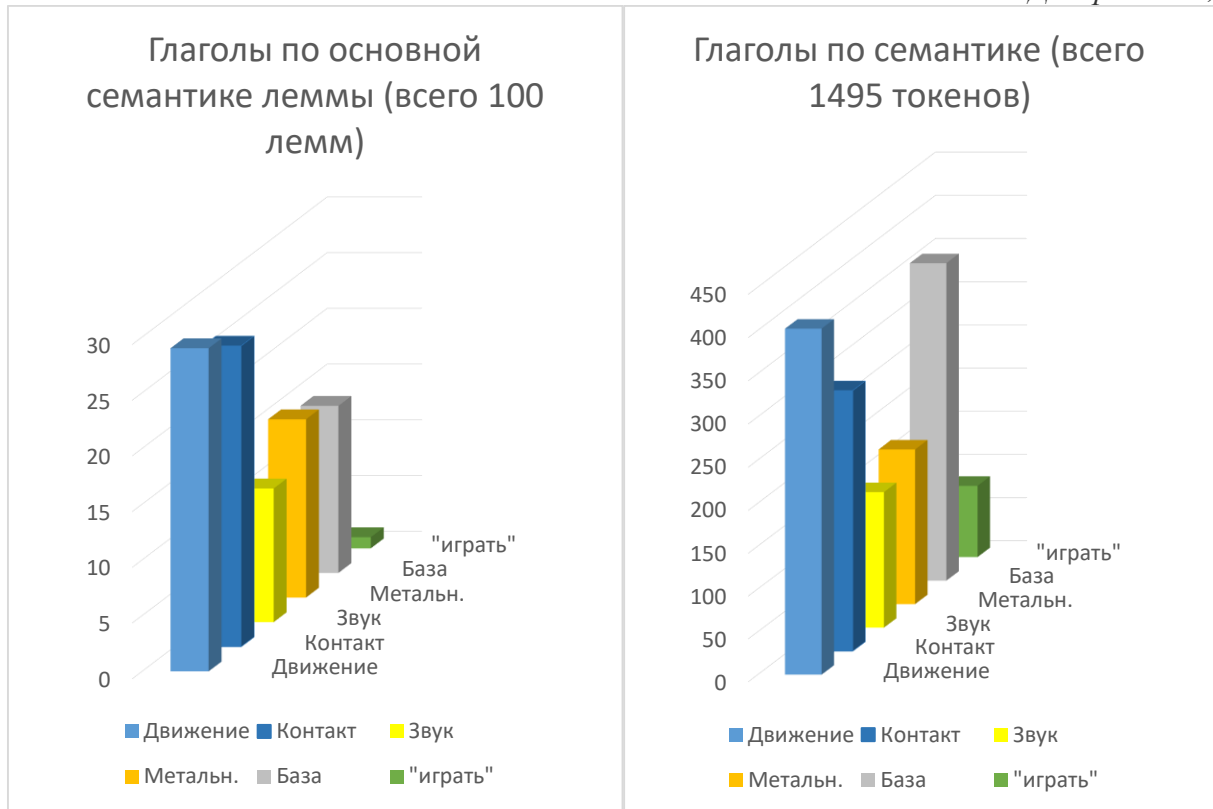
Распределение ста самых частотных глагольных лемм в КК по лексико-семантическим группам (по основному значению леммы)

Лексико-семантические группы глаголов в КК	Состав глагольных основ с указанием числа словоупотреблений в КК
1. Глаголы движения (перемещение, движение на месте, поза и смена позы), 29 лемм, 402 токена	<i>верештаиш</i> 'попадать, очутиться где-либо', 5; <i>волаиш*</i> 'спускаться', 14; <i>кайиш*</i> 'идти', 24; <i>коиштаиш*</i> 'ходить', 13; <i>кудалаиш</i> 'бегать, бежать', 8; <i>ку́заиш</i> 'подниматься', 5; <i>куржаиш</i> 'бежать', 27; <i>куржсталаиш</i> 'бегать', 5; <i>лектаяиш*</i> 'выходить', 30; <i>логалаиш</i> 'попадать (угодить куда-то)', 15; <i>мияиш*</i> 'прийти; приходиться', 9; <i>мунчалтаиш</i> 'скользить; катиться', 18; <i>погынаиш</i> 'собираться', 11; <i>пёрдаиш</i> 'вращаться', 9; <i>пураиш*</i> 'входить', 10; <i>савырнаиш*</i> 'поворачиваться', 17; <i>тарванаиш</i> 'сдвигаться с места', 8; <i>толаиш*</i> 'приходить', 25; <i>куштаиш</i> 'плясать', 5; <i>кушталтаиш</i> 'сплясать', 9; <i>тавалтаиш</i> 'топнуть', 5; <i>тёршталтаиш</i> 'прыгнуть', 5; <i>тёрштаиш</i>

	‘прыгать’, 5; <i>шинчаи*</i> ‘садиться’, 9; <i>шогалаи*</i> ‘становиться; вставать; останавливаться’, 37; <i>шогаи*</i> ‘стоять’, 22; <i>шуаи*</i> ‘доходить’, 37; <i>шуйнаи</i> ‘тянуться’, 5; <i>эртаи</i> ‘проходить’, 10
1а. Глаголы манипуляции и воздействия, объектного перемещения, 27 лемм, 304 токена	<i>ваишталтаи</i> ‘менять’, 5; <i>вўдаи</i> ‘вести’ (в имеющихся в КК контекстах ‘быть ведущим, водящим’), 17; <i>колтаи*</i> ‘слать’, 28; <i>кондаи*</i> ‘приносить, приводить’, 5; <i>кочкаи</i> ‘есть, кушать’, 8; <i>кудалтаи*</i> ‘бросать’, 5; <i>кучаи</i> ‘держать’, 37; <i>кучыктаи</i> ‘вручать’, 5; <i>кучылтаи</i> ‘держать; трогать; использовать’, 9; <i>кылдалтаи</i> ‘связываться’, 6 и <i>логалтаи</i> ‘попадать’, 6; <i>луктаи*</i> ‘выносить’, 16; <i>лўиштаи</i> ‘доить’, 6; <i>лўяи</i> ‘стрелять’, 6 <i>налаи*</i> ‘брать’, 26; <i>нангаяи*</i> ‘уводить, уносить’, 5; <i>оптаи*</i> ‘класть’, 10; <i>пералтаи</i> ‘постучать’, 12; <i>пераи</i> ‘ударять’, 22; <i>погаи</i> ‘собирать’, 13; <i>поктаи</i> ‘гнать’, 15; <i>пуаи*</i> ‘давать’, 10; <i>пыиштаи*</i> ‘класть’, 9; <i>чиялтаи</i> ‘красить’, 5; <i>чияи</i> ‘надеть’, 8 <i>шелалтаи</i> ‘раскалываться, разделяться’, 5 <i>шўкедылаи</i> ‘толкать(ся)’, 5
2. Глаголы звучания (речь, крик, смех, пение), 12 лемм, 158 токенов	<i>вашеиштаи</i> ‘отвечать’, 7; <i>воиштылаи</i> ‘смеяться’, 14; <i>йодаи</i> ‘просить, спрашивать’, 7; <i>каласаи</i> ‘сказать’, 7; <i>кутыраи</i> ‘говорить’, 7; <i>кычкыралаи</i> ‘крикнуть, позвать’, 13; <i>лудаи</i> ‘читать’, 5; <i>манаи</i> ‘говорить, сказать; называть’, 45; <i>муралтаи</i> ‘петь, запеть’, 14; <i>мураи</i> ‘петь’, 12; <i>мутланаи</i> ‘разговаривать’, 6; <i>ойлаи</i> ‘говорить, сказать, рассказывать’, 21
3. Глаголы ментального действия (вкл. зрительное), 16 лемм, 180 токенов	<i>йōратаи</i> ‘любить’, 8; <i>келиаи</i> ‘нравиться, соглашаться’, 16; <i>кычалаи</i> ‘искать’, 5; <i>ойыраи*</i> ‘отделять, выбирать’, 13; <i>ончаи*</i> ‘смотреть’, 8; <i>ончыктаи*</i> ‘показывать’, 29; <i>палаи</i> ‘знать’, 13; <i>палемдаи</i> ‘отмечать’, 5; <i>полиаи</i> ‘помогать’, 10; <i>сенгалтаи</i> ‘побеждаться’, 7; <i>сенаи*</i> ‘побеждать’, 21; <i>туныктаи</i> ‘учить’, 6 <i>ужаи</i> ‘видеть’, 5; <i>утаи*</i> ‘быть лишним’, 9; <i>шекланаи</i> ‘наблюдать, следить’, 10; <i>шотлалтаи</i> ‘считаться’, 15
4. «Базовые» глаголы (бытийные, фазовые, модальные, служебные, «лёгкие»), 15 лемм, 368 токенов	<i>илаи</i> ‘жить’, 5; <i>кертаи*</i> ‘мочь’, 48; <i>кодаи*</i> ‘оставаться’, 14; <i>кўлаи</i> ‘быть нужным’, 9; <i>лияи</i> ‘быть, стать’, 107; <i>моиштаи*</i> ‘уметь’, 10; <i>пытараи*</i> ‘заканчивать’, 9 (<тат.); <i>пытаи*</i> ‘кончаться’, 12; <i>тōчаи*</i> ‘пытаться’, 7; <i>тўнгалаи</i> ‘начинать(ся)’, 17; <i>тыршаи*</i> ‘стараться, пытаться’, 13; <i>улаи</i> ‘быть, иметься’, 74; <i>шуктаи*</i> ‘успевать’, 5; <i>ыиштаи*</i> ‘делать’, 29; <i>эртараи</i> ‘проводить, проживать’, 9
5. Без классификации	<i>модаи</i> ‘играть’ – 1 лемма, 83 токена.

Тот же материал в диаграммах:

Диаграмма 2, 2а



Между семантикой и генезисом глагольных лемм наблюдается определенная корреляция. В группе слов **финно-угорского происхождения** прежде всего выделяются самые употребительные глаголы марийского языка, которые очень частотны в текстах любой тематики (10 лемм):

- глаголы бытия и существования: *лияш* ‘быть, стать’, 107 токенов; *улаш* ‘быть, иметься’, 74; *илаш* ‘жить’, 5; *кодаш* ‘оставаться’, 14;
- модальные глаголы (3): *керташ* ‘мочь’, 48; *мошташ* ‘уметь’, 10; *кўлаш* ‘быть нужным’, 9;
- фазовые глаголы (2): *тўнгалаш* ‘начинать(ся)’, 17; *шукташ* ‘успевать’, 5;
- семантически слабый (лёгкий) глагол *ышташ* ‘делать’, 29.

Высокая частотность этих глаголов в языке связана во многом с тем, что все они подвержены грамматикализации и служат вспомогательными глаголами, связками, выступают в качестве модификаторов в разного рода аналитических конструкциях, составных глаголах (деепричастных

конструкциях) и т. п. (Подробнее грамматикализацию глаголов в КК исследуем в следующем параграфе.)

Остальные собственно лексические глаголы финно-угорского происхождения классифицируются следующим образом:

1. глаголы движения (20 лемм), в т. ч.:

– перемещения (14 лемм): **верешташ* ‘попадать, очутиться где-либо’, 5; **волаш* ‘спускаться’, 14; **каяш* ‘идти’, 24; *кудалаш* ‘бегать, бежать’, 8; **кўзаш* ‘подниматься’, 5; *куржаш* ‘бежать’, 27; *куржталаш* ‘бегать’, 5; **лекташ* ‘выходить’, 30; **мияш* ‘прийти; приходить’, 9; *пёрдаш* ‘вращаться’, 9; **пураш* ‘входить’, 10; **толаш* ‘приходить’, 25; **шуаш* ‘доходить’, 37; *шуйнаш* ‘тянуться’, 5²⁰⁸;

– объектного перемещения (3 леммы): *вўдаш* ‘вести’ (в имеющихся в КК контекстах ‘быть ведущим, водящим’), 17; **кондаш* ‘приносить, приводить’, 5; *покташ* ‘гнать’, 15;

– позы и смены позы (3 леммы): **шинчаш* ‘садиться’, 9; **шогалаш* ‘становиться; вставать; останавливаться’, 37; **шогаш* ‘стоять’, 22;

1а. глаголы манипуляции и воздействия (12 лемм): *вашталташ* ‘менять’, 5; **кудалташ* ‘бросать’, 5; *кучаш* ‘держать’, 37; *кучыкташ* ‘вручать’, 5; *кучылташ* ‘держать; трогать; использовать’, 9; *лўшташ* ‘доить’, 6; *лўяш* ‘стрелять’, 6; **опташ* ‘класть’, 10; **пышташ* ‘класть’, 9; *чияш* ‘надеть’, 8; в том числе возвратные *кылдалташ* ‘связываться’, 6 и *шелалташ* ‘раскалываться, разделяться’, 5²⁰⁹; здесь же глагол физиологического действия *кочкаш* ‘есть, кушать’, 8²¹⁰;

²⁰⁸ Глаголы *шуаш* и *шуйнаш* чаще используются во временном значении, чем в пространственном.

²⁰⁹ В имеющихся в КК контекстах *кылдалташ* – об отношении явлений, из причинно-следственной связи и т. п., *шелалташ* – о разделении игроков на команды.

²¹⁰ Глагол *кочкаш* в КК в описаниях игр употребляется не в прямом значении физиологического действия, а в значении контактного воздействия – водящий в игре преследования понарошку «съедает» пойманного игрока (т. е. задевает его). Учитывая эту контекстную семантику, в классификации глаголов в КК (см. в предыдущей таблице) мы отнесли этот переходный глагол *кочкаш* ‘есть’ к лексико-семантической группе глаголов контактного воздействия.

2. глаголы звучания (5 лемм): *йодаш* ‘просить, спрашивать’, 7; *лудаш* ‘читать’, 5; **манаш* ‘говорить, сказать; называть’, 45; *муралташ* ‘петь, запеть’, 14; *мураш* ‘петь’, 12;

3. глаголы восприятия и коммуникации через зрение: (4 леммы) *кычалаш* ‘искать’, 5; **ончааш* ‘смотреть’, 8; **ончыкташ* ‘показывать’, 29; *ужааш* ‘видеть’, 5;

3а. глагол интеллектуальной деятельности *туныкташ* ‘учить’, 6²¹¹.

Среди глаголов движения, позы, манипуляции и др. также немало подверженных грамматикализации, т. е. в конкретном словоупотреблении (например, в составном глаголе или в аналитической модальной конструкции) их лексическое значение полностью или частично утрачивается. В списке выше и последующих такие глаголы помечены астериском (звездочкой).

Собственно марийские слова (список см. во втором столбце таблицы 2) подразделяются в основном на те же лексико-семантические группы, что и слова финно-угорского происхождения:

– глаголы движения, в том числе перемещения и движения на месте (8 лемм): **кошташ* ‘ходить’, 13; *мунчалташ* ‘скользить; катиться’, 18; **логалаш* ‘попадать (угодить куда-то)’, 15; *погынаш* ‘собираться’, 11; *кушталташ* ‘сплясать’, 9; *кушташ* ‘плясать’, 5; *тöришталташ* ‘прыгнуть’, 5; *тöришташ* ‘прыгать’, 5;

– глаголы объектного движения, манипуляции и воздействия (8 лемм): **колташ* ‘слать’, 28; **лукташ* ‘выносить’, 16; **налаш* ‘брать’, 26; **нангаяш* ‘уводить, уносить’, 5; *погааш* ‘собирать’, 13; **пуаш* ‘давать’, 10; *логалташ* ‘попадать’, 6; *чиялташ* ‘красить’, 5;

– глаголы звучания (4 леммы): *вашешташ* ‘отвечать’, 7; *воштылаш* ‘смеяться’, 14; *кутыраш* ‘говорить’, 7; *мутланааш* ‘разговаривать’, 6;

²¹¹ Глагол *туныкташ* ‘учить’ в тех контекстах, в которых он фиксируется, (так же, как и выше приведённый глагол *кылдалташ* ‘связываться’) не отражает совершающиеся в игре действия, а употребляется в авторских комментариях к игре историко-культурного и педагогического содержания: о пользе игр (чему они учат детей), связи их содержания с трудовой деятельностью, определенными традиционными представлениями о мире и т. п.

- модальный глагол **тӧчаиш* ‘пытаться’, 7;
- глагол с собственно игровым значением *модаиш* ‘играть’, 83.

Среди **заимствований** больше всего глаголов ментального действия, выражающих интеллектуальную и эмоционально-волевую рефлексия, отношения и коммуникацию (12 лемм): *йӧратаиш* ‘любить’, 8 (<чув.); *келшаиш* ‘нравиться, соглашаться’, 16 (<тат.), **ойыраиш* ‘отделять, выбирать’, 13 (<чув.), *палаиш* ‘знать’, 13, и *палемдаиш* ‘отмечать’, 5 (<чув.), *полишаиш* ‘помогать’, 10 (<чув.), **сенаиш* ‘побеждать’, 21, и *сеналтаиш* ‘побеждаться’, 7 (<чув.), **тыршаиш* ‘стараться, пытаться’, 13 (<тат.), **утаиш* ‘быть лишним’, 9 (<чув.), *шекланаиш* ‘наблюдать, следить’, 10 (<тат.); *шотлалтаиш* ‘считаться’, 15 (<чув.).

К данной группе примыкают также слова с фазовым значением, отражающие рефлексия над временем и временными явлениями: **пытаиш* ‘кончаться’, 12 (<тат.); **пытараиш* ‘заканчивать’, 9 (<тат.); **эртаиш* ‘проходить’ (<тат.)²¹², 10; **эртараиш* ‘проводить, проживать’, 9 (<чув.).

Остальные заимствованные глагольные леммы (все из чувашского) имеют семантику, связанную уже с собственно активными игровыми действиями:

- глаголы звукоизвлечения (4 леммы): *каласаиш* ‘сказать’, 7; *кычкыралаш* ‘крикнуть, позвать’, 13; *ойлаиш* ‘говорить, сказать, рассказывать’, 21; *пералтаиш* ‘постучать’, 12;
- глаголы контактного воздействия на противника (2 леммы): *пераиш* ‘ударять’, 22; *шӱкедылаиш* ‘толкать(ся)’, 5;
- нетривиального движения (3): **савырнаиш* ‘поворачиваться’, 17; *тавалтаиш* ‘топнуть’, 5; *тарванаиш* ‘сдвигаться с места’, 8.

Таким образом, соотношение исконной и заимствованной лексики неравномерно в различных лексико-семантических группах глаголов. Наибольшая и очень высокая доля исконной лексики финно-угорского

²¹² Реже глагол *эртаиш* ‘проходить’ используется в пространственном значении (проходить мимо чего-либо или кого-либо).

происхождения в группе глаголов базовых значений (от 67 % в леммах до 86 % в токенах), а также глаголов движения (59 % в леммах, 69 % в токенах). Преобладающая и умеренно высокая доля исконной лексики в группе глаголов контактного действия и глаголов звучания. Обратными свойствами отличается группа глаголов ментального действия, где сконцентрировались и преобладают заимствования. Числовые данные приведены в таблицах ниже и наглядно представлены в диаграммах.

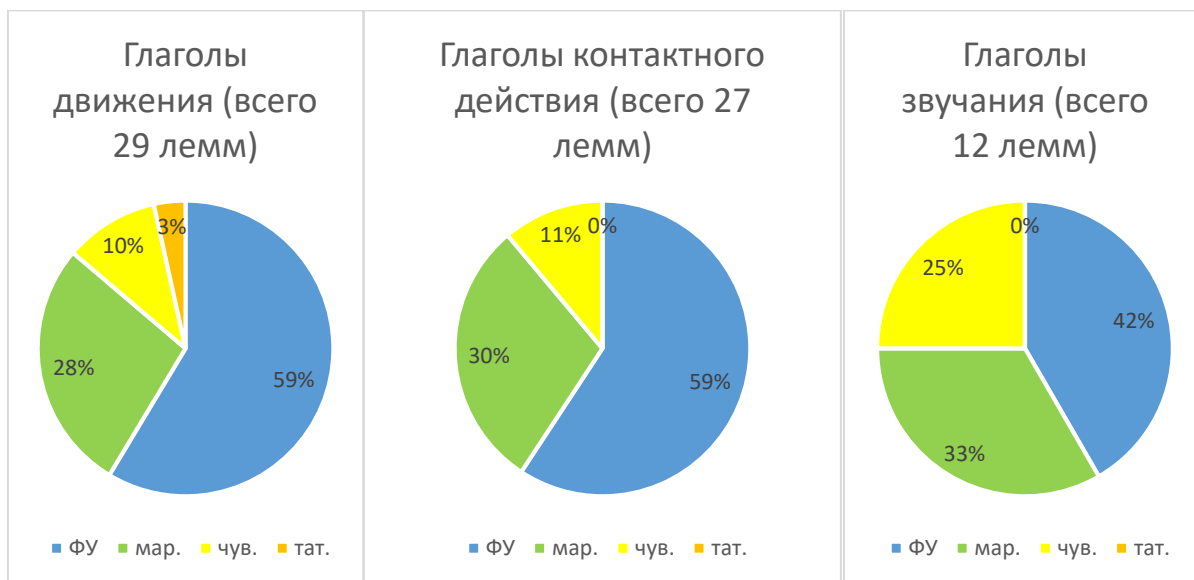
Таблица 4

Семантика и этимология глагольных лемм в КК
(по основному словарному значению лемм)

	Глаголы движения	Контактного действия	звучания	Ментального действия	Базовых значений	Модаш 'играть'	всего
ФУ	17	16	5	5	10		53
мар.	8	8	4	0	1	1	22
чув.	3	3	3	9	1		19
тат.	1	0	0	2	3		6
всего	29	27	12	16	15	1	100

То же в диаграммах:

Диаграмма 3



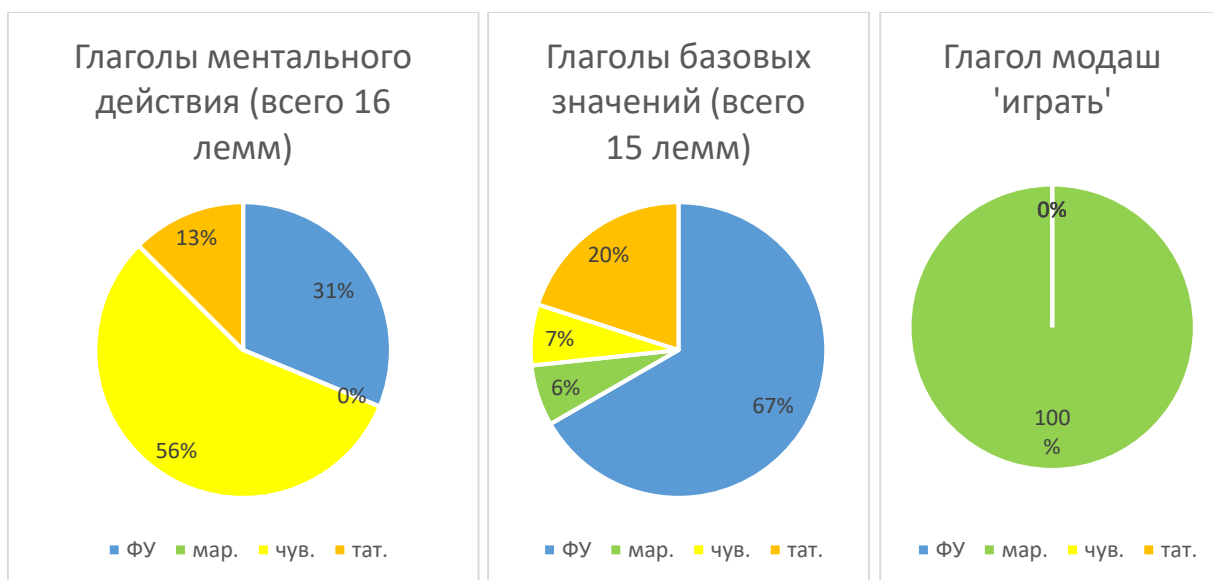


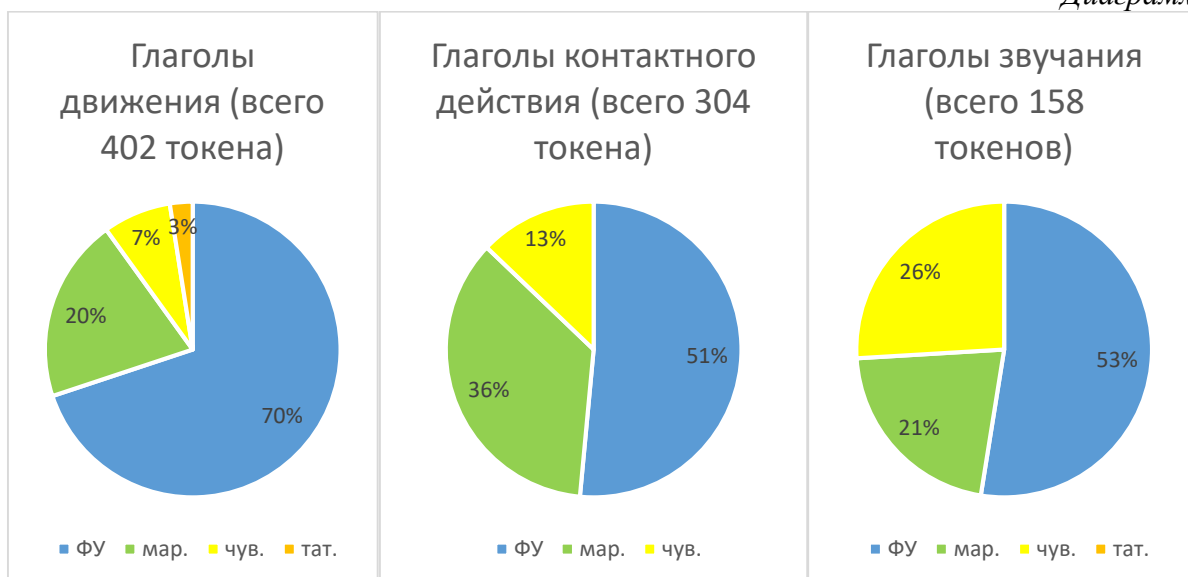
Таблица 4а

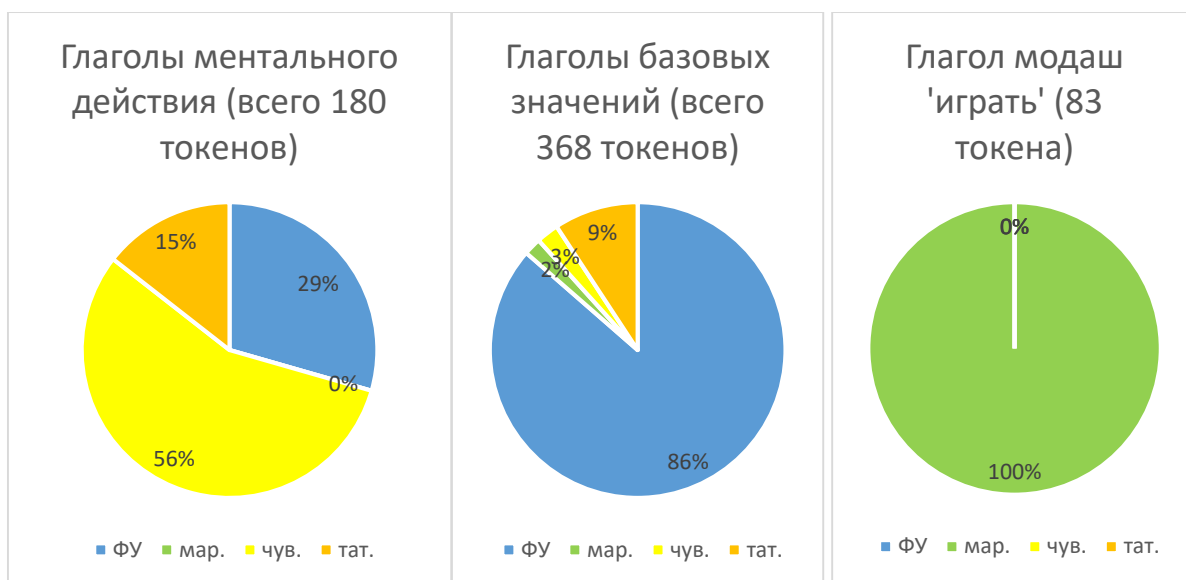
Семантика и этимология в токенах (по основному словарному значению лемм)

	Глаголы движения	Контактного действия	звучания	Ментального действия	Базовых значений	Модаш 'играть'	всего
ФУ	281	156	83	53	318	0	891
мар.	81	109	34	0	7	83	314
чув.	30	39	41	101	9	0	220
тат.	10	0	0	26	34	0	70
всего	402	304	158	180	368	83	1495

То же в диаграммах:

Диаграмма 3а





4.3. Глагольная морфология в КК

В данном параграфе рассмотрим глаголы в текстах с описаниями игр с точки зрения морфологии. Какие глагольные формы в КК самые частотные и почему? Исследование проводится на материале ста самых частотных глагольных лемм в КК. Полученные в результате подсчетов данные приведены в таблицах и диаграммах (п. 4.3.1). Далее в п. 4.3.2 приводятся сравнительные данные по глагольной морфологии в других марийских текстах: в сказке, в литературных текстах школьных диктантов и текстах большого корпуса марийского языка со снятой омонимией [Korр]. В конце параграфа 4.3 содержится весь список глагольных форм от ста самых частотных глагольных лемм в КК с указанием частотности.

4.3.1. Данные по глагольным формам в КК

Среди глагольных словоформ КК нефинитные формы несколько преобладают над финитными: 789 токенов vs 706 токенов. К финитным относятся формы настоящего-будущего (непрошедшего) и двух прошедших времен изъявительного наклонения, а также изменяемые по лицу и числу формы повелительного и желательного наклонений. Нефинитные формы –

различные деепричастия, причастия, инфинитивы, номинализация (отглагольные существительные на *-ааш*), предикативы и т. п.

Таблица 1

Нефинитные формы от ста самых частотных глагольных лемм в КК²¹³

	Всего форм	Всего токенов	Процент токенов от всех токенов глагольных словоформ в КК
CVB на <i>-ын</i>	71	260	17,39 %
CVB.CONSEC на <i>-мек(е)</i>	20	26	1,74 %
CVB.NEG на <i>-де</i>	1	1	0,07 %
CVB.PREC на <i>-меш(ке)</i>	8	9	0,6 %
CVB.SIM на <i>-шыла</i>	2	2	0,13 %
CVB.SIMULT на <i>-мыла</i>	3	3	0,2 %
INF на <i>-ааш</i>	51	95	6,35 %
INF.DEB на <i>-ман</i>	12	15	1 %
PTCP.ACT на <i>-шV</i>	52	164	10,97 %
PTCP.PASS на <i>-мV</i>	72	103	6,89 %
PTCP.PROSP на <i>-шааш</i>	23	37	2,47 %
PTCP.NEG на <i>-дымV</i>	3	3	0,2 %
NMLZ на <i>-ааш</i>	18	33	2,21 %
PREDIC <i>уло, лиеш, кўлеш, пале</i>	7	41	2,74 %
Всего	340	789	52,78 %

Самыми частотными в КК из нефинитных форм являются п-овые деепричастия, причастия (действительные, страдательные), инфинитивы на *-ааш*.

К особой группе нефинитных форм мы отнесли также специфические слова марийского языка: *лиеш* ‘можно’, *кўлеш* ‘нужно’ (и их отрицательные формы – *ок лий* ‘нельзя’, *ок кўл* ‘не нужно’), а также *пале* ‘известно’ и *уло* ‘есть (имеется)’. В СМЯ они выделены как отдельные слова с пометой «безл. в знач. сказ.» (безличное в значении сказуемого), хотя и являются производными от глагольных основ *лияш* ‘быть, становиться’, *кўлаш* ‘быть нужным’, *улаш* ‘быть’, *палаш* ‘знать’. К этим же основам относятся данные слова в значении существительных и прилагательных (~местоимений), например, в КК *уло команда* ‘вся команда (целиком)’. В марийском корпусе Тимофея Архангельского данные

²¹³ Случаи сочетаний нефинитных форм (PTCP.PROSP, INF, INF.DEB) с отрицательными словами (а именно: *ужшааш огыл* ‘не должен видеть’, *кодишааш огыл* ‘не должен остаться’; *керылтааш огыл* ‘не (должен) наткнуться’, *ыштааш огыл* ‘не (должен) делать’); *тыршыман огыл* ‘не надо стараться’) отдельно в таблице не выделяются (считаются вместе с неотрицательными формами PTCP.PROSP, INF, INF.DEB), т. к. в общем объеме глагольных токенов в КК их число минимально.

слова условно маркируются как PREDIC (предикативы) и тоже относятся к самостоятельным основам *лиеш*, *кўлеш*, *уло*. Со словом *пале* ‘известно’ ситуация аналогичная, хотя в корпусе Архангельского маркировка PREDIC при этом слове отсутствует (только N ‘существительное’ ~ *пале* ‘метка’).

Таблица 2

Финитные формы от ста самых частотных глагольных лемм в КК (в токенах)

	1SG	2SG	3SG	1PL	2PL	3PL	Всего токенов	Процент от всех гл. словоформ в КК (в токенах)
NPST	16+1Neg	22+4Neg	281+37Neg	13	10+1Neg	178++5Neg	520+48Neg=568	37,99 %
PST1	–	3+1Neg	11+3Neg	–	–	7	21+4Neg=25	1,67 %
PST2	–	1	43	–	25	–	69	4,62 %
IMP	–	–	33	–	2	2	37	2,47 %
DESID	2	1	3+1NEG	–	–	–	6+1Neg=7	0,47 %
Всего	19	32	412	13	38	192	655+51Neg=706	47,22 %

Таблица 3

Финитные формы от ста самых частотных глагольных лемм в КК (в словоформах)

	1SG	2SG	3SG	1PL	2PL	3PL	Всего форм
NPST	11+1Neg	13+3Neg	71+13Neg	10	6+1Neg	61+4Neg	172+22Neg
PST1	–	2+1Neg	8+2Neg	–	–	3	13+3Neg
PST2	–	1	20	–	19	–	40
IMP	–	–	10	–	2	1	13
DESID	2	1	3+1NEG	–	–	–	6+1Neg
Всего	13+1Neg	17+4Neg	112+16Neg	10	27+1Neg	65+4 Neg	244+26Neg
Всего	14	21	128	10	28	69	270

Среди финитных форм у нас относительно специфична маркировка отрицательных форм второго прошедшего времени (PST2.NEG). Формально их нет в таблицах 2–3, хотя фактически в КК присутствует 3 случая PST2.3SG.NEG (*кертын огыл* ‘не смог’, *лийын огыл* ‘не было’, *шуын огыл* ‘не успел’) и 1 случай PST2.3PL.NEG (*каен огытыл* ‘не ушли’). Эти формы в марийском языке складываются как комбинация двух слов: лексического деепричастия (CVB) и отрицательной формы настоящего-будущего времени глагола *улаш*

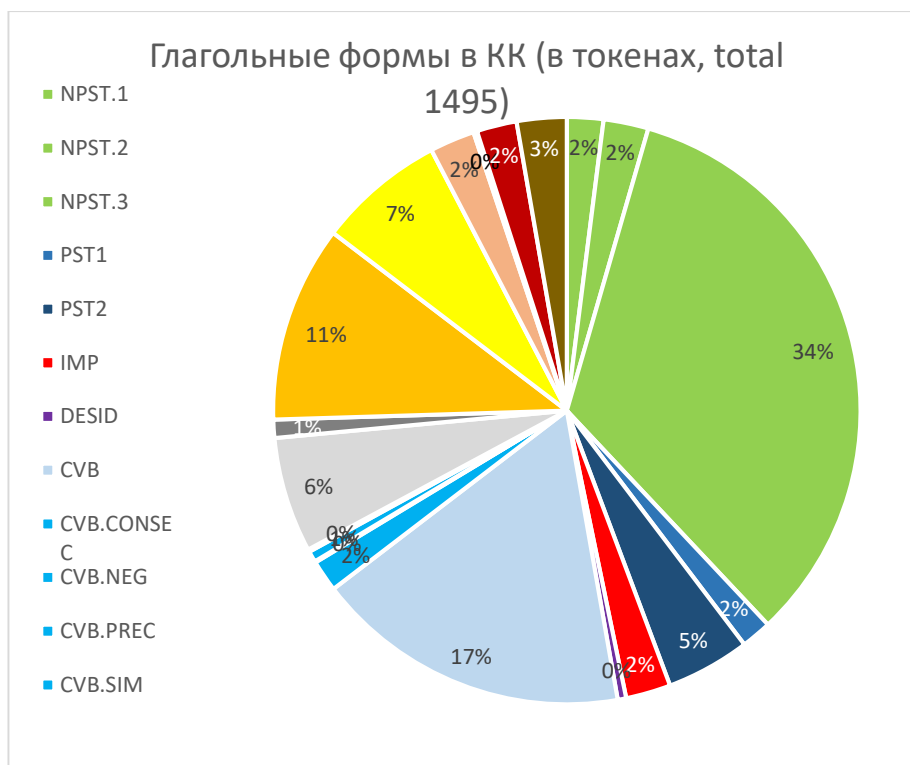
‘быть’ (NPST.NEG). Последняя в свою очередь представляет собой комбинацию спрягаемого отрицательного слова *ок* и основы глагола *улаш* (*ок + ыл = огыл* и т. п.). Соответственно в нашем анализе глагольной морфологии в КК единичные случаи PST2.NEG маркируются и подсчитываются как два отдельных глагольных токена: лексическое деепричастие и NPST.NEG служебного глагола *улаш*, что соответствует способу их глоссировки в современном онлайн-корпусе марийского языка со снятой омонимией Джереми Брэдли [Korр].

Наглядно все глагольные формы от ста самых частотных глагольных лемм в КК представлены на диаграммах.

Диаграмма 1



((Соотношение глагольных форм от ста самых частотных глагольных лемм в КК (в словоформах))



(Соотношение глагольных форм от ста самых частотных глагольных лемм в КК (в токенах))

Самыми частотными в КК оказались глагольные формы настоящего-будущего времени (см. зеленые сектора на диаграммах), которые составляют собой треть всех глагольных словоупотреблений (32 % в словоформах и 38 % в токенах). Среди них абсолютно преобладают формы третьего лица (24 % и 34 % соответственно). Т. е. тексты с описаниями игр как правило рассказывают о настоящих и будущих действиях третьих лиц (игроков)²¹⁴. В

²¹⁴ Вместе с тем при работе с информантами мы достаточно часто сталкиваемся с тем, что в своей живой речи, в спонтанном рассказе об игре люди переходят на формы 1-го, 2-го лица, например: «Допустим, я тут стою, а ты в меня кидаешь мяч, а я должен уворачиваться» и т. п. (на марийском языке аналогично). Однако в отредактированных текстах в сборниках описаний народных игр, где составители пересказывают содержание игр своими словами, такие формы в текстах сырых экспедиционных материалов, как правило, «подчищаются» (1-е и 2-е лицо редактируются на 3-е), описания унифицируются. (~ «Один игрок стоит, а другой бросает в него мяч...»). В КК словоупотребления глагольных форм 1-го и 2-го лица (а также повелительное наклонение) относятся практически исключительно к песням и формульным диалогам, репликам в игре, а также встречаются в цитатах описаний игр из художественной литературы, где в игре принимают участие конкретные герои, разговаривающие и спорящие между собой. См. подобные фрагменты с описанием игры в горелки *Покшел менге* 'Срединный столб' из книг В. Иванова, Шабдара Осыпа в [Китиков 1990: 32–33].

марийском языке, где, как в большинстве финно-угорских языков, настоящее и будущее время не дифференцированы, нагрузка на форму непрошедшего времени тем более высока. (Хотя и в русском языке будущие действия в описаниях игр тоже часто выражаться глаголами в формах настоящем времени.)

Среди финитных форм единственное число почти в два раза преобладает над множественным (463 токена vs 243). Значит, описания действий отдельных игроков (например, водящего, ведущего и др.) занимают в нарративах об играх большее место, чем описания коллективных действий всех или групп игроков.

Второй по частотности в КК является форма п-овых деепричастий (голубой сектор на диаграммах) – 12 % в словоформах и 17 % в токенах. Подвижные игры характеризуются особой динамичностью – соответственно тексты, их отображающие, должны одновременно учитывать разные аспекты описываемых ситуаций (порядок и взаимную обусловленность действий, их направленность, бенефициара, различную степень совершенности, модальность и т. п.), что требует активного использования деепричастий, и это явно наблюдается в корпусе рассмотренных нами текстов. В полном объеме КК (на 2000 глагольных токенов и 407 глагольных лемм) показатель деепричастий еще выше – 19,2 %. Всего в КК мы насчитали порядка 384 словоупотреблений п-овых деепричастий (165 словоформ). Отношение этого числа (384) к общему числу словоупотреблений глаголов в КК (2000 вхождений) составляет 19,2 %, а к числу всех слов в КК (6217) – 6,18 %. Для условного сравнения, в крупном онлайн-корпусе марийского языка [Korр], по данным автоматического поиска, аналогичные показатели составили 10,4 % и 1,66 % соответственно, т. е. доля деепричастий в данном референтном корпусе, значительно ниже, чем в КК. Подчеркнем, что больше половины словоупотреблений деепричастий в КК приходится на сложные глагольные комплексы, в которых лексическое деепричастие сочетается со спрягаемым грамматикализированным или модальным глаголом [Ключева 2025а: 32].

Подробнее эти конструкции будут рассмотрены в следующем параграфе (п. 4.4).

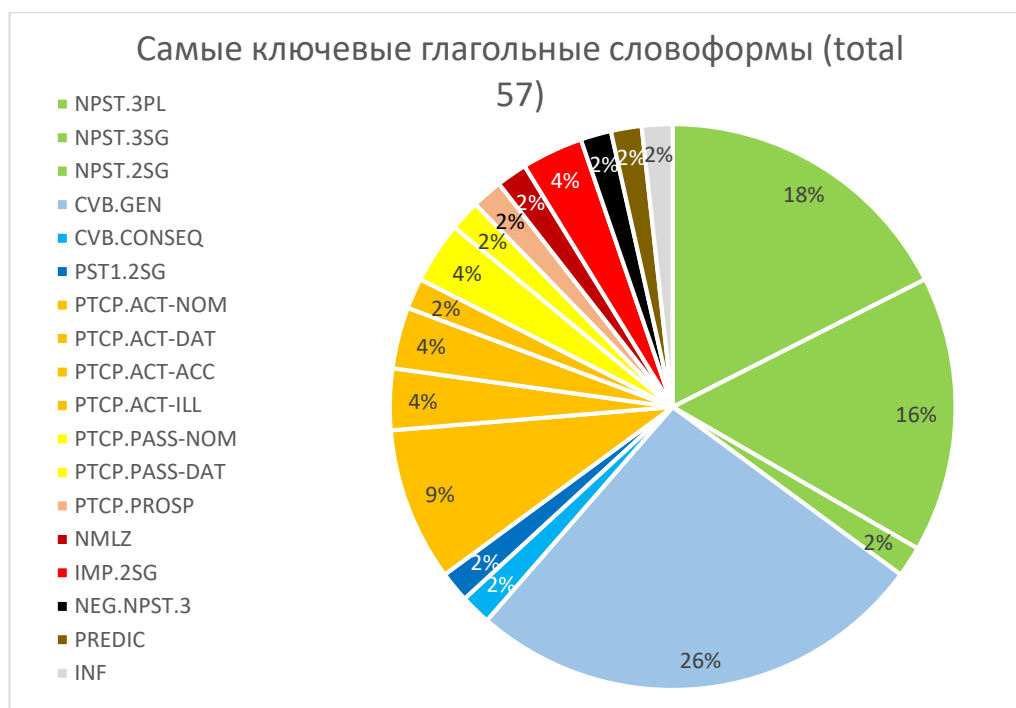
На третьем месте по частотности среди глагольных форм в КК оказались причастия. Действительные причастия составляют 9 % в словоформах и 11 % в токенах (оранжевый сектор на диаграммах), а страдательные – 12 % и 7 % соответственно (желтый сектор). Причастия в рассказах об играх служат для наименования игроков по выполняемым ими действиям, например, *вўдышō* ‘водящий’, *сенгыше* ‘побеждающий’, *сенгалтше* ‘проигравший’, *шогышо* ‘стоящий’, *перыше* ‘ударяющий’, *кучышо* ‘поймавший’ и т. д. В ряде случаев причастия выступают как прилагательные и существительные, производные от глаголов (например, *вўдышō* ‘водящий’), но в контексте нашего исследования мы относим их именно к глагольным формам, т. к. они содержат в себе семантику действия. В отличие от большинства повествований в художественной литературе, фольклорных текстах (например, в сказках), в типичных описаниях игр персонажи-игроки не имеют личных имен, поэтому и именовать их приходится, применяя причастия, указывающие на их функцию и конкретные ситуационные действия в игре. Описания игр как тип текстов как правило отличаются «обезличенностью», которая указывает, что в данные игры может играть любой человек (своего рода общий «рецепт» игры). Страдательные причастия в КК могут служить для наименования действий, как отглагольные существительные в русском языке, например, *пōрдмō* ‘кружение’, *кудалма* ‘бег; езда’, *модмо* ‘игра’.

На четвертом месте по частотности – инфинитивы (6,35 % глагольных токенов в КК). Очевидно, их употребление в текстах с описаниями игр связано с наименованием действий, которые должны быть выполнены игроками.

Таким образом главенствующие позиции названных форм/групп форм (непрошедшее время, особенно в третьем лице, деепричастия, причастия и в меньшей степени инфинитивы) можно предварительно назвать характерной чертой нарративов с описаниями народных игр, обусловленной их содержанием. Полученный результат подтверждается и подчеркивается при

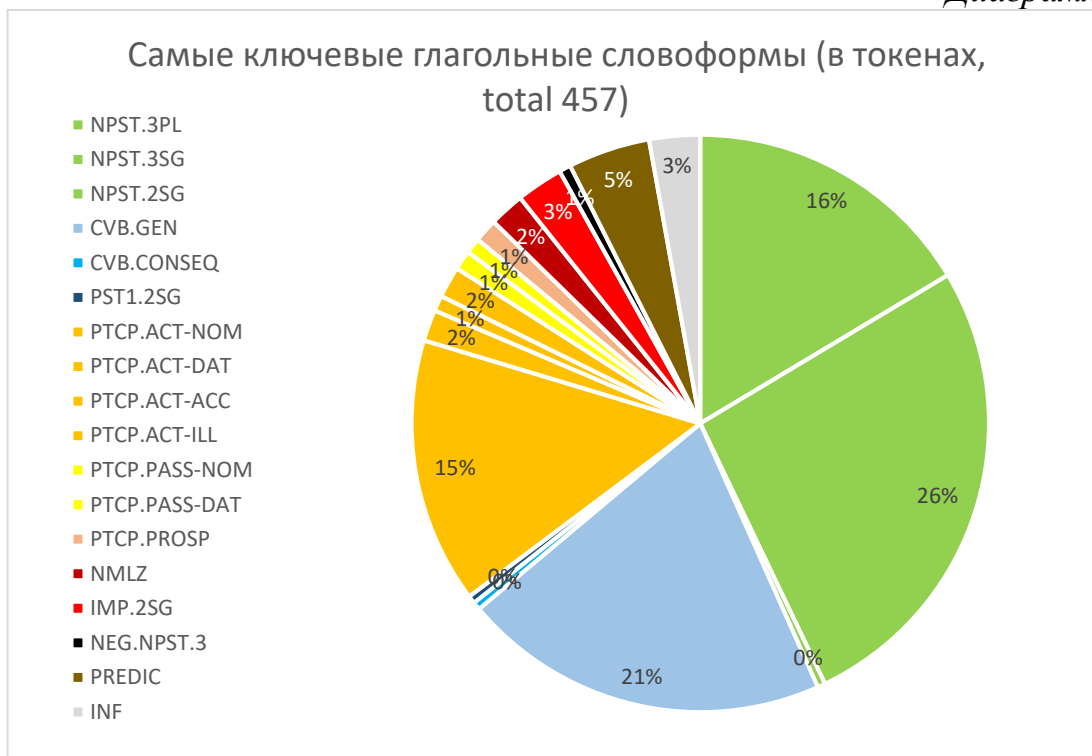
экспресс-анализе ключевости глагольных словоформ в КК. В целях быстрого (автоматического) расчета их ключевости мы обработали корпус текстов с описаниями игр (КК) в программе-конкордансере AntConc и нашли топ-200 самых ключевых словоформ в КК (всех частей речи). В качестве референтного корпуса использовали массив текстов литературного корпуса МарНИИЯЛИ объемом 19,5 млн. словоупотреблений. В результате оказалось, что среди 57-и глагольных словоформ, попавших в топ-200 самых «ключевых» словоформ КК, доля глаголов настоящего-будущего времени (особенно 3-го лица), деепричастий и причастий (особенно действительных) среди других глагольных форм оказалась очень высокой – см. на диаграммах ниже зеленый, голубой и оранжевый сектора. В совокупности они заняли более 80 % среди 57-и самых частотных глагольных словоформ в КК: настоящее-будущее время – 36% в формах и 42 % в токенах, деепричастия – 26 % в словоформах и 21 % в токенах, действительные причастия – 19 и 20 % соответственно.

Диаграмма 2



(Самые ключевые глагольные словоформы в корпусе текстов с описаниями игр (КК). Их взаимные доли в словоформах.)

Диаграмма 2а.



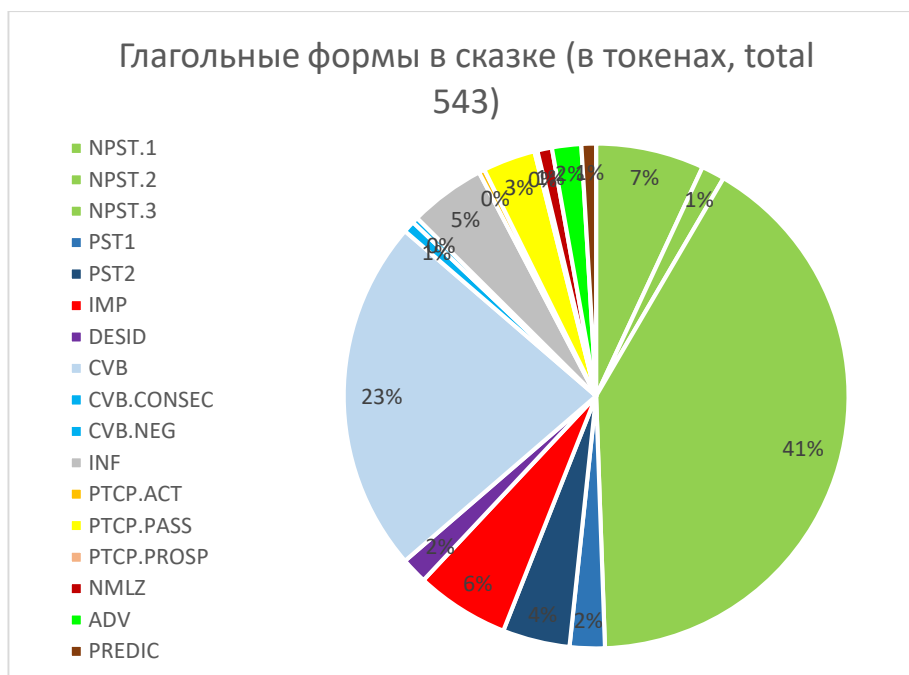
(Самые ключевые глагольные словоформы в корпусе текстов с описаниями игр (КК). Их взаимные доли в словоупотреблениях.)

4.3.2. Сравнительные данные по глагольной морфологии в других типах текстов

Нарративы разных жанров отличаются по соотношению и взаимному балансу глагольных форм, что обусловлено их содержанием. Так в легендах, эпических текстах можно ожидать большей нагрузки на формы прошедшего времени, а в молитвах может быть большая доля глаголов в повелительном наклонении, как впрочем и в текстах-инструкциях, например, рецептах приготовления блюд и т. п. Анализ глагольной морфологии текстов на марийском языке с описаниями игр показал, что для них характерно непрошедшее время, третье лицо, единственное число, обилие деепричастий и деепричастных конструкций, достаточно активное применение причастий, служащих для наименования игроков. Нефинитные формы в целом чуть преобладают в КК над финитными (789 токенов vs 706). Но в полном смысле назвать этот арсенал грамматических средств **характерной чертой** марийских текстов с описаниями игр на уровне глагольной морфологии можно будет

только при сравнении данных при аналогичных исследованиях текстов других фольклорных жанров. Например, преобладание третьего лица над первым и вторым в финитных формах может оказаться особенностью марийского (и не только марийского) языка как такового. Имеет смысл провести с целью сравнения аналогичное исследование текстов и других фольклорных жанров. При анализе по одной методике разного материала можно будет выявить общеязыковые свойства марийской глагольной морфологии (в плане частотности глагольных форм) и одновременно обнаружить стилистические особенности текстов фольклорных жанров (также на уровне глагольной морфологии, как показано в данном параграфе на материале описаний игр).

Двигаясь в этом направлении, мы провели аналогичный **анализ глагольной морфологии текстов** нескольких марийских сказок, в том числе в известной марийской сказке – *Ший пўян ший Пампалче* (‘Сереброзубая Пампалче’) [Марий калык йомак-влак 2016: 36–44]. Общий объем слов в тексте этой сказки – 1578 единиц, а на глагольные формы в этом объеме приходится 534 слова, т. е. 33,84 % от всех слов в тексте. И этот показатель (то, что словоупотребления глаголов составляют треть от всех слов в тексте) для сказки оказался совершенно таким же, как для текстов с описаниями игр. Соотношение всех глагольных форм в этой сказке (в токенах) отражено на диаграмме 3.



(Глагольные формы в сказке *Ший пўан Пампалче* (в токенах))

В текстах и других марийских сказок, проанализированных аналогичным образом, баланс глагольных форм примерно такой же. Результаты глоссировки и анализа глагольных форм в сказке позволяют внести определенный коррективы в выводы, которые мы получили при анализе глагольной морфологии в описаниях игр. Итак, оказалось, что часть выявленных для глагольной морфологии игр свойств в равной, а порою и в большей мере характерны для текста этой сказки. Перечислим эти общие свойства сказки и игры:

- как уже было отмечено выше, словоупотребления глагольных форм составляют треть от всех слов в тексте (33–34 % и для сказки, и для игры).
- самая частотная форма – настоящее-будущее время, при этом единственное число существенно преобладает над множественным, а 3-е лицо – над 1-м и 2-м. В сказке на неперошедшее время приходится половина всех глагольных словоупотреблений (49 %), тогда как в играх несколько меньше – 36 %.

- второе место по частотности в сказке, как в и играх, занимают п-овые деепричастия (23 % в сказке vs 17/19 % в играх²¹⁵);
- доля инфинитивов в сказке и играх примерно одинаковая (5 % vs 6 %);
- самыми малочастотными являются одни и те же нефинитные формы (определенные малоупотребительные формы деепричастий, причастий, номинализация, предикативы, в сказке также встретилась адвербиализация²¹⁶).

Отличия же от глагольной морфологии сказки от игры заключаются в следующем:

- финитные формы в сказке преобладают над нефинитными: 340 токенов vs 194 токенов, тогда как в играх было наоборот (706 финитных vs 789 нефинитных);
- доля причастий в сказке очень незначительна, по сравнению с их долей в играх (меньше 4 % всех видов причастий в сказке vs 20 % в играх). Объясняется это тем, что в отличие от игр, где причастия часто активно использовались для обозначения безымянных игроков, в сказке у всех действующих игр есть имена и для их наименования причастия не требуются;
- страдательные причастия существенно преобладают над действительными (в играх наоборот);
- неизъявительное наклонение и в играх, и в сказках занимает незначительное место, но при этом доля желательного и повелительного наклонения в сказке в три раза выше, чем в играх (6 % в сказке vs 2 % в играх для повелительного наклонения; 1,69 % vs 0,49 % – для желательного). Повелительное наклонение употребляется в сказке в диалогах, желательное – выражает намерения героев, тогда как в играх из финитных форм неизъявительного наклонения абсолютно

²¹⁵ 19% деепричастий при анализе всего объема глагольной лексики в КК, а 17% – при учете глагольных словоупотреблений от ста самых частотных глагольных лемм в КК. Остальные показатели процентов для КК в данном сравнительном списке даны для словоупотреблений ста самых частотных глагольных форм в КК (как в таблицах 1–3 и на рисунках 1, 1а выше).

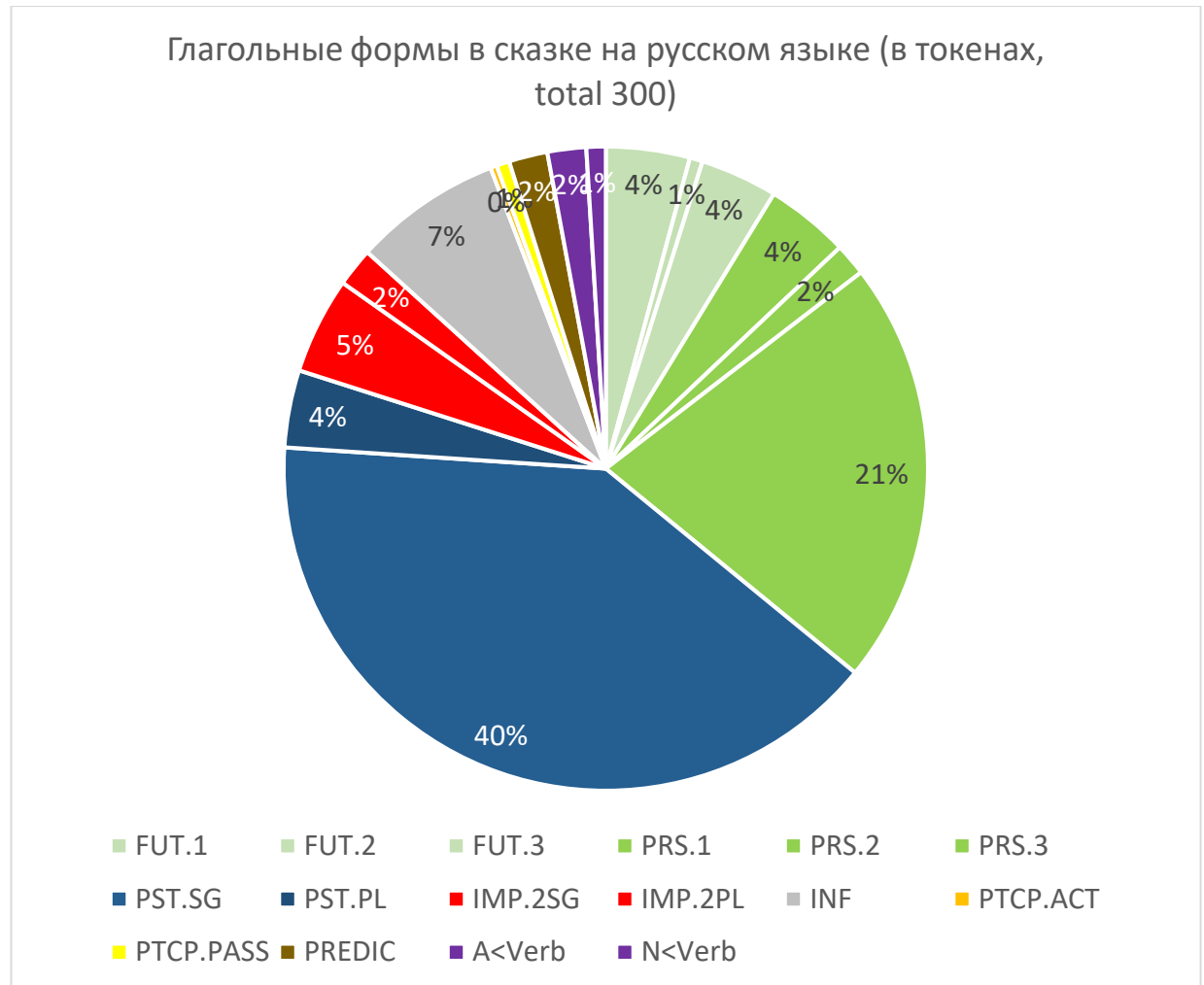
²¹⁶ Слово *руаишын-руаишын* ‘рубя’ строго говоря является наречием, образованным от глагольной основы: < *руалаиш* ‘рубнуть, срубить’ + суф. действительного причастия *-ше-* + словообразовательный суф. наречий *-ын*.

преобладает форма IMP.3SG, которая выражает цель конкретного совершаемого в игре действия;

– преобладание единственного числа над множественным в сказке выражено значительно сильнее, чем в играх (в 8 раз в сказке, тогда как в играх чуть менее, чем в два раза).

Очень интересными представляются и результаты анализа глагольных форм той же марийской сказки «Сереброзубая Пампалче» в изложении на русском языке [Марий калык йомак-влак 2016: 46–52]. Данный взятый для анализа русский текст является литературной обработкой очень известного переводчика марийской художественной литературы, настоящего классика перевода советского времени В. Б. Муравьева (1928–2020). Сказка в русской редакции сокращена по сравнению с марийским текстом – она заканчивается сценой спасения Пампалче от ведьмы, девушка улетает на шелковых качелях на небо. В марийском же тексте сказки, опубликованном в той же книге 2016 года, есть еще продолжение, как Пампалче некоторое время живет у сестры на небе, а потом возвращается домой к отцу. Таким сокращением объясняется меньший объем русского текста – всего 1277 слов (vs 1578 слов в марийском тексте сказки). Из них лишь 297 токенов являются глагольными формами и еще 9 слов (3 %) – отглагольные существительные и прилагательные²¹⁷. Таким образом, общая доля глагольных форм в русском тексте сказки (включая даже слова других частей речи с глагольной основой) не превышает 24 % (vs 34 % в марийском). Существенно отличается и баланс глагольных форм в русском и марийском текстах сказки – см. на диаграмме 4.

²¹⁷ Это формы слов *спелый, грозный, топкий, рваный; топот, обещание, прощание*.



(Глагольные формы в сказке *Ший пўан Пампалче* на русском языке. Их взаимные доли в словоупотреблениях)

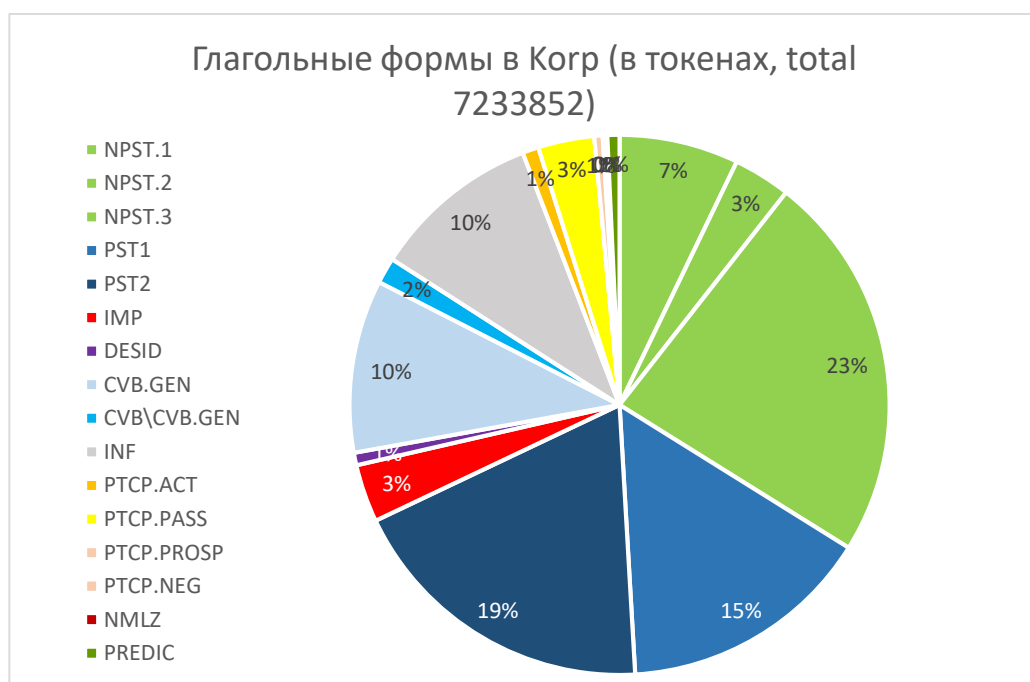
В русском тексте сказки совершенно незначительна доля нефинитных форм – 10 % от всех глагольных форм (vs 36–37 % в марийском). Огромна доля прошедшего времени (44 %) – она превышает долю настоящего и будущего времени вместе взятых (36 %), тогда как в марийском тексте соотношение прошедших времен и непрошедшего составляло 6 % PST vs 49 % NPST. Таким образом, в русском изложении события сказки из настоящего марийского времени «перенеслись» в русское прошедшее. Это достаточно яркий языковой маркер различия марийского и русского сказочного текста на уровне глагольных форм. Также существенной особенностью русского текста сказки в сравнении с марийским является полное отсутствие в нем деепричастий (vs 23 % деепричастий в марийском тексте сказки). Высокая частотность

деепричастий в марийском языке связана с их значительной ролью в сложных глагольных комплексах (деепричастных конструкциях), характерных для тюркских и уральских языков Поволжья (марийского, удмуртского), но не для русского языка (подробнее об этом в следующем параграфе). Русский текст сказки отличается также очень низкой долей причастий (всего 1 словоупотребление действительного причастия и 2 – страдательных, т. е. в сумме это 1 % от всех словоупотреблений глагольных форм в тексте), но и в марийском тексте сказки доля причастий невелика (менее 4 %).

Вместе с тем есть и общие свойства частотности глагольных форм в русском и марийском тексте сказке: в финитных формах третье лицо существенно преобладает над первым, а единственное – над множественным. Эти свойства сказочного повествования, характеризующие действующих лиц, при переводе не изменились, что достаточно ожидаемо.

Для того, чтобы сформировать общее представление о «норме» взаимного количественно соотношения глагольных форм в среднестатистических марийских текстах, имеет смысл учитывать также большие **корпусные данные**. В частности, при автоматическом поиске (по глоссам) различных глагольных форм в Корп получаем следующую картину:

Диаграмма 5



В Когр наблюдаются:

- высокая доля непрошедшего времени, как и в играх, и в сказках, при этом преобладание третьего лица над первым и вторым внутри этой формы в Когр немного менее выражено;

- доля двух прошедших времен в сумме равняется доле настоящего-будущего времени, тогда как и в играх, и в сказке, было существенное доминирование непрошедшего времени;

- в Когр в нефинитных формах (в сумме для всех трех наклонений) единственное число преобладает над множественным в 4 раза, тогда как в играх – чуть менее, чем в 2 раза, а в сказках – в 8 раз;

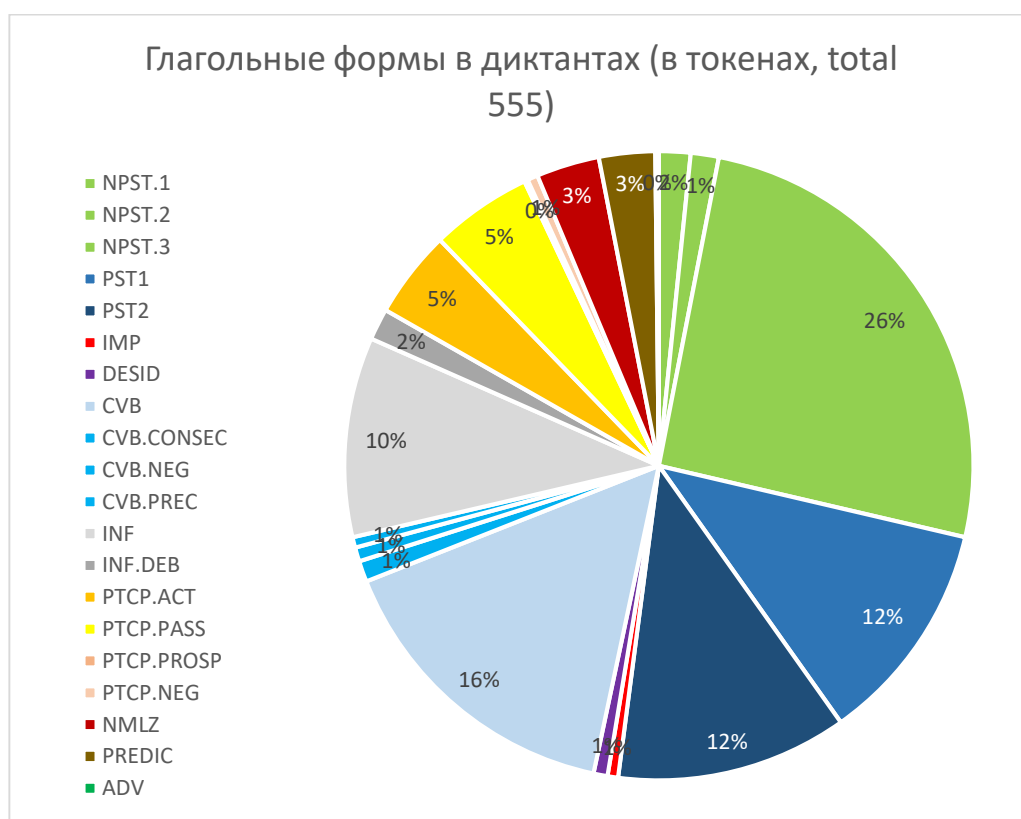
- в Когр достаточно высокий процент инфинитивов, в сравнении с их долей в играх и сказке (9–10 % vs 6 % и 5 % соответственно). Возможно, это связано с самим составом текстов в Когр – включением в него словарей и спецификой построения словарных статей;

- удельный вес нефинитных форм в Когр заметно меньше, чем в сказке и, тем более, в играх, но причина этого может заключаться в особенностях их автоматического счета в Когр. Система там отличается от той, которую применяли мы, глоссируя и считая глаголы в играх и сказке. Снятие омонимии в Когр работает так, что деепричастия в ряде случаев определяются как наречия, а словоупотребления причастий, особенно действительных, в абсолютном большинстве случаев определяются в различных контекстах как имена прилагательные, существительные.

Таким образом, данные по глагольной морфологии достаточно условны и не вполне сравнимы с нашими данными по играм и сказке из-за отличий в системе счета. В поисках все той же «эталонной» нормы глагольной морфологии для марийского литературного языка выберем теперь некоторый небольшой объем литературных марийских текстов и вручную пересчитаем все глагольные формы в них ровно по той же методике, как мы считали в играх. (Именно одинаковая система счета обеспечивает сравнимость результатов.) В качестве таких эталонных марийских текстов мы взяли **тексты**

диктантов для X–XI классов (первые десять) из методического пособия Е. Е. Ефимова [Ефимов 2005: 4–13]. Среди них есть отрывки из марийской литературы (С. Г. Чавайн) и небольшие статьи из марийской прессы (газета «Кугарня» («Пятница»)), представленные трудности – универсальные, обобщающего характера. Общий объем отобранного материала – 2142 слов, в том числе 555 – словоупотребления глаголов (26 % от всех слов в тексте, что несколько ниже, чем в тексте сказки и в описаниях игр). Соотношение глагольных форм в текстах диктантов отображено на диаграмме 6.

Диаграмма 6



Как видим, в текстах диктантов общая доля финитных форм (53,33 %) незначительно больше доли нефинитных. В этом диктанты близки к сказочному повествованию. Третье лицо существенно преобладает над первым и вторым (в 10 раз), единственное – над множественным (в 4 раза), как во всех других ранее рассмотренных нами текстах – в этом уже вполне можно видеть общеязыковую норму. Но ср. в играх преобладание единственного числа над множественным было чуть менее, чем в два раза, т. е. менее выражено, чем в диктантах и сказке.

Доля двух прошедших времен в диктантах сравнима с долей настоящего-будущего времени (23,42 % vs 28,65 %), что соответствует условным корпусными данным и отличает диктанты от сказки и игры, в которых перевес настоящего-будущего времени над прошедшими был ярко выраженным. Интересно, что доля п-овых деепричастий в диктантах оказалась довольно высокой, практически совпала с их долей в играх. Таким образом, активное использование деепричастий характерно не только для операционных текстов на марийском языке (описаний игр, сказок), но в целом характерно для марийского языка, по сравнению с русским. Зато доля причастий в диктантах очевидно ниже, чем в играх, хотя и выше, чем в сказке. Таким образом, подтверждается, что повышенная доля причастий, особенно действительных – специфическая черта нарративов об играх.

Дополнение (материалы) к п. 4.3

Таблица 5

Все глагольные формы от ста самых частотных глагольных лемм в КК
(610 словоформ от 100 лемм, 1495 токенов)

Лемма (базовая форма)	Число токенов в на лемму	Форма	Глоссы	Число токенов в на форму
лияш 'быть'	107	лиеш	NPST.3SG	29
лияш	107	лиеш	PREDIC	21
лияш	107	лийын	CVB	10
лияш	107	лийын	PST2.3SG	10
лияш	107	лийыт	NPST.3SG	9
лияш	107	лийшаш	PTCP.PROSP	8
лияш	107	лият	NPST.2SG	4
лияш	107	лияш	INF	3
лияш	107	лие	PST1.3SG	2
лияш	107	лийже	IMP.3SG	2
лияш	107	лийше	PTCP.ACT	2
лияш	107	лий	PREDIC.NEG=STEM	1
лияш	107	лийдыме	PTCP.NEG	1
лияш	107	лийман	INF.DEB	1
лияш	107	лиймеке	CVB.CONSEC	1
лияш	107	лийына	NPST.1PL	1
лияш	107	лийыныт	PST2.3PL	1

лияш	107	лиям	NPST.1SG	1
модаш 'играть'	83	модшо	PTCP.ACT	30
модаш	83	модаш	INF	13
модаш	83	модмаш	NMLZ	9
модаш	83	модыт	NPST.3PL	8
модаш	83	модын	CVB	7
модаш	83	модмо	PTCP.PASS	4
модаш	83	модмаште	NMLZ.INE	3
модаш	83	модын	PST2.3SG	2
модаш	83	модашлан	INF.DAT	1
модаш	83	модшаш	PTCP.PROSP	1
модаш	83	модшашлан	PTCP.PROSP.DAT	1
модаш	83	модшылан	PTCP.ACT.DAT	1
модаш	83	модшын	PTCP.ACT.GEN	1
модаш	83	модына	NPST.1PL	1
модаш	83	модыныт	PST2.3PL	1
улаш 'быть, становиться'	74	огыл	NPST.3G.NEG	16
улаш	74	уло	PTCP.ACT	15
улаш	74	уло	PREDIC	11
улаш	74	улыт	NPST.3PL	10
улаш	74	улам	NPST.1SG	3
улаш	74	уло	PTCP.PASS	3
улаш	74	уло	PREDIC.A(PRO)	3
улаш	74	улмым	PTCP.PASS.ACC	2
улаш	74	улыда	NPST.2PL	2
улаш	74	улына	NPST.1PL	2
улаш	74	ыл, мар. Г	STEM=NEG.NPST.2SG	2
улаш	74	огытыл	NPST.3PL.NEG	1
улаш	74	улат	NPST.2SG	1
улаш	74	улмыдамат	PTCP.PASS.POSS.2PL.ACC.ADD	1
улаш	74	улнеже	DESID.3SG	1
улаш	74	улшышт	PTCP.ACT.POSS.3PL	1
керташ 'мочь'	48	кертеш	NPST.3SG	26
керташ	48	кертыт	NPST.3PL	9
керташ	48	керт	STEM=NEG.NPST.3SG	6
керташ	48	керт	STEM=NEG.NPST.1SG	1
керташ	48	кертам	NPST.1SG	1
керташ	48	керташ	INF	1
керташ	48	кертшаш	PTCP.PROSP	1
керташ	48	кертын	CVB	1
керташ	48	кертын	PST2.3SG	1
керташ	48	кертына	NPST.1PL	1
манаш 'говорить'	45	манын	CVB	16
манаш	45	ман	IMP.2SG	6

манаш	45	маныт	NPST.3PL	6
манаш	45	манеш	NPST.3SG	5
манаш	45	манме	PTCP.PASS	5
манаш	45	манашат	INF.ADD	2
манаш	45	манешат	NPST.3SG	2
манаш	45	манмекыже	CVB.CONSEC	1
манаш	45	манмыла	PTCP.PASS.SIM	1
манаш	45	маншаш	PTCP.PROSP	1
кучаш 'держать'	37	кучен	CVB	14
кучаш	37	кучышаш	PTCP.PROSP	6
кучаш	37	куча	NPST.3SG	4
кучаш	37	кучаш	INF	4
кучаш	37	кучат	NPST.3PL	3
кучаш	37	кучем	NPST.1SG	1
кучаш	37	кучымешке	CVB.PREC	1
кучаш	37	кучымо	PTCP.PASS	1
кучаш	37	кучыш	PST2.3SG	1
кучаш	37	кучышо	PTCP.ACT	1
кучаш	37	кучыштат	PST1.3PL.ADD	1
шогалаш 'встать'	37	шогалыт	NPST.3PL	18
шогалаш	37	шогалеш	NPST.3SG	9
шогалаш	37	шогальыч	PST1.3PL	4
шогалаш	37	шогалаш	INF	1
шогалаш	37	шогалман	INF.DEB	1
шогалаш	37	шогалшаш	PTCP.PROSP	1
шогалаш	37	шогалше	PTCP.ACT	1
шогалаш	37	шогалын	CVB	1
шогалаш	37	шогалыныт	PST2.3PL	1
шуаш 'доходить'	37	шуын	CVB	9
шуаш	37	шумек	CVB.CONSEC	5
шуаш	37	шу	STEM=NEG.NPST.3SG	4
шуаш	37	шуэш	NPST.3SG	4
шуаш	37	шона, мар. Г	NPST.1PL	2
шуаш	37	шу	STEM=NEG.PST1.3SG	2
шуаш	37	шушаш	PTCP.PROSP	2
шуаш	37	шошы, мар. Г	PTCP.ACT	1
шуаш	37	шудымо	PTCP.NEG	1
шуаш	37	шумек	CVB.CONSEC	1
шуаш	37	шумекыже	CVB.CONSEC.POSS.3SG	1
шуаш	37	шумешке	CVB.PREC	1
шуаш	37	шуо	PST1.3SG	1
шуаш	37	шушо	PTCP.ACT	1
шуаш	37	шушылан	PTCP.ACT.DAT	1
шуаш	37	шуымо	PTCP.PASS	1

лекташ 'выходить'	30	лектеш	NPST.3SG	20
лекташ	30	лектыт	NPST.3PL	3
лекташ	30	лектын	CVB	2
лекташ	30	лекме	PTCP.PASS	1
лекташ	30	лектына	NPST.1PL	1
лекташ	30	лекшаш	PTCP.PROSP	1
лекташ	30	лекше	PTCP.ACT	1
лекташ	30	лекшылан	PTCP.ACT.DAT	1
ончыкташ 'показывать'	29	ончыкта	NPST.3SG	11
ончыкташ	29	ончыктат	NPST.3PL	5
ончыкташ	29	ончыктен	CVB	4
ончыкташ	29	ончыкто	IMP.2SG	3
ончыкташ	29	ончыкташат	INF.ADD	1
ончыкташ	29	ончыктеныт	PST2.3PL	1
ончыкташ	29	ончыкто	STEM=NEG.NPST.2SG	1
ончыкташ	29	ончыктыза	IMP.2PL	1
ончыкташ	29	ончыктымеке	CVB.CONSEC	1
ончыкташ	29	ончыктымо	PTCP.PASS	1
ышташ 'делать'	29	ышташ	INF	3
ышташ	29	ышта	NPST.3SG	2
ышташ	29	ыштет	NPST.2SG	2
ышташ	29	ыштыме	PTCP.PASS	2
ышташ	29	ыштат, мар. Г	NPST.3PL	1
ышташ	29	ыштеныт	PST2.3PL	1
ышташ	29	ыштыман	INF.DEB	1
ышташ	29	ыштышаш	PTCP.PROSP	1
ышташ	29	ыштыше	PTCP.ACT	1
колташ 'слать'	28	колто	IMP.2SG	12
колташ	28	колта	NPST.3SG	4
колташ	28	колташ	INF	4
колташ	28	колтен	CVB	2
колташ	28	колто	STEM=NEG.NPST.3PL	2
колташ	28	колтат	NPST.3PL	1
колташ	28	колтеныт	PST2.3PL	1
колташ	28	колто	STEM=NEG.NPST.3SG	1
колташ	28	колтымыштыма т	PTCP.PASS.POSS.3PL.ACC.AD D	1
куржаш 'бежать'	27	куржын	CVB	12
куржаш	27	куржеш	NPST.3SG	3
куржаш	27	куржо	PST1.3SG	2
куржаш	27	куржшо	PTCP.ACT	2
куржаш	27	куржыт	NPST.3PL	2
куржаш	27	курж	IMP.2SG	1
куржаш	27	куржаш	INF	1
куржаш	27	куржмаш	NMLZ	1

куржаш	27	куржса	IMP.2PL	1
куржаш	27	куржшаш	PTCP.PROSP	1
куржаш	27	кыргыжын	CVB	1
налаш 'братъ'	26	налын	CVB	8
налаш	26	налаш	INF	5
налаш	26	налыт	NPST.3PL	4
налаш	26	налеш	NPST.3SG	2
налаш	26	налын	PST2.3SG	2
налаш	26	налешат	NPST.3SG.ADD	1
налаш	26	налман	INF.DEB	1
налаш	26	налнет	DESID.2SG	1
налаш	26	налыда	NPST.2PL	1
налаш	26	налына	NPST.1PL	1
толаш 'приходить'	25	толын	PST2.3SG	6
толаш	25	толын	CVB	5
толаш	25	толынат	PST2.3SG	4
толаш	25	толеш	NPST.3SG	3
толаш	25	толшо	PTCP.ACT	2
толаш	25	тол	STEM=NEG.NPST.3SG	1
толаш	25	толмо	PTCP.PASS	1
толаш	25	толмыж	PTCP.PASS.POSS.3SG	1
толаш	25	толшылан	PTCP.ACT.DAT	1
толаш	25	толыт	NPST.3PL	1
каяш 'идти'	24	каен	CVB	4
каяш	24	кая	NPST.3SG	4
каяш	24	кена, мар. Г	NPST.2PL	4
каяш	24	каят	NPST.3PL	3
каяш	24	каена	NPST.1PL	2
каяш	24	каеда	NPST.2PL	1
каяш	24	каем	NPST.1SG	1
каяш	24	кает	NPST.2SG	1
каяш	24	кай	STEM=NEG.NPST.3SG	1
каяш	24	кайымаш	NMLZ	1
каяш	24	каяш	INF	1
каяш	24	кеа, мар. Г	NPST.3SG	1
шогаш 'стоять'	22	шогышо	PTCP.ACT	10
шогаш	22	шоген	CVB	2
шогаш	22	шогеныт	PST2.3PL	2
шогаш	22	шого	STEM=NEG.NPST.3SG	1
шогаш	22	шогымаш	NMLZ	1
шогаш	22	шогымыштым	PTCP.PASS.POSS.3PL.ACC	1
шогаш	22	шогышыжын	PTCP.ACT.POSS.3SG.GEN	1
шогаш	22	шога	NPST.3SG	4
пераш 'ударять'	22	перыше	PTCP.ACT	6
пераш	22	перен	CVB	5
пераш	22	пера	NPST.3SG	3

пераш	22	перыме	PTCP.PASS	3
пераш	22	пераш	INF	2
пераш	22	перымыжым	PTCP.PASS.POSS.3SG.ACC	1
пераш	22	перышаш	PTCP.PROSP	1
пераш	22	перышым	PTCP.ACT.ACC	1
ойлаш 'говорить'	21	ойлен	CVB	10
ойлаш	21	ойла	NPST.3SG	3
ойлаш	21	ойлат	NPST.3PL	1
ойлаш	21	ойленыт	PST2.3PL	1
ойлаш	21	ойлымеке	CVB.CONSEC	1
ойлаш	21	ойлымо	PTCP.PASS	1
ойлаш	21	ойлымыда	PTCP.PASS.POSS.2PL	1
ойлаш	21	ойлымыжо	PTCP.PASS.POSS.3SG	1
ойлаш	21	ойлымыштым	PTCP.PASS.POSS.3PL.ACC	1
ойлаш	21	ойлышаш	PTCP.PROSP	1
сенаш 'побеждать'	21	сенышыш	PTCP.ACT.POSS.3SG.ILL	8
сенаш	21	сеныше	PTCP.ACT	3
сенаш	21	сена	NPST.3SG	2
сенаш	21	сенаш	INF	2
сенаш	21	сенышылан	PTCP.ACT.POSS.3SG.DAT	2
сенаш	21	сенат	NPST.3PL	1
сенаш	21	сене	STEM=NEG.PST1.3SG	1
сенаш	21	сенымаш	NMLZ	1
сенаш	21	сенышыжат	PTCP.ACT.POSS.3SG.ADD	1
мунчалташ 'скользить'	18	мунчалтен	CVB	7
мунчалташ	18	мунчалтат	NPST.3PL	2
мунчалташ	18	мунчалтеныт	PST2.3PL	2
мунчалташ	18	мунчалтет	NPST.2SG	2
мунчалташ	18	мунчалтыме	PTCP.PASS	2
мунчалташ	18	мунчалташ	INF	1
мунчалташ	18	мунчалтымым	PTCP.PASS.ACC	1
мунчалташ	18	мунчалтышыла	CVB.SIM	1
вўдаш 'вести'	17	вўдышö	PTCP.ACT	11
вўдаш	17	вўдышылан	PTCP.ACT.DAT	3
вўдаш	17	вўдышым	PTCP.ACT.ACC	2
вўдаш	17	вўдышын	PTCP.ACT.GEN	1
савырнаш 'повернуться'	17	савырнен	CVB	5
савырнаш	17	савырне	IMP.2SG	4
савырнаш	17	савырнат	NPST.3PL	3
савырнаш	17	савырна	NPST.3SG	2
савырнаш	17	савырнен	PST2.3SG	1
савырнаш	17	савырнышаш	PTCP.PROSP	1
савырнаш	17	савырныше	PTCP.ACT	1
тўналаш 'начинать(ся)'	17	тўналеш	NPST.3SG	5

тўналаш	17	тўнале	PST1.3SG	2
тўналаш	17	тўналыт	NPST.3PL	2
тўналаш	17	тўналыч	PST1.3PL	2
тўналаш	17	тўнал	STEM=NEG.NPST.3SG	1
тўналаш	17	тўналаш	INF	1
тўналаш	17	тўналмекак	CVB.CONSEC.EMPH	1
тўналаш	17	тўналмеке	CVB.CONSEC	1
тўналаш	17	тўналше	PTCP.ACT	1
тўналаш	17	тўналын	PST2.3SG	1
лукташ 'выносить'	16	лукташ	INF	5
лукташ	16	луктеш	NPST.3SG	3
лукташ	16	луктат	NPST.3PL	2
лукташ	16	луктыныт	PST2.3PL	2
лукташ	16	лукмаш	NMLZ	1
лукташ	16	лукмо	PTCP.PASS	1
лукташ	16	луктын	CVB	1
лукташ	16	луктыт	NPST.3PL	1
келшаш 'нравиться'	16	келшыше	PTCP.ACT	4
келшаш	16	келша	NPST.3SG	3
келшаш	16	келшыме	PTCP.PASS	3
келшаш	16	келшен	CVB	2
келшаш	16	келшат	NPST.3PL	1
келшаш	16	келшыдымыла	PTCP.NEG.SIM	1
келшаш	16	келшынем	DESID.1SG	1
келшаш	16	келшышыла	CVB.SIM	1
логалаш 'попасть'	15	логалеш	NPST.3SG	3
логалаш	15	логалше	PTCP.ACT	3
логалаш	15	логалын	PST2.3SG	2
логалаш	15	логал	CVB	1
логалаш	15	логал	STEM=NEG.NPST.3SG	1
логалаш	15	логалде	CVB.NEG	1
логалаш	15	логалмеке	CVB.CONSEC	1
логалаш	15	логалмешке	CVB.PREC	1
логалаш	15	логалмыже	PTCP.PASS.POSS.3SG	1
логалаш	15	логалшым	PTCP.ACT.ACC	1
покташ 'гнать, догонять'	15	поктен	CVB	12
покташ	15	покташ	INF	2
покташ	15	покто	STEM=NEG.PST1.2SG	1
шотлалташ 'считаться'	15	шотлалтеш	NPST.3SG	13
шотлалташ	15	шотлалт	STEM=NEG.NPST.3SG	1
шотлалташ	15	шотлалтыт	NPST.3PL	1
волаш 'спускаться'	14	волат	NPST.3PL	3
волаш	14	волен	CVB	2

волаш	14	волет	NPST.2SG	2
волаш	14	волышо	PTCP.ACT	2
волаш	14	волаш	INF	1
волаш	14	воленыт	PST2.3PL	1
волаш	14	воло	STEM=NEG.NPST.3SG	1
волаш	14	волымет	PTCP.PASS.POSS.2SG	1
волаш	14	волышаш	PTCP.PROSP	1
воштылаш 'смеяться'	14	воштылыт	NPST.3PL	5
воштылаш	14	воштыл	CVB	2
воштылаш	14	воштылат	NPST.2SG	2
воштылаш	14	воштылаш	INF	1
воштылаш	14	воштылеш	NPST.3SG	1
воштылаш	14	воштылмашкат	NMLZ.ILL.ADD	1
воштылаш	14	воштылмыда	PTCP.PASS.POSS.2PL	1
воштылаш	14	воштылмыштым	PTCP.PASS.POSS.3PL.ACC	1
кодаш 'остаться'	14	кодшо	PTCP.ACT	7
кодаш	14	кодеш	NPST.3SG	4
кодаш	14	кодо	PST2.3SG	1
кодаш	14	кодшаш	PTCP.PROSP	1
кодаш	14	кодын	PST2.3SG	1
муралташ 'петь, спеть'	14	муралтен	CVB	9
муралташ	14	муралта	NPST.3SG	2
муралташ	14	муралташат	INF.ADD	1
муралташ	14	муралтенрак	CVB.COMP	1
муралташ	14	муралтымеке	CVB.CONSEC	1
кошташ 'ходить'	13	коштеш	NPST.3SG	7
кошташ	13	коштыт	NPST.3PL	2
кошташ	13	коштшаш	PTCP.PROSP	1
кошташ	13	коштшо	PTCP.ACT	1
кошташ	13	коштын	CVB	1
кошташ	13	кашты, мар. Г	PST1.3SG	1
кычкыралаш 'крикнуть'	13	кычкыралеш	NPST.3SG	7
кычкыралаш	13	кычкырал	CVB	2
кычкыралаш	13	кычкырале	PST1.3SG	1
кычкыралаш	13	кычкыралме	PTCP.PASS	1
кычкыралаш	13	кычкыралмек	CVB.CONSEC	1
кычкыралаш	13	кычкыралыт	NPST.3PL	1
ойыраш 'отделять'	13	ойырат	NPST.3PL	7
ойыраш	13	ойырен	CVB	4
ойыраш	13	ойыраш	INF	1
ойыраш	13	ойырымо	PTCP.PASS	1
палаш 'знать'	13	палыме	PTCP.PASS	3
палаш	13	палышаш	PTCP.PROSP	2

палаш	13	пала	NPST.3SG	1
палаш	13	палашлан	INF.DAT	1
палаш	13	пале	PREDIC	1
палаш	13	пале	STEM=NEG.NPST.2PL	1
палаш	13	пале	STEM=NEG.NPST.3SG	1
палаш	13	пален	CVB	1
палаш	13	палыман	INF.DEB	1
палаш	13	палымыштым	PTCP.PASS.POSS.3SG.ACC	1
погаш 'собирать'	13	поген	CVB	5
погаш	13	погаш	INF	3
погаш	13	погымо	PTCP.PASS	2
погаш	13	погат	NPST.3PL	1
погаш	13	погенат	PST2.2SG	1
погаш	13	погымаш	NMLZ	1
тыршаш 'стараться'	13	тырша	NPST.3SG	3
тыршаш	13	тыршат	NPST.3PL	3
тыршаш	13	тыршен	PST2.3SG	1
тыршаш	13	тыршеныт	PST2.3PL	1
тыршаш	13	тыршыман	INF.DEB	1
тыршаш	13	тыршыме	PTCP.PASS	1
тыршаш	13	тыршымыжат	PTCP.PASS.POSS.3SG.ADD	1
тыршаш	13	тыршымыже	PTCP.PASS.POSS.3SG	1
тыршаш	13	тыршыше	PTCP.ACT	1
мураш 'петь'	12	мурат	NPST.3PL	8
мураш	12	мураш	INF	1
мураш	12	мурашат	INF.ADD	1
мураш	12	мурымашат	NMLZ.ADD	1
мураш	12	мурымо	PTCP.PASS	1
пералташ 'постучать'	12	пералтен	CVB	4
пералташ	12	пералта	NPST.3SG	3
пералташ	12	пералтыме	PTCP.PASS	2
пералташ	12	пералтымеке	CVB.CONSEC	2
пералташ	12	пералтышаш	PTCP.PROSP	1
пыташ 'кончаться'	12	пытымылан	PTCP.PASS.DAT	4
пыташ	12	пытымеке	CVB.CONSEC	2
пыташ	12	пыта	NPST.3SG	1
пыташ	12	пытат	NPST.3PL	1
пыташ	12	пыте	STEM=NEG.DESID.3SG	1
пыташ	12	пытен	PST2.3SG	1
пыташ	12	пытымек	CVB.CONSEC	1
пыташ	12	пытыше	PTCP.ACT	1
погынаш 'собираться'	11	погынен	CVB	6
погынаш	11	погынат	NPST.3PL	2
погынаш	11	погыненыт	PST2.3PL	1

погынаш	11	погынымаште	NMLZ.INE	1
погынаш	11	погынымеке	CVB.CONSEC	1
мошташ 'уметь'	10	моштем	NPST.1SG	3
мошташ	10	моштет	NPST.2SG	2
мошташ	10	моштышо	PTCP.ACT	2
мошташ	10	мошта	NPST.3SG	1
мошташ	10	моштымаш	NMLZ	1
мошташ	10	моштымыштым	PTCP.PASS.POSS.3PL.ACC	1
опташ 'класть'	10	оптеныт	PST2.3PL	3
опташ	10	оптен	CVB	2
опташ	10	оптат	NPST.3PL	1
опташ	10	опташ	INF	1
опташ	10	оптенат	CVB.ADD	1
опташ	10	оптымо	PTCP.PASS	1
опташ	10	оптымым	PTCP.PASS.ACC	1
полшаш 'помогать'	10	полшат	NPST.3PL	3
полшаш	10	полша	NPST.3SG	2
полшаш	10	полшаш	INF	1
полшаш	10	полшем	NPST.1SG	1
полшаш	10	полшен	CVB	1
полшаш	10	полшеныт	PST2.3PL	1
полшаш	10	полшет	NPST.2SG	1
пуаш 'дать'	10	пуа	NPST.3SG	3
пуаш	10	пуат	NPST.3PL	3
пуаш	10	пу	STEM=NEG.NPST.3SG	2
пуаш	10	пуаш	INF	2
пураш 'войти'	10	пураш	INF	4
пураш	10	пура	NPST.3SG	1
пураш	10	пурат	NPST.3PL	1
пураш	10	пурен	CVB	1
пураш	10	пурнеже	DESID.3SG	1
пураш	10	пуро	STEM=NEG.NPST.3PL	1
пураш	10	пурышо	PTCP.ACT	1
шекланаш 'наблюдать, следить'	10	шекланен	CVB	5
шекланаш	10	шеклана	NPST.3SG	2
шекланаш	10	шекланат	NPST.3PL	2
шекланаш	10	шекланыше	PTCP.ACT	1
эрташ 'проходить'	10	эрта	NPST.3SG	5
эрташ	10	эртат	NPST.3PL	1
эрташ	10	эрген	CVB	1
эрташ	10	эрген	PST2.3SG	1
эрташ	10	эрымеш	CVB.PREC	1
эрташ	10	эргыше	PTCP.ACT	1

кўлаш 'быть нуным'	9	кўлеш	PREDIC	3
кўлаш	9	кўл	PREDIC.NEG=STEM	1
кўлаш	9	кўлмым	PTCP.PASS.ACC	1
кўлаш	9	кўлын	PST2.3SG	1
кўлеш	9	кўлеш	NPST.3SG	3
кучылташ 'держать; трогать; использовать'	9	кучылтыт	NPST.3PL	4
кучылташ	9	кучылт	CVB	1
кучылташ	9	кучылташ	INF	1
кучылташ	9	кучылтман	INF.DEB	1
кучылташ	9	кучылтын	CVB	1
кучылташ	9	кучылтыныт	PST2.3PL	1
кушталташ 'сплест'	9	кушталтен	CVB	5
кушталташ	9	кушталта	NPST.3SG	2
кушталташ	9	кушталте	IMP.2SG	1
кушталташ	9	кушталтыме	PTCP.PASS	1
мияш 'прийти'	9	миен	CVB	4
мияш	9	миэн	CVB	2
мияш	9	мийыше	PTCP.ACT	1
мияш	9	мия	NPST.3SG	1
мияш	9	миат, мар. Г	NPST.3PL	1
пёрдаш 'вращаться'	9	пёрдын	CVB	7
пёрдаш	9	пёрдмё	PTCP.PASS	1
пёрдаш	9	пёрдыт	NPST.3PL	1
пытараш 'закончить'	9	пытарымешке	CVB.PREC	2
пытараш	9	пытарат	NPST.3PL	1
пытараш	9	пытаре	STEM=NEG.NPST.3PL	1
пытараш	9	пытармешкыже	CVB.PREC.POSS.3SG	1
пытараш	9	пытарыме	PTCP.PASS	1
пытараш	9	пытарымеке	CVB.CONSEC	1
пытараш	9	пытарымешкыж е	CVB.PREC.POSS.3SG	1
пытараш	9	пытарышаш	PTCP.PROSP	1
пышташ 'класть'	9	пыштат	NPST.3PL	2
пышташ	9	пыштем	NPST.1SG	2
пышташ	9	пыштен	CVB	2
пышташ	9	пыштеныт	PST2.3PL	1
пышташ	9	пыштыме	PTCP.PASS	1
пышташ	9	пыштышаш	INF.DEB	1
уташ 'быть лишним'	9	утышо	PTCP.ACT	6
уташ	9	утышым	PTCP.ACT.ACC	2

уташ	9	утен	CVB	1
шинчаш 'сесть'	9	шинчылт	NPST.3PL	4
шинчаш	9	шинчеш	NPST.3SG	3
шинчаш	9	шинчын	CVB	1
шинчаш	9	шичмешкыже	CVB.PREC.POSS.3SG	1
эртара 'провести'	9	эртара	NPST.3PL	3
эртара	9	эртара	INF	2
эртара	9	эртара	NPST.3SG	1
эртара	9	эртара	INF.EMPH	1
эртара	9	эртара	INF.DAT	1
эртара	9	эртара	NPST.2PL	1
йората	8	йората	NPST.2SG	2
йората	8	йоратыме	PTCP.PASS	2
йората	8	йоратыше	PTCP.ACT	1
йората 'любить'	8	йоратымаш	NMLZ	3
кочка	8	кочка	NPST.3PL	2
кочка	8	кочка	INF.POSS.3SG	1
кочка	8	кочка	PST2.3SG	1
кочка	8	кочка	PTCP.ACT.POSS.3SG	1
кочка 'есть'	8	кочка	CVB	3
куда	8	куда	PTCP.PASS	1
куда	8	куда	PTCP.PASS.SIM	1
куда	8	куда	PTCP.PASS.ACC	1
куда	8	куда	NPST.1PL	1
куда 'бегать'	8	куда	NPST.3SG	4
онча	8	онча	NPST.3SG	2
онча	8	онча	PTCP.ACT	2
онча	8	онча	IMP.2SG	1
онча 'смотреть'	8	онча	CVB	3
тарвана 'тронуться с места'	8	тарвана	NPST.3PL	1
тарвана	8	тарвана	INF	1
тарвана	8	тарвана	CVB.CONSEC	1
тарвана	8	тарвана	PTCP.PASS.SIM	1
тарвана	8	тарвана	PST1.3SG	1
тарвана	8	тарвана	NPST.3SG	3
чия 'надеть'	8	чия	PST1.2SG	2
чия	8	чия	CVB	1
чия	8	чия	PST2.3PL	1
чия	8	чия	NPST.2SG	1
чия	8	чия	PTCP.ACT	1
чия	8	чия	INF	1
чия	8	чия	INF.POSS.2SG	1

вашешташ 'ответить'	7	вашештат	NPST.3PL	3
вашешташ	7	вашешта	NPST.3SG	1
вашешташ	7	вашештен	CVB	1
вашешташ	7	вашештымеке	CVB.CONSEC	1
вашешташ	7	вашештыш	PST1.3SG	1
йодаш 'спросить'	7	йодеш	NPST.3SG	3
йодаш	7	йодыт	NPST.3PL	2
йодаш	7	йодмаш	NMLZ	1
йодаш	7	йодмо	PTCP.PASS	1
каласаш 'сказать'	7	каласе	IMP.2SG	2
каласаш	7	каласыман	INF.DEB	2
каласаш	7	каласыме	PTCP.PASS	2
каласаш	7	каласа	NPST.3SG	1
кутыраш 'говорить'	7	кутырен	CVB	4
кутыраш	7	кутырат	NPST.3PL	2
кутыраш	7	кутырымо	PTCP.PASS	1
сеналташ 'побеждаться'	7	сеналтшылан	PTCP.ACT.DAT	5
сеналташ	7	сеналтше	PTCP.ACT	2
тöчаш 'пытаться'	7	тöча	NPST.3SG	4
тöчаш	7	тöчат	NPST.3PL	1
тöчаш	7	тöчен	CVB	1
тöчаш	7	тöчымö	PTCP.PASS	1
кылдалташ	6	кылдалтын	PST2.3SG	3
кылдалташ 'связываться'	6	кылдалтше	PTCP.ACT	3
логалташ 'попадать'	6	логалтыме	PTCP.PASS	2
логалташ	6	логалта	NPST.3SG	1
логалташ	6	логалташ	INF	1
логалташ	6	логалтен	CVB	1
логалташ	6	логалтышаш	PTCP.PROSP	1
лүшташ 'доить'	6	лүштат	NPST.3PL	2
лүшташ	6	лүшташ	INF	1
лүшташ	6	лүштем	NPST.1SG	1
лүшташ	6	лүштымаш	NMLZ	1
лүшташ	6	лүштымö	PTCP.PASS	1
лүяш 'стрелять'	6	лүен	CVB	3
лүяш	6	лүймылан	PTCP.PASS.DAT	1
лүяш	6	лүйымö	PTCP.PASS	1
лүяш	6	лүйымылан	PTCP.PASS.DAT	1

мутланаш 'разговаривать'	6	мутланымаш	NMLZ	3
мутланаш	6	мутланыме	PTCP.PASS	2
мутланаш	6	мутланат	NPST.3PL	1
туныкташ 'учить'	6	туныкта	NPST.3SG	2
туныкташ	6	туныктеныт	PST2.3PL	2
туныкташ	6	туныктен	CVB	1
туныкташ	6	туныктен	PST2.3SG	1
вашталташ 'менять'	5	вашталта	NPST.3SG	4
вашталташ	5	вашталтен	CVB	1
верешташ 'попасть'	5	верештеш	NPST.3SG	2
верешташ	5	верештын	PST2.3SG	2
верешташ	5	верештат	NPST.2SG	1
илаш 'жить'	5	илаш	INF	2
илаш	5	илен	CVB	1
илаш	5	илыме	PTCP.PASS	1
илаш	5	илышаш	PTCP.PROSP	1
кондаш 'принести, привести'	5	конден	CVB	2
кондаш	5	кондымо	PTCP.PASS	2
кондаш	5	кондена	NPST.1PL	1
кудалташ 'бросить'	5	кудалтыме	PTCP.PASS	3
кудалташ	5	кудалташ	INF	1
кудалташ	5	кудалтымаште	NMLZ.INE	1
кўзаш 'подниматься'	5	кўзат	NPST.3PL	2
кўзаш	5	кўзен	CVB	2
кўзаш	5	кўзаш	INF	1
куржталаш 'бегать'	5	куржтал	CVB	4
куржталаш	5	куржталше	PTCP.ACT	1
кучыкташ 'вручать'	5	кучыкташ	INF	2
кучыкташ	5	кучыкта	NPST.3SG	1
кучыкташ	5	кучыктем	NPST.1SG	1
кучыкташ	5	кучыктымеке	CVB.CONSEC	1
кушташ 'плясать'	5	куштымаш	NMLZ	2
кушташ	5	куштат	NPST.3PL	1
кушташ	5	кушташат	INF.ADD	1
кушташ	5	куштымо	PTCP.PASS	1
кычалаш 'искать'	5	кычалаш	INF	1

кычалаш	5	кычалеш	NPST.3SG	1
кычалаш	5	кычалман	INF.DEB	1
кычалаш	5	кычалме	PTCP.PASS	1
кычалаш	5	кычалыт	NPST.3PL	1
лудаш 'читать'	5	лудеш	NPST.3SG	3
лудаш	5	лудмо	PTCP.PASS	1
лудаш	5	лудын	CVB	1
нангаяш 'уводить'	5	нангая	NPST.3SG	3
нангаяш	5	нангаена	NPST.2PL	1
нангаяш	5	нангайынеже	DESID.3SG	1
палемдаш 'отмечать'	5	палемдыман	INF.DEB	3
палемдаш	5	палемден	CVB	2
тавалташ 'топнуть'	5	тавалте	IMP.2SG	2
тавалташ	5	тавалтен	CVB	2
тавалташ	5	тавалта	NPST.3SG	1
төршталташ 'прыгнуть'	5	төршталтен	CVB	3
төршталташ	5	төршталта	NPST.3SG	1
төршталташ	5	төршталте	IMP.2SG	1
төршташ 'прыгать'	5	төрштен	CVB	2
төршташ	5	төршта	NPST.3SG	1
төршташ	5	төрштет	NPST.2SG	1
төршташ	5	төрштышыч	PST1.2SG	1
ужаш 'видеть'	5	ужеш	NPST.3SG	2
ужаш	5	ужаш	INF	1
ужаш	5	ужнем	DESID.1SG	1
ужаш	5	ужшаш	PTCP.PROSP	1
чиялташ 'красить'	5	чиялтыме	PTCP.PASS	4
чиялташ	5	чиялтем	NPST.1SG	1
шелалташ 'разделяться'	5	шелалтыт	NPST.3PL	3
шелалташ	5	шелалтеш	NPST.3SG	2
шуйнаш 'тянуться'	5	шуйна	NPST.3SG	4
шуйнаш	5	шуйнен	CVB	1
шўкедылаш 'толкаться'	5	шўкедылаш	INF	2
шўкедылаш	5	шўкедылашыже	INF.POSS.3SG	1
шўкедылаш	5	шўкедылеш	NPST.3SG	1
шўкедылаш	5	шўкедылыт	NPST.3PL	1
шукташ 'успеть'	5	шукта	NPST.3SG	1
шукташ	5	шуктат	NPST.3PL	1
шукташ	5	шукташ	INF	1

шукташ	5	шукто	STEM=NEG.NPST.2SG	1
шукташ	5	шуктыман	INF.DEB	1
				1495

4.4. Сложные глагольные комплексы

В данном разделе главы рассматриваются явления грамматикализации глаголов, а именно: сложные глагольные комплексы (деепричастные конструкции, составные глаголы) в марийских текстах с описаниями народных подвижных игр (КК). Цель исследования – оценить состав, объем, семантику деепричастных конструкций с грамматикализированными и модальными глаголами в этих текстах. В том числе выявляются ранее не обсуждавшиеся в научной литературе пары лексических и грамматикализированных глаголов и даже единичные новые случаи грамматикализации глаголов, относительно которых ранее она описана не была, а именно: *ышташ* ‘делать’, *ончыкталташ* ‘показываться’, *налалташ* ‘братся’. Рассматриваются также некоторые нетривиальные морфосинтаксические свойства сложных глагольных комплексов в марийском языке, в частности: конструкции из трех глаголов (CVB+CVB+VERB), сложные и редуцированные глаголы на месте лексического глагола, инверсии элементов, эллипсисы лексического глагола.

Практический результат проведенной работы значим в рамках более общей задачи комплексного исследования системы глагольной лексики в марийских текстах с описаниями народных игр (на материале той же книги «Марийские народные игры» А. Е. Китикова = корпус КК). В одном из предыдущих разделов (п. 4.2) была дана семантическая классификация глаголов в данных текстах, по основному словарному значению глагольных лемм – выделены глаголы движения-перемещения (29 лемм, 402 токена в КК)²¹⁸, контактного воздействия (27 лемм, 304 токена), ментального и

²¹⁸ К глаголам движения-перемещения также относим глаголы позы и смены позы.

зрительного действия (вместе 16 лемм, 180 токенов), звукоизвлечения (12 лемм, 158 токенов), глаголы базовых значений²¹⁹ (15 лемм, 368 токенов) и глагол *модаш* 'играть' (1 лемма, 83 токена). Представленный в данном параграфе анализ грамматикализации позволит точнее учесть контекстную семантику каждого глагольного словоупотребления и скорректировать взаимные количественные показатели лексико-семантических групп глаголов в тексте. В частности, самой многочисленной группой в текстах с описаниями игр окажутся глаголы базовых значений, вытеснив на второе место глаголы движения.

В Дополнении к п. 4.4. содержатся полные данные по частотности всех сложных глагольных комплексов в КК, а также каждого входящего в такие структуры лексического и спрягаемого глагола.

4.4.1. Деепричастные конструкции в корпусе марийских текстов с описаниями подвижных игр

Сложным глагольным комплексам в марийском языке посвящена значительная литература, начиная еще с «Черемисской грамматики» Альбинского (1837)²²⁰ и «Пособия по изучению черемисского языка» Ф. Васильева (1887)²²¹. В исследованиях авторов XIX–XX веков подобные конструкции обычно называются составными глаголами [Васильев 1887: 36;

²¹⁹ К глаголам «базовых значений» мы относим глаголы бытия и существования, служебные, фазовые, модальные и т. п.

²²⁰ Альбинский указал на возможность «прибавления» к глаголам «вспомогательных глаголов» *колташ* 'слать', *каяш* 'идти' и *шинчааш* 'сесть' [Черемисская грамматика 1837: 45–46]. (В оригинальной орфографии – формы NPST.3SG *колтэмь*, *кеемь*, *шинзám*.) «Черемисская грамматика» Альбинского основывается на материале горного наречия марийского языка.

²²¹ В «Пособии...» Ф. Васильева (1887) уже достаточно подробно обсуждаются «составные глаголы» и выявлено 14 вспомогательных глаголов, выражающих в марийском языке совершенный вид (*колташ* 'послать', *шукташ* 'довести', *пытарааш* 'окончить', *шогалташ* 'поставить', *шындааш* 'посадить', *пурташ* 'ввести', *кодаш* 'оставить', *каяш* 'пойти', *шуаш* 'достичь', *пыташ* 'окончиться', *шогалааш* 'встать', *шинчааш* 'сесть', *пураш* 'войти', *кодаш* 'остаться') [Васильев 1887: 36–41] и еще три, выражающих продолжительность действия (*шогааш* 'стоять', *кошташ* 'ходить', *илаш* 'жить') [Васильев 1887: 42–43].

Серебренников 1960: 188–205; Исанбаев 1961a: 70–74; Современный марийский язык 1961; Исанбаев 1978], иногда сложными [Саваткова, Учаев 1956: 824–825]²²², спаренными глаголами [Чхаидзе 1960]; в лингвистической литературе на марийском языке – *йыжынан койыш мут-влак* ‘составные глаголы’ [Марий йылме 2022: 209]. В англоязычной литературе соответствующие термины – compound (paired, serial) verbs [Driussi 1992–1993]. Спрягаемый глагол в конструкции обычно называется вспомогательным (англ. auxiliary), модификатором, грамматикализованным, также лёгким глаголом²²³; лексический глагол (предикат), состоящий в паре с модификатором, в русскоязычной литературе XIX века называли «настоящим», в XX веке – «главным», «основным». В дальнейшем в литературе термин «составные глаголы» постепенно вытесняется; используются определения «глагольные конструкции», «аналитические конструкции», «конструкции из деепричастия и спрягаемых модальных глаголов» (для сочетаний, выражающих модальные отношения) [Исанбаев 1982], «сочетания [глагола] с деепричастием» [СМЯ 1990–2005], «деепричастные конструкции» (англ. converb constructions) [Bradley 2016], «сложные глагольные комплексы» [Кашкин 2018; Кашкин 2023]²²⁴. Мы далее будем использовать последнее определение, вынесенное в название п. 4.4, а также сокращенное наименование «деепричастные конструкции»

²²² Но чаще в марийском языкознании сложными называются глаголы, «которые состоят из двух или более лексических основ» «подчинительного типа» (например: *вашиляш* «встретить, встречать, встретиться, встречаться» от *ваш* «навстречу» + *ляш* «быть, стать») либо «сочинительного типа», записывающиеся через дефис, например *кочкаш-йѳаш* «питаться, обедать» от *кочкаш* «есть» + *йѳаш* «пить». Последние также называют парными глаголами [Исанбаев 1961: 61–70].

²²³ Термин «легкий глагол» по отношению к марийскому материалу использует Ф. Голосов [Голосов 2018; Голосов 2019; Корпус лугового марийского языка]. В корпусе марийского языка Тимофея Архангельского вспомогательные глаголы (выступающие в качестве грамматикализованных в деепричастных конструкциях) также имеют маркировку lv — light verbs [Корпус лугового марийского языка].

²²⁴ Интересно, что еще в начале XX в. основоположник марийской лингвистики В. М. Васильев избегал термина «составные глаголы», а говорил о сочетании «двух глаголов, из которых один для другого служит вспомогательным. При этом спрягается вспомогательный глагол, главный же ставится перед ним в форме наст.-прошед. деепричастия» [Васильев 1918: 39–40; Васильев 1927: 42].

(подразумеваемая деепричастные конструкции со спрягаемым грамматикализированным или модальным глаголом), отличая это явление от деепричастных оборотов со «свободными»²²⁵ деепричастиями.

В лингвистике (типологии) основным вектором классических и современных исследований сложных глагольных комплексов в марийском языке является анализ их семантики, выявление ограничений для классов лексических глаголов в их сочетаниях с грамматикализированными спрягаемыми глаголами, а также сравнение этих конструкций в марийском языке с аналогичными в других финно-угорских и тюркских языках. В частности, убедительно показано, что марийские деепричастные конструкции – тюркского типа и происхождения [Исанбаев 1978; Bradley 2021]. Наше исследование специфично по материалу; его цель – рассмотреть все сочетания из лексического глагола в форме п-ового деепричастия и спрягаемого глагола (грамматикализованного или модального) в конкретном корпусе марийских текстов определенной тематики, а именно: в описаниях народных подвижных игр (КК).

Как мы подчеркнули в предыдущем разделе (п. 4.3), подвижные игры характеризуются особой динамичностью – соответственно, тексты, их отображающие, должны одновременно учитывать разные аспекты описываемых ситуаций (порядок и взаимную обусловленность действий, их направленность, бенефициара, различную степень совершенности, модальность и т. п.), что требует активного использования деепричастий. Действительно, обработав ранее корпус текстов с описаниями игр в программе-конкордансере AntConc, мы обнаружили, что среди 57 глагольных форм, попавших в топ-200 самых «ключевых» в данном корпусе, доля деепричастий оказалась очень высокой – 26 % в словоформах и 21 % в токенах. Также в предыдущем параграфе показано, что среди словоформ от ста самых

²²⁵ Свободными условно будем называть деепричастия в обычных деепричастных оборотах, не связанные в глагольные конструкции с грамматикализированным или модальным глаголом.

частотных лемм в КК деепричастия занимают 17 % в токенах и 12 % в словоформах, уступая по численности только группе глаголов настоящего-будущего времени. В полном объеме КК показатель деепричастий еще выше. Всего в КК мы насчитали порядка 384 словоупотреблений п-овых деепричастий (165 словоформ). Отношение этого числа (384) к общему числу словоупотреблений глаголов в КК (2000 вхождений) составляет 19,2 %, а к числу всех слов в КК (6217) – 6,18 %. Для условного сравнения, в крупном онлайн-корпусе марийского языка [Korp]²²⁶ аналогичные показатели составили 10,4 % и 1,66 % соответственно²²⁷, т. е. доля деепричастий в данном референтном корпусе значительно ниже, чем в КК (насколько можно судить по результатам автоматического поиска в Korp).

Исходя из имеющихся предварительных данных и логических предпосылок, полагаем, что в текстах с описаниями игр (акциональных, по типу содержания) можно ожидать значительного объема сложных глагольных комплексов (с деепричастиями), поскольку они отличаются семантической гибкостью и собственно служат для выражения нюансов действия – модальности, темпоральности, направленности и адресата [Bradley 2016: 260–269].

Выборка и диагностика деепричастных конструкций

В корпусе текстов с описаниями игр (КК – корпус Китикова) содержится 407 глагольных лемм общим объемом 2000 токенов. Первая техническая задача заключалась в выборке в тексте всех сочетаний-примыканий

²²⁶ Подробнее о марийском корпусе Korp, составе и объеме текстов в нем, возможностях поисковой системы см. [Ключева 2025b]. Там же дано сравнение его с другими крупными онлайн-корпусами марийского языка.

²²⁷ При поисковом запросе в Korp по части речи «глагол» находится 7617284 токена (7191257 – за вычетом леммы *ок* спрягаемого глагольного отрицания), при поисковом запросе на деепричастия (по глоссе V.Ger.Gen) – 749024 токена. $749024 \cdot 100 / 7\,191\,257 = 10,4$ %. Всего в Korp — 57,38 млн токенов, а за исключением знаков препинания — 45142065. $749024 \cdot 100 / 45142065 = 1,66$ %.

{деепричастие + глагол}²²⁸, после чего следовало разделить их на обороты со свободными деепричастиями и составные глагольные конструкции. Сначала были отобраны сочетания со спрягаемыми модальными и фазовыми глаголами (*керташ* ‘мочь’ и *мошташ* ‘уметь’; *пыташ* ‘кончаться’, *пытараш* ‘закончить’, *чарнаш* ‘перестать’). Все они относятся к деепричастным конструкциям, и семантика спрягаемого глагола в них очевидна (модальный, фазово-аспектуальный маркер). Для остальных сочетаний деепричастий с глаголами следовало выяснить, происходит ли грамматикализация спрягаемого глагола, т. е. полная или частичная утрата лексического значения. Если грамматикализация имеет место – диагностируем сложный глагольный комплекс, если нет – сочетание глагола со свободным деепричастием. Для выявления грамматикализации, помимо базового анализа семантики, существует определенный инструментарий, например, тест на возможность разрыва конструкции [Кашкин 2023: 434], наличие у спрягаемого глагола собственных зависимых [Гращенков 2015: 183] и др. Однако, поскольку марийские деепричастные конструкции уже достаточно хорошо изучены, мы не стали отдельно подробно тестировать каждое обнаруженное сочетание деепричастия с глаголом, но прежде всего исходили из факта его фиксации в статусе «составного глагола» и т. п. в уже имеющейся лингвистической литературе. Наиболее полно и четко все возможные в марийском языке пары таких сочетаний отражены в диссертации Джереми Брэдли [Bradley 2016]. Он выделил 66 глаголов (включая модальные и фазовые), которые выступают в таких парах как вспомогательные²²⁹. Для каждого такого вспомогательного

²²⁸ При этом учитываем, что между деепричастием и спрягаемым глаголом в деепричастной конструкции могут быть фокусные частицы (*-ак*, *-ат*, *веле*, *гына*) и/или маркер отрицания.

²²⁹ Если сравнить этот результат с достижениями предшественников, «В [Серебренников 1960: 190–199] описана семантика 18 предикатов, подвергающихся грамматикализации. В [Современный марийский язык 1961: 202–216] таких предикатов приводится 31, в [Driussi 1992–1993: 86–88] — 36» [Кашкин 2023: 433]. И. Н. Исанбаев выявил 40 вспомогательных глаголов (модификаторов) в марийском языке, не считая модальных глаголов, но отдельно рассмотрел только 32 из них [Исанбаев 1978]. Большое количество новых модификаторов было выявлено и зафиксировано в словаре [СМЯ 1990–2005]. Дж. Брэдли собрал в свой список из 66 вспомогательных глаголов марийского языка практически весь выявленный предшественниками материал, исключив лишь отдельные из них, например, названные

глагола Брэдли привел полный список лексических глаголов, которые образуют с ним пары, извлекая материал из имеющихся книжных источников и корпусных данных²³⁰. Именно работа с корпусом [Korр] позволила Брэдли отследить и зафиксировать немало ранее не описанных в литературе пар из деепричастия и вспомогательного глагола.

Таким образом, для нас основным критерием того, является ли конкретная пара деепричастной конструкцией с грамматикализованным глаголом, было ее наличие в списках глагольных пар Брэдли. Конечно, пары, приведенные в списке, не являются автоматически искомой конструкцией, например, сочетание *йонгалтарен колта* (оглашать.CVB слать.NPST.3SG), хоть и может быть деепричастной конструкцией со значением ‘запоет, зазвучит’ [Bradley 2016: 168], в конкретном случае в КК имеет совершенно другое значение – ‘со свистом запустит (мяч)’. Контекст:

- (1) *пераш кудалтыме мечым йонгалтарен колта*
ударить.INF бросать.PTCP.PASS мяч.ACC оглашать.CVB слать.NPST.3SG
‘мяч, подброшенный для удара (подачи), запускает со свистом’.

Т. е. в данном контексте это не деепричастная конструкция, а сочетание глагола со свободным деепричастием образа действия, и глагол *колташ* ‘пускать’ тут не грамматикализованный и употребляется в прямом значении.

Другой пример:

- (2) *Телым кандра тўнгыш кылмыше имне терысым<...>*
зимой веревка основание.INE замерзать.PTCP.ACT лошадь навоз.ACC<...>
мече гайжым ойырен оптеныт.
мячик как.POSS.3SG.ACC отделять.CVB складывать.PST2.3PL

М. П. Чхаидзе «полумодификаторами» *ашинаш* ‘содержать’ и *керылташ* ‘втыкаться’ [Чхаидзе 1960: 58], а также упомянутый Исанбаевым глагол *ямдылаш* ‘приготовить’ [Исанбаев 1978: 61].

²³⁰ Лишь для некоторых модальных и фазовых глаголов, например, *керташ* ‘мочь’, *мошташ* ‘уметь’, *чарнаш* ‘переставать’, Брэдли не приводит перечни лексических глаголов, с ними сочетаемых, поскольку это совершенно открытые списки и практически любой глагол может оказаться в такой паре. Ниже в таблице 1 отсутствие данных по частотности у Брэдли отражается, как в источнике [Bradley 2016], пометой N/A (англ. not available ‘нет данных, букв. недоступно’).

‘Зимой у основания веревки складывали замерзшие комки конского навоза, которые как мячики’.

В этом предложении можно усмотреть деепричастную конструкцию *ойырен оптеныт* (выбирать.CVB складывать.PST2.3PL) со значением ‘выбирали’ [Bradley 2016: 201]. Но у глагола *оптеныт* ‘складывали’ есть собственное зависимое – обстоятельство места *кандра тўныиш* ‘у основания веревки’, потому *ойырен оптеныт* в данном конкретном случае не является деепричастной конструкцией, хотя зафиксировано в таком качестве в списке Брэдли.

Кроме того, списки Брэдли нельзя считать закрытыми, поскольку эти структуры продуктивны, и состав лексических глаголов, с которыми грамматикализованный глагол может образовывать пары, в той или иной мере открыт. В наших текстах (КК) нашлось 20 новых пар, которые соответствуют определению деепричастных конструкций с грамматикализованным спрягаемым глаголом, но ранее не были учтены в таком статусе, в том числе у Брэдли. Их аргументированная презентация будет сделана дополнительно, тем более что в ряде таких вновь найденных пар грамматикализация спрягаемого глагола не очевидна.

Из 66 марийских вспомогательных глаголов, по Брэдли, в исследуемом корпусе текстов с описаниями игр встречается 55 глаголов²³¹. Для 33 из них в КК есть примеры сочетаний с лексическими глаголами (деепричастиями)²³². Они представлены в таблице 1, где также содержатся показатели, с каким

²³¹ 11 глагольных лемм из списка 66 вспомогательных глаголов Брэдли не встречаются в КК ни разу ни в каком качестве. Это *вончаиш* ‘переходить’, *кияиш* ‘лежать’, *кўзыктаиш* ‘поднимать’, *намияиш* ‘приносить’, *ситараиш* ‘набирать, накапливать в нужном количестве’, *чытаиш* ‘терпеть’, *чучаиш* ‘попадать’ (мар. Г), *шогылтаиш* ‘стоять’, *шинчылтаиш* ‘посиживать’, *шўтаиш* ‘протыкать’, *шўтлаиш* ‘прокалываться’.

²³² 22 глагола из списка Брэдли встречаются в КК, но только не в качестве вспомогательного глагола в деепричастной конструкции. Это глаголы *волтаиш* ‘спускать’, *илаиш* ‘жить’, *кодаиш* ‘оставлять’, *кудалтаиш* ‘бросать’, *кўзаиш* ‘подниматься’, *кынелаиш* ‘вставать’, *кышкаиш* ‘кидать’, *лияиш* ‘быть, становиться’, *нангаяиш* ‘уводить’, *ойырлаиш* ‘расходиться’, *оптаиш* ‘класть’, *пуртаиш* ‘вводить’, *темаиш* ‘наполняться’, *темаиш* ‘наполнять’, *толашаиш* ‘пытаться, стараться’, *тўчаиш* ‘пытаться’, *улаиш* ‘быть’, *утаиш* ‘быть лишним’, *чумыраиш* ‘собирать’, *шуаиш* ‘бросать’, *эртаиш* ‘проходить’, *эртараиш* ‘проводить’. (Глагол *тўчаиш* ‘пытаться’ неоднократно сочетается в КК в связке с инфинитивами, но не деепричастиями.)

числом лексических глаголов они образуют пары в КК и в марийском языке в целом, по результатам исследования Брэдли [Bradley 2016]. Если для отдельных вспомогательных глаголов в КК есть сочетания с лексическими глаголами, ранее не зафиксированные в [Bradley 2016], это отражается записью в таблице в виде суммы чисел. Первое слагаемое в таких записях отражает число уже известных по [Bradley 2016] сочетаний с лексическими глаголами, второе слагаемое – число вновь обнаруженных. В предпоследнем столбце таблицы указывается основная семантика грамматикализованного глагола из четырех основных:

- направление действия (помета Dir < англ. direction)
- бенефактивный либо автобенефактивный маркер (Ben)
- модальный маркер (Mod)
- фазово-аспектуальный в самых разных значениях²³³ (FA).

В последнем столбце таблицы, условно названном «мера грамматикализации», указано процентное отношение числа всех вхождений глагола в качестве спрягаемого в сложные глагольные комплексы в КК к общему числу всех вхождений этого глагола в КК.

Таблица 1

Спрягаемые глаголы в сложных глагольных комплексах в КК

	Спрягаемый глагол (СГ) и число всех его вхождений в КК	Число лексических глаголов, которые сочетаются с данным СГ		Основная семантика СГ	Мера грамматикализации СГ
		по [Bradley 2016]	в КК		
1.	возаш 'ложиться', 4	89	1	Dir, FA	1/4=25 %
2.	волаш 'спускаться', 14	19	1	Dir, FA	3/14=21,43 %
3.	кайаш 'идти', 24	332	2	Dir, FA	2/24=8,33 %
4.	керташ 'мочь', 48	N/A	35	Mod	42/48=87,5 %
5.	кодаш 'остаться', 14	99	3	FA	3/14=21,43 %
6.	колташ 'слать', 28	375	10+2	FA	23/28=82,14 %
7.	кондаш 'принести, привести', 5	19	1	Dir	1/5=20 %

²³³ Например, игрессив, результатив, эксхаустив, дуратив, делимитатив, континуатив, итератив, градуал (инкрементив) и т. д., см. [Bradley 2016: 260–269].

8.	кошташ 'ходить', 13	267	4+4	FA	8/13=61,54 %
9.	лекташ 'выйти', 30	167	3	Dir, FA	3/30=10 %
10.	лукташ 'выносить', 16	139	4	Dir, FA	6/16=37,5 %
11.	мияш 'прийти; ходить', 9	43	1	Dir, FA	3/9=33,33 %
12.	мошташ 'уметь', 10	N/A	4	Mod	7/10=70 %
13.	налаш 'брат' (предмет), 26	284	4	Ben, FA	6/26=23,08 %
14.	ойыраш 'отделять; выбирать', 13	8	0+1	Dir	1/13=7,69 %
15.	ончаш 'смотреть', 8	148	1	Mod, FA	1/8=12,50 %
16.	ончыкташ 'показывать', 29	19	5+1	Ben	11/29=37,93 %
17.	ончыкталташ 'показываться', 1	0	+1	Ben	1/1=100 %
18.	пуаш 'дать', 10	174	2+1	Ben, FA	3/10=30 %
19.	пураш 'войти', 10	36	1	Dir	1/10=10 %
20.	пытараш 'закончить', 9	265	5+1	FA	6/9=66,67 %
21.	пыташ 'кончаться', 12	224	3	FA	3/12=25 %
22.	пышташ 'класть', 9	104	1	FA	1/9=11,11 %
23.	савырнаш 'повернуться', 17	21	2	Dir, FA	6/17=35,29 %
24.	сенаш 'победить', 21	34	1+3	Mod	4/21=19,05 %
25.	толаш 'прийти, приехать', 25	191	4	Dir, FA	7/25=28 %
26.	чарнаш 'перестать', 2	10	1+1	FA	2/2=100 %
27.	шинчаш ^I 'сест' ²³⁴ , 9	158	1	FA	1/9=11,11 %
28.	шинчаш ^{II} 'сидеть', 1	111	+1	FA	1/1=100,00 %
29.	шогалаш '(в)стать; остановиться', 37	113	7+2	FA	11/37=29,73 %
30.	шогалташ 'ставить', 3	37	1	FA	1/3=33,33 %
31.	шогаш 'стоять', 22	375	4+2	FA	6/22=27,27 %
32.	шуаш 'доходить', 37	114	10+1	FA	25/37=67,57 %
33.	шукташ 'успеть' выполнять, 5	153	2	FA	2/5=40 %
34.	шындаш 'сажать', 3	291	3	FA	3/3=100 %
35.	ышташ 'делать', 29	0	+2	FA	2/29=6,9 %

Помимо 33-х спрягаемых глаголов, соответствующих списку вспомогательных глаголов Брэдли, в таблицу 1 также добавлены два глагола (выделены жирным шрифтом), которые в качестве вспомогательных в деепричастных конструкциях ни у Брэдли, ни в другой литературе ранее не обсуждались – *ончыкталташ* 'показываться' и *ышташ* 'делать'.

Глагол *ончыкталташ* 'показываться' (производный от *ончыкташ* 'показывать' с возвратным суффиксом *-алт* < *ончаш* 'смотреть' + каузатив *-ыкт*) образует в КК пару с лексическим глаголом *ышташ* 'делать':

- (3) *ойлымо* действий практически *ыштен* *ончыкталташ*
говорить.PTCP.PASS действие практически делать.CVB показываться.NPST.3SG
'называемые действия изображаются'.

²³⁴ Здесь и в таблице 3 ниже верхние индексы I и II при марийских глаголах означают спряжение.

Поскольку производящий глагол *ончыкташ* ‘показывать’ в деепричастных конструкциях является бенефактивным маркером [Bradley 2016: 199]²³⁵, логично, что такая же семантика при грамматикализации в аналогичных конструкциях и у производного от него глагола *ончыкталташ* ‘показываться’. В Когр конструкция *ыштен ончыкталташ* ‘делаться, выполняться’ не встречается, однако имеется немало примеров сочетаний *ончыкталташ* ‘показываться’ с другими лексическими глаголами, в том числе с теми, которые, согласно [Bradley 2016: 199], образуют пары с производящим глаголом *ончыкташ* ‘показывать’, например: *модын ончыкталташ* (< *модаш* ‘играть’), *луктын ончыкталташ* (< *лукташ* ‘вынимать’), *почын ончыкталташ* (< *почаш* ‘открывать’), *сүретлен ончыкталташ* (< *сүретлаш* ‘рисовать’), *үшандарен ончыкталташ* (< *үшандараш* ‘уверять’). Эти же лексические деепричастия образуют, согласно Брэдли [Bradley 2016: 199], сложные глагольные комплексы с исходным (производящим) глаголом *ончыкташ* ‘показывать’: *модын ончыкташ*, *луктын ончыкташ*, *почын ончыкташ* и т. д.²³⁶ Во всех этих примерах глаголы *ончыкташ* и *ончыкталташ* являются бенефактивным маркером.

Глагол *ышташ* ‘делать’ в качестве вспомогательного в сочетании с деепричастием также в предшествующей литературе не обсуждался (в том числе у Брэдли)²³⁷. И такие конструкции требуют специального анализа, тем

²³⁵ До Джереми Брэдли *ончыкташ* как вспомогательный глагол в деепричастных конструкциях был выявлен только З. В. Учаевым [Учаев 1995: 163]

²³⁶ В Когр перед *ончыкталташ* встречаются также деепричастия (в том числе свободные) от глаголов *иземдаш* ‘уменьшать’, *келыштараш* ‘согласовывать’, *кугемдаш* ‘увеличивать’, *кылдалташ* ‘связываться’, *манаш* ‘говорить’, *негызлалташ* ‘основываться’, *радамлаш* ‘разбирать’, *рашемдаш* ‘уточнять’, *рашемдалташ* ‘уточняться’, *тагастаралташ* ‘сравниваться’ и редкий глагол *омыраш* ‘отрывать, оторвать’ (< тат. [Исанбаев 1994: 109], ср. *омырлаш* ‘быть разорванным в клочья’ [Moisio, Saarinen 2008: 455], *омырен кочкаш* ‘быстро и много есть; пожирать, пожрать’ [СМЯ, 4: 299]).

²³⁷ Аналитическая модальная форма из инфинитива (но не деепричастия!) и спрягаемого вспомогательного глагола *ышташ* ‘делать’ рассматривалась И. Н. Исанбаевым в рамках исследования аналитических форм модальности в марийском языке [Исанбаев 1982: 28–33]. Он установил, что *ышташ* в ней имеет модальное значение решения совершить действие («обязывающее других лиц совершить это действие») [Исанбаев 1982: 27]. Исанбаев приводит следующие примеры: *каяш ыштеныт* «обязали пойти», *мыланем мландым пуаш ыштеныт* ‘постановили выделить мне землю’ [Исанбаев 1982: 10] и др. с

более, что в корпусах много примеров сочетания *ышташ* с различными деепричастиями (помимо встретившихся в КК *кангашаш* ‘советовать’ и *кычкыралаш* ‘крикнуть’)²³⁸. Специфичность глагола *ышташ* ‘делать’ заключается в его генерической (неспецифической) семантике (пустой, тонкий, семантически слабый, легкий глагол, «местоглаголие»). Он выражает действие как таковое. Принято разделять собственно «легкие» глаголы (light verb) и вспомогательные (auxiliary verb) по тому признаку, что легкие глаголы обычно сочетаются с существительными, а вспомогательные – с лексическими глаголами [Bradley 2016: 45]. Марийский глагол *ышташ* в этом плане универсален: сочетается и с существительными, и с деепричастиями. Когда при анализе деепричастных конструкциях речь идет о полной или частичной утрате лексического значения спрягаемого глагола, для глагола *ышташ* ‘делать’ сложно говорить о мере утраты лексического значения, поскольку оно и так практически отсутствует. Полагаем, что случаи, представленные в КК (*кангашен ыштат* ‘договорятся’, *кычкырал ышта* ‘крикнет’), как и приведенные в сноске выше примеры из [Корп], характеризуют *ышташ* прежде всего как аспектальный маркер (комплетив).

Таким образом, с добавлением глаголов *ончыкталташ* и *ышташ* список Брэдли вспомогательных глаголов марийского языка в деепричастных конструкциях может быть расширен до 68 единиц. И это не предел – имеет смысл проверить на возможность грамматикализации все производные глаголы с возвратным суффиксом *-алт* от известных модификаторов. Например, в списке Брэдли есть деепричастная конструкция *модын налаш*

лексическими глаголами – *налаш*, *пӧртылаш*, *петыраш*, *колташ*, *нангаяш*, *тарванен каяш* и др.

²³⁸ Например, в [Корп]: *сӱретым ике гыч шонен ыштыза* ‘рисунок придумайте сами’, *ала-мом шып ойлен ыштыш* ‘что-то сказал тихонько’; *Чертёжым нужен ыштыман* ‘Надо испортить чертеж’; *иктаж-могае янлыкым кучаш кӱнчен ыштен* *вынем-лӧдым* ‘Чтобы поймать какого-нибудь зверя, (он) выкопал яму-ловушку’; *Пӱртӱс мутым 20-шо ийлаште шонен луктыныт, тупӱрымӧ [ту пӱрымӧ] тӱс савыртышым кӱчыкемден ыштенит* ‘Слово природа придумали в 20-е годы, оборот *ту пӱрымӧ тӱс* (‘тот предопределенный облик’) сократили’; *Мый изиш каналтен ышташ* *веле манам* ‘я лишь говорю немного отдохнуть’ и т. д. См. также сочетания *нӧлтал ышташ*, *поген нангаен ышташ*, *кутырен ышташ*, *уэмден ышташ*, *шекланен ышташ*, *тыриен ышташ* и др.

‘выиграть’, а возможная конструкция *модын налалташ* ‘выигрывать’ не обнаруживается ни в одном из марийских крупных онлайн-корпусов. Но в архивных материалах фольклорных экспедиций МарНИИ (в одном из описаний игры в классики) встретилась следующая формулировка:

- (4) *мо модын налалтын – чыла йомеш*
 что играть.CVB браться.PST2.3SG всё пропадать.NPST.3SG
 ‘всё выигранное сгорает’ (зап. А. Е. Китиков в 1990 г.) [Ключева 2024b: 311].

И дальнейший поиск по Корп деепричастий в сочетании с модификатором *налалташ* позволяет обнаружить еще ряд лексических глаголов, которые сочетаются с модификатором *налалташ*: *пален налалташ* ‘узнать’, *ыштен налалташ* ‘сделаться’ и т. д. (*поген/ойырен/печен/шотлен/чумырен/сулен/ авырен налалташ*). С этими же лексическими глаголами (со всеми, кроме *чумыраш* ‘собирать, сосредоточивать’) сочетается и производящий модификатор *налаш* [Bradley 2016: 190–191]. Данный лингвистический факт расширяет список Брэдли модификаторов в деепричастных конструкциях еще на одну единицу (+*налалташ*) – до 69.

Обсудим также обнаруженные в КК сочетания известных вспомогательных глаголов с новыми, ранее не зафиксированными лексическими глаголами. Их 20, в том числе, это сочетания, в которых вспомогательный глагол является:

- маркером направления (1): *кўрлын ойыраш* ‘оторвать’;
- модальным маркером (3): *конден сенаш* ‘смочь принести’, *куржтал сенаш* ‘смочь прибежать’, *поген сенаш* ‘смочь собрать’ (при этом основное прямое лексическое значение глагола *сенаш* – ‘победить’);
- бенефактивным маркером, т. е. указанием на то, что действие совершается для кого-то/в интересах кого-то другого, не деятеля (2): *онгарен ончыкташ* ‘передразнить’, *кушталтен-муралтен пуаш* ‘сплясать и спеть’;
- аспектуальным маркером:

– результативом (комплетивом)²³⁹, т. е. выражает достижение результата/финала предельного процесса (4): *кылмен шуаиш* ‘замерзнуть’; *модын чарнаиш* ‘доиграть, прекратить игру’; и менее очевидные в плане грамматикализации (*нуным*) *алмаштен шогалаиш* ‘сменить (их)’; (*кидыштым*) *шуялтен шогалаиш* ‘протянуть (руки)’;

– эксхаустивом, т. е. выражает исчерпанность действия (1): *лүйен пытараиш* ‘застрелить, перестрелять (всех)’²⁴⁰;

– семьelfактивом, т. е. выражает единичный квант мультипликативной ситуации (2): *кўдыртатен колтаиш* ‘прогроыхать’ (гроыхать.CVB слать), *ёндадал-ёндадал колтаиш* ‘приобнять’ (приобнять.CVB.RDP слать)²⁴¹;

– дуративом, т. е. выражает длительность действия (7): *кушталтен-кушталтен коштаиш* ‘танцевать’, *совалтен-совалтен коштаиш* ‘хлопать в ладоши’, *тавалтен-тавалтен коштаиш* ‘топать’, *тўришталтен-тўришталтен коштаиш* ‘прыгать’, (*шинчам*) *карен шинчаиш* ‘таращить (глаза)’²⁴², (*кидым*) *нўлтал шогаш* ‘поднимать (руки)’²⁴³, *шупшкедыл шогаш* ‘дергать’²⁴⁴.

²³⁹ Брэдли также использует для обозначения семантики такого модификатора термин *final-transformative* [Bradley 2016: 266].

²⁴⁰ В [Bradley 2016: 206] зафиксированы деепричастные конструкции *лўйкален пытараиш* и *лўйылтен пытараиш*, но не *лүйен пытараиш*.

²⁴¹ В интерпретации семантики этих сочетаний с глаголом *колтаиш* мы опираемся на теоретические заключения и формулировки В. Дьячкова [Кашкин 2023: 455–459]. В целом модификатор *колтаиш* многозначен. Он может указывать на начало действия, однократную законченность, мгновенность и неожиданность действия, а также играть роль «диминутивного маркера» [Bradley 2016: 170]. «При этом интерпретация сложного глагольного комплекса зависит от акциональных свойств лексического глагола» (В. Дьячков) [Кашкин 2023: 457]. В нашем случае *кўдырататаиш* и *ёндадалаиш-ёндадалаиш* являются мультипликативными глаголами, означающими серию единообразных действий, и их сочетания с модификатором *колтаиш* относятся к ситуации «мультипликатив > семьelfактив».

²⁴² Контекст: – *Меранг-меранг, молан шинчам карен шинчет?* ‘Заяц-заяц, почему ты таращишь глаза?’ (букв. сидишь, тараща глаза)
– *Поян озан пийже деч лўдам.* ‘Боюсь хозяйской собаки’.

²⁴³ Контекст: *кидым нўлтал шогыишо рвезе муралта* ‘мальчик с поднятыми руками запекает’ (букв. руки подняв стоящий мальчик запекает).

²⁴⁴ Контекст: *Тидлан кандран ик мучашыжым лўнгалтыиш вараиш але онаиш кылдат да йыжынгын-йыжынгын шупшкедыл шогеныт.* ‘Для этого один конец веревки привязывают к перекладине или доске качели и время от времени подергивали (раскачивали)’ (букв. подергивая, стояли).

В последних примерах (с дуративами *кошташ* ‘ходить’, *шинчаиш* ‘сидеть’, *шогаиш* ‘стоять’) грамматикализация не очевидна, поскольку действия происходят или могут происходить на ходу, сидя, стоя. Но такая же сомнительность порою возникает с интерпретацией и других сочетаний глаголов позиции (позы) с лексическими глаголами, в том числе в списках Брэдли. В частности, в литературе ранее обсуждался вопрос сочетания марийских глаголов позиции (позы) и смены позиции с переходными глаголами. Н. И. Исабаев указывал, что глагол *шинчаиш*^{II} ‘сидеть’ сочетается с непереходными глаголами [Исанбаев 1978: 79]. Дж. Брэдли ставит под сомнение ограничение транзитивности, приводя примеры сочетания этого модификатора с переходными лексическими глаголами [Bradley 2016: 229]. Не говорится об ограничении транзитивности для этого случая и в [СМЯ, 9: 139]. В КК тоже есть пример сочетания *шинчаиш*^{II} ‘сидеть’ с переходным глаголом: *шинчам карен шинчаиш* ‘таращить глаза’, букв. ‘глаза тараща сидеть’ (глаз.АСС таращить.CVB сидеть).

Нетривиальны и случаи с дуративом *кошташ* ‘ходить’. Рассмотрим оригинальный текст (из КК), в котором встретились сразу четыре конструкции типа *тöришталтен-тöришталтен коштеиш* ‘подпрыгивать’ (подпрыгивать.CVB.RDP ходить.INF):

- (5) *Модишо-влак йыр шогалыт, ваш-ваш кидым кучен, мурен-мурен ик велке пöрдыт. Меран лийше ен круг покшелне шога да муро почеш мо ыштаиш кўлмым шукта (тöришталта, тавалта, кушталта, совалта). Йыр пöрдмö годым тыге мурат:*
Сур меран, тöришталте – 2 гана
Йырге пöрдын савырне! – 2 гана
*(Сур меран покшелне **тöришталтен-тöришталтен коштеиш.**)*
Сур меран, кушталте – 2 гана
Йырге пöрдын савырне – 2 гана
*(Сур меран покшелне **кушталтен-кушталтен коштеиш.**)*
Сур меран, тавалте – 2 гана
Йырге пöрдын савырне – 2 гана
*(Сур меран покшелне **тавалтен-тавалтен коштеиш.**)*
Сур меран, совалте – 2 гана

Йырге пӧрдын савырне – 2 гана

*(Сур меран покшелне **совалтен-совалтен коштеш.**)*

‘Игроки встают в круг, взявшись за руки, и кружатся с песней в одну сторону. Игрок, ставший зайцем, стоит посередине круга и выполняет, следуя песне, нужные движения (подпрыгивает, притопывает, танцует, похлопывает).

Когда движутся по кругу в хороводе, поют так:

Серый заяц, попрыгай, – 2 раза

Вокруг себя покружись! – 2 раза

(Серый заяц в середине ходит подпрыгивая/прыгает.)

Серый заяц, попляши,

Вокруг себя покружись!

(Серый заяц в середине ходит приплясывая/пляшет.)

Серый заяц, потопай, – 2 раза

Вокруг себя покружись! – 2 раза

(Серый заяц в середине ходит топая/топает.)

Серый заяц, похлопай, – 2 раза

Вокруг себя покружись! – 2 раза

(Серый заяц в середине ходит хлопая в ладоши/хлопает в ладоши.)’

Обсудив этот материал с Е. В. Кашкиным, специализирующимся на изучении сложных глагольных комплексов в финно-угорских языках, и применив ряд тестов на грамматикализацию, мы обнаружили, что часть опрошенных носителей языка допускают возможность перестановки слов в данных предложениях типа:

а) *Сур меран покшелне **совалтен-совалтен коштеш*** (оригинал, см. последний куплет песни).

> б) *Сур меран **совалтен-совалтен** покшелне коштеш.*

Такая перестановка разрывает деепричастную конструкцию, что было бы веским аргументом против грамматикализации. Однако при этом происходит буквализация значения, т. е. заяц не может просто стоять в середине хоровода и хлопать, как собственно и происходит в игре, а обязательно именно ходит по кругу и хлопает²⁴⁵. При этом в русском

²⁴⁵ Кроме того, прямой порядок слов в марийском языке предполагает, что свободное деепричастие образа действия стоит ближе к глаголу, чем обстоятельство места. При

литературном переводе этого текста с описанием игры, опубликованном в книге «Марийские народные игры» (2020), соответствующие формулировки не содержат слова «ходит»: «Заяц» хлопает в ладоши»; «Заяц прыгает и поворачивается»; «Заяц пляшет». (Абзац с топанием в данной книге пропущен.) [Марийские народные игры 2020: 92]. В многочисленных описаниях аналогичной русской игры, с которой марийская, по-видимому, является калькой, также не подразумевается «хождение» при выполнении движений. Ср. соответствующие формулировки: «Дети, стоя в кругу, топают ножками, руки при этом держат на поясе»; «Дети хлопают в ладоши»; «Дети поворачиваются»; «Дети подпрыгивают на двух ногах, кто как может»²⁴⁶.

Таким образом, мы склоняемся к мнению, что грамматикализация *кошташ* здесь имеет место. Но допустимо интерпретировать эти конструкции с *кошташ* 'ходить', а также с дуративами *шинчаш* 'сидеть' и *шогаш* 'стоять', и как свободные сочетания деепричастия образа действия с глаголом. Лексическое значение спрягаемых глаголов, как уже отмечено, в этих сочетаниях с деепричастиями не отменяется – действия совершаются (точно или предположительно) сидя, стоя, на ходу.

По аналогичным причинам проблематично говорить о полноценной грамматикализации глагола *шогалаш* 'встать' (при выражении «законченности действия, совершающегося в положении стоя» [Исанбаев 1978: 80]), а также с глаголом *шинчаш* 'сесть' (при описании законченности действий, завершающихся в положении сидя). Таковы в нашем списке выше деепричастные конструкции:

– (нуным) *алмаштен шогалаш* '(их) сменить', букв. '(их) сменяя встать'²⁴⁷;

осуществленной в ходе теста перестановке возникает смысловой акцент на значение «в середине», на что обратили внимание и наши информанты-носители языка.

²⁴⁶ <https://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnaja-igra-s-detmi-ranego-vozrasta-1053519.html> (дата обращения 30.04.2025)

²⁴⁷ Контекст: *Чылан каен пытымек, мучаш мужыр нуным алмаштен шогалеш*. 'Когда все уйдут, последняя пара их сменяет' (букв. их сменяя встает).

– (*кидыштым*) *шуялтен шогалаш* ‘протянуть (руки)’, букв. (их руки) протягивая встать²⁴⁸;

– *пурен шинчааш* ‘усесться, разместиться’, букв. ‘войдя сесть’²⁴⁹.

Описанные в данных примерах действия происходят в положении стоя (первые два примера), сидя (третий пример), и поэтому утрата лексического значения глаголов *шогалаш* ‘встать’ и *шинчааш* ‘сесть’ под вопросом. К тому же модификатор *шогалаш* чаще сочетается с непереходными глаголами. «Составные глаголы, включающие модификатор *шогалаш*, образованы в марийском языке в основном от непереходных глаголов и обозначают законченность действия, совершающегося иногда в положении стоя» [Исанбаев 1978: 79]. Е. В. Кашкин на обследованном им горномарийском материале также указывает на сочетаемость *шагалаш* ‘вставать’ (в качестве грамматикализованного) только с непереходными глаголами контролируемого перемещения, а также вхождения в новое состояние (*лийш* ‘становиться’ (~ мар. ЛВ *лияш*) и *шоаш* ‘достигать’ (~ мар. ЛВ *шуаш*) [Кашкин 2018: 183]. Вместе с тем, согласно [СМЯ, 9: 168] и Брэдли [Bradley 2016: 230], глагол *шогалаш* ‘вставать’ может сочетаться в деепричастных конструкциях и с переходными лексическими глаголами, как в приведенных здесь примерах из КК.

В дополнении к п. 4.4 содержится полная информация по всем сложным глагольным комплексам, выявленным в КК: отражены все лексические глаголы, с которыми сочетается каждый модификатор и содержится число вхождений каждого лексического глагола, каждого модификатора и каждого их сочетания в тексте КК. В эту таблицу не вошли некоторые обнаруженные в КК сочетания деепричастия и глагола, относительно которых у нас возникли

²⁴⁸ Контекст: *А вес линийыште улышышт кидыштым шуялтен шогалыт*. ‘А находящиеся на другой линии протягивают руки’ (букв. протягивая встают).

²⁴⁹ Контекст в КК: *маска чия ужалышым верышке пурен шичмешкыже кучышааш* ‘медведь должен поймать продавца красок до того, как он вернется (букв. войдя сядет) на место’. Конструкция *пурен шинчааш* ‘усесться, разместиться’ зафиксирована в [СМЯ, 5: 348].

еще бóльшие сомнения (есть грамматикализация или нет)²⁵⁰. Среди них, например, следующее, в котором можно усмотреть определенную степень грамматикализации спрягаемого глагола *кўзаиш* ‘подниматься’:

- (6) *тоям але воштырым налыт да, ўлыч мучаиш гыч кўишкыла*
 палка.ACC или прут.ACC брать.NPST.3SG и снизу конец из вверх
ик кидым оптен кўзат
 один рука.ACC класть.CVB подниматься.NPST.3PL
 ‘берут палку или прут и снизу вверх перехватывают руками’.

В данном контексте *кўзаиш* означает лишь направление движения рук при перехватывании палки (т. н. конании – способе жеребьевки²⁵¹). Однако, по Брэдли, этот глагол в деепричастных конструкциях сочетается только с непереходными глаголами [Bradley 2016: 177–178]. Здесь же лексический глагол *оптаиш* ‘класть’ переходный.

В определенном смысле аналогичен случай со спрягаемым глаголом *шинчаиш*^I ‘садиться’, который, согласно [Bradley 2016: 225], сочетается в деепричастных конструкциях только с непереходными глаголами, а в КК к нему примыкает деепричастие от переходного глагола *ваишталтаиш*^{II} ‘менять’:

- (7) *Тиде жапыште модшо-влак верыштым*
 этот время-INE играть.PTCTP.ACT.PL место.POSS.3PL.ACC
ваишталтен шинчым
 менять.CVB садиться.NPST.3PL
 ‘В это время игроки меняются местами (пересаживаются)’.

Тест на разбиение конструкции также указывает на отсутствие здесь грамматикализации:

- (7a) *Тиде жапыште модшо-влак верыштым ваишталтен*
 этот время-INE играть.PTCTP.ACT.PL место.POSS.3PL.ACC менять.CVB
тенгылыш шинчым
 лавка.INE садиться.NPST.3PL

²⁵⁰ Например, не включено в итоговый список сочетание *тöрген кудалына* ‘скачем’, букв. ‘подпрыгивая скачем’ и *тöрген кудалмыла куржеш* ‘скачет’, букв. ‘словно скача подпрыгивая бежит’. Здесь *тöрген* можно интерпретировать как деепричастие образа действия (тип бега лошади — возможно, галоп).

²⁵¹ Конаться — рус. устар. метать жребий.

‘В это время игроки, меняясь местами, садятся на лавку’.

При этом в марийском языке есть еще непереходный глагол *вашталташ*¹ ‘меняться’ (возвратный)²⁵², который в сочетании с тем же спрягаемым глаголом *шинчаш*¹ ‘садиться’ вполне образует деепричастные конструкции с ярко выраженной грамматикализацией спрягаемого глагола, например:

- (8) *Чурийже кенета вашталт шинче*
 лицо.POSS.3SG вдруг изменяться.CVB сесть.PST1.3SG
 ‘Его лицо вдруг переменялось’ [Korp]²⁵³.

Но в КК такая деепричастная конструкция не встречается.

4.4.2. Некоторые морфосинтаксические свойства деепричастных конструкций в КК

4.4.2.1. Краткая (усеченная) форма деепричастия в деепричастной конструкции

В марийском языке п-овые деепричастия от глаголов 1-го спряжения имеют окончание *-ын*, 2-го спр. — *-ен*. В КК выявлено около 105 глаголов, деепричастия от которых участвуют в образовании деепричастных конструкций исследуемого типа. В том числе 42 глагола — первого спряжения и 63 — второго. Из глаголов 1-го спряжения 18 имеют в КК нулевой показатель деепричастия, т. е. т. н. краткую (или усеченную) форму:

²⁵² При идентичных инфинитивах глаголы *вашталташ*^{II} ‘менять’ и *вашталташ*^I ‘меняться’ отличаются спряжением. И такое соотношение (непереходный глагол — первого спряжения, а переходный от той же основы — второго) в марийском языке носит достаточно систематический характер. Аналогичные примеры: *темаш*^I ‘наполняться’ — *темаш*^{II} ‘наполнять’, *кодаш*^I ‘оставаться’ — *кодаш*^{II} ‘оставлять’, *пӱрдаш*^I ‘вращаться’ — *пӱрдаш*^{II} ‘вращать (вытачивать на токарном станке)’, *велаш*^I ‘литься’ — *велаш*^{II} ‘лить’, *возаш*^I ‘ложиться’ — *возаш*^{II} ‘ронять’ и др. Данная особенность марийского спряжения отчасти сходна с наличием двух спряжений — объектного (определенного) и неопределенного (неопределенного) — в угорских языках (венгерском, хантыйском). Вместе с тем в марийских словарях глаголы от одной основы с различным спряжением всегда фиксируются как отдельные словарные единицы.

²⁵³ У Брэдли в списке лексических глаголов, сочетающихся с модификатором *шинчаш*^I, слово *вашталташ*^I ‘меняться’ отсутствует [Bradley 2016: 224].

аралалташ ‘сохраняться’,
виянгаиш ‘усиливаться’,
куржсталаиш ‘бегать’,
кучылтаиш ‘использовать’,
кушкедалтаиш ‘порваться’,
кычкыралаш ‘крикнуть’,
логалаиш ‘попасть’,
лугалтаиш ‘мешаться’,
лупишалаиш ‘хлестнуть’

нөлталаиш ‘взвести’,
ойлалаиш ‘сказать’,
өндалалаиш.RDP ‘обнять’,
пörтылаиш ‘вернуться’,
савырнылаиш ‘(по)вертеться’,
тошкалаиш ‘наступить’,
тунемаиш ‘учиться’,
чумалаиш ‘пнуть’,
шупишкедылаиш ‘дергать’.

Примеры подобных усеченных форм в тексте КК:

- *аралалт кодын* ‘сохранился’ (*аралалтаиш* ‘сохраниться.CVB оставаться.PST2.3SG);
- *кычкырал ышта* ‘кричит’ (*кычкыралаш* ‘крикнуть.CVB’ *ыштаиш* ‘делать.NPST.3SG’);
- *кушкедалт пытыише* ‘изорванный’ (*кушкадалтаиш* ‘порваться.CVB’ *пытаиш*.PTCP) и т. п.

Это соответствует и литературной норме их словоупотребления в «случаях, когда деепричастие непосредственно примыкает к другому глаголу или употребляется в сдвоенной форме» [Исанбаев 1961: 34–35]. Как видим, все эти глагольные леммы содержат в своей основе не менее двух слогов, основу на *-л, -лт, -н, -м*²⁵⁴, как правило, включающую словообразовательные суффиксы (*-алт, -ал, -ылт, -ыл, -ем* и др.).

Глагол *логалаиш* ‘попадать’ встречается в КК в деепричастных конструкциях дважды: один раз в краткой форме (*логал керттын* ‘смог попасть’), и второй раз – в полной, с показателем *-ын* (*логалын ок керт гын* ‘если не сможет попасть’). Аналогично и в краткой, и в полной форме представлено в КК деепричастие от глагола *лупишалаиш* (в деепричастной конструкции *лупишал керттыт* ‘смогут ударить’ и в полной форме в случае свободного деепричастия, хотя «примыкая к другому глаголу»: *лупишалын логалта гын* ‘если, хлестнув, попадет’). В КК также имеется деепричастие *йонгалтын* (в полной форме) от глагола *йонгалтаиш* ‘звучать’, которое в Корр в сочетании с *кертаиш* ‘мочь’ и другими глаголами встречается и в полной, и в краткой форме. И, наоборот, деепричастие от глагола *куржсталаиш* ‘бегать’ в

²⁵⁴ Также суффикс *-ын* может выпадать при основе на *-ед, -ешт, -ышт, -ыж* [Исанбаев 1961: 34].

КК встречается только в краткой форме, а в Корр – и в полной и краткой. Данные примеры (*логал/логалын, лупшал/лупшалын, йонгалт/йонгалтын, кужтал/куржталын*) и др. аналогичные им подтверждают определенную свободу для некоторых глагольных основ сбрасывать показатель *-ын* деепричастия.

4.4.2.2. «Строенные глаголы»

Интересны сочетания двух следующих друг за другом деепричастий и спрягаемого глагола – CVB+CVB+VERB. «Строенные» или «тройные» глаголы в марийском языке обсуждались ранее М. П. Чхаидзе [Чхаидзе 1960: 14–15], Paolo Driussi (англ. triple (serial) verbs) [Driussi 1992–1993: 11–13, 44–48], и границы внутренних пар в этих тройках могут быть разными: 1+(2+3) либо (1+2)+3. Встречаются и «тройки» из сцепления двух деепричастных конструкций: (1+(2)+3). Все эти разновидности строенных глагольных конструкций присутствуют в КК.

Например, конструкция 1+(2+3) с деепричастием образа действия на первом месте и последующей деепричастной конструкцией:

- (9) *шупшылал-шупшылал йўын колто*
 пригубить.CVB.RDP пить.CVB слать.IMP.2SG
 ‘пригубив-пригубив выпей’;
- (10) *йӱндеркален²⁵⁵ савырныл кертеш*
 приспособливаться.CVB поворачиваться.CVB мочь.INF
 ‘приспособляясь, уметь поворачиваться (петлять)’ и др.

Структура ((1+2)+3) в КК, складывающаяся из деепричастной конструкции и модального глагола на третьей позиции, представлена в следующих примерах:

- (11) *савырнен толын кертеш*
 вернуться.CVB прийти.CVB мочь.NPST.3SG
 ‘может вернуться’;

²⁵⁵ В записи этого слова сохранена оригинальная орфография (*йӱндеркален*), хотя нормативно – *йӱндаркален* [МОН 2011: 114]. В других словарях [СМЯ 1990–2005; Веке 1997–2001; Moisio, Saarinen 2008] это редкое слово отсутствует.

- (12) *модын ончыктен кертът*
играть.CVB показывать.CVB мочь.NPST.3PL
'могут сыграть';
- (13) *шофер-влакын пашаштышт вашилятше*
шофер.PL.GEN работа.INE.POSS.3PL встречаться.PTCP.ACT
движенийым ыштен ончыктен кертът
движение.ACC делать.CVB показывать.CVB мочь.NPST.3PL
'могут выполнять движения, встречающиеся в работе шоферов'.

В этих примерах одна деепричастная конструкция на месте лексического глагола вкладывается в другую – с модальным глаголом.

Наиболее интересны примеры в КК сцепления двух деепричастных конструкций – *куржын мияш* 'прибежать' и *миен шуаш* 'прибыть':

- (14a) *куржын миен шумекыже*
бежать.CVB прийти.CVB доходить.CVB.CONSEC.POSS.3SG
'когда прибежит';
- (14b) *куржын миен шушлан*
бежать.CVB прийти.CVB доходить.PTCP.ACT.DAT
'успевшему прибежать';
- (14c) *куржын миен шудымо*
бежать.CVB прийти.CVB доходить. PTCP.NEG).
'неуспевший прибежать'.

У среднего элемента здесь двойная функция: он является грамматикализированным для первой деепричастной конструкции и лексическим – для второй. В итоге в примерах 14a–с собственно лексическим является деепричастие на первой позиции ('бежать'). Второе деепричастие выражает направление (приближение), а спрягаемый глагол на третьей позиции выражает совершенный вид (аспектуальный маркер).

Интересен также следующий «псевдостроенный» глагол в КК:

- (15) *шўртнен пурен кайыш*
споткнуться.CVB входить.CVB идти.PST1.3SG
'споткнувшись упал'.

Раздельная запись второго и третьего элемента этой конструкции (*пурен кайыш*) нестандартна с точки зрения современной марийской орфографии.

Нормативной является запись *пуренгаяш* ‘упасть’ [СМЯ, 5: 355; MOM 2011: 239]. Это сложный глагол подчинительного типа²⁵⁶, значение которого – «упасть» – совершенно не очевидно по сумме значений составляющих его глагольных лемм – «входить» + «идти» (входя идти). При слитной записи (*шүртнен пуренгаяш*) очевидно, что здесь сочетание свободного деепричастия и глагола (споткнувшись упасть)²⁵⁷.

При этом существование сложного глагола *пуренгаяш* ‘упасть’ не исключает существования самостоятельной деепричастной конструкции *пурен каяш* ‘быстро войти куда-л., зайти за что-л.; въехать куда-л., заехать за что-л.; скрыться, исчезнуть’ [СМЯ, 5: 347].

Интересен следующий пример строенного глагола, представляющего собой сцепление двух деепричастных конструкций – *кудал пураш* ‘забежать’ [Bradley 2016: 214] и *пурен каяш* ‘войти, зайти’, который приведен в [Driussi 1992–1993: 45] (из марийских материалов Э. Беке):

- (16) *âmnâ-šamâč okat jüep, möngö kudâško*
 лошадь-PL NEG.NPST.3.ADD пить.PL обратно дом-INE
küdal püren kajat
 скакать.CVB. входить.CVB идти.NPST.3PL
 ‘лошади даже не пьют, обратно домой убегают’²⁵⁸.

Дриусси указывает, что третий элемент указывает здесь на направление действия, а второй – на цель (the target of the event). Таким образом, оба они выполняют служебную функцию по отношению к лексическому глаголу (*кудалаш* ‘скакать’), который строит на первом месте в трехсоставной глагольной конструкции. Соответственно, данная конструкция по своей

²⁵⁶ Согласно терминологии Н. И. Исанбаева [Исанбаев 1961: 35; Исанбаев 1961а: 62–63].

²⁵⁷ В тексте КК есть еще один случай ненормативной (раздельной) записи глагола *пуренгаяш* ‘упасть’: *Шке семынышт кутырат, воштылыт, пурен каен лум вузык лийын кынелытат, адак содор курык ўмбак кўзен, мунчалтен волат*. ‘По-своему болтают, смеются, **свалившись**, все в снегу встают и снова быстро забравшись на горку, скатываются’.

²⁵⁸ Перевод предложения на английский в оригинале: ‘the horses do not drink, they run back towards the house’ [Driussi 1992–1993: 45].

логической структуре аналогична рассмотренному выше примеру *куржын миен шуаш* ‘прибежать’.

4.4.2.3. Сложные и редулицированные лексические глаголы в деепричастной конструкции

В КК есть примеры, когда в деепричастной конструкции в качестве лексического глагола выступает парный глагол²⁵⁹ – *кушталташ-муралташ* ‘сплясать и спеть’. Этот лексический глагол сочетается в КК со спрягаемыми глаголами *пуаш* ‘давать’ (*кушталтен-муралтен пуат* ‘спляшут и споют’) и *ончыкташ* ‘показывать’, причем во втором случае записывается через запятую (*ончыктыза кушталтен, муралтен* ‘спляшите, спойте’ вместо ожидаемого *ончыктыза кушталтен-муралтен*)²⁶⁰. Глагольная лемма *кушталташ-муралташ* отсутствует и в большом 10-томном «Словаре марийского языка», и в орфографическом словаре [МОН 2011]. В этих справочных источниках есть только *мураш-кушташ* ‘петь и плясать, веселиться’ [СМЯ, 4: 99; МОН 2011: 158]. Во всех трех основных корпусах марийского языка глагол *кушталташ-муралташ* (с записью через дефис) встречается, хотя при поиске по базовой форме в Когр не обнаруживается (т. е. лемма *кушталташ-муралташ* отсутствует в словарях этих корпусов).

Иногда в КК лексический глагол (деепричастие) редулицируется. Причем все эти случаи сдвоенных глаголов – в текстах песен, исполняемых в играх, например, в хороводной игре в ручеек (*Вүдла йоген модмаш*):

- (17) *Йöраталме* *тангетым*
 любить.АТТ.РТСР.РАСС друг.РАСС.2РАСС.АСС
Öндадал-öндадал *колто*.
 обнимать.АТТ.СВВ.РДР слать.ИМР.2РАСС
 ‘Любимого друга (подругу) / Приобними’.

²⁵⁹ Парный глагол или сложный глагол сочинительного типа – также терминология Н. И. Исанбаева Исанбаев, 1961: 35; Исанбаев 1961а: 65].

²⁶⁰ Об этом примере, интересном с точки зрения порядка слов в деепричастной конструкции, подробнее будет сказано ниже, в п. 4.4.2.4

Остальные подобные случаи из песни про зайца приводились и обсуждались выше (см. п. 4.4.2.1):

- *кушталтен-кушталтен кошташ* ‘приплясывать’,
- *совалташ-совалташ кошташ* ‘прихлопывать (в ладоши)’,
- *тавалташ-тавалташ кошташ* ‘притопывать’,
- *тöришталташ-тöришталташ кошташ* ‘припрыгивать’.

4.4.2.4. Перестановка элементов деепричастной конструкции

Морфосинтаксические свойства деепричастных конструкций с грамматикализированным глаголом достаточно целенаправленно обсуждались в [Кашкин 2023: 433–437] (на горномарийском материале), в результате чего были сформулированы следующие выводы. «Сложные глагольные комплексы имеют ряд общих морфосинтаксических признаков:

- оформление грамматикализованного глагола показателями, которых требует внешний синтаксический контекст;
- недопустимость перестановки компонентов;
- недопустимость разрыва другими составляющими²⁶¹;
- возможность опущения грамматикализованного глагола при эллипсисе;
- маркирование лексического глагола аффиксами множественности» [Кашкин 2023: 435].

Наш материал в целом подтверждает эти тезисы, но есть некоторые дополнения и возражения ко 2-му и 4-му пункту данных выводов.

Вопреки утверждению «Перестановка компонентов сложного глагольного комплекса невозможна» [Кашкин 2023: 434] в КК имеется пример

²⁶¹ Единицами, которые могут разрывать сложные глагольные комплексы, являются фокусные частицы *-ок*, *-йт*, *веле* [Кашкин 2023: 435]. В луговом и восточном наречии марийского языка (и литературном лугово-восточном марийском языке) к арсеналу таких фокусных частиц, которые могут разрывать деепричастные конструкции, можно добавить *гына* ‘только, лишь’. В КК же есть примеры деепричастий только с фокусной частицей *-ат* в рассматриваемых конструкциях: *погена^{ат} моштем* ‘и собирать умею’, *оптена^{ат} моштем* ‘и складывать умею’, *сусыргена^{ат} кертеш* ‘может и травмироваться’.

перестановки деепричастия и спрягаемого глагола в тексте игрового диалога в хороводной игре:

- (18) – *Кертына* *ме кушташат,* *мурашат!*
 мочь.NPST.2PL мы плясать.INF.ADD петъ.INF.ADD
 ‘Можем мы и петъ, и плясать!’
 – *Ончыктыза кушталтен, муралтен.*
 показывать-IMP.2PL сплясать-CVB спеть-CVB
 ‘Спляшите, спойте’.

И такой случай не уникален. Аналогичные инверсии деепричастия и глагола в повелительном наклонении (IMP.2PL) подтверждаются достаточно многочисленными корпусными данными. Всего при автоматическом поиске в Корр нашлось 59 случаев сочетания глагола из списка вспомогательных в форме IMP.2PL и деепричастия²⁶². Хотя некоторые из них являются сочетаниями со свободными деепричастиями, но большинство – именно деепричастные конструкции с инверсией, например:

- (19) *Ом келше – колтыза поктен.*
 NEG.NPST.1SG нравиться.STEM слать.IMP.2PL гнать.CVB
 ‘Не нравлюсь – прогоните’.
 (20) *Те шогыза полшен мыланна.*
 Вы стоять.IMP.2PL помогать.CVB мы.DAT.POSS.2PL
 ‘Вы нам помогайте’.
 (21) *Пушенгым кеч те кодыза шынден.*
 Дерево.ACC хоть вы оставить.IMP.2PL сажать.CVB
 ‘Вы хоть дерево посадите’.
 (22) *Толза чонештен!*
 приходить.NPST.2PL летать.CVB
 ‘Прилетайте!’ и мн. др.

Таким образом, перестановка компонентов в деепричастной конструкции возможна, во всяком случае, при данной конкретной форме модификатора (IMP.2PL), на материале лугового марийского языка. Но и

²⁶² Исключая деепричастие *манын*, которое в такой позиции, как правило, является цитативом. О цитативе *манын* (CVB от глагола *манаш* ‘говорить’) в марийском языке см. статью [Толдова, Сердобольская 2014].

опрошенные нами носители горного наречия марийского языка подтвердили возможность аналогичного порядка слов в той же фразе (из КК): *Анжсыктыда мыралтен-кушталтен* (как разговорная форма). При подобной перестановке элементов выражаемая в повелительном наклонении просьба воспринимается как более настойчивая.

Что касается деепричастных конструкций с модальными глаголами (в частности, с *корташ* ‘мочь’), инверсия лексического и модального глагола в них вполне возможна²⁶³, см. пример № 18 (первая строка).

4.4.2.5. Эллипсисы

Эллипсис в деепричастной конструкции в марийском языке – мало исследованная тема. Е. В. Кашкин, работая на горномарийском материале, заключает следующее: «В случае эллипсиса грамматикализованный глагол может быть опущен без утраты приемлемости предложения, в то время как опущение лексического глагола при сохранении грамматикализованного глагола невозможно» и приводит следующий пример:

(23) a. *vas'a cüdej-en kolt-en, dä pet'a=at cüdej-en.*

Вася удивляться-CVB посылать-PRET и Петя=add удивляться-PRET

b. **vas'a cüdej-en kolt-en, dä pet'a=at kolt-en.*

Вася удивляться-CVB посылать-PRET и Петя=ADD посылать-PRET

‘Вася удивился, и Петя тоже удивился’ [Кашкин 2023: 435].

Интерпретация данного примера не вызывает сомнений.

Но в КК есть пример и несколько другого типа эллипсиса (при ответе на вопрос, при споре в диалоге и др., когда пропущенное слово находится в предыдущем предложении), в котором, наоборот, сохраняется грамматикализованный глагол, а лексический опускается. В частности, в диалоге, который является отрывком из художественной литературы с

²⁶³ Перестановки элементов и эллипсисы в деепричастных конструкциях с модальными глаголами в [Кашкин 2023: 373–375] не рассматривались.

описанием игры в горелки²⁶⁴, имеется эллипсис депричастия в конструкции *поктен шуаш* ‘догнать’:

- (24) – ***Поктен*** *ок шу! Ок шу!* – маныт *ўдыр-влак*.
 – ***Шуэи, шуэи!*** – *ўчашат каче-влак*.
 – ***Ок шу, ок шу!***
 – *Эй, тореш йол, **ыи шу** вет!*
 ‘– Не догонит, не догонит! – говорят девушки.
 – Догонит, догонит! – спорят парни.
 – Не догонит, не догонит!
 – Эх, косолапый, не догнал ведь!’

Обсуждение с носителями мар. Г показало, что аналогичные неполные фразы могут быть и в горномарийской речи:

- (24a) – *Поктен ак шо! Ак шо!* – маныт *ёдырвлӓ*.
 – *Шоэи, шоэи!* и т. д.

В деепричастных конструкциях со спрягаемыми модальными глаголами *кертаи* ‘мочь’ и *моштаи* ‘уметь’ лексический глагол опускается достаточно свободно, что видно по следующим примерам из КК:

- (25) *А кандра оза тыгай озорникым йолжо дене **чумал** кертеи. Кертеи гын, тудым весе ваишталта.*
 ‘А хозяин веревки может пинать таких озорников ногой. Если сможет, его сменяет другой’.
- (26) – *Паренгыжым **луктын** моштет?*
 – ***Моштем.*** *Изай-енгай туныктеныт* (фрагментирование: эллипсис при ответе на вопрос).
 ‘– Картошку-то копать умеешь?
 – Умею. Старший брат (дядя) и его жена научили’.
- (27) *Шке декыже **конден** сена гын, пленный лиеш. Ок керт да вес тўшкашке перна гын, садетат пленный лиеш.*
 ‘Если сможет к себе привести, будет пленным (приведенный). Если не сможет и угодит в другую команду, сам же и станет пленным’²⁶⁵.

²⁶⁴ Из романа марийского писателя Вениамина Иванова «Тўтан» («Буря»).

²⁶⁵ В данном примере происходит еще и замена модального глагола (мочь) синонимом: *сенаи* > *кертаи*.

Подобные примеры пропуска лексического глагола, спаренного с модальным глаголом, представляются для марийского языка совершенно тривиальными, впрочем, как и пропуски в таких конструкциях не лексического, а, наоборот, модального глагола, как в следующем примере из КК:

- (28) *Моло-влак туштым ~~туштен керттат~~, кўчык йомакым каласкален але школ ылыш гыч сценкым модын ончыктен керттат.*

‘Другие могут загадывать загадки, рассказывать короткие сказки или разыгрывать сценки из школьной жизни’.

4.4.3. Некоторые дополнения по грамматикализации глаголов и контекстной семантике по итогам рассмотрения сложных глагольных комплексов

Проведенный анализ грамматикализации глаголов в деепричастных конструкциях позволяет уточнить ранее полученные данные о соотношении глаголов разных лексико-семантических групп в текстах с описаниями игр (КК). Достаточно значительная часть вхождений глаголов движения (76 из 402) и контактного действия (40 из 304), а также часть глаголов ментального и зрительного действия (17 из 180) приходится на сложные глагольные комплексы, где они выступают в качестве модификатора. Фактически это функция служебного глагола, т. е. в таких контекстах данные предикаты точнее будет отнести к лексико-семантической группе глаголов базовых значений. Исходные и уточненные данные о соотношении глаголов разных лексико-семантических групп в КК представлены в таблице 2 ниже и на диаграммах 1 и 2.

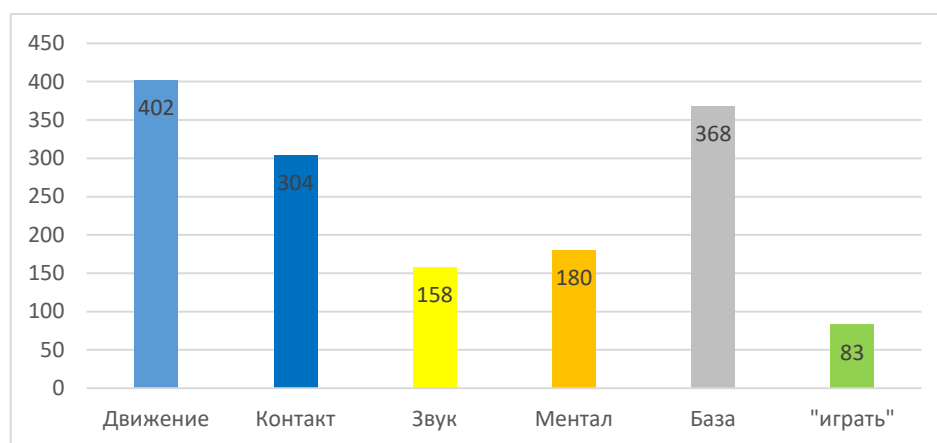
Таблица 2

Сто самых частотных глаголов в КК: лексико-семантические группы

Лексико-семантические группы глаголов	Число лемм (по основному значению леммы)	Число токенов (по основному словарному значению леммы)	Число токенов в функции модификатора в сложных глагольных комплексах (СГК)	Число токенов по контекстному значению (с учетом случаев грамматикализации в СГК)

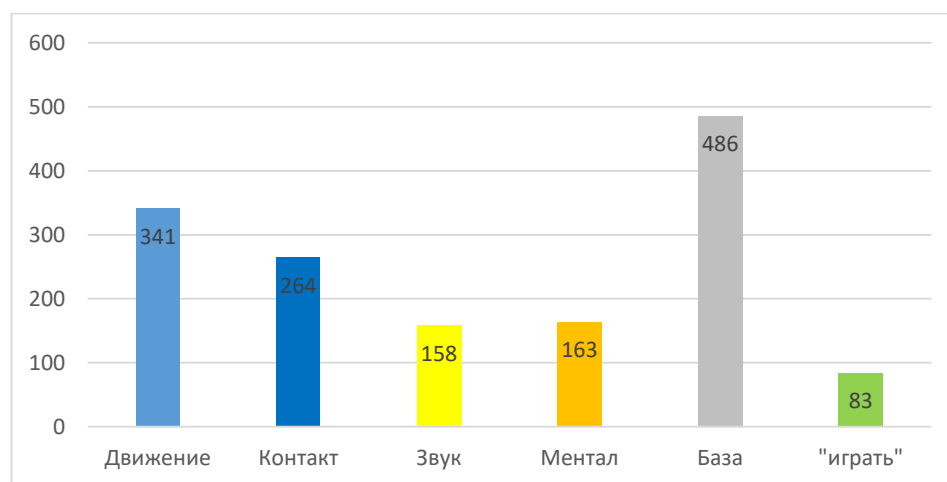
Движение	29	402	76, но 15 из них – с сохранением основного значения ²⁶⁶	341
Контакт	27	304	40	264
Звук	12	158	–	158
Ментал	16	180	17	163
База	15	368	65	486
"играть"	1	83	–	83
Всего	100	1495	198	1495

Диаграмма 1



(Сто самых частотных глаголов в КК: соотношение глаголов разных лексико-семантических групп (в токенах), по основному словарному значению леммы)

Диаграмма 2



(Сто самых частотных глаголов в КК: соотношение глаголов разных лексико-семантических групп (в токенах), по основному словарному значению леммы, с учетом грамматикализации в деепричастных конструкциях)

²⁶⁶ Речь идет о конструкциях с модификатором-глаголом позы (сидеть, стоять) в случаях, когда действие происходит стоя, сидя и т. п.

Следует отметить, что грамматикализация глаголов в марийском языке (и в тексте КК) не исчерпывается форматом деепричастных конструкций. Например, глагол звукоизвлечения *манаш* ‘говорить, сказать, называть’ в 10 случаях (из 45) выступает в КК в качестве цитатива²⁶⁷; в пяти – в функции союза «чтобы». А для глаголов движения имеется 13 случаев использования в качестве компенсатора в конструкциях с причастиями, номинализированными глаголами на *-маш* и другими отглагольными существительными, например: *мутланымаш кая* ‘разговор идет’, *мутланымаш эрта* ‘разговор проходит’, *моло модышыжат, куштымаш-мурымашат лўнгалтыш воктене эртен* ‘и другие игры, пляски-песни около качелей проходили’, *воштымашкат верештеш* ‘будет осмеянным (букв. и на смех попадет)’, *сенгышыш лектеш* ‘в победители выходит’ (7 вхождений в КК), *сенгышыш савырнен* ‘превращался в победителя’, *модмаш шуйна* ‘игра продолжается (букв. тянется)’. В таких конструкциях (NMLZ+Verb, PTCP+Verb) семантика сложного предиката определяется значением первого элемента, а второй (спрягаемый глагол) свое основное словарное лексическое значение утрачивает (как и в сложных глагольных комплексах с лексическим деепричастием). Подобным образом в примере *йўк лектеш* ‘звук выходит’ глагол движения *лекташ* ‘выходить’ служит для выражения звукоизвлечения (по семантике существительного, с которым сочетается).

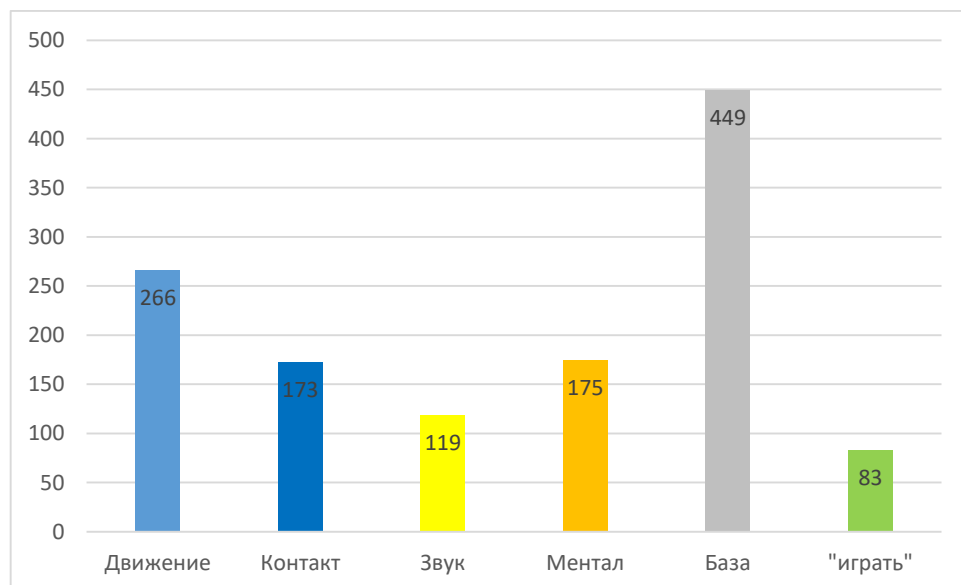
Кроме разных видов грамматикализации на фактическое соотношение глаголов разных лексико-семантических групп в конкретном тексте влияет также фактор переносных и иных не прямых значений, например, глаголы движения нередко употребляются во временном значении (*йўд толын* ‘ночь пришла’, *кече лектын* ‘солнце взошло (т. е. наступил день)’ и т. п.). В таких

²⁶⁷ Пример цитатива *манын* ‘сказать.CVB’: «Бой!» *манын кычкыралмек, мужыр-влак ваш-ваш кредылаш тўнгалыт*. ‘Выкрикнув «Бой!», пары начинают взаимно бороться’ (букв. ‘бой говоря выкрикнув’).

контекстах мы относим эти глаголы скорее к фазовым (группа базовых), чем к глаголам движения.

Наконец, поскольку, рассматривая соотношение разных лексико-семантических групп глаголов в КК, мы связываем это с системой игрового действия (анализом игры как конечной, главной целью), имеет смысл отсеять все случаи употребления глагольных форм в КК в посторонних, не имеющих отношение к игре контекстах (например, в рамочных текстах в начале и конце описания игры, когда автор дает некоторые общие замечания о практической пользе игры, об истории ее публикаций, попутно описывает праздник, во время которого игра происходила и т. п.). При исключении таких посторонних контекстов, число словоупотреблений глагольных форм от ста самых частотных лемм в КК сокращается с 1495 до 1265). С учетом всей контекстной семантики (разные виды грамматикализации, переносные и прочие не прямые значения, исключение словоупотреблений в посторонних, не имеющих отношения к игровому действию контекстах) соотношение глаголов разных лексико-семантических групп в КК выглядит следующим образом:

Диаграмма 3



(Сто самых частотных глаголов в текстах с описаниями игрового действия в КК: соотношение глаголов разных лексико-семантических групп (в токенах), с учетом всех контекстных значений)

Глаголы базовых значений оказались в токенах самыми многочисленными, потеснив на второе место глаголы движения. Подчеркнем, что для получения этого итогового результата по семантической классификации глаголов в КК с учетом контекстной семантики самой объемной и трудоемкой частью анализа контекстной семантики был именно анализ грамматикализации в деепричастных конструкциях, изложенный в полном объеме в п. 4.4²⁶⁸.

Статистические данные по всем сложным глагольным комплексам в КК представлены ниже.

Дополнение (материалы) к п. 4.4

В дополнении к параграфу представлены полные статистические данные по всем сложным глагольным комплексам – число вхождений каждого из них в КК. Каждая деепричастная конструкция представлена подробно как комбинация лексического и спрягаемого глагола (в смежных столбцах таблицы), указано число всех вхождений леммы и лексического, и спрягаемого глагола в КК. Деепричастные конструкции представлены в таблице по алфавиту, по спрягаемым глаголам. Вновь выявленные сочетания лексических глаголов с грамматикализованными выделены жирным шрифтом, с неочевидной грамматикализацией – курсивом.

Таблица 3

Числовые данные по сложным глагольным комплексам в корпусе текстов с описаниями игр (КК)

		Лексический глагол в деепричастной конструкции и число всех его вхождений в КК	Спрягаемый глагол в деепричастной конструкции и число всех его вхождений в КК	Число сочетаний в КК

²⁶⁸ Не случайно соотношение глаголов разных семантических групп на диаграммах 2 и 3 уже не сильно отличается.

1.	1.1	шуйналташ ^I ‘тянуться’, 1	возаш ^I ‘ложиться’, 4	1
2.	2.1	мунчалташ ^{II} ‘скользить; катиться’, 18	волаш ^{II} ‘спускаться’, 14	3
3.	3.1	мунчалташ ^{II} ‘скользить; катиться’, 18	кайаш ^{II} ‘идти’, 24	1
4.	3.2	эрташ ^{II} ‘проходить’, 10	кайаш ‘идти’, 24	1
5.	4.1	верандаш ^{II} ‘размещать’, 1	керташ ^I ‘мочь’, 48	1
6.	4.2	виянаш ^I ‘усилиться; улучшаться’, 2	керташ ‘мочь’, 48	1
7.	4.3	йонгалташ ^I ‘прозвучать’, 2	керташ ‘мочь’, 48	1
8.	4.4	кочкаш ^I ‘есть’, 7	керташ ‘мочь’, 48	1
9.	4.5	кошташ ^I ‘ходить’, 13	керташ ‘мочь’, 48	1
10.	4.6	куандараш ^{II} ‘радовать’, 4	керташ ‘мочь’, 48	1
11.	4.7	кугемдаш ^{II} ‘увеличивать’, 1	керташ ‘мочь’, 48	1
12.	4.8	куржаш ^I ‘бежать’, 27	керташ ‘мочь’, 48	1
13.	4.9	куржталаш ^I ‘бегать’, 5	керташ ‘мочь’, 48	3
14.	4.10	кучаш ^{II} ‘держать’, 37	керташ ‘мочь’, 48	1
15.	4.11	кушталташ ^{II} ‘сплясать’, 7	керташ ‘мочь’, 48	1
16.	4.12	лияш ^I ‘быть, становиться’, 107	керташ ‘мочь’, 48	5
17.	4.13	логалаш ^I ‘попасть’ (логал кертын, логалын ок керт), 15	керташ ‘мочь’, 48	2
18.	4.14	логалташ ^{II} ‘попадать’, 6	керташ ‘мочь’, 48	1
19.	4.15	лупшалаш ^I , 3	керташ ‘мочь’, 48	1
20.	4.16	лүяш ^{II} ‘стрелять’, 6	керташ ‘мочь’, 48	1
21.	4.17	модаш ^I ‘играть’, 83	керташ ‘мочь’, 48	1
22.	4.18	модын ^I ончыкташ ^{II} , 4	керташ ‘мочь’, 48	1
23.	4.19	муралташ ^{II} ‘петь-alt’, 14	керташ ‘мочь’, 48	1
24.	4.20	ончыкташ ^{II} ‘показывать’, 29	керташ ‘мочь’, 48	1
25.	4.21	палаш ^{II} ‘знать’, 13	керташ ‘мочь’, 48	1
26.	4.22	пераш ^{II} ‘ударять’, 22	керташ ‘мочь’, 48	1
27.	4.23	покташ ^I ‘гнать, догонять’, 15	керташ ‘мочь’, 48	1
28.	4.24	полшаш ^{II} ‘помогать’, 10	керташ ‘мочь’, 48	1
29.	4.25	пуэдаш ^{II} ‘раздать’, 2	керташ ‘мочь’, 48	1
30.	4.26	савырнен ^{II} толаш ^I , 1	керташ ‘мочь’, 48	1
31.	4.27	савырнылаш ^I ‘поворачиваться’, 1	керташ ‘мочь’, 48	1
32.	4.28	сулалташ ^I ‘выкупаться’, 1	керташ ‘мочь’, 48	1
33.	4.29	сусыргаш ^{II} ‘повредиться, пораниться’, 1	керташ ‘мочь’, 48	1
34.	4.30	түкалташ ^{II} ‘ткнуть’, 1	керташ ‘мочь’, 48	1
35.	4.31	чумалаш ^I ‘пнуть; лягнуть’, 3	керташ ‘мочь’, 48	1
36.	4.32	шольшташ ^I ‘красть’, 1	керташ ‘мочь’, 48	1
37.	4.33	шочаш ^I ‘родиться’, 3	керташ ‘мочь’, 48	1
38.	4.34	шуйнаш ^{II} ‘тянуться’, 5	керташ ‘мочь’, 48	1
39.	4.35	ыштен ^{II} ончыкташ ^{II} , 3	керташ ‘мочь’, 48	1
40.	5.1	аралалташ ^I ‘сменить’, 1	кодаш ^I ‘остаться’, 14	1
41.	5.2	уташ ^{II} ‘быть лишним’, 9	кодаш ‘остаться’, 14	1
42.	5.3	шогаш ^{II} ‘стоять’, 22	кодаш ‘остаться’, 14	1
43.	6.1	виктараш ^{II} ‘выпрямлять’, 1	колташ ^{II} ‘слать’, 28	1
44.	6.2	йүаш ^I ‘пить’, 3	колташ ‘слать’, 28	1
45.	6.3	кайаш ^{II} ‘идти’, 24	колташ ‘слать’, 28	2
46.	6.4	күдыртаташ^{II} ‘стучать, греметь, тарактеть’, 1	колташ ‘слать’, 28	1
47.	6.5	куржаш ^I ‘бежать’, 27	колташ ‘слать’, 28	3
48.	6.6	нелаш ^I ‘глотать’, 2	колташ ‘слать’, 28	1
49.	6.7	ойлалаш ^I ‘говорить-att’, 1	колташ ‘слать’, 28	1
50.	6.8	ойлаш ^{II} ‘говорить’, 21	колташ ‘слать’, 28	9
51.	6.9	өндалалаш.RDP^I ‘приобнимать’, 1	колташ ‘слать’, 28	1
52.	6.10	ужаташ ^{II} ‘проводить’, 1	колташ ‘слать’, 28	1

53.	6.11	шуаш ^{II} ‘бросать’, 1	колташ ‘слать’, 28	1
54.	6.12	шўлалташ ^{II} , 1	колташ ‘слать’, 28	1
55.	7.1	покташ ^{II} ‘гнать, догонять’, 5	кондаш ^{II} ‘принести, привести’, 5	1
56.	8.1	кояш ^I ‘виднеться’, 4	кошташ ^I ‘ходить’, 13	1
57.	8.2	куиталташ^{II}.RDP ‘поплясать’, 7	кошташ ‘ходить’, 13	1
58.	8.3	ончаи ^{II} ‘смотреть’, 8	кошташ ‘ходить’, 13	1
59.	8.4	совалташ^{II}.RDP ‘похлопать’, 4	кошташ ‘ходить’, 13	1
60.	8.5	тавалташ^{II}.RDP ‘потопать’, 5	кошташ ‘ходить’, 13	1
61.	8.6	тõришталташ^{II}.RDP ‘прыгнуть’, 6	кошташ ‘ходить’, 13	1
62.	8.7	тõчаш ‘пытаться’, 7	кошташ ‘ходить’, 13	1
63.	8.8	шекланташ ^{II} ‘наблюдать, следить’, 10	кошташ ‘ходить’, 13	1
64.	9.1	лияш ^I ‘быть, становиться’, 107	лекташ ^I ‘выйти’, 30	1
65.	9.2	налаш ^I ‘брат’, 26	лекташ ‘выйти’, 30	1
66.	9.3	толаш ^I ‘прийти, приехать’, 25	лекташ ‘выйти’, 30	1
67.	10.1	налаш ^I ‘брат’, 26	лукташ ^I ‘выносить’, 15	1
68.	10.2	ойыраш ^{II} ‘отделять; выбирать’, 13	лукташ ‘выносить’, 16	1
69.	10.3	пералташ ^{II} ‘постучать’, 12	лукташ ‘выносить’, 16	2
70.	10.4	чумалаш ^I ‘пнуть; лягнуть’, 3	лукташ ‘выносить’, 16	2
71.	11.1	куржаш ^I ‘бежать’, 27	мияш ^{II} ‘прийти; ходить’, 9	3
72.	12.1	кучылташ ^I ‘использовать’, 9	мошташ ^{II} ‘уметь’, 10	1
73.	12.2	лукташ ^I ‘вынимать’, 5	мошташ ‘уметь’, 10	1
74.	12.3	опташ ^{II} ‘класть’, 10	мошташ ‘уметь’, 10	2
75.	12.4	шекланташ ^{II} ‘наблюдать, следить’, 10	мошташ ‘уметь’, 10	3
76.	13.1	ойыраш ^{II} ‘отделять; выбирать’, 13	налаш ^I ‘брат’, 26	2
77.	13.2	погаш ^{II} ‘собирать’, 13	налаш ‘брат’, 26	1
78.	13.3	пурлаш ^I ‘кусать’, 1	налаш ‘брат’, 26	1
79.	13.4	шижаш ^I ‘чувствовать’, 3	налаш ‘брат’, 26	2
80.	14.1	кўрлаш^I ‘отрывать’, 1	ойыраш ^{II} ‘отделять; выбирать’, 13	1
81.	15.1	шогаш ^{II} ‘стоять’, 22	ончаи ^{II} ‘смотреть’, 8	1
82.	16.1	кушталташ ^{II} ‘сплясать и спеть’, 2	ончыкташ ^{II} ‘показывать’, 29	1
83.	16.2	модаш ^I ‘играть’, 83	ончыкташ ‘показывать’, 29	4
84.	16.3	муралташ ^{II} ‘петь’, 14	ончыкташ, 29	2
85.	16.4	онгараш^{II} ‘передразнивать’, 1	ончыкташ ‘показывать’, 29	1
86.	16.5	сўретлаш ^{II} ‘рисовать’, 1	ончыкташ ‘показывать’, 29	1
87.	16.6	ышташ ^{II} ‘делать’, 29	ончыкташ ‘показывать’, 29	2
88.	17.1	ышташ^{II} ‘делать’, 29	ончыкталташ^I ‘показываться’, 1	1
89.	18.1	кушталташ-муралташ^{II} ‘сплясать и спеть’, 2	пуаш ^{II} ‘дать’, 10	1
90.	18.2	налаш ^I ‘брат’, 26	пуаш ‘дать’, 10	1
91.	18.3	погаш ^{II} ‘собирать’, 13	пуаш ‘дать’, 10	1
92.	19.1	тõршташ ^{II} ‘прыгать’, 5	пураш ^I ‘войти’, 10	1
93.	20.1	кочкаш ^I ‘есть’, 7	пытараш ^{II} ‘закончить’, 9	1
94.	20.2	кучаш ^{II} ‘держать’, 37	пытараш ‘закончить’, 9	1
95.	20.3	лўйкалаш ^{II} ‘стрелять’, 2	пытараш ‘закончить’, 9	1
96.	20.4	лўяш^{II} ‘стрелять’, 6	пытараш ‘закончить’, 9	1
97.	20.5	налаш ^I ‘брат’, 26	пытараш ‘закончить’, 9	1
98.	20.6	чумаш ^{II} ‘пинать’, 1	пытараш ‘закончить’, 9	1
99.	21.1	кайаш ^{II} ‘идти’, 24	пыташ ^{II} ‘кончаться’, 12	1
100.	21.2	кушкедалташ ^I ‘порваться’, 1	пыташ ‘кончаться’, 12	1
101.	21.3	лугалташ ^I ‘мешаться’, 1	пыташ ‘кончаться’, 12	1
102.	22	пўчкедаш ^{II} ‘резать; стричь’, 2	пышташ ^{II} ‘класть’, 9	1
103.	23.1	куржаш ^I ‘бежать’, 27	савырнаш ^{II} ‘повернуться’, 17	1

104.	23.2	пёрдаш ^I ‘вращаться’, 9	савырнаш ‘повернуться’, 17	5
105.	24.1	кондаш^{II} ‘принести, привести’, 5	сенгаш ^{II} ‘победить’, 21	1
106.	24.2	куржталаш^I ‘бегать’, 5	сенгаш ‘победить’, 21	1
107.	24.3	ончылташ ^{II} ‘обгонять’, 4	сенгаш ‘победить’, 21	1
108.	24.4	погаш^{II} ‘собирать’, 13	сенгаш ‘победить’, 21	1
109.	25.1	келшаш ^{II} ‘нравиться, соглашаться’, 16	толаш ^I ‘прийти, приехать’, 25	2
110.	25.2	куржаш ^I ‘бежать’, 27	толаш ‘прийти, приехать’, 25	3
111.	25.3	пёртылаш ^I ‘возвращаться’, 2	толаш ‘прийти, приехать’, 25	1
112.	25.4	савырнаш ^{II} ‘повернуться’, 17	толаш ‘прийти, приехать’, 25	1
113.	26.1	модаш^I ‘играть’, 83	чарнаш ^{II} ‘переставать’, 2	1
114.	26.2	пёрдаш ^I ‘вращаться’, 9	чарнаш ‘переставать’, 2	1
115.	27.1	пураш ^{II} ‘войти’, 9	шинчаш ^I ‘садиться’, 9	1
116.	28.1	караш^{II} (шинчам) ‘таращить (глаза)’, 1	шинчаш ^{II} ‘сидеть’, 1	1
117.	29.1	алмашташ^{II} ‘сменить’, 1 (нуным)	шогалаш ^I ‘встать’, 37	1
118.	29.2	кучаш ^{II} ‘держать’, 37	шогалаш ‘встать’, 37	3
119.	29.3	мияш ^{II} ‘прийти; ходить’, 9	шогалаш ‘встать’, 37	1
120.	29.4	нёлталаш ^I ‘поднять’, 3	шогалаш ‘встать’, 37	1
121.	29.5	погынаш ^{II} ‘собираться’, 11	шогалаш ‘встать’, 37	1
122.	29.6	савырнаш ^{II} ‘повернуться’, 17	шогалаш ‘встать’, 37	1
123.	29.7	толаш ^I ‘прийти, приехать’, 25	шогалаш ‘встать’, 37	1
124.	29.8	тошкалаш ^I ‘ступить, шагнуть’, 2	шогалаш ‘встать’, 37	1
125.	29.9	шуялташ^{II} ‘протянуть’ (кидыштым), 3	шогалаш ‘встать’, 37	1
126.	30.1	ышташ ^{II} ‘делать’, 29	шогалташ ^{II} ‘ставить’, 3	1
127.	31.1	йогаш ^{II} ‘литься, течь’, 3	шогаш ^{II} ‘стоять’, 22	1
128.	31.2	кучаш ^{II} ‘держать’, 37	шогаш ‘стоять’, 22	1
129.	31.3	кушкаш ^I ‘расти’, 4	шогаш ‘стоять’, 22	1
130.	31.4	нёлталаш^I ‘поднять’, 3	шогаш ‘стоять’, 22	1
131.	31.5	туныкташ ^{II} ‘учить’, 6	шогаш ‘стоять’, 22	1
132.	31.6	шуншкедылаш^I ‘тянуть, тащить; дёргать’, 1	шогаш ‘стоять’, 22	1
133.	32.1	волаш ^{II} ‘спуститься’, 14	шуаш ^I ‘доходить’, 37	2
134.	32.2	кушкаш ^I ‘расти’, 4	шуаш ‘доходить’, 37	3
135.	32.3	кўзаш ^{II} ‘подняться’, 5	шуаш ‘доходить’, 37	1
136.	32.4	кылмаш^{II} ‘мерзнуть’, 2	шуаш ‘доходить’, 37	1
137.	32.5	лекташ ^I ‘выйти’, 30	шуаш ‘доходить’, 37	1
138.	32.6	лияш ^I ‘быть, становиться’, 107	шуаш ‘доходить’, 37	1
139.	32.7	мияш ^{II} ‘прийти, ходить’, 9	шуаш/шоаш (мар. Г), 37	5
140.	32.8	покташ ^{II} ‘гнать, догонять’, 15	шуаш ‘доходить’, 37	7
141.	32.9	савырнаш ^{II} ‘повернуться’, 17	шуаш ‘доходить’, 37	1
142.	32.10	толаш ^I ‘прийти, приехать’, 25	шуаш ‘доходить’, 37	2
143.	32.11	тунемаш ^I ‘учиться’, 2	шуаш ‘доходить’, 37	1
144.	33.1	пышташ ^{II} ‘класть’, 9	шукташ ^{II} ‘успеть’, 5	1
145.	33.2	шекланаш ^{II} ‘наблюдать, следить’, 10	шукташ ‘успеть’, 5	1
146.	34.1	кылдаш ^{II} ‘завязывать’, 4	шындаш ^{II} ‘ставить’, 3	1
147.	34.2	кылмыкташ ^{II} ‘замораживать’, 1	шындаш ‘ставить’, 3	1
148.	34.3	кыраш ^{II} ‘быть, стучать’, 2	шындаш ‘ставить’, 3	1
149.	35.1	канашаш^{II} ‘советовать’, 1	ышташ^{II} ‘делать’, 29	1
150.	35.2	кычкыраш^I ‘крикнуть’, 13	ышташ ‘делать’, 29	1
				207

Выводы по главе 4

В четвертой главе рассмотрена глагольная лексика в текстах с описаниями игр – она отражает систему действий в играх как главное содержание подвижных игр. Выявлено 407 глаголов, употребительных в марийских текстах с описаниями игр, произведен системный анализ ста самых частотных из них.

В п. 4.1. глаголы в нарративах об игре ранжируются по частотности и ключевости. Для этого, по данным онлайн-корпуса марийских текстов [Korр. Mari Meadow texts], были определены сто самых частотных глаголов марийского языка. Сравнение двух стословов (глаголов, самых частотных в играх, и самых частотных в референтном корпусе) позволило выявить группу общих для них глаголов и специфических для текстов с описаниями игр. Также был произведен расчет ключевости лексем (глагольных лемм) по определенным формулам математической статистики, который позволил ранжировать глаголы по характерности в исследуемом тексте. Результаты применения обоих методов в основном коррелируют. Самыми специфичными, характерными (ключевыми) глаголами в марийских текстах с описаниями игр оказались глаголы с семантикой ролевых отношений игроков, контактного воздействия игроков друг на друга, глаголы, выражающие телесные движения игроков, в том числе глаголы перемещения в пространстве, а также глаголы, выражающие звукоизвлечение и зрительное восприятие. Это соответствует акциональной структуре народных подвижных детских игр.

В п. 4.2. дана классификация глаголов в описаниях игр по лексико-семантическим группам, выявлено соотношение исконной лексики и заимствований в сотне самых частотных глаголов в марийских текстах с описаниями игр, а также найдена определённая корреляция между семантикой глаголов и их генезисом.

Самыми многочисленными в текстах с описаниями игр являются глаголы движения-перемещения (27 % от общего числа словоупотреблений глагольных форм), контактного воздействия (20 %), глаголы «базовых

значений» (бытийные, модальные, фазовые, служебные, «лёгкие») (25 %). Глаголы зрительного и ментального действия составляют 12 % словоупотреблений, глаголы звучания – 10,5 %, глагол *модаш* ‘играть’ – 5,5 %.

По генезису, самую большую долю составила лексика финно-угорского происхождения (53 глагольных основы (леммы) из ста и 59 % глагольных токенов в обследованном корпусе текстов). Собственно марийские слова – 22 леммы и 21 % глагольных токенов. Таким образом, подтверждается известный лингвистический факт: глаголы более резистентны к заимствованиям, чем имена [Haspelmath 2009: 61]. К исконной – финно-угорской и собственно марийской – относится лексика общего плана (бытийные, лёгкие, фазовые, модальные глаголы), а также большая часть глаголов, выражающих основные действия игроков в подвижных играх – движения рук и ног (перемещение в пространстве, движение на месте, манипуляция с предметами, перемещение объектов и другие виды воздействия на других игроков и предметы игры), голосовые проявления (речь, пение, смех), действия, связанные с работой зрения (видеть, смотреть, показывать) и собственно игровые термины (играть, быть водящим, разделяться на команды).

Заимствования занимают относительно небольшую долю в общем объёме частотной глагольной лексики в рассказах с описаниями игр (от 20 % в токенах до 25 % в леммах). Практически вся заимствованная глагольная лексика в рассмотренном материале – из чувашского и татарского языков, причём чувашские заимствования существенно преобладают (19 глагольных лемм из чувашского, 6 лемм из татарского). Единственное слово с русской основой (*шотлалташ* ‘считаться’ < *шотлаш* ‘считать’ < *шот* ‘счёт’ < рус.) пришло в марийский язык скорее всего через чувашское посредство, ср. чув. *шутла* ‘считать’ [Савельев 2015–2025, № 3421]. Основную долю заимствований составляют глаголы зрительного и ментального действия, выражающие интеллектуальную, эмоционально-волевою рефлексию и коммуникацию, а также рефлексию над временем (69 % всех глагольных лемм в этой лексико-семантической группе – тюркские заимствования). Кроме того,

среди чувашских заимствований есть глаголы, выражающие физические игровые действия – глаголы звучания, нетривиального движения, контактного воздействия на противника или предмет, а также глаголы общих значений (бытийные, лёгкие, фазовые, модальные). Лексико-семантическая характеристика заимствованных глаголов говорит о значительном в истории Поволжья интеллектуальном и культурно-гуманитарном влиянии тюркского мира на финно-угорский (марийский).

В п. 4.3 мы проанализировали, какие глагольные формы наиболее частотные в описаниях игр и почему. Сравнение этих данных с аналогичными по другим типам текстов (сказкой, диктантами, корпусом литературных текстов) повышает содержательность исследования глагольной морфологии в играх, позволяет отличить специфическое (и лишь кажущееся специфическим) от типичного. В текстах с описаниями игр особенностями глагольной морфологии являются:

- небольшое преобладание нефинитных форм над финитными;
- высокая частотность причастий, особенно действительных;
- относительно высокая доля п-овых деепричастий;
- значительное преобладание настоящего-будущего времени над прошедшими;
- в целом довольно высокая доля глагольных форм – треть от всех слов в тексте;
- преобладание единственного числа над множественным, третьего лица – над первым и вторым.

Все перечисленные свойства, кроме двух первых, характерны и для сказочного повествования на марийском языке (текстов типа action ~ акциональных текстов). А последние в списке свойства (преобладание SG над PL, 3-го лица – над 1-м и 2-м) – в целом типичны для большинства литературных и фольклорных текстов на марийском языке (и не только марийском, как показал анализ переводного русского текста марийской сказки). Также обнаружилось, что в марийской сказке как образце текста типа

экшн (action) непрошедшее время значительно преобладает над прошедшими, а в русском литературном переводе той же сказки – наоборот. Специфическими особенностями глагольной морфологии марийского языка как такового, по сравнению с русским, является также большая употребительность нефинитных форм, особенно деепричастий.

В п. 4.4. методом сплошной выборки в исследованном корпусе текстов с описаниями игр было выявлено 150 сложных глагольных комплексов общим числом вхождений – 207 единиц. В целом каждый пятый глагольный токен (407^{269} из 2000) входит в состав того или иного сложного глагольного комплекса (в качестве лексического глагола или спрягаемого). Грамматикализации подвержены преимущественно глаголы движения-перемещения и контактного воздействия – на сложные глагольные комплексы приходится по 15 и 13 % соответственно от всех их словоупотреблений в текстах с описаниями игр. Высокая насыщенность деепричастными конструкциями является характерной чертой марийских текстов с описаниями подвижных игр. Вероятно, такова в целом специфика текстов с описаниями действий (т. н. акциональных текстов). Учет и анализ каждой деепричастной конструкции в обследованном корпусе текстов позволил выявить ранее не обсуждавшиеся в качестве вспомогательных глаголы марийского языка *ышташ* ‘делать’, *ончыкталташ* ‘показываться’, *налалташ* ‘братся’ и кроме того двадцать ранее не отмеченных в литературе пар-сочетаний модификаторов с лексическими глаголами. Обнаружен также достаточно интересный материал, иллюстрирующий нетривиальные морфосинтаксические свойства марийских деепричастных конструкций, а именно: «строенные глаголы» (конструкции CVB+CVB+VERB), сложные и

²⁶⁹ Общее число деепричастных конструкций в обследованном корпусе (207) умножаем на 2, поскольку деепричастная конструкция — это пара глаголов ($207 \cdot 2 = 414$). Из полученного числа во избежание двойного учета вычитаем 3 (вложения одной деепричастной конструкции в другую: *савырнен толын кертташ*, *ыштен ончыктен кертташ*, *модын ончыктен кертташ*), еще 3 (пересечения деепричастных конструкций: *куржын миен шуаш*, 3 вхождения) и 1 случай записи варианта лексического глагола в скобках (*перен (лупшал) кертташ*) = 407.

редублицированные лексические глаголы в деепричастной конструкции, деепричастные конструкции с инверсией элементов (VERB+CVB), эллипсис лексического глагола.

Исследование глагольной лексики в играх (акциональной терминологии) современными корпусными и квантитативными статистическими методами представляется достаточно эффективным. Впервые апробированный на марийском материале метод расчет частотности и индекса специфичности (ключевости) лексики и морфологических структур может использоваться для анализа семантики, стилистических и авторских особенностей текстов разного типа, в том числе фольклорных произведений и нарративов разного содержания, художественной литературы, публицистики и др.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Общим выводом исследования является определение марийской игровой культуры как части общерегиональной игровой культуры Урало-Поволжья, преимущественно реципиентный ее характер. И как каждая воспринимающая культура, на протяжении длительных периодов времени открытая заимствованиям, марийские игры сохраняют и консервируют утраченные в культурах-донорах элементы, в том числе достаточно архаичные, и могут быть источником сведений об утраченных слоях игровой культуры и игровой лексики как тюркских языков, так и русских диалектов. Аналогичным образом фонетический облик разновременных тюркских заимствований в марийском языке позволяет ответить на некоторые вопросы истории тюркских языков. Значительно сложнее выявить в марийском игровом материале архаичные элементы древней уральской игровой культуры, осколки которой таятся и в играх других финно-угорских народов. Открыт прауральский характер марийских игр с бросанием на дальность обледенелой палки типа нырок (сула), более известной в мировой этнографии как игра американских индейцев «снежная змея» (snow snake).

Язык марийской игровой культуры раскрывается в системе игровой терминологии, текстах и репликах, звучащих в игре, в нарративах (на марийском языке) с описаниями игр. В вербальной модели игры ключевыми единицами являются названия игр, наименования персонажей, предметов игры, локусов и совершаемых действий. В системе номинации персонажей марийских народных игр выделены три основные группы терминов: зоонимы, мифонимы, наименования человека (личные имена, соционимы, термины родства). Для системы персонажной терминологии игры формообразующее значение имеет агональное начало большинства народных подвижных игр, которое требует соответствующей лексики, выражающей идею противостояния, борьбы, сопротивления. Для наименования антагонистов в марийских играх используется лексика охоты, противостояния человека зверю

или опасному потустороннему мифологическому существу, противостояния животное-хищник vs животное-жертва и т. п. Также в этом плане оказывается весьма востребованной лексика войны и преступления, противостояния социальных групп (актуальная, быстро обновляющаяся у каждого поколения). Поэтому соответствующие соционимы (преимущественно из русского языка) легко и обильно проникают в марийский игровой фольклор. Таким образом, система персонажей марийских народных игр – это специфическое, развивающееся во времени отражение историко-этнографической реальности и современности сквозь призму агона как главной «эмоции» жанра игры, причем глазами юного человека (детей и подростков).

Система персонажей марийских народных игр коррелирует с миром персонажей марийского фольклора (самых разных жанров), мифологии, обрядности и религии, традиционной праздничной культуры, тем более что многие игры имеют сезонную и праздничную приуроченность. При этом отчетливо прослеживаются тесные связи с игровой и не только игровой культурой соседних народов Урало-Поволжья, которые раскрываются через анализ генезиса, этимологии игровых лексем в марийском языке. Выявлены не только общие игровые мотивы и сюжеты, но и пласты общей лексики игровой культуры Волго-Камского языкового ареала (включая идентичные названия игр), а нередко и общие фольклорные тексты (например, считалки, чурания) у финно-угорских и тюркских народов Урало-Поволжья, а также носителей местных русских диалектов. Классификация, с точки зрения этимологии, и количественная оценка по единой методологии лексического состава отдельных групп марийской игровой терминологии (имена персонажей, чурания, предметы игры, глаголы) показала, что наиболее значимое место практически во всех группах терминов принадлежит заимствованиям из чувашского и татарского языков. Именно тюркская лексика (а также арабская, иранская и др., вошедшая в другие языки Волго-Камья через посредство тюркских языков), составляет основу общего словаря игровой культуры Урало-Поволжья. В марийских играх с палками и костями в наименованиях

предметов тюркизмы составляют 49 %. Также очень велика их доля (свыше 40 %) среди употребительных в марийских играх терминов родства, мифонимов, зоонимов. В словаре марийских чураний (формульных восклицаний, звучащих в прятках и догонялках) доля надежных тюркских заимствований составляет треть, а среди ста самых употребительных глаголов (глагольных лемм) в марийских текстах с описаниями игр – 27 % тюркизмов. При этом в лексико-семантической группе глаголов зрительного и ментального действия доля тюркизмов составляет рекордные 69 %, что говорит о значительном в истории Поволжья интеллектуальном и культурно-гуманитарном влиянии тюркского мира на финно-угорский (марийский). Обилие лексики чувашского происхождения в системе марийских терминов родства, употребительных в играх, указывает на кровное родство этих народов, смешение тюркских и финно-угорских популяций в исторических процессах этногенеза.

Второе место по значимости влияния на марийскую игровую культуру занимает русская. Главными «шлюзами» для проникновения в марийский язык игровой лексики из русского языка являются личные имена (практически 100 %), соционимы (81 %) и мифонимы (43 %). Среди чураний русизмы составляют четверть, а в наименованиях предметов в играх с костями и деревяшками их доля доходит до 1/5. При этом нельзя не отметить, что для современного состояния марийской культуры характерно переключение кода – дети в марийских деревнях говорят и играют по-русски, и марийский игровой фольклор в такой ситуации уходит на уровень субстрата русской региональной игровой лексики.

Разные этнографические группы мари испытали влияние игровой культуры соседей неравномерно: для западных диалектов, вятских и пермских мари следует отметить осязаемое русское влияние. У луговых мари восточных районов Марий Эл и восточных мари Татарстана и Башкирии сильнее проявляются связи с татарами. Чувашская лексика вошла как в общий фонд

марийского языка, так и в особенной степени в горное наречие и волжский говор лугового наречия марийского языка.

Исконная лексика финно-угорского, уральского происхождения относительно хорошо представлена в группе зоонимов (29 %) и безусловно доминирует в системе глаголов (53 %), что подтверждает известный лингвистический факт: глаголы (имена действий) наиболее резистентны к заимствованиям. В остальных группах игровой лексики исконная лексика достаточно малочисленна. В частности, в названиях предметов игры имеют исконное происхождение главным образом наименования костей (лодыжки, ключицы), прочие наименования, производные от соматизмов (голова, нога), а также названия древнейших орудий – стрелы, копья, лопаты.

Народная игровая культура открыта влиянию массовой культуры – телевидения, кинематографа, интернета, откуда черпаются неологизмы. На примере относительно поздней игры в классики и ряда чураний в марийских играх преследования показаны определенные языковые процессы – как язык реагирует на некую инновацию в традиционной культуре и как формируется связанный с нею специфический лексикон. Конкретная семантика заимствованной лексики может претерпеть существенные изменения, происходят и фонетические изменения в слове, и подчинение его грамматическим нормам языка-реципиента. Языковые процессы, сопровождающие культурные заимствования, представлены в марийском игровом фольклоре в достаточно широком спектре и во всей сложной многовекторности, характерной для полиэтнических регионов, таких как Урало-Поволжье.

Марийский игровой фольклор носит диалектный, локальный характер. В частности, обнаружены и картографированы два крупных диалектных ареала – западно-южный и восточно-северный, которые определены по морфологическим моделям названий игр в марийском языке. В западно-южном ареале (горное наречие и южные и западные диалекты лугового наречия) бытуют отыменные названия игр со словоизменительным

формантом *-ла* и отглагольные с формантом *-мыла* (например, *вуверла* ‘в ведьму’, *шылмыла* ‘в прятки’), и они соответствуют идентичным морфологическим моделям в названиях игр в чувашском языке. В восточно-северном ареале (восточные диалекты лугового наречия и восточное наречие марийского языка) отыменные названия игр употребляются в номинативе с послелогом-инструментом *дене* (например, *вувер дене* ‘в ведьму (букв. ведьмою)’), а отглагольные – с показателем деепричастия (*шылын* ‘в прятки (букв. прячась)’), что находит определенные соответствия в финно-пермских языках и севернорусских диалектах. Границы двух выявленных ареалов (условно говоря, «чувашского» и «пермского») коррелируют с границами диалектов и этнографических групп мари. Эта значимая информация для ареальной лингвистики способствует развитию лингвогеографических подходов в марийском языкознании.

Таким образом, язык марийской игровой культуры исследован не только в плане фольклорной лексикологии, но и в плане фольклорной морфологии. В частности, рассмотрен вопрос о связи глагольной морфологии в текстах с описаниями игр с содержанием и стилистикой текстов. Для марийских рассказов об играх характерна довольно высокая доля глагольных форм – практически треть от всех слов в тексте; небольшое преобладание нефинитных глагольных форм над финитными; резкое преобладание настоящего-будущего времени над прошедшими; глагольных форм третьего лица – над первым и вторым, единственного числа – над множественным; высокая доля п-овых деепричастий; высокая частотность причастий, особенно действительных (поскольку они служат для наименования игроков). При этом большая часть этих свойств характерна и для сказки (т. е. в целом для текстов типа action), а некоторые – выражают специфику глагольной морфологии марийского языка как такового, например, высокая доля деепричастий, связанная с активным их использованием в сложных глагольных комплексах. Конструкции из лексического деепричастия и спрягаемого грамматикализованного глагола служат для выражения

различных нюансов действия (направленности, бенефициара, модальности, фазы и т. п.). В марийском языке, как и в удмуртском, они тюркского типа и происхождения.

Количественный анализ глаголов разных лексико-тематических игр в марийских текстах с описаниями игр показал, что наиболее частотны служебные глаголы «базовых значений» (бытийные, модальные, фазовые), тогда как наиболее специфичны (обладают наибольшим индексом ключевости) – глаголы, выражающие ролевые отношения игроков, контакт между ними (физический и зрительный), движения-перемещения, звукоизвлечение, т. е. наиболее типичные для подвижных игр действия. Таким образом, система глагольной лексики в описаниях игр отображает структуру игрового действия в осязуемых и количественно измеряемых вербальных единицах.

Этимологический анализ порядка 500 лексем, масштабное диалектологическое картографирование и новаторское применение корпусных и численных методов образуют вклад представленного труда в марийское и сравнительное языкознание. Материалы диссертации представляют ценность для фольклористики, этнографии, этнопедагогики и в целом работают на сохранение и развитие марийской традиционной культуры.

В исследовании раскрыта суть и эвристические возможности лингвоэтнологии как комплекса проблематики и методологии, направленного на системное изучение феномена игры в языковом выражении. Апробированный на марийском материале этот подход применим к изучению игр других народов. Выполненная работа создает прочную базу для сравнительно-типологических исследований в области игры и игровой лексики урало-алтайских языков и в целом игровой, материальной и духовной культуры народов Урало-Поволжья, способствуя решению вопросов их генетического родства и исторических контактов.

УСЛОВНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

Языки и диалекты

абаз. — абазинский
 азер. — азербайджанский
 англ. — английский
 балк. — балкарский
 башк. — башкирский
 бирск. — бирский (калтасинский) говор восточного наречия марийского языка
 болг. — болгарский
 булг. — болгарский
 венг. — венгерский
 волж. — волжский говор лугового наречия марийского языка
 греч. — греческий
 др.-в.-н. — древневерхненемецкий
 др.-венг. — древневенгерский
 др.-греч. — древнегреческий;
 др.-инд. — древнеиндийский
 др.-исл. — древнеисландский
 др.-рус. — древнерусский
 ДТю — древнетюркский
 елаб. — елабужский говор восточного наречия марийского языка
 и.-е. — индоевропейский
 ингуш. — ингушский
 иран. — иранский
 ит., итал. — итальянский
 кирг. — киргизский
 ккалп. — каракалпакский
 кр.-тат. — крымско-татарский
 кыпч. — кыпчакские
 лат. — латинский
 лив. — ливский
 малм. — малмыжский говор восточного наречия марийского языка
 мар. — марийский
 мар. В — восточное наречие марийского языка
 мар. Г — горное наречие марийского языка
 мар. Л — луговое наречие марийского языка
 мар. ЛВ — литературный марийский (лугово-восточный) язык
 мар. СЗ — северо-западное наречие марийского языка
 менз. — мензелинский диалект восточного наречия марийского языка
 монг. — монгольские
 морд. — мордовские
 морд. М — мокшанский
 морд. Э — эрзянский

нем. – немецкий
 нен. – ненецкий
 ОПерм – общепермский
 осет. – осетинский
 осет. Д – дигорский диалект осетинского
 осет. И – иронский диалект осетинского
 ОТю – общетюркский
 перс. – персидский
 ПМар – прамарийский
 ПСл – праславянский
 ПУ – прауральский
 рус. – русский
 саам. – саамский
 сельк. – селькупский
 сербск. – сербский
 словен. – словенский
 тат. – татарский
 тобол. – тобольский диалект татарского языка
 тур. – турецкий
 ТЮ, тюрк. – тюркские
 удм. – удмуртский
 уйг. – уйгурский
 укр. – украинский
 фин. – финский
 ФВ – прафинно-волжский
 ФП – прафинно-пермский
 ФУ – прафинно-угорский
 ФУ – финно-угорские
 франц. – французский
 хант. – хантыйский
 цслав. – церковнославянский
 чаг. – чагатайский
 чечен. – чеченский
 чув. – чувашский
 эст. – эстонский
 якут. – якутский

Географические наименования

Арх. – Архангельская губерния (область)
 Астрах. – Астраханская губерния (область)
 Байкал. – территории около оз. Байкал
 БАССР – Башкирская автономная советская социалистическая республика
 Башкир. – Республика Башкортостан
 Белгор. – Белгородская губерния (область)

Белорус. – Белоруссия
 Брян. – Брянская губерния (область)
 Брян. – Брянская губерния (область)
 Бурят. – Бурятия
 Влад. – Владимирская губерния (область)
 Волог. – Вологодская губерния (область)
 Ворон. – Воронежская губерния (область)
 Вят. – Вятская губерния
 Горьк. – Горьковская обл.
 Дон. – территории по р. Дон
 Екатеринослав. – Екатеринославская губерния
 Енис. – Енисейская губерния
 Забайк. – Забайкалье
 Иркут. – Иркутская губерния (область)
 Казан. – Казанская губерния
 Калин. – Калининская область (ныне – Тверская область)
 Калуж. – Калужская губерния (область)
 КАССР – Карельская Автономная Советская Социалистическая Республика
 Киров., Кировск. – Кировская область
 Костром. – Костромская губерния (область)
 Красноуф. – Красноуфимский район Свердловской области
 Краснояр. – Красноярский край
 Кубан. – Кубанская область
 Куйбыш. – Куйбышевская область
 Курган. – Курганский уезд (обл.)
 Курск. – Курская губерния (область)
 Малмыж. – Малмыжский район Кировской области
 МАССР – Марийская автономная советская социалистическая республика
 Мезен. – Мезенский уезд Архангельской губернии
 Мещов. Калуж. – Мещовский уезд Калужской губернии
 Моск. – Московская губерния (область)
 Мурман. – Мурманская губерния (область)
 Н.-Дон. – территории в нижнем течении р. Дон
 Нижегород. – Нижегородская губерния (область)
 Нижнесерг. – Нижнесергинский район Свердловской области
 Новг. – Новгородская губерния (область)
 Новосиб. – Новосибирская область
 Олон. – Олонецкая губерния
 Омск. – Омская губерния (область)
 Онеж. – Онежский уезд Архангельской губернии
 Оренб. – Оренбургская губерния (область)
 Орл. – Орловская губерния (область)
 Пенз. – Пензенская губерния (область)
 Перм. – Пермская губерния (область)

Петерб. – Санкт-Петербургская губерния
 Покров. Влад. – Покровский уезд Владимирской губернии
 Пск. – Псковская губерния (область)
 РМЭ – Республика Марий Эл
 РТ – Республика Татарстан
 Ряз. – Рязанская губерния (область)
 Саратов. – Саратовская губерния (область)
 Свердлов. – Свердловская область
 Сев.-Двин. – бассейн реки Северная Двина
 Сиб. – Сибирь
 Симб. – Симбирская губерния
 Смол. – Смоленская губерния (область)
 Сольвыч. Волог. – Сольвычегодский уезд Вологодской губернии
 Соль-Илецк. – Соль-Илецкий уезд (р-н) Оренбургской (Чкаловской) губернии (области)
 СПб. – Санкт-Петербург
 Ср. Урал – Средний Урал
 СССР – Союз Советских Социалистических Республик
 Тамб. – Тамбовская губерния (область)
 ТАССР – Татарская автономная советская социалистическая республика
 Твер. – Тверская губерния (область)
 Тобол. – Тобольская губерния
 Том., Томск. – Томская губерния (область)
 Тул. – Тульская губерния (область)
 Тюмен. – Тюменская область
 Харьк. – Харьковская губерния (область)
 Херсон., Херс. – Херсонская губерния (область)
 Челяб. – Челябинская губерния (область)
 Читин. – Читинский округ забайкальской области
 Чкал. – Чкаловская область (ныне – Оренбургская область)
 Яран. Вят. – Яранский уезд Вятской губернии
 Яросл. – Ярославская губерния (область)

Общие сокращения

baseform – базовая форма слова (лемма)
 Fr – частотность (англ. frequency)
 Keyness – ключевость
 N/A – нет данных (англ. not available)
 Rank – рейтинг слова, номер в списке
 total – всего
 V – гласный звук
 vs – против
 анат. – анатомическое
 АССР – Автономная советская социалистическая республика

б. м. – без указания места
 букв. – буквально
 вар. – вариант
 ВК – социальная сеть Вконтакте;
 г. – год;
 г. – город
 г. р. – год рождения
 гор. – городской;
 губ. – губерния
 д. – деревня
 дет. – детское
 диал. – диалектное
 жарг. – жаргонное
 зап. – западный
 зап. – записал
 знач. – значение
 инф. – информант, носитель фольклора
 КК – корпус текстов с описаниями игр на основе [Китиков 1990]
 л. – лицо
 лит., литер. – литературный
 млн. – миллион
 мн., мн. ч. – множественное число
 ок. – около
 обл. – область;
 оз. – озеро
 онomat. – ономатопозитическое
 п. – поселок
 перен. – переносное;
 первонач. – первоначальное
 понуд. ф. – понудительная форма
 р. – река
 разг. – разговорное
 рис. – рисунок
 р-н – район
 род. п. – родительный падеж
 с. – село
 СГ – спрягаемый глагол
 СГК – сложный глагольный комплекс
 см – сантиметр
 с/п – сельское поселение
 с/с – сельский совет
 см. – смотри(те)
 ср. – сравни(те)
 ст. – столбец

суф. – суффикс;
 тыс. – тысяча
 у. – уезд;
 уменьш. – уменьшительное;
 урож. – уроженец;
 устар. – устаревшее
 учащ. ф. – учащенная форма
 цит. – цитируется
 юж. – южный

Глоссы

1, 2, 3 – 1-е, 2-е, 3-е лицо
 A, A.Attr – имя прилагательное
 ACC – аккузатив
 ADD – аддитивная частица
 ADV – наречие
 ATT – аттенуатив
 CAUS – каузатив, словообразовательный суффикс с понудительным значением
 CVB – деепричастие
 CVB.GEN – п-овое (общее) деепричастие
 CVB.CONSEC – деепричастие следования
 CVB.NEG – отрицательное деепричастие
 CVB.PREC – деепричастие предшествования
 CVB.SIM – деепричастие одновременности
 DAT – датив
 DESID – желательное наклонение
 EMPH – усилительная частица
 GEN – генитив
 ILL – иллатив
 IMP – императив
 INE – инессив
 INF – инфинитив
 INF.DEB – инфинитив долженствования на *-ман*
 N – имя существительное
 NEG – отрицание
 Neg – отрицательная форма
 NEG – отрицательная форма
 NMLZ – номинализация
 NOM – номинатив
 NPST – непрошедшее (настоящее-будущее) время
 PART – частица
 PL – множественное число

PNCT – пунктив, словообразовательный суффикс со значением
 однократности действия
 POSS – притяжательный суффикс
 PREDIC – предикатив
 PRET = PST2
 Prt2 = PST2
 PST1 – 1-е прошедшее время
 PST2 – 2-е прошедшее время
 PTCP – причастие
 PTCP.ACT – действительное причастие
 PTCP.NEG – отрицательное причастие
 PTCP.PASS – страдательное причастие
 PTCP.PROSP – проспективное причастие
 PNCT – пунктив, словообразовательный суффикс со значением
 однократности действия
 RDP – редупликация
 SG – единственное число
 SIM – симилятив (падеж на *-ла*)
 STEM – основа слова
 V.Ger.Gen – деепричастие (метка в Korp) =CVB.GEN
 Verb – глагол

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

1. Абаев 1958 – *Абаев В. И.* Историко-этимологический словарь осетинского языка: в 4 т. Т. 1. М.–Л.: Наука, 1958. 655 с.
2. Абаев 1973 – *Абаев В. И.* Историко-этимологический словарь осетинского языка: в 4 т. Т. 2. Л.: Наука, 1973. Т. 2. 448 с.
3. Акцорин 1976 – *Акцорин В. А.* Марийская народная драма (Народная драма). Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1976. 200 с.
4. Акцорин 1991 – *Акцорин В. А.* Шорыкйол. Йошкар-Ола, 1991. 82 с.
5. Андрианова 2000 – Андрианова Е. М. Терминология родства в финно-угорских языках волжской и пермской групп: дис. ... канд. филол. н. Йошкар-Ола, 2000. 186 с.
6. Аникин 2021 – *Аникин А. Е.* Русский этимологический словарь. Вып. 15. М.: Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова РАН, Ин-т филологии Сибирского Отделения РАН, 2021. 384 с.
7. Архипова 2012 – *Архипова С. Д.* Марий калык модыш-влак / сост. С. Д. Архипова. Йошкар-Ола: Сельские вести, 2012. 128 с.
8. Ахметьянов 1981 – *Ахметьянов Р. Г.* Общая лексика духовной культуры народов Среднего Поволжья. – Москва: Наука, 1981. 144 с.
9. Ахметьянов 1988 – *Ахметьянов Р. Г.* Общая лексика материальной культуры народов Среднего Поволжья. М.: Наука, 1989. 199 с.
10. Ахметьянов 2001 – *Ахметьянов Р. Г.* Краткий историко-этимологический словарь татарского языка. Казань: Татарское кн. изд-во, 2001. 272 с.
11. Ахметьянов 2015 – *Ахметьянов Р. Г.* Татар теленең этимологик сүзлеге = Этимологический словарь татарского языка: В 2 т. Казань: Магариф – Вакыт, 2015. Т. 1. 543 с.; Т. 2. 576 с.
12. Ача-пăча фольклорĕ 2009 – Чăваш халăх пултарулаьхĕ. Ача-пăча фольклорĕ = Чувашское народное творчество. Детский фольклор / Чăваш патшалăх гуманитарĕ йăслăлахĕсен институтĕ / йăслăлах редакторĕ, пухса

хатёрлекенё, ум сáмахпа а́нлантарусене сыраканё В. А. Ендеров. Шупашкар (Чебоксары): Чăваш кёнеке издательстви, 2009. 415 с.

13. Ашмарин – *Ашмарин Н. И.* Словарь чувашского языка: в 17 т. Чебоксары: Чувашское гос. изд-во, 1928–1950 (Репринт – Чебоксары: Руссика 1994–2000).

14. Бакаева 2020 – *Бакаева Э. П.* Почитание Большой Медведицы в среде ойратов и калмыков: древнейшие представления и буддийские напластования. Часть 2. *Oriental Studies*. 2020. Т. 13. № 3. С. 661–687. <https://doi.org/10.22162/2619-0990-2020-49-3-661-687> (дата обращения 14.10.2025).

15. Балдаев 2012 – *Балдаев Х. Ф.* Русско-марийский словарь биологических терминов, Йошкар-Ола: Мар. гос. ун-т, 2012. 384 с.

16. Балалар фольклоры 2009 – Балалар фольклоры. Казан: Татарстан Республикасы «Хәтер» нәшрияты, 2009. 479 б.

17. БАРС – Большой арабско-русский словарь: электронный ресурс. URL: <https://bars.org.ru> (дата обращения 14.10.2025).

18. Баудер 2009 – *Баудер Г. А.* Диалектизмы Центрального Черноземья: игровая лексика. Мичуринск: МГПИ, 2009. 141 с.

19. Бахвалова 2017 – *Бахвалова Т. В.* Игровая лексика как фрагмент номинативного пространства орловских говоров // Проблемы концептуализации действительности и моделирования языковой картины мира: Сборник научных трудов. Вып. 8 / Отв. ред. Т. В. Симашко. М.; Северодвинск: Бибком, 2017. С. 87–94.

20. БД Starling – Вавилонская башня (проект «Эволюция языка»). Базы данных. URL: <https://starlingdb.org/cgi-bin/main.cgi?flags=wygnnnl> (дата обращения 14.10.2025).

21. БДСТЯ 2009 – Большой диалектологический словарь татарского языка. Татар теленең зур диалектологик сүзлеге / Сост. Ф. С. Баязитова и др. Казань: Татар. книж. изд-во, 2009. 839 с.

22. Безноси́кова 2009 – Безноси́кова Л. М., Забоева Н. К., Коснырева Р. И., Айбабина Е. А. Русско-коми словарь. Коми-роч кывчукӧр. Сыктывкар: Титул, 2009. 672 с.
23. Березкин 2017 – *Березкин Ю. Е.* Рождение звездного неба: представления о ночных светилах в исторической динамике. СПб.: МАЭ РАН, 2017. 316 с. (Kunstkamera Petropolitana).
24. Березкин, Дувакин – *Березкин Ю. Е., Дувакин Е. Н.* Тематическая классификация и распределение фольклорно-мифологических мотивов по ареалам. Аналитический каталог (база данных). URL: <https://ruthenia.ru/folklore/berezkin/> (дата обращения 14.10.2025).
25. Березович, Пьянкова 2007 – *Березович Е. Л., Пьянкова К. В.* Пищевой код в дискурсе игры // Березович Е. Л. Язык и традиционная культура. М.: Индрик, 2007. С. 341–404.
26. Блажек 2019 – Блажек В. Славянское **тещѣ*ка ‘медведица’ // Балто-славянские исследования. 2019. Т. XX. С. 200–206.
27. Близнаец 2007 – Близнаец Е. А. Молекулярно-генетическая причина остеопетроза в Чувашии. Автор. дисс. ... к. мед. н. М., 2007. 28 с.
28. Борисов 2002 – *Борисов С. Б.* Мир русского девичества: 70–90 годы XX века. М.: Ладомир, 2002. 343 с.
29. Борисов 2008 – *Борисов С. Б.* Энциклопедический словарь русского детства: в 2 т. Изд. 2-е, перераб. и доп. Шадринск: Издательство Шадринского пединститута, 2008. 681 с.
30. Брокгауз, Ефрон (изд.) 1894 – Брокгауз Ф. А., Ефрон И. А. (изд.). Энциклопедический словарь. Том XIII^A (26). СПб.: Типолитография И. А. Ефрона, 1894. С. 481–960.
31. БРС 1996 – Башкирско-русский словарь / отв. ред. З. Р. Ураксин. Москва: Дигора, Русский язык, 1996. 865 с.
32. БРС – Башкирско-русский словарь: электронный ресурс / ИИЯЛ УФИЦ РА. URL: <http://mfbl2.ru/mfbl/bashrus> (дата обращения 14.10.2025).

33. Брыжинский 2009 – *Брыжинский В. С.* Мордовские народные игры. Саранск: Мордов. кн. изд-во, 2009. 272 с.

34. БУРС – Большой удмуртско-русский словарь (электронный ресурс). URL: <https://dict.fu-lab.ru/dict?id=129449> (дата обращения 14.10.2025).

35. Буслаев 1852 – *Буслаев Ф. Н.* Опыт областного великорусского словаря, изданный Вторым Отделением имп. Академии наук // Отечественные записки: учено-литературный журнал. СПб.: В типографии штаба военно-учебных заведений, 1852. Т. LXXXV. Отд. V. С. 1–54.

36. Бутылов 1998 – *Бутылов Н. В.* Тюркские заимствования в мордовских языках: дис... канд. филол. наук. Саранск, 1998. 190 с.

37. Васильев 1887 – *Васильев Ф.* Пособіе къ изученію черемисскаго языка на луговомъ нарѣчїи Протоіерея Θεодора Васильева. Казань: Изданіе Православнаго Миссіонерскаго общества, 1887. ix+110+iv+65 с.

38. Васильев 1918 – *Васильев В. М.* Записки о грамматике народа мари. Материалы для этимологии и синтаксиса. Казань: Первая типог. Сов. Рабоч. и Красноар. Депутатов, 1918. 80 с.

39. Васильев 1919 – Мари муро. Песни народа мари, собранные В. М. Васильевым. Казань: Типолитография университета, 1919. 95 с.

40. Васильев 1926 – *Васильев В. М. (Ўпымарий).* Марий мутэр: турлӧ вэрэ илышэ марийын мутшым танастарэн нэргэлымэ кнага = Сравнительный словарь наречий марийского языка. Моско: СССР калык-влак рӱдӧ савыктыш = М.: Центральное издательство народов СССР, 1926 [на обложке – 1928]. 346 с.

41. Васильев 1927 – *Васильев В. М.* Элементарная грамматика марийского языка. Пособие при изучении мар. языка. Краснококшайск: Издание Марийск. Областн. отд. народ. образования, 1927. 75 с.

42. Васильев 1931 – *Васильев В. М.* Марий калыкын йомакшэ, ойлымашыжэ, туштыжо, тошто мутшо, мурыжо: Фольклор = Сборник материалов по устной марийской народной словесности. М.: ССР Ушэм калык-влак рӱдӧ савыктыш, 1931. 189 с.

43. Васильев 1982 – *Васильев В. Н.* Марийские орнитонимы, их структура и историческое развитие // Вопросы марийской ономастики. Вып. 3. Йошкар-Ола, 1982. С. 65–80.

44. Васильев 1983 – *Васильев В. Н.* К этимологии некоторых марийских орнитонимов // Вопросы марийской ономастики. Вып. 4. Йошкар-Ола, 1983. С. 32–55.

45. Васильев 1985 – *Васильев В. Н.* Происхождение некоторых названий птиц в марийском языке // Вопросы марийской ономастики. Вып. 5. Йошкар-Ола, 1985. С. 44–62.

46. Верещагин 1886 – Верещагин Г. Е. Вотяки Сосновского края. СПб., 1886. (Записки имп. Рус. геогр. О-ва по отд-нию этнографии. Т. XIV. Вып. 2.) 218 с.

47. Верещагин 1889 – *Верещагин Г. Е.* Вотяки Сарапульского уезда Вятской губернии. Санкт-Петербург: Типография И. Н. Скороходова, 1889. 199 с.

48. Верещагин 1995 – Верещагин Г. Е. Собрание сочинений в 6 т. Т. 1. Вотяки Сосновского края. Ижевск: УИИЯЛ УрО РАН, 1995. 260 с.

49. Вершинин 2009 – *Вершинин В. И.* Этимологический словарь мордовских (эрзянского и мокшанского) языков. Т. 4. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2009. 356–468 с.

50. Вершинин 2011 – *Вершинин В. И.* Словарь марийских говоров Татарстана и Удмуртии. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2011. 794 с.

51. Вершинин 2017 – *Вершинин В. И.* Марий мут-влакын кушеч лиймышт (этимологий мутер) = Происхождение слов марийского языка (этимологический словарь). В 2 т. Т. 1. Йошкар-Ола: Стринг, 2017. 346 с.

52. Вершинин 2018 – *Вершинин В. И.* Марий мут-влакын кушеч лиймышт (этимологий мутер) = Происхождение слов марийского языка (этимологический словарь). В 2 т. Т. 2. Йошкар-Ола: Стринг, 2018. С. 347–741.

53. Викстрем 2011 – *Викстрем О.* Является ли *ла / лă* показателем сравнительного падежа в марийском языке? // *Congressus XI Internationalis*

Fenno-Ugristarum Piliscsaba 2010. Pars V. Dissertationes sectionum et symposiorum ad linguisticam. Piliscsaba: Reguly Társaság, 2011. С. 200–203.

54. Виноградов 1998 – *Виноградов Г. С.* Детские игровые прелюдии // Виноградов Г. С. «Страна детей»: избранные труды по этнографии детства. СПб.: Историческое наследие, 1998. С. 151–390.

55. Винокурова 2006 – *Винокурова И. Ю.* Животные в традиционном мировоззрении вепсов (опыт реконструкции). Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2006. 447 с.

56. Волдина, Хакназаров 2008 – *Волдина Т. В., Хакназаров С. Х.* К вопросу об угро-иранском культурном родстве: игры с камнями у хантов и таджиков // Природные богатства Югры в культуре обских угров. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2008. С. 69–77.

57. Волдина 2018 – *Волдина Т. В.* Игра как элемент традиционной культуры обских угров (напольные игры с камешками и палочками: сравнительно-сопоставительный анализ) // Вестник угроведения. 2018. Т. 8. № 3. С. 503–524.

58. Волдина 2018а – Напольные игры обских угров с камешками и палочками: Учебно-методическое пособие / Авт.-сост. Т. В. Волдина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018. 56 с.

59. Волдина 2019 – *Волдина Т. В.* Традиционные обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: структурно-типологический анализ // Вестник угроведения. 2019. Т. 9. № 3. С. 520–532.

60. Волдина, Ледков 2020 – *Волдина Т. В., Ледков В. К.* Усть-Цилёмская игра «барашки» как часть культурного наследия Низовой Печоры // Вестник угроведения. 2020. Т. 10. № 2. С. 350–358.

61. Волдина, Ледков, Моланова 2022 – *Волдина Т. В., Ледков В. К., Молданова Н. А.* Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью (на примере напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт»). Ханты-Мансийск: ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2022. 24 с.

62. Волдина 2023 – *Волдина Т. В.* Реконструкция игры казымских хантов «Тос – шир – вой»: этимология и семантика // Коренные малочисленные народы Севера, Сибири и Дальнего Востока: традиции и инновации. Материалы Всероссийской с международным участием научно-практической конференции. Тюмень, 2023. С. 215–223.

63. Волкова 2003 – *Волкова Л. А.* Аграрный культ и магические действия // Земледельческая культура удмуртов (вторая половина XIX - начало XX века). Ижевск, 2003. С. 307–324.

64. Воронина 2019 – *Воронина Е.* Ихтионимы в марийском языке (историко-этимологический анализ). University of Tartu Press. 2019. 146 с.

65. Воронина 2019а – *Воронина Е.* Название налима (lota lota) в диалектах марийского языка // *Linguistica Uralica*. 2019. Т. 55. № 4. С. 279–284. DOI:10.3176/lu.2019.4.03

66. Востриков 1991 – *Востриков О. В.* К этимологии русск. диал. башики «игра в пятнашки» // М. Э. Рут (отв. ред.). Русская диалектная этимология: тез. докл. межвуз. науч. конф. (10–12 октября 1991 г.). Свердловск: УрГУ, 1991. С. 9–10.

67. Гаврилова 2013 – *Гаврилова М. В.* Трансформация традиционных игр в советской педагогике (1920–1930 гг.) // Антропологический форум. 2013. № S19. С. 130–175.

68. Гаврилова 2017 – *Гаврилова М. В.* Персонаж, мотив, сюжет в традиционных восточнославянских играх: автореф. дис. ... канд. филол. н. М., 2017. 30 с.

69. Гаврилова 2019 – *Гаврилова М. В.* Поэтика традиционных восточнославянских игр (Традиция–текст–фольклор: Типология и семиотика). 2-е изд., стереотип. М.: РГГУ, 2019. 439 с.

70. Галкин 1964 – *Галкин И. С.* Историческая грамматика марийского языка. Морфология. Ч. I. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1964. 202 с.

71. Галкин 1966 – *Галкин И. С.* Историческая грамматика марийского языка. Морфология. Часть II. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1966. 168 с.

72. Галкин 1988 – *Галкин И. С.* Рец. на кн.: Ефремов А. Названия растений марийского языка (травянисто-ягодная флора): дис... канд. филол. наук. Тарту, 1986 // СФУ. 1988. № 1. С. 68–71.

73. Галяутдинов 2002 – *Галяутдинов И. Г.* Башкирские народные детские игры (на русском и башкирском языках). Книга первая. Уфа: Китап, 2002. 248 с.

74. Ганина 2001 – *Ганина Н. А.* Йоль: этимология лексемы и семантика обрядового комплекса // Лингвистика на рубеже эпох: Идеи и топосы: сб. ст. / Отв. ред. О. А. Сулейманова. М.: РГГУ, 2001. С. 230–244.

75. Гемуев, Сагалаев, Соловьев 1989 – *Гемуев И. Н., Сагалаев А. М., Соловьев А. И.* Легенды и были таежного края. Новосибирск: Наука, 1989. 176 с.

76. Герасимов 1993 – *Герасимов О. М.* Игровые и плясовые песни мари = Модмо да куштымо марий муро-влак. Йошкар-Ола: Звениговская типография Мининформпечати РМЭ, 1993. 40 с.

77. ГКУ ЯО ГАЯО, Фонд № 455. Оп. 2 РБ-3. Д. 1475. Геометрический специальный план части дачи дер. Екшаково, владения Леонида Ивановича Горяинова.

78. Глухова 1994 – *Глухова Н. Н.* Семантические группы лексики марийских сказок // Современные проблемы развития марийского фольклора и искусства. Вып. XI. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1994. С. 36–42.

79. Глухова 1999 – *Глухова Н. Н.* Методы лингвистических исследований в изучении марийских фольклорных текстов. Йошкар-Ола: МарГУ, 1999. 32 с.

80. Глухова 2000 – *Глухова Н. Н.* Численный метод комплексного анализа стиля на материале марийских языческих молитв // Диалог культур: проблемы художественного сознания. Чебоксары: Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук, 2000. С. 134–142.

81. Глухова 2009 – *Глухова Н. Н., Глухов В. А.* Системы ценностей финно-угорского суперэтнуса. Йошкар-Ола: Стринг, 2009. 276 с.

82. Глухова 2012 – *Глухова Н. Н., Глухов В. А.* Системы символов песен финно-угров Урало-Поволжья. М.: Спецкнига, 2012. 364 с.
83. Глухова 2016 – *Глухова Н. Н.* Численный метод анализа фольклорного стиля // Проблемы марийской и сравнительной филологии. Йошкар-Ола: МарГУ, 2016. С. 240–244.
84. Глухова 2016 – *Глухова Н. Н.* Символика антропонимов в марийской культуре: гендерный аспект // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 5. Ч. 1 (59). С. 60–65.
85. Голева 2012 – *Голева Т. Г.* Полевые записи 2010–2012 г. от жителей марийских деревень Суксунского и Октябрьского районов Пермского края (с. Тляково, с. Красный Луг, с. Верх-Тюш, с. Тебеняки): По материалам экспедиций Пермского филиала Института истории и археологии Уральского отделения РАН и Октябрьского областного музея / Собиратели: *Черных А. В., Голева Т. Г., Целищев С. А.* // Личный архив Т. Г. Голевой.
86. Голосов 2018 – *Голосов Ф. В.* Голосов. Дистрибуция легких глаголов *keäš* ‘уйти’ и *koltaš* ‘послать’ в горномарийском языке // Типология морфосинтаксических параметров. 2018. Т. 1. Вып. 2. С. 28–45.
87. Голосов 2019 – *Голосов Ф. В.* Синтаксис и семантика легких глаголов-телисизаторов в горномарийском и чувашском языках. Выпускная квалификационная работа бакалавра. М.: НИУ ВШЭ, 2019. 126 с.
88. Гордеев 1970 – *Гордеев Ф. И.* О поздних сарматских заимствованиях в восточнофинских языках // И. С. Галкин (ред.). Вопросы финно-угроведения. Вып. V. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1970. С. 8–14.
89. Гордеев 1979 – *Гордеев Ф. И.* Этимологический словарь марийского языка. Т. 1. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1979. 255 с.
90. Гордеев 1982 – *Гордеев Ф. И.* Слова детской речи как предмет историко-этимологических разысканий // Вопросы марийского языка (Труды Марийского научно-исследовательского института языка, литературы и истории. Вып. 53). Йошкар-Ола: МарНИИ, 1982. С. 81–96.

91. Гордеев 1983 – *Гордеев Ф. И.* Этимологический словарь марийского языка. Т. 2. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1983. 287 с.

92. Городские диалекты – Сетевой проект «Городские диалекты» (Лингвофорум – Русский язык – Вопросы по русскому языку – Лексика)
// Форум ABBYY Lingvo:
<http://forum.lingvo.ru/actualthread.aspx?bid=26&tid=91669&hl=%f7%e5%eb%ff%ea>, 2012; в т. ч. тема «Салки — пятнашки — ?» (тему создал Г. И. Романий 24.08.2014). URL: <https://lingvoforum.net/index.php?topic=71284.0> (дата обращения 14.10.2025).

93. Гөрләмеш – Гөрләмеш (уен). Описание татарской игры в Татарской Википедии. URL: [https://tt.wikipedia.org/wiki/Гөрләмеш_\(уен\)](https://tt.wikipedia.org/wiki/Гөрләмеш_(уен)) (дата обращения 14.10.2025).

94. Гращенков 2015 – *Гращенков П. В.* Тюркские конвербы и сериализация: синтаксис, семантика, грамматикализация. М.: Языки славянской культуры, 2015. 264 с.

95. Грузов 1969 – *Грузов Л. П.* Историческая грамматика марийского языка. Введение и фонетика. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1969. 211 с.

96. Гура 1997 – *Гура А. В.* Символика животных в славянской народной традиции. М.: Индрик, 1997. 912 с.

97. ГЭ МГУ – Горномарийская экспедиция МГУ. Корпус (электронный ресурс). URL: <https://cloud.ruslang.ru/s/XcPQKM5NKXEZA tj> (дата обращения 14.10.2025).

98. Даль 1903–1909 – *Даль В. И.* Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 1–4. СПб.; М.: Издание товарищества М. О. Вольфа, 1903–1909. Т. 1. А–З. 1903. 1724 ст.; Т. 2. И–О. 1905. 2030 ст.; Т. 3. П–Р. 1907. 1782 ст.; Т. 4. С–У. 1909. 1619 ст.+12 с.

99. Девицын 1991 – *Девицын В. А.* Проявления финно-угорского субстрата в лексике и фонетике русских говоров Нижегородской области // *Linguistica Uralica*. 1991. Т. XXVII. № 4. С. 272–275.

100. Денисова, Морева 2025 – *Денисова Л. Н., Морева В. В.* Семантические особенности игровой лексики в русских говорах Республики Мордовия // Огарёв-Online. 2025. Т. 13. № 2. С. 110–119.

101. Детские подвижные 1988 – Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя детского сада / сост. А. В. Кенеман. М.: Просвещение, 1988. 239 с.

102. Детский фольклор коми 2023 – Детский фольклор коми: игры / авт.-сост. Рассыхаев А. Н. Сыктывкар: ФИЦ Коми НЦ УрО РАН, 2023. 524 с.

103. Дилакторский 1902 (2006) – *Дилакторский П. А.* Словарь областного вологодского наречия по рукописи П. А. Дилакторского 1902 г. СПб., 2006. XV+677 с.

104. ДК Акбашева – Видеозапись башкирской игры *Күгәрсен* ‘Голуби’ в ДК д. Акбашева Аргаяшского р-на Челябинской обл., публикация 31.11.2021 г. в социальной сети «ВКонтакте». URL: https://vk.com/club118595498?z=video-118595498_456239239%2Fcf79d05407a6d66e58%2Fpl_wall_-118595498 (дата обращения 14.10.2025).

105. Добровольский 1903 – *Добровольский В. К.* Смоленский этнографический сборник // Записки императорского русского географического общества. Т. 27. Ч. 4. М., 1903. 720 с.

106. Добродомов 2008 – *Добродомов И. Г.* Типы поселений ранних тюрок. Историческая эволюция // Природное окружение и материальная культура пратюркских народов. М.: Восточная литература, 2008. С. 195–218.

107. Долганова, Морозов 2002 – *Долганова Л. С., Морозов И. А.* Традиционные игры и развлечения удмуртов. Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2002. 382 с.

108. ДТС – Древнетюркский словарь / Сост. Боровкова Т. А., Дмитриева Л. В., Зырин А. А. и др.; ред. Наделяев В. М., Насилов Д. М., Тенишев Э. Р., Щербак А. М. Л.: Наука, 1969. 676 с.

109. Дыбо 1993 – *Дыбо А. В.* Некоторые заимствования в русских названиях игральные костей // Принципы составления этимологических и исторических словарей языков различных семей. М., 1993. С. 9–15.

110. Евсеев 1927 – *Евсеев Т. Е.* Ёдыр сий и ёдыр йёкш // Марий Эл. 1927. № 4–6. С. 102–106.

111. Евсеев 1994 – *Евсеев Т. Е.* Калык ойпого: Тошто годсо ойлымаш, йомак, ончыч лийшаш пале, омо кусарыме, туныктен каласыме, воштылтыш, тушто, кумалтыш мут да шёведыме ю-влак = Марийский фольклор: Марийские сказания, сказки, предсказания, сновидения, нравоучения, юмор, загадки, молитвы и заклинания. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1994. 208 с. (на марийском языке)

112. Егоров 1964 – *Егоров В. Г.* Этимологический словарь чувашского языка. Чебоксары, 1964. 356 с.

113. Егоров 1995 – *Егоров Н. И.* Праздники и календарные обряды // Культура Чувашского края: учебное пособие. – Часть I. / В.П. Иванов, Г.Б. Матвеев, Н.И. Егоров и др.; сост. М. И. Скворцов. Чебоксары: Чув. кн. изд-во, 1995. С. 175–229.

114. Емельянов 1921 – *Емельянов А. И.* Курс по этнографии вотяков. Вып. 3. Остатки старинных верований и обрядов у вотяков. Казань: Издание Казанского вятского издательского подотдела, 1921. 157 с.

115. Ермаков 1991 – *Ермаков А. А.* Кушкыл, янлык, кайык... Марла-рушла мутер, Йошкар-Ола: Марий книга издательство, 1991. 80 с.

116. Ефименко 1877 – *Ефименко П. С.* Материалы по этнографии русского населения Архангельской губернии, собранные П. С. Ефименко. Ч. 1. Описание внешнего и внутреннего быта // Труды этнографического отдела Императорского Общества любителей естествознания, антропологии и этнографии при Московском университете. Т. 30. Кн. 5. Вып. 1. М., 1877. С. 151–159.

117. Ефимов 2005 – *Ефимов Е. Е.* Текстым йылме могырым тичмашын лончылымашан диктант сборник: X–XI класслаште туныктышо-влаклан

полыш. Йошкар- Ола: ГОУ ДПО (ПК) С «Марий туныктыш институт», 2005. 112 с.

118. Ефремов 1930 – *Ефремов Т. Е.* Шүвырзö кугыза: ойлымаш // У вий. Йошкар-Ола: Мароблиздат, 1930. № 5–6. С. 18–20.

119. Жеребцов, Грибова, Куратов 1963 – *Жеребцов Л. Н., Грибова Л. С., Куратов П. А.* Научный отчет об итогах этнографической экспедиции 1962 г. в Троицко-Печорский и Печорский районы Коми АССР // Научный архив Коми научного центра Уральского отделения РАН, ф. 1, оп. 13, д. 79, л. 63. Сыктывкар, 1963.

120. Закиев 1993 – Татарская грамматика в 3-х тт. Т. 2. Казань: Татарское книжное издательство, 1993. 397 с.

121. Зеленин 1929 – *Зеленин Д. К.* Табу слов у народов Восточной Европы и Северной Азии. Ч. 1. Запреты на охоте и других промыслах // Сборник Музея антропологии и этнографии. 1929. Том VIII. С. 1–151.

122. Зорин 1915 – *Зорин П.* Как веселится черемисская молодежь: очерк из жизни черемис Ветлужского уезда Костромской губ. // Труды Костромского Научного Общества по изучению местного края. Вып. III. Кострома: Электро-Печатная М.Ф. Риттер, 1915. С. 159–170.

123. Зорина, Митрофанов, Сидорова 2005 – *Зорина З. Г., Митрофанов А. А., Сидорова Т. В.* Частотный словарь горномарийского и луговомарийского языков. Часть 1. / отв. ред. З. Г. Зорина. Йошкар-Ола: МарГУ, 2005. 636 с.

124. Иваницкий 1890 – *Иваницкий Н. А.* Детские игры // Материалы по этнографии Вологодской губернии: Сборник сведений для изучения быта крестьянского населения России. Вып. 2 / Ред. *Харузин Н. Н.* М., 1890. С. 156–164.

125. Иванов 1898 – *Иванов П.* Игры крестьянских детей в Купянском уезде / с предисл. Н.Ф. Сумцова, включающем обзор 24 сборников игр. Харьков, 1898. 86 с.

126. Иванов 1981 – *Иванов И. Г.* Марий диалектологий. Университетсе студент-влаклан тунемме книга = Марийская диалектология. Учебник для

студентов университета. Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 1981. 98 с.

127. Иванов, Тужаров 1971 – *Иванов И. Г., Тужаров Г. М.* Словарь северо-западного наречия марийского языка. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1971. 304 с.

128. Ивлева 1998 – *Ивлева Л. М.* Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. СПб.: Дмитрий Буланин, 1998. 193 с.

129. Игры народов СССР / Сост. В. Н. Всеволодский-Гернгросс, В. С. Ковалева, Е. И. Степанова. М.-Л.: Academia, 1933. 562 с.

130. Исанбаев 1961 – *Исанбаев Н. И.* Деепричастие в марийском языке. Йошкар-Ола: Маркнигоиздат, 1961. 150 с.

131. Исанбаев 1961а – *Исанбаев Н. И.* Классификация марийских глаголов по образованию // Вопросы языка, литературы и фольклора (Труды МарНИИ. Вып. XV). Йошкар-Ола: Маркнигоиздат, 1961а. С. 59–74.

132. Исанбаев 1978 – *Исанбаев Н. И.* Общее и отличительное в составных глаголах марийского и поволжско-тюркских языков // Вопросы марийского языка. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1978. С. 59–90.

133. Исанбаев 1982 – *Исанбаев Н. И.* Аналитические формы модальности в марийском языке // Вопросы марийского языка. 1982. С. 7–56.

134. Исанбаев 1994 – *Исанбаев Н. И.* Марийско-тюркские языковые контакты. Ч. 2. Словарь татарских и башкирских заимствований. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 1994. 208 с.

135. Исанбаев 2014 – *Исанбаев Н. И.* Русские лексические заимствования дореволюционного периода в марийском языке: словарь-справочник. Йошкар-Ола: Мар. гос. ун-т, 2014. 97 с.

136. Исәнбәт 2023 – *Исәнбәт Н.* Балалар фольклоры һәм жырлы-сүзле йөз төрле уен. Икенче басма. Казан: Татар. кит. нәшр., 2023. 543 б.

137. Йомгак таптым 2000 – *Йомгак таптым: Балалар фольклоры (Народные жемчужины. Детский фольклор) / сост. Р. Ф. Ягафаров.* Казань: Мәгариф, 2000. 159 б.

138. Казанцев 1980 – *Казанцев Д. Е.* К вопросу о месте и времени проникновения иранских слов в древнемарийский язык // Н. И. Исанбаев (ред.). Вопросы марийского языка. Вопросы грамматики и лексикологии. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1980. С. 90–119.

139. Калиев 2001 – *Калиев Ю. А.* Мифологические представления // Этнография марийского народа: Учебное пособие для старших классов / сост. Г.А. Сепеев. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 2001. С. 158–161.

140. Калиев 2003 – *Калиев Ю. А.* Мифологическое сознание мари. Феноменология традиционного мировосприятия. Йошкар-Ола: МарГУ, 2003. 216 с.

141. Картотека СМЯ – Картотека «Словаря марийского языка» [СМЯ], МарНИИЯЛИ (г. Йошкар-Ола).

142. Каччамаш – Каччамаш = Классики // Википеди. Ирёклё энциклопеди = Википедия. Свободная энциклопедия (электронный ресурс). URL: <https://cv.wikipedia.org/wiki/Каччамаш> (дата обращения 14.10.2025).

143. Кашкин 2018 – *Кашкин Е. В.* Грамматикализация горномарийских глаголов позиции // Языковые контакты народов Поволжья и Урала. XI Международный симпозиум (Чебоксары, 21–24 мая 2018 г.). Сборник статей. Чебоксары: Издательство Чувашского университета, 2018. С. 178–184.

144. Кашкин 2023 – *Кашкин Е. В.* Сложные глагольные комплексы // Элементы горномарийского языка в типологическом освещении / Отв. ред. Е. В. Кашкин. М.: «Буки Веди», 2023. С. 432–477.

145. Кётес ваййи / Г. Айхи – Кётес ваййи / Г. Айхи = Игра в угол / Г. Айги // Электронлă вулаваш = Электронная библиотека (электронный ресурс). URL: <https://ru.chuvash.org/lib/haylav/6601.html> (дата обращения 14.10.2025).

146. Китиков 1981 – *Китиков А. Е.* Калыкмут = Пословицы. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1981. 120 с. (на марийском языке)

147. Китиков 1990 – *Китиков А. Е.* Марий калык модыш = Марийские народные игры / сост. А. Е. Китиков. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1990. 60 с.

148. Китиков 1993 – *Китиков А. Е.* Модыш – уш погыш: марий калык модыш-влак (Марийские народные игры). Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1993. 72 с.

149. КК – Корпус Китикова // Корпус марийского литературного языка на лингвистической платформе Лингводок. Подкорпус «Марийские народные игры»: электронный ресурс / М. А. Ключева, 2022. URL: <https://lingvodoc.ispras.ru/dictionary/3421/5/perspective/3421/8/view> (дата обращения 14.10.2025)

150. КЛМЯ – Корпус лугового марийского языка / Тимофей Архангельский (ВШЭ, Гамбургский университет) (электронный ресурс). URL: <http://meadow-mari.web-corpora.net> (дата обращения 14.10.2025).

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

152. Ключева 2008 – *Ключева М. А.* Словарь русской игровой лексики (Приложение № 3) // Народные подвижные игры: опыт типологии. Дисс. ... канд. искусств. СПб.: РИИИ, 2008. С. 315–364.

153. Ключева 2011 – *Ключева М. А.* Войнушки нашего двора // Мама, папа, я: медицина, психология, педагогика. М., 2011. № 4 (май). С. 20.

154. Ключева 2012 – *Ключева М. А.* Народные подвижные детские игры: современный фольклорный сборник. Йошкар-Ола, 2012. 384 с.

155. Ключева 2013 – *Ключева М. А.* К сравнительному изучению русской, финно-угорской, тюркской игровой терминологии (о некоторых чураниях в прятках) // Л. А. Федотова (ред.). Финно-угорская музыкальная культура и современный мир: Тезисы Международной научной конференции 7–9 ноября 2012 г. Казань: КГК, 2013. С. 146–153.

156. Ключева 2013а – *Ключева М. А.* Марийская лексика игр с костями и деревяшками (в тюркском, русском и финно-угорском контексте) // Урало-алтайские исследования. 2013. № 1 (8). С. 99–114.

157. Ключева 2014 – *Ключева М. А.* Народные подвижные детские игры: современный фольклорный сборник. Издание II, исправленное и дополненное. М.: Форум, Неолит, 2014. 400 с.

158. Ключева 2014а – *Ключева М. А.* Сокрытага «Слепой баран» и Шорыкйол «Овечья нога»: к этимологии названия марийской игры и праздника // Вопросы языкознания. 2014. № 4. С. 104–113.

159. Ключева 2015 – *Ключева М. А.* К этимологии марийской игры *митули* // Вопросы языкознания. 2015. № 4. С. 37–59.

160. Ключева 2016 – *Ключева М. А.* К генезису марийской игры «клёк» // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2016. № 4 (14). С. 119–128.

161. Ключева 2016а – *Ключева М. А.* Марийская игра в шарка (*шарка́ла модма́ш*) в контексте игровой культуры народов Урало-Поволжья // А. Е. Загребин (ред.). Полиэтнический мир Евразии: проблемы взаимовосприятия. Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2016. С. 444–448.

162. Ключева 2016b – *Ключева М. А.* Некоторые примеры фонетической адаптации заимствований в марийской игровой лексике // Бусыгинские чтения. Вып. 9. Народы в поликультурном взаимодействии. Материалы Международной научно-практической конференции. 5 декабря 2016 года. Казань: ЯЗ, 2016. С. 93–97.

163. Ключева 2017 – *Ключева М. А.* Марийские считалки с зачином пер- (пир-) в контексте игрового фольклора народов Урало-Поволжья // Известия Общества изучения Коми края: научно-популярный краеведческий журнал / гл. ред. А.К. Гагиева. Сыктывкар: Институт языка, литературы и истории Коми научного центра УрО РАН, 2017. Вып. 1 (16). С. 85–92.

164. Ключева 2017а – *Ключева М. А.* Образцы речи томских мари (по архивным материалам 1969 г.) // *Linguistica Uralica*. 2017. № 4. С. 276–292.

165. Ключева 2018 – *Ключева М. А.* Народные подвижные детские игры: опыт типологии. Lap Lambert Academic Publishing, 2018. 183 с.

166. Ключева 2018a – *Ключева М. А.* Обзор источников с описаниями марийских народных игр: ранние публикации (до 1930 г.) // Финно-угроведение. 2018. С. 129–144.

167. Ключева 2019 – *Ключева М. А.* Марийские названия игр в догонялки (морфология) // Традиционная культура. 2019. Т. 20. № 5. С. 136–150.

168. Ключева 2019a – *Ключева М. А.* Наименование Васли в марийских играх // Проблемы марийской и сравнительной филологии: сб. статей / сост. Р. А. Кудрявцева, Т. Н. Беляева; отв. ред. Р. А. Кудрявцева. Йошкар-Ола: Мар. гос. ун-т, 2019. С. 275–278.

169. Ключева 2019b – *Ключева М. А.* Обрядовые элементы праздника Шорыкйол в марийских народных играх // Этнографическое обозрение. 2019. № 3. С. 150–165.

170. Ключева 2020 – *Ключева М. А.* Жанровые свойства и языковые особенности марийской считалки // Славянская традиционная культура и современный мир. Вып. 18: Детская культура и фольклор в социокультурном пространстве России / сост. В. Е. Добровольская, А. Б. Ипполитова; отв. ред. М. Г. Матлин. Москва – Ульяновск: ГРДНТ имени В. Д. Поленова, Центр народной культуры Ульяновской области, 2020a. С. 172–184.

171. Ключева 2020a – *Ключева М. А.* Зооним «медведь» в марийских народных играх // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2020. № 1 (27). С. 9–20.

172. Ключева 2020b – *Ключева М. А.* Зоонимы в именах персонажей марийских народных игр // Вестник угроведения. 2020в. № 3. С. 462–471.

173. Ключева 2020c – *Ключева М. А.* Мнимые и скрытые зоонимы в марийской игровой лексике // Проблемы марийской и сравнительной филологии: сб. статей / сост. Р. А. Кудрявцева, Т. Н. Беляева; отв. ред. Р. А. Кудрявцева. Йошкар-Ола: Мар. гос. ун-т, 2020. С. 204–209.

174. Ключева 2020d – *Ключева М. А.* Обзор источников с описаниями горномарийских игр. Современные полевые записи // XIX Игнатьевские

чтения. Материалы докладов и выступлений на ежегодной Региональной научно-практической конференции «Горные мари в контексте истории и культуры», посвященной Году театра в России (с. Кулаково, 2 апреля 2019 г.) Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2020. С. 128–142.

175. Ключева 2020е – *Ключева М. А.* Персонаж вувер в марийских народных играх // Ежегодник финно-угорских исследований. 2020. Т. 14. № 2. С. 259–278.

176. Ключева 2021 – *Ключева М. А.* Глагольная морфология в памятнике марийской письменности «Начатки христианского учения...» (1839 / 1841) // Урало-алтайские исследования. 2021. № 1 (40). С. 31–46.

177. Ключева 2021а – *Ключева М. А.* Специфическая лексика в марийских играх // Этнокультурные ценности в современном информационном обществе. Материалы VII научно-практической конференции «Йыван Кырла лудмаш», посвященной 100-летию РМЭ и Сернурского р-на (п. Сернур, 9 апреля 2021 г.) / отв. ред. С.К. Свечников. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2021. С. 205–211.

178. Ключева 2022 – *Ключева М. А.* Мифологическая и религиозная лексика в марийских народных играх // Вестник угроведения. 2022. Т. 12. №. 3. С. 436–444. DOI: 10.30624/2220-4156-2022-12-3-436-444.

179. Ключева 2022а – *Ключева М. А.* Чураня (формулы-восклицания) в марийских прятках // Acta Linguistica Petropolitana. 2022. Т. 18. Ч. 2. С. 118–162. DOI: 10.30842/alp23065737182118162

180. Ключева 2023 – *Ключева М. А.* Морфологические модели названий игр в марийском языке // Финно-угроведение. 2023. № 64. С. 12–30. DOI: 10.51254/2312-0312-2023-64-12-30.

181. Ключева 2023а – *Ключева М. А.* Тюркские заимствования в волжском говоре марийского языка (игровая лексика) // Ежегодник финно-угорских исследований. 2023. Т. 17. № 2. С. 198–211.

182. Ключева 2024 – *Ключева М. А.* Глаголы тюркского происхождения в корпусе рассказов об играх на марийском языке // Национальные языки и

межъязыковые процессы в современном мире: материалы международной научно-практической конференции, посвященной 85-летию создания Института языка, литературы и искусства им. Г. Ибрагимова Академии наук Республики Татарстан. 9–10 октября 2024 года / сост.: М. Р. Булатова, А. К. Булатова, Л. Г. Хабибуллина, А. Я. Хусаинова. Казань: ИЯЛИ, 2024. С. 194–198.

183. Ключева 2024a – *Ключева М. А.* Корпусное исследование глагольной лексики в марийских народных играх: частотность, ключевость // Финно-угроведение. 2024. № 1 (65). С. 21–51. DOI: 10.51254/2312-0312-2024-65(1)-21-51.

184. Ключева 2024b – *Ключева М. А.* Лексика игр в классики в марийском языке // Acta Linguistica Petropolitana. 2024. № 20 (2). С. 295–336.

185. Ключева 2024c – *Ключева М. А.* Названия игр в жмурки и догонялки у горных мари // XXIII Игнатъевские чтения. Материалы ежегодной Региональной научно-практической конференции «Горные марийцы и город Козьмодемьянск: историко-культурные взаимосвязи», посвященной 440-летию со дня основания г. Козьмодемьянска. Йошкар-Ола, 2024. 211 с. 64–78.

186. Ключева 2025 – *Ключева М. А.* Марийское *кишке тоя* ‘палка-змея’ и другие названия игры типа snow snake (нырок) в языках Северной Евразии // КАЭР 2025. Тезисы докладов XVI Конгресса антропологов и этнологов России. 2–6 июля 2025 г. (электронное издание), тезисы, с. 261–262.

187. Ключева 2025a – *Ключева М. А.* Сложные глагольные комплексы в марийских текстах с описаниями народных подвижных игр // Финно-угроведение. 2025. № 70 (2). С. 7–46.

188. Ключева 2025b – *Ключева М. А.* Соотношение исконной финно-угорской лексики и заимствований в стослове самых частотных глаголов марийского языка // Томский журнал лингвистических и антропологических исследования. 2025. № 1. С. 35–49.

189. Ключева 2025c – *Ключева М. А.* Чувашское *Сурхури* и марийское *Шорыкйол (Шартял)*: какое название праздника «овечьей ноги» первично?

// КАЭР 2025. Тезисы докладов XVI Конгресса антропологов и этнологов России. 2–6 июля 2025 г. (электронное издание), тезисы, с. 100.

190. КМЯ – Корпус марийского языка / МарНИИЯЛИ (электронный ресурс). URL: <http://corp.marnii.ru> (дата обращения 14.10.2025).

191. Коми ворсӧм да гаж 2007 – Коми ворсӧм да гаж: тӧрыт да талун. Коми игры и веселье: вчера и сегодня / Лӧсьӧдісны Л. Н. Камбалова, А. Н. Рассыхаев. Сыктывкар: Кола, 2007. 76 л. б.

192. Конь с серебряной гривой 1996 – Конь с серебряной гривой: марийские народные сказки. Йошкар-Ола: Марийский полиграфическо-издательский комбинат, 1996. 228 с.

193. Кортатано эрзякс 2015 – Кортатано эрзякс. Поговорим по-эрзянски: учебное пособие / Нина Аасмяэ. Тарту: Tartu ülikooli Paul Ariste Soome-ugri põlisrahvaste keskus, 2015.

194. КПИОМ – Календарные праздники и обряды марийцев // Этнографическое наследие. Вып. 1: сборник материалов / сост. О. А. Калинина. Йошкар-Ола: МарНИИ, 2003. 286 с.

195. Красильников 2002 – *Красильников В. П.* Игры и состязания в традиционном физическом воспитании хантов. – Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2002. 100 с.

196. Красильников 2004 – *Красильников В. П.* Игры и состязания в воспитательном процессе финно-угорских и самодийских народов: Учеб. пособие. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2004. 86 с.

197. Краткий черемисский словарь 1785 – Краткий черемисский словарь с российским переводом, собранный Кукарской слободы Троицкого собора протоиереем Васильем Крекниным и Спасской церкви дьяконом Иоанном Платуновым 1785 года // Рукописный отдел Российской национальной библиотеки (Эрмитажное собрание). № 197.

198. Кретов 2004 – *Кретов А. А.* Славянские этимологии: коромысло // Вестник ВГУ, Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация». 2004. № 2. С. 61–64.

199. КРС 2000 – Безноси́кова Л. М., Айба́бина Е. А., Косны́рева Р. И. Коми-роч кывчукӧр (Коми-русский словарь) / Отв. ред. Л. М. Безноси́кова; ИЯЛИ Коми НЦ УрО РАН. Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 2000. 816 с. Электронная версия <https://dict.fu-lab.ru/dict?id=5109> (дата обращения 20.10.2025)
200. КСГРС – Картотека «Словаря говоров Русского Севера» // Кафедра русского языка и общего языкознания Уральского государственного университета им. А. М. Горького, Екатеринбург.
201. Кудрявцев 1871 – *Кудрявцев В. Ф.* Детские игры и песенки Нижегородской губернии // Нижегородский сборник. Т. 4. Нижний Новгород, 1871. С. 169–238.
202. Кузнецова 1989 – *Кузнецова М. Н.* Об одном табуистическом зоониме в марийском языке // Советское финно-угроведение. 1989. № 2. С. 104–108.
203. Кузнецова 2010 – *Кузнецова М. Н.* Названия диких и домашних животных в марийском языке. Йошкар-Ола: Марийский гос. ун-т, 2010. 316 с.
204. Куклин 2013 – *Куклин А. Н.* Рукопись этимологических заметок по игровым лексемам данной статьи и устные комментарии. Йошкар–Ола, 2013.
205. Кӱслезе тукум 1979 – *Кӱслезе тукум: марий калык йомак-влак = Поколение гусяров: марийские народные сказки* / Сост. А.Е. Китиков. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1979. 95 с. (на марийском языке)
206. Кушелев 1896 – *Кушелев П. П.* Черемисские игры «щелчки» и «крючки»: Материалы для изучения быта черемис // ВГВ. 1896, 99.
207. Кыласов А. Теория этноспорта. М.: Советский спорт, 2012. 112 с.
208. Кыласов А.В. Этноспорт. Руководство пользователя. Москва: Спорт, 2023. 464 с.
209. Ларин 1961 – *Ларин Б. А.* Об эвфемизмах // Проблемы языкознания: сб. в честь академика И. И. Мещанинова (= Ученые записки ЛГУ. № 301. Серия филологических наук. Вып. 60). Ленинград: Изд-во Ленинградского ун-та, 1961. С. 110–124.

210. Левитская 1976 – *Левитская Л. С.* Историческая морфология чувашского языка. М.: Наука, 1976. 206 с.
211. Левкиевская 2009 – *Левкиевская Е. Е.* Полудница // Славянские древности: Этнолингвистический словарь. В 5 т. Т. 4. М.: Международные отношения, 2009. С. 154–156.
212. Литвинова 1986 – *Литвинова М. Ф.* Русские народные подвижные игры: пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Л. В. Русской. М.: Просвещение, 1986. 80 с.
213. Лиханова 2025 – *Лиханова Н. А.* Наименование игр как фрагмент описания региональной народной культуры (на материале забайкальских говоров // КАЭР 2025. Тезисы докладов XVI Конгресса антропологов и этнологов России. 2–6 июля 2025 г. (электронное издание), тезисы, с. 264.
214. Лукьянов 1974 – *Лукьянов Г. В.* Марийские заимствования в чувашском языке. Чебоксары, 1974. 120 с.
215. Лыткин, Гуляев 1970 – *Лыткин В. И., Гуляев Е. С.* Краткий этимологический словарь коми языка. Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1970. 386 с.
216. Лыткин, Гуляев 1999 – *Лыткин В. И., Гуляев Е. С.* Краткий этимологический словарь коми языка. М.: Наука, 1999. 430 с.
217. Мазалова 2000 – *Мазалова Н. Е.* Детские игры в животных у восточных славян // Народные игры и игрушки / отв. ред. Г. Н. Симаков. СПб.: Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН, 2000. С. 79–93.
218. Макаров 1990 – *Макаров Г. Н.* Словарь карельского языка (ливвиковский диалект), Петрозаводск: Карелия, 1990. 495 с.
219. Мальми 1987 – *Мальми В. В.* Народные игры Карелии. Петрозаводск: Карелия, 1987. 134 с.
220. Мальцева 2013 – *Мальцева Н. А.* Отражение языческих представлений коми-пермяков в народной игре «горань» // Ежегодник финно-угорских исследований. 2013. № 2. С. 35–40.

221. Марий йомак 1950 – Марий йомак: сборник = Марийские сказки / Сост. К. А. Четкарев. Йошкар-Ола: Мар. гос. изд-во, 1950. 254 с.

222. Марий йылме 2022 – Марий йылме. Учебный пособий / З. В. Учаев, Л. С. Матросова, В. Н. Максимов. Йошкар-Ола: Марийский гос. ун-т, 2022. 352 с.

223. Марий калык йомак-влак 2016 – Марий калык йомак-влак = Марийские народные сказки / С. Д. Архипова чумырен. Йошкар-Ола: Марий Эл Республик писатель ушем, 2016. 240 с.

224. Марий калык модыш-влак 2012 – С. Д. Архипова (сост.). Марий калык модыш-влак = Марийские народные игры. Йошкар-Ола: Сельские вести, 2012. 128 с.

225. Марийские народные игры 2020 – Марийские народные игры / сост. С. Д. Архипова. Йошкар-Ола: РО «Союз писателей России», 2020. 120 с.

226. Марийские сказки 1941 – Марийские сказки. Т. 1. Ронгинский р-н / Записи, перевод, статья и комментарии К. А. Четкарева / Под ред. и с предисловием проф. М. К. Азадовского. Йошкар-Ола: Мар. гос. изд-во, 1941. 316 с.

227. Марийские сказки 1948 – Марийские сказки / сборник К. А. Четкарева, под ред. проф. М. К. Азадовского. Йошкар-Ола: Мар. гос. изд-во, 1948. 182 с.

228. Марийские сказки 1958 – Марийские сказки. М.: Гос. изд-во детской литературы Министерства просвещения РСФСР, 1958. 142 с.

229. Марийский фольклор: мифы, легенды, предания = Марий калык ойпого: тоштыен ой-влак / Сост. В. А. Акцорин. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1991. 288 с.

230. Махмуд ал-Кашгари 2010 – Махмуд ал-Кашгари. Диван лугат ат-турк (Свод тюркских слов): в 3 т. / Пер. с араб. А. Р. Рустамова под ред. И. В. Кормушина, прим. И. В. Кормушина, Е. А. Поцелуевского, А. Р. Рустамова. Т. 1. М.: Восточная литература, 2010.

231. МДЭ-81 № 223 – Материалы диалектологических экспедиций. Тетрадь № 223. Архив МарНИИЯЛИ (г. Йошкар-Ола). Зап. В. И. Вершинин в 1981 г. в Кукморском, Елабужском, Агрызском р-нах Татарской АССР, Граховском, Алнашском р-нах Удмуртской АССР.

232. Месарош 2000 – *Месарош Д.* Памятники старой чувашской веры. Чебоксары: Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук, 2000. 358 с.

233. Мифологические рассказы 2007 – Мифологические рассказы и поверья Нижегородского Поволжья / Сост. К. Е. Корепова, Н. Б. Храмова, Ю. М. Шеваренкова. Санкт-Петербург: Тропа Троянова, 2007. 494 с.

234. Михайлов 2012 – *Михайлов В. Т.* Марий калык ойпого: Туныктымо пособий. Йошкар-Ола: Марий кугыжаныш ун-т, 2012. 304 с.

235. Михайлова 2013 – *Михайлова Л. П.* Словарь экстенциальных лексических единиц в русских говорах. Петрозаводск – Москва: Издательство КГПА, 2013. 352 с.

236. МНИ – Марий калык модыш = Марийские народные игры / автор-сост. М. А. Ключева. Йошкар-Ола, МарНИИЯЛИ, 2016–2024. 1216 с. (Серия «Свод марийского фольклора»). Рукопись=база данных // НРФ МарНИИЯЛИ. Оп. 3. Д. 449.

237. Марийские народные сказки 1945 – Марийские народные сказки / Сост. Е. А. Тудоровская и С. Эман. Йошкар-Ола: Мар. гос. изд-во, 1945. 106 с.

238. Марийские народные сказки 1955 – Марийские народные сказки / Запись, перевод и комментарии К. А. Четкарева. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1955. 192 с.

239. Марийские народные сказки 1984 – Марийские народные сказки / Сост. В. А. Акцорин. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1984. 288 с.

240. Марийские народные сказки 1985 – Марийские народные сказки / Сост. М. Майн; Пер. с марийского и пересказ. для детей Вл. Муравьев; Рис. А. Бакулевского. М.: Детская литература, 1985. 111 с.

241. Марийские народные сказки 2003 – Марийские народные сказки. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 2003. 352 с.
242. Медведева 2011 – *Медведева М. Г.* Саамские игры. Мурманск: Ракета, 2011. 31 с.
243. МНМ 1992 – Мифы народов мира. Энциклопедия / гл. ред. С.А. Токарев. Т. 1–2. М.: Сов. энцикл., 1991–1992. 671 + 719 с.
244. Можаровский 1898 – Можаровский А. Ф. Игры крестьянских детей Казанской губернии, Свияжского уезда, с. Бежбатман // Живая старина. – СПб., 1898. – Вып. 3–4. – С. 437–442.
245. Мокшанско-русский словарь 1949 – Мокшанско-русский словарь / сост. С. Г. Потапкин, А. К. Имяреков; ред. Д. В. Бубрих. М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1949. 360 с.
246. Молданова 2022 – *Молданова Т. А.* Аутентичная кукла-акань северных хантов: этимология термина и роль в системе традиционных представлений // Защита прав и интересов коренных малочисленных народов Севера посредством междисциплинарных гуманитарных исследований: сборник статей Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (4 марта 2022 г., Ханты-Мансийск). Ханты-Мансийск: Югорский гос. ун-т, 2022. С. 135–141.
247. MOM 2011 – Марий орфографий мутер (=Марийский орфографический словарь) / отв. ред. И. Г. Иванов. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2011. 368 с.
248. Мордва 2004 – Мордва. Очерки по истории, этнографии и культуре мордовского народа / гл. ред. Н. П. Макаркин, сост. С.С. Маркова. Саранск: Мордовское кн. изд-во, 2004. 992 с.
249. Морозов, Слепцова 2004 – *Морозов И. А., Слепцова И. С.* Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). Москва: Индрик, 2004. 920 с.
250. Морохин 1994 – Нижегородские марийцы: сборник материалов для изучения этнической культуры марийцев 1994 / сост. Н. В. Морохин; научный

ред. В. А. Акцорин. Йошкар-Ола: Республиканский центр народного творчества, 1994. 249 с.

251. МРФС 2020 – Марийско-русский фразеологический словарь: в 2 томах / авт.-сост.: Е. М. Андрианова, Л. И. Барцева, Ф. Т. Грачева и др.; науч. ред. Л. И. Барцева, Н. М. Краснова, Г. А. Эрцикова и др. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2020. 534 + 670 с.

252. МФЭ – Материалы фольклорных экспедиций (рукописи). Архив МарНИИЯЛИ (Йошкар-Ола).

253. Мызникова 2025 – *Мызникова Я. В.* Игровая лексика в говорах Ульяновской области // Вестник КГУ. 2018. № 3. С. 191–195.

254. МЭЭ – Материалы этнографических экспедиций (рукописи). Архив МарНИИЯЛИ (Йошкар-Ола).

255. Народные жемчужины 2002 – Народные жемчужины: татарские народные игры / сост. Р. Ф. Ягафаров. Казань: Магариф, 2002. 159 с.

256. Неклепаев 1903 – *Неклепаев И. Я.* Поверья и обычаи Сургутского края: Этнографический очерк // Записки Западно-сибирского отдела ИРГО. Кн. 30 / под ред. С. Н. Велецкого. Омск: Типогр. Окр. Штаба, 1903. С. 29–230.

257. Неклюдов 1998 – *Неклюдов С. Ю.* Зоодемонизм // Слово и культура: Памяти Н. И. Толстого. М.: Индрик, 1998. С. 126–137.

258. Несанелис 1989 – *Несанелис Д. А.* Старинная игра детей коми «гёрд гача»: опыт семантического анализа // Генезис и эволюция традиционной культуры коми. Сыктывкар, 1989. С. 80–89. (Труды ИЯЛИ Коми НЦ УрО РАН. Вып. 43).

259. Несанелис 1994 – *Несанелис Д. А.* Раскачаем мы ходкую качель. Традиционные формы досуга сельского населения Коми края (Вторая пол. XIX – первая треть XX вв.). Сыктывкар, 1994. 168 с.

260. Нечаев 1894 – *Нечаев И. В.* Игры деревенских детей Лаишевского уезда // Известия Общества археологии, истории и этнографии при Императорском Казанском университете. 1893. Т. XI. Вып. 1–6. С. 495–510.

261. Никифоровский 1897 – *Никифоровский Н. Я.* Очерки Витебской Белоруссии. Ч. 4. Игры и игроки // Этнографическое обозрение. 1897, 3. С. 21–66.

262. Никольский 1919 – *Никольский Н. В.* Краткий чувашско-русский словарь. Казань: Типо-литография Университета, 1919. 336 с.

263. НКРЯ – Национальный корпус русского языка (электронный ресурс). URL: <https://ruscorpora.ru/new/search-main.html> (дата обращения 14.10.2025).

264. Новое в русской этимологии 2002 – Новое в русской этимологии. М.: РАН, 2002. 280 с.

265. НРФ – Научный рукописный фонд // Архив МарНИИЯЛИ (Йошкар-Ола).

266. Нылле ик шоя 1955 – Нылле ик шоя: йомак-влак = Сорок одна небылица: сказки / Сост. К.А. Четкарев. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1955. 40 с.

267. Нылле ик шоя 1990 – Нылле ик шоя = Сорок одна небылица: сказки / Сост. К.А. Четкарев. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во 1990. 49 с.

268. О детских играх в Западной Сибири 1886 – О детских играх в Западной Сибири // Тобольские губернские ведомости. 1886. № 3.

269. Одар 1929 – *Одар И.* Таргылтыш. Моско: ССР ушэм калык-влак рӱдӱ савыктыш (Книжная фабрика Центрального издательства народов СССР), 1929. 32 с.

270. Одар 1962 – *Одар И.* Леший / в рус. переводе В. Б. Муравьева. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1962. 37 с.

271. Одар 1993 – *Одар И.* Таргылтыш: Ойлымаш = Леший: рассказ. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1993. 40 с.

272. Олемба 1999 – Олемба: традиционные игры финно-угорских и самодийских народов / сост. И.Б. Семакова. Петрозаводск: Карельский центр нар. творчества, 1999. 96 с.

273. Онина 2010 – *Онина С. В.* Лексико-семантические группы названий оленя (на материале сынского говора шурышкарского диалекта хантыйского языка) // Урало-Алтайские исследования. 2010. № 1. С. 67–78.

274. Опыт областного 1852 – Опыт областного великорусского словаря, изданный Вторым отделением Академии наук / [редактор А. Х. Востоков]. Санкт-Петербург: в типографии Императорской академии наук, 1852. XII+275 с.

275. ОФУЯ 1974 – *Лыткин В. И., Майтинская К. Е., Редеи К.* Основы финно-угорского языкознания: Вопросы происхождения и развития финно-угорских языков. М., 1974. 483 с.

276. П. П. 1902 – *П. П.* Некоторые игры в с. Маяках Херсонской губернии. Материалы к изучению игры // Киевская старина. 1902. Т. 78. Сентябрь. С. 401–407.

277. Палантай 1923 – Марла мураш тунуктымo савыш / Марий мурым йоча пörтышто, школышто тунукташ йöныштарэн возэн Палантай Йыван (И.С. Ключников). М.: Центральное восточное издательство при Н.К.М., 1923. 56 с.

278. Петров 1863 – *Петров К.* Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель. 1863. №№ 1–24 (Смесь). С. 241–244, 395–398, 732–734, 785–786, 1109–1110.

279. Петров, Репников 1890 – *Петров К. М., Репников Т. Е.* Детские игры // Живая старина, 1890. Вып. 1. Отдел 4 (Смесь). С. 1–10.

280. Петухов 1863 – *Петухов Д. А.* Горный город Дедюхин // Записки Императорского Русского географического общества. Т.11. Кн. 3–4 (21–22). СПб., 1863. С. 14–34.

281. Петухова 2004 – *Петухова А. Н.* Детский фольклор народа мари. Йошкар-Ола: МарНИИ, 2004. 287 с.

282. Петухова 2006 – *Петухова А. Н.* Детский фольклор народа мари. Йошкар-Ола: Мар. гос. ун-т, 2006. 160 с.

283. Песни луговых мари 2011 – Песни луговых мари. Ч. 1. Обрядовые песни / Свод марийского фольклора / сост. Н. В. Мушкина. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2011. 592 с.

284. ПМА – Полевые материалы автора, не вошедшие в [МНИ]

285. Подвысоцкий 1885 – *Подвысоцкий А. И.* Словарь областного архангельского наречия в его бытовом и этнографическом применении. СПб.: 2-е Отд-ние Акад. наук, 1885. VI+198 с.

286. Покровский 1886 – *Покровский Е. А.* Характерные детские игры некоторых русских инородцев // Известия Императорского Общества любителей естествознания, антропологии и этнографии при Московском университете. Т. 48. Вып. 2. М., 1886. С. 33–42.

287. Покровский 1895 – *Покровский Е. А.* Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, педагогикой, гигиеной). М.: Типолитография В. Ф. Рихтер, 1895. 368 с. = Репринт Санкт-Петербург: Историческое наследие, 1994. 388 с.

288. Попова 1923 – *Попова А. М.* Детские игры и забавы в сибирской деревне (с. Распутино Яндинской волости Балаганского уезда Иркутской губернии) // Сибирская живая старина: Этнографический сборник (Восточно-Сибирское отделение РГО). Вып. 1 / под ред. М. К. Азадовского и Г. С. Виноградова. Иркутск: Первая Гостипография, 1923. С. 106–120.

289. Потанин 1883 – *Потанин Г. Н.* Очерки Сѣверо-западной Монголіи. Результаты путешествія, исполненнаго въ 1879 году по порученію Императорскаго Русскаго Географическаго Общества членомъ-сотрудникомъ онаго Г. Н. Потанинымъ. Вып. IV. Матеріалы этнографическіе. С. Петербургъ. Типографія В. Киришбаума, въ д. М-ва Финансовъ, на Дворцовой площади, 1883. 1054 с.

290. Прокопенко 1997 – *Прокопенко В. И.* Игры ваховских, аганских хантов и лесных ненцев: Пособие для национальной школы, Екатеринбург: Изд-во «Эрнест», 1997. 89 с.

291. Прокопенко 2005 – *Прокопенко В. И.* Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005. 296 с.
292. Прокопенко 2019 – *Прокопенко В. И.* Манси: традиционные игры, состязания и современные национальные виды спорта: Книга для учителя. Учебн. пособие. Сургут: Изд-во АО «Издательский дом «Новости Югры», 2019. 228 с.
293. Прокопенко 2020 – *Прокопенко В. И.* Лесные ненцы: традиционные игры, состязания и национальный спорт: учебное пособие, Ханты-Мансийск: Новости Югры, 2020. 168 с.
294. Пустяков 2017 – Пустяков А. Л. Адаптация русских христианских имен в марийском языке // Вопросы ономастики. 2017. Т. 14. № 3. С. 128–167.
295. Пьянкова 2003 – *Пьянкова К. В.* Об одном случае «пищевой» мотивации в русской терминологии игр // Этимологические исследования: сб. науч. тр. Вып. 8. Екатеринбург, 2003. С. 199–207. (То же на сайте «Фольклор и постфольклор» <http://www.ruthenia.ru/folklore/folklorelaboratory/Pjankova.htm> (дата обращения 14.10.2025)).
296. Радлов 1893 – *Радлов В. В.* Опыт словаря тюркских наречий: в 4 т. СПб.: Типография Императорской Академии Наук, 1893. Т. 1. 968 с.
297. Рассыхаев 2002 – *Рассыхаев А. Н.* Игры с шегами (в бабки) в традиционной культуре коми // Фольклористика Коми / Труды ИЯЛИ Коми НЦ УрО РАН. Сыктывкар, 2002. Вып. 63. С. 91–104.
298. Рассыхаев 2014 – *Рассыхаев А. Н.* Детский игровой фольклор коми: жанровый аспект. Сыктывкар: Институт языка, литературы и истории Коми НЦ УрО РАН, 2014. 166 с.
299. Рассыхаев 2017 – *Рассыхаев А. Н.* Игровая культура ижемских оленеводов: к вопросу о коми-ненецких межкультурных контактах // Вестник угроведения. 2017. Т. 7. № 2 (29). С. 119–126.
300. Рассыхаев 2023 – *Рассыхаев А. Н.* О заумных терминах коми народных игр // Коми филология. 2023. № 9–10. С. 82–101.

301. Регеж-Горохов 2014 – *Регеж-Горохов В.* Регеж: эпос. Йошкар-Ола: ООО ИПФ «Стринг» 2014. 172 с. (на марийском языке)
302. Регеж-Горохов 2014а – *Регеж-Горохов В.* Регеж: эпос. Йошкар-Ола: ООО ИПФ «Стринг» 2014. 158 с. (на русском языке)
303. Репина 2013 – *Репина М. В.* Марийские народные игры: собрание и изучение: выпускная квалификационная работа, МарГУ, 2013. 83 с.
304. Романий 2009 – *Романий Г. И.* Региональная городская терминология детских игр: опыт выявления регионализмов, их ареализации и составления словарных статей по результатам поиска в Интернете // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии: Материалы междунар. конф. «Диалог 2009» // URL: <http://www.dialog-21.ru/dialog2009/materials/html/Romaniy.htm> (дата обращения 14.10.2025).
305. Романий 2013 – *Романий Г. И.* Формулы-восклицания в детских играх: прятки и «камень, ножницы, бумага» // Живая старина. 2013. № 4. С. 14–17.
306. Романий 2015 – *Романий Г. И.* Региональные городские названия детской игры с мячом «смейка» («семья») // Шаги / Steps. 2015. Т. 1. № 2. С. 205–225.
307. Романий 2015а – *Романий Г. И.* Региональные городские названия детской игры типа «цепи» («бояре») (по наблюдениям узуса в интернете) // Живая старина. 2015. № 2 (86). С. 11–14.
308. Романий, Ключева 2016 – *Романий Г. И., Ключева М. А.* К этимологии зачинов кингера, киргиз-татарин и др. в детской подвижной игре типа «цепи (кованые)» // Вопросы языкознания. 2016. № 3. С. 115–130.
309. Романий, Ключева 2018 – *Романий Г. И., Ключева М. А.* Зачин блинта-та в детской подвижной игре типа «цепи (кованые)» // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2018. № 1. С. 113–122.
310. Романов 1912 – *Романов Е. Р.* Игры и забавы белорусских детей // Белорусский сборник. Вып. 8–9. Вильна, 1912. С. 553–587.

311. Рочев 1988 – Коми старинные детские игры / сост., обраб. и пер. на рус. яз. Ю. Г. Рочев. Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1988. 23 с.
312. РТС 1955 – Русско-татарский словарь: в 4 т. Т. 1. Казань: Татарское книжное издательство, 1955. 357 с.
313. Сабитов 1979 – *Сабитов С. С.* Образ медведя в марийских и удмуртских сказках // Вопросы финно-угроведения. (Тезисы докладов на XVI Всесоюзной конференции финно-угроведов). Ч. 2. Сыктывкар, 1979. С. 119–120.
314. Саваткова 1969 – *Саваткова А. А.* Русские заимствования в марийском языке. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1969. 129 с.
315. Саваткова 1981 – *Саваткова А. А.* Словарь горного наречия марийского языка. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1981. 235 с.
316. Саваткова 2002 – *Саваткова А. А.* Горное наречие марийского языка / Под ред. М. Кузнецовой. Bibliotheca seremissica. T. V. Savariae: Berzsenyi Dániel Főiskola, 2002. 292 с.
317. Саваткова 2008 – *Саваткова А. А.* Словарь горномарийского языка. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 2008. 404 с.
318. Саваткова, Учаев 1956 – *Саваткова А., Учаев З.* Краткий грамматический очерк марийского языка // Марийско-русский словарь. М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1956. С. 793–863.
319. Савельев – *Савельев А. В.* Марийская этимологическая база. Рукопись. 2015—2025.
320. Салмин 2012 – *Салмин А. К.* Новогодние гадания о будущем у чувашей // Аспекты будущего по этнографическим и фольклорным материалам: Сб. науч. статей / Отв. ред. Т.Б. Щепанская. СПб., 2012. С. 114–121.
321. Саттаров 1981 – *Саттаров Г. Ф.* Словарь татарских личных имен. Казань: Татар. кн. изд-во, 1981. 255 с.

322. Сахаров 1837 (2000) – *Сахаров И. П.* Сказания русского народа. Т. 2. Сказания о русских народных играх. СПб., 1837. (Переизд.: *Сахаров И. П.* Сказания русского народа, собранные И. П. Сахаровым. Тула, 2000. С. 133–161.)

323. СДКЯ 2012 – Словарь диалектов коми языка: в 2-х томах, Сыктывкар 2012, электронная версия: URL: <https://dict.fu-lab.ru/> (дата обращения 14.10.2025)

324. Семенов 1887 – *Семенов Т.* К вопросу о родстве и связи Мери с Черемисами // гр. Уварова (ред.). Труды VII Археологического съезда в Ярославле. Т. 2. М.: Тип. Э. Лисснера и Ю. Романа, 1891. С. 228–258.

325. Семенов 1893 – *Семенов Т.* Черемисы: этнографический очерк. М.: Типография А.И. Снегиревой, 1893. 37 с.

326. Сёмин 2012 – *Сёмин В. А.* Детский фольклор с. Дубровичи Рязанской области // А. С. Каргин (ред.). От конгресса к конгрессу. Материалы Второго всероссийского конгресса фольклористов: сборник докладов. Т. 4. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2012. С. 291–298.

327. Сергеев 2003 – *Сергеев О. А.* Из истории отечественной лексикографии. Словарь черемисского языка с российским переводом. Йошкар-Ола: Марийский гос. ун-т, 2003. 534 с.

328. Серебренников 1960 – *Серебренников Б. А.* Категории времени и вида в финно-угорских языках пермской и волжской групп. М.: Издательство АН СССР, 1960. 300 с.

329. СИГТЯ – Сравнительно-историческая грамматика тюркских языков / Отв. ред. член-корр. РАН Э. Р. Тенишев; АН СССР. Ин-т языкознания Т. 4 Лексика. М.: Наука, 1997. 799 с.

330. Синицына 2019 – *Синицына Ю. В.* Полисемия и морфологический статус горномарийского показателя *-la* // *Acta Linguistica Petropolitana*. 2019. Т. XV. Ч. 2. С. 265–297.

331. Синицына 2021 – *Синицына Ю. В.* Модели полисемии симилиативного суффикса *-la* в горномарийском языке // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2021. 4 (34). С. 88–101.

332. Ситников 2006 – *Ситников К. И.* Словарь марийской мифологии. Том 1. Боги, духи, герои. Йошкар-Ола: Мар. полиграфическо-издательский комбинат, 2006. 160 с.

333. Ситников 2015 – Ситников К. И. Праздник Изи марья пазар: публикация в «Живом журнале» от 3.06.2015. URL: <https://kisitnikov.livejournal.com/56803.html> (дата обращения 14.10.2025).

334. Сказки луговых мари 1992 – Сказки луговых мари: Свод марийского фольклора / Сост. С. С. Сабитов. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1992. 368 с.

335. Славянские древности – Славянские древности: Этнолингвистический словарь: в 5 т. / Под редакцией Н. И. Толстого. М.: Международные отношения, 1995–2012. Т. 1. М., 1995. 584 с.; Т. 2. М., 1999. 702 с.; Т. 3. – М., 2004. 693 с.; Т. 4. М., 2009. 656 с.; Т. 5. М., 2012. 736 с.

336. Слепцова 1996 – *Слепцова И. С.* Об одном мифологическом персонаже, связанном с прядением (рязанская Коляда) // Рязанский этнографический вестник. Этнография и фольклор Рязанского края. Материалы Российской научной конференции к 100-летию со дня рождения Н.И. Лебедевой (1-е Лебедевские чтения. 6–8 декабря 1994.). Рязань: Рязанский обл. научно-методический центр народного творчества, 1996. С. 63–65.

337. Сказки луговых мари 1992 – Сказки луговых мари: Свод марийского фольклора / Сост. С. С. Сабитов. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1992. 368 с.

338. Смирнов 1889 – *Смирнов И. Н.* Черемисы: Историко-этнографический очерк. – Казань: Типография Императорского университета, 1889. 269 с.

339. СМЯ – Словарь марийского языка: в 10 т. / гл. ред. И. С. Галкин. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 1990–2005. Т. I. 1990. 488 с.; Т. II. 1992. 464 с.; Т. III. 1994. 504 с.; Т. IV. 1998. 384 с.; Т. V. 2000. 508 с.; Т. VI. 2001. 368 с.; Т. VII. 2002. 432 с.; Т. VIII. 2003. 511 с.; Т. IX. 2004. 520 с.; Т. X. 2005. 256 с.

340. СМЯ, доп. том – Словарь марийского языка. Дополнительный том: А–Я / гл. ред. Сибатрова С. С. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2019. 560 с.

341. Современный марийский язык 1961 – Современный марийский язык. Морфология. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1961. 324 с.

342. Соколова 1961 – *Соколова М. В.* Лингвокультурологическая специфика фразеологических единиц с компонентом-зоонимом в марийском и финском языках: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Чебоксары, 2015. 24 с.

343. Соловар 2014 – *Соловар В. Н.* Хантыйско-русский словарь (казымский диалект) / Под редакцией А. А. Бурькина. Ханты-Мансийск; Тюмень: Формат, 2014. 386 с.

344. СРДГ 1991, 1 – Словарь русских донских говоров: в 2 т. Ростов-на-Дону: Издательство Рост. ун-та 1991. Т. 1. 350 с.

345. СРГСУ – Словарь русских говоров Среднего Урала: в 7 т. с доп. Свердловск: Изд-во Урал. ун-та, 1964–1996.

346. Срезневский 1912 – *Срезневский И. И.* Материалы для словаря древнерусского языка по письменным памятникам. Т. 3. Спб., 1912.

347. СРНГ – Словарь русских народных говоров / Гл. ред. Ф. П. Филин (т. 1–23), Ф. П. Сороколетов (т. 24–46), С. А. Мызников (т. 47–52). М.; Л.; СПб.: Наука, 1965–2021. Т. 1–52. (Издание продолжается)

348. Стародубцева 2001 – Стародубцева С. В. Русская хороводная традиция

349. Сусунок мадына — Электронный ресурс. URL: <http://edu.mari.ru/mouo->

gornomari/dou7/DocLib39/Банк%20методических%20разработок/Для%20работы%20с%20детьми/Марийские%20игры.pdf (дата обращения 14.10.2025).

350. СЭФ – Сүзлекләрнең электрон фонды = Электронный фонд словарей (электронный ресурс). URL: <https://suzlek.antat.ru/index.php> (дата обращения: 14.10.2025).

351. Таракина 1978 – Устно-поэтическое творчество мордовского народа. Т. 8. Детский фольклор / Сост., подстроч. пер. и комм. Таракиной Э. Н. Муз. прилож. Одиноквой Т. И. Под общ. ред. Аникина В. П., Кавтаськина Л. С. Саранск: Мордовское кн. изд-во, 1978. 299 с.

352. Татар халкының балалар фольклоры 1941 – Татар халкының балалар фольклоры / төз. Н. Исәнбәт. Казан: Татгосиздат, 1941. 188 б.

353. Терещенко 1848 – *Терещенко А.* Игры // *Терещенко А.* Быт русского народа. Т. 4. Забавы. СПб., 1848. С. 3–130.

354. Тимиряева 1997 – Тимиряева И. Лексика одежды в марийском языке. Tartu: Tartu ülikooli kirjastus 1997. 135 с.

355. Ткаченко 1985 – *Ткаченко О. Б.* Мерянский язык. Киев: Наукова думка, 1985. 206 с.

356. Тойдыбекова 1997 – *Тойдыбекова Л. С.* Марийская языческая вера и этническое самосознание. Joensuu (Йоенсуу): Joensuu yliopisto, 1997. 397 с.

357. Тойдыбекова 2007 – *Тойдыбекова Л. С.* Марийская мифология: этнографический справочник. Йошкар-Ола: при содействии издательства ОАО «МПИК», 2007. 312 с.

358. Толдова, Сердобольская 2014 – *Толдова С. Ю, Сердобольская Н. В.* Глагол речи *танаӓ* в марийском языке: особенности грамматикализации // Вопросы языкознания. 2014. № 6. С. 109–134.

359. Толстой 1995 – *Толстой Н. И.* Чур и чушь // Н. И. Толстой. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. М.: Индрик, 1995. С. 364–370.

360. Тошто марий ой-влак 1972 – Тошто марий ой-влак = Марийские легенды и предания / сост. В. А. Акцорин. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1972. 216 с.

361. Троицкая 1893 – *Троицкая Н.* Черемисы Арбанской волости // Известия Общества археологии, истории и этнографии. Казань: Типография Императорского университета 1893. Т. 11. Вып. 1. С. 65–82.

362. Троицкий 1894 – *Троицкий В. П.* Черемисско-русский словарь. Казань: Типо-литография Императорского Университета, 1894. XIV + 87 с.

363. ТРС 2002 – Татарско-русский словарь / под ред. Ф. А. Ганиева. Казань: Татарское кн. изд-во, 2002. 488 с.

364. Тыркын (уен) – Тыркын (уен) = Классики (игра) // Википедия. Ирекче энциклопедия = Википедия. Свободная энциклопедия (электронный ресурс). URL: [https://tt.wikipedia.org/wiki/Тыркын_\(уен\)](https://tt.wikipedia.org/wiki/Тыркын_(уен)) (дата обращения 14.10.2025).

365. Угрюмова 2020 – *Угрюмова М. М.* Игровая лексика в говорах Среднего Приобья // Вестник Томского государственного университета. 2020. № 452. С. 46–53.

366. Уразманова 2001 – *Уразманова Р. К.* Праздники // Татары / отв. ред. Р.К. Уразманова, С. В. Чешко. М.: Наука 2001. С. 376–403.

367. УРС 2008 – Удмурт-зуч кыллюкам = Удмуртско-русский словарь / сост. Т. Р. Душенкова, А. В. Егоров, Л. М. Ившин, Л. Л. Карпова, Л. Е. Кириллова, О. В. Титова, А. А. Шибанов; отв. ред. Л. Е. Кириллова. Ижевск: РАН УрО; Удм. ин-т ИЯЛ, 2008. 925 с. URL <https://dict.fu-lab.ru/dict?id=129449> (дата обращения 14.10.2025).

368. Устьянцев 2022 – *Устьянцев Г. Ю.* Система мифологических персонажей в репрезентации идентичностей современных марийцев: дис. канд. истор. наук. М.: Институт этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая РАН, 2022. 345 с.

369. *Учаев 1995 – Учаев З. В.* Марий йылме. Мут вашталтмаш / Йылмым келгынрак тунемше-влаклан [Марийский язык. Словоизменение / для углубленного изучения]. Йошкар-Ола: Марий книга савыктыш, 1995. 216 с.

370. *Фасмер 1986–1987 – Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка: в 4 т. / пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачева. М.: Прогресс, 1986–1987. Т. 1. (А-Д). М.: Прогресс, 1986. 576 с.; Т. 2. (Е-Муж). М.: Прогресс, 1986. 672 с.; Т. 3. (Муза-Сят). М.: Прогресс, 1987. 832 с. Т. 4 (Т-ящур). 864 с.

371. *Федотов 1996 – Федотов М. Р.* Этимологический словарь чувашского языка: в 2 т. Чебоксары: Чувашский государственный институт гуманитарных наук, 1996. Т. 1. 470 с.; Т. 2. 509 с.

372. *Федотов 1996а – Федотов М. Р.* Чувашский язык: Истоки. Отношение к алтайским и финно-угорским языкам. Историческая грамматика. Чебоксары: Изд-во Чуваш. ун-та, 1996а. 460 с.

373. *Федотова, Бойко 2009 – Федотова В. П., Бойко Т. П.* Словарь собственно-карельских говоров Карелии. Петрозаводск: Институт языка, литературы и истории Карельского научного центра РАН, 2009. 750 с.

374. *Форум 2023 – Форум:* Лингвистическая антропология // Антропологический форум. 2023. № 58. С. 12–189.

375. *Фукс 1840 – Фукс А. А.* Записки о чувашах и черемисах Казанской губернии. Казань: Типография Императорского Казанского университета, 1840. 329 с.

376. *Хаузенберг 1972 – Хаузенберг А. Р.* Названия животных в коми языке. Таллин: Издание АН Эстонской ССР, 1972. 238 с.

377. *Хольберг 1926 – Хольмберг (Гольмберг) У.* «Религия черемис»: перевод с немецкого глав книги (Порвоо, 1926) // НРФ МарНИИЯЛИ, оп. 1, д. 94. 83 л.

378. *Цейтлин 1911 – Цейтлин Г.* Народные игры в Поморье // Известия Архангельского общества изучения Русского Севера. 1911. № 13. С. 7–20.

379. Черемисская грамматика 1837 – Черемисская грамматика [Альбинский А. Д.]. Казань: Печатано въ университетской типографіи, 1837. II+248 с.

380. Черных 1995 – *Черных С. Я.* Словарь марийских личных имен. Марий ен лӱм-влак мутер. Йошкар-Ола: МарГУ, 1995. 626 с.

381. Четкарев 1956 – *Четкарев К. А.* О героинях марийских сказок // Труды МарНИИ. Вып. 9. История, язык и литература мари. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1956. С. 87–117.

382. ЧРС – Чувашско-русский словарь // Электронлӓ сӓмахсар = Электронные словари (электронный ресурс). URL: <http://samahsar.chuvash.org> (дата обращения 14.10.2025).

383. Чуриков 2005 – *Чуриков И. А.* Этнопедагогика народа мари: Учебное пособие для вузов. М.: Академический проект: Трикта, 2005. 304 с.

384. Чхаидзе 1960 – *Чхаидзе М. П.* Спаренные глаголы в марийском языке. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1960. 108 с.

385. Шагапова 2000 – *Шагапова Г. Р.* Опыт системного анализа игровой культуры этноса (на примере башкирских народных игр): автореф. дис. ... канд. истор. наук. Уфа, 2000. 22 с.

386. Шагапова 2008 – *Шагапова Г. Р.* Башкирские народные игры. Уфа, РИЦ БашГУ, 2008. 141 с.

387. Шагапова 2010 – *Шагапова Г. Р.* Семантика игровой культуры башкирского этноса. Уфа: РИЦ БашГУ, 2010. 22 с.

388. Шагапова 2013 – *Шагапова Г. Р.* Календарные обряды в игровой культуре башкир (на примере игры «сукыр тэкэ» – «слепой козел») // Проблемы востоковедения. 2013. № 4 (62). С. 32–36.

389. Шагапова 2018 – *Шагапова Г. Р.* Об общих этапах этногенеза по материалам игровой культуры народов Поволжья и Приуралья // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2018. № 4 (22). С. 105–116.

390. Шагапова 2020 – *Шагапова Г. Р.* Этнокультурные контакты предков хантов и манси по материалам игровой культуры // Вестник угроведения. 2020. Т. 20. № 4. С. 748–758.

391. Шанский, Иванов, Шанская 1971 – *Шанский Н. М., Иванов В. В., Шанская Т. В.* Краткий этимологический словарь русского языка. М.: Просвещение, 1971. 541 с.

392. Шестаков 1866 – *Шестаков В. М.* Быт черемис Уржумского уезда / сост. штат. смотритель глазов. уезд. уч-ща Шестаков. Казань: Унив. тип., 1866. 53 с.

393. Ший пўян Ший Пампалче 1991 – Ший пўян Ший Пампалче: йомак. = Сереброзубая Пампалче: сказки. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1991. 14 с. (на марийском языке)

394. Шкалина 2019 – *Шкалина Г. Е.* Священный мир марийский. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 2019. 303 с.

395. Шорин 1920 – *Шорин В. С.* Марийский словарь горного наречия. Казань: Третья государственная типография, 1920. 176 с.

396. Эпин 1935 – *Эпин С. Г.* Горно-марийско-русский словарь = Кырык-марла дӓ рушла сирӓм шамак книга. Козьмодемьянск: Типография Гормариздата, 1935. 194 с.

397. Эрм. собр. № 218 – Российская национальная библиотека, Отдел рукописей, Эрмитажное собрание № 218. Словарь черемисского языка с российским переводом, 1785 («Словарь Дамаскина»)

398. ЭССРЯ – Этимологический словарь современного русского языка / сост. А. К. Шапошников: в 2 т. М.: Флинта; Наука, 2010. 584 с.+576 с.

399. ЭССЯ – Этимологический словарь славянских языков. Праславянский лексический фонд / Отв. ред. О. Н. Трубачев (вып. 1–31); О. Н. Трубачев, А. Ф. Журавлев (вып. 32); А. Ф. Журавлев (вып. 33–40), Ж. Ж. Варбот (вып. 40–42). М.: Наука, 1974–2021. (Издание продолжается)

400. ЭСТЯ, 1–7 – Этимологический словарь тюркских языков: общетюрк. и межтюрк. лекс. основы на буквы... / АН СССР. Институт

языкознания. Вып. 1. / Э. В. Севортян М.: Наука, 1974. 767 с. Вып. 2. / Э. В. Севортян. М.: Наука, 1978. 350 с.; Вып. 3. / Э. В. Севортян. М.: Наука, 1980. 394 с.; Вып. 4. / Э. В. Севортян, Л. С. Левитская. М.: Наука, 1989. 291 с.; Вып. 5.1 / Г. Ф. Благова. М.: Языки русской культуры, 1997. 368 с.; Вып. 5.2 / Г. Ф. Благова. М.: Языки русской культуры, 2000. 259 с. Вып. 6. / Л. С. Левитская, А. В. Дыбо, В. И. Рассадин. М.: Индрик, 2000. 265 с.; Вып. 7. / А. В. Дыбо. М.: Восточная литература РАН, 2003. 476 с.

401. Этнография марийского народа 2001 – Этнография марийского народа: Учебное пособие для старших классов / сост. Г. А. Сепеев. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 2001. 184 с.

402. Юзиева 2016 – *Юзиева К.* Марийская орнитонимическая лексика в этнолингвистическом освещении. University of Tartu Press, 2016. 249 с.

403. Юзо мутат утара 1992 – Юзо мутат утара = И волшебные слова защищают / Сост. В. А. Акцорин. Морки: Элнет, 1992. 78 с.

404. Юнусова 2012 – *Юнусова Г. Ф.* Колыбельная и игровая песня татар: генезис связи // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведения. Вопросы теории и практики. 2012. № 7 (21). Ч. II. С. 222–225.

405. Ягафаров 1984 – *Ягафаров Р. Ф.* Стихотворные жанры татарского детского фольклора: диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук: 10.01.09. Казань, 1984. 209 с.

406. Ягафаров 2007 – *Ягъфаров Р.* Татарский детский фольклор. Казань, 2007. 172 с.

407. Ягафаров 2009 – *Ягъфаров Р. Ф.* Уен – күңел бэйрәме: татар халкының уен фольклоры. Казан: Мәгариф, 2009. 159 б.

408. Ягодова, Махалова 2005 – *Ягодова Л. Г., Махалова И. В.* Чувашские детские игры: методическое пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений. Чебоксары: Новое время, 2005. 135 с.

409. Яковлев 1887 – *Яковлев Г.* Религиозные обряды черемис. Казань: Издание Православного миссионерского общества, 1887. 87 с.

410. Ямде лий 1991 – Ямде лий (=Будь готов), детская газета на марийском языке. 1991, 25 мая. № 21 (1965).

411. ЯОС – Ярославский областной словарь. Т. 1–10. Ярославль: ЯГПИ им. К. Д. Ушинского, 1981–1991.

412. Ярыгин 1976 – *Ярыгин А. Ф.* Современные проявления дохристианских верований марийцев. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1976. 76 с.

413. Ястребов 1894 – *Ястребов В. Н.* Материалы для этнографии Новороссийского края, собранные в Елисаветградском и Александрийском уездах Херсонской губернии. Одесса: Тип. шт. Одесского военного округа, 1894. 202 с.

414. Agyagási 2001 – *Agyagási K.* Zur Geschichte der tscheremissischen -la/-lä- und der tschuwaschischen -lla/-lle-Adverbialsuffixe // *Studia Etymologica Cracoviensia*. 2001. No 6. P. 9–14.

415. Agyagási 2019 – *Agyagási K.* Chuvash Historical Phonetics. An areal linguistic study. With the Appendix on the Role of Proto-Mari in the History of Chuvash Vocalism. (*Turcologica* 117). Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2019. 333 p.

416. Agyagási 2023 – *Agyagási K. = Адягаши К.* Русско-марийские языковые контакты в ареальном освещении. юбилейный сборник статей к 70-летию профессора Клары Адягаши / со вступительным словом О. А. Сергеева; под редакцией Н. В. Шахвердовой, Б. Дьёрфи (*Tractata Slavica, Volume VII*) Debrecen: Debreceni Egyetem, 2023. 180 p.

417. Aikio 2014 – *Aikio A.* On the reconstruction of Proto-Mari vocalism // *Journal of Language Relationship* = Вопросы языкового родства. 2014. № 11. P. 125–157.

418. Aikio 2015 – *Aikio A.* The Finnic ‘secondary e-stems’ and Proto-Uralic vocalism // *Suomalais-Ugrilaisen Seuran Aikakauskirja (SUSA/JSFOu)*. 2015. Vol. 95. P. 25–66.

419. AntConc (Windows, MacOS, Linux). Build 4.2.4 / Laurence Anthony, Ph.D. Center for English Language Education in Science and Engineering, School of Science and Engineering, Waseda University, 3-4-1 Okubo, Shinjuku-ku, Tokyo 169-8555, Japan September 25, 2023. URL: <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/releases/AntConc424/help.pdf> (дата обращения 14.10.2025).

420. Anthony 2023 – *Anthony L.* Common statistics used in corpus linguistics // September 27, 2023 September 27, 2023. URL: https://laurenceanthony.net/resources/statistics/common_statistics_used_in_corpus_linguistics.pdf. (дата обращения 14.10.2025).

421. Beke IV – *Beke Ö.* Mari Nyelvjárási szótár (Tscheremissisches Dialektwörterbuch). Tomus IV₁₋₉. Savariae: Berzsenyi Dániel Főiskola, 1997–2000, 3332 s.

422. Beke 1957 – *Beke Ö.* Mari szövegek (Tscheremissische texte). K. I. Budapest: Académiai Kiadó, 1957. 692 s.

423. Beke 1961, 3 – *Beke Ö.* Mari szövegek (Tscheremissische texte). K. III, Budapest: Académiai Kiadó, 1961. 515 s.

424. Beke 1961, 4 – *Beke Ö.* Mari szövegek (Tscheremissische texte). K. IV. Budapest: Académiai Kiadó, 1957–1961. 540 s.

425. Bereczki 1968 – *Bereczki G.* Wichtigere lautgeschichtliche Lehren der russischen Lehnwörter im Tscheremissischen // Congressus Secundus Internationalis Fenno-Ugristarum 23–28.VIII.1965. Pars 1. Acta linguistica / Adiuvantibus Martti Kahla & Alpo Räsänen; acta redigenda curavit Paavo Ravila. Helsinki: Societas Fenno-Ugrica, 1968. P. 70–76.

426. Bereczki 1992 – *Bereczki G.* Grundzüge der tscheremissischen Sprachgeschichte II. Studia Uralo-Altaica, 34). Szeged: Attila József University, 1992. 129 s.

427. Bereczki 1994 – *Bereczki G.* Grundzüge der tscheremissischen Sprachgeschichte I. (Studia Uralo-Altaica, 35). Szeged: Attila József University, 1994. 154 s.

428. Bereczki 2013 – *Bereczki G.* Etymologisches Wörterbuch des Tscheremissischen (Mari). Der einheimische Wortschatz. Weisbaden: Harrassowitz Verlag, 2013. XXIX + 332 p.

429. Bradley 2016 – *Bradley J.* Mari converb constructions: productivity and regional variance. PhD thesis. Vienna: University of Vienna, 2016. 316 p.

430. Bradley 2021 – *Bradley J., Pischlöger Ch.* Converb constructions in Mari and Udmurt. Russian loanwords as a metric of productivity. Finnisch-Ugrische Forschungen. 2021. No. 66. P. 5–55.

431. Brewster 1965 – *Brewster P. G.* The Cheremis Game Selcekteny-Mudone and the Russian Game Scelcki // Zeitschrift für Ethnologie. 1965, 90 (2). S. 265–267.

432. Décsy 1987 – *Décsy Gy.* Etymologicon Eurasiaticum // Ural-Altaische Jahrbücher. 1987. № 59. P. 117–122.

433. Driussi 1993 – *Driussi P.* Paired verbs – serial verbs in Cheremis // Finnisch-Ugrische Mitteilungen. 1992–1993. № 16/17. P. 59–105.

434. Erdődi 1958 – *Erdődi J.* Nyelvi tabu a mariban // Nyelvtudományi Közlemények. 1958. № 60. P. 29–39.

435. Evert 2005 – *Evert S.* The Statistics of Word Cooccurrences: Word Pairs and Collocations (Ph.D. thesis). Institut für maschinelle Sprachverarbeitung Universität Stuttgart, 2005. 353 p. URL: <https://stephanie-evert.de/PUB/Evert2004phd.pdf> (дата обращения 14.10.2025).

436. Fazl-i-Ali 1885 – *Fazl-i-Ali.* A dictionary of the Persian and English languages. Byculla: Education Society's Press, 1885. 668 p.

437. Gabrielatos, Marchi 2012 – *Gabrielatos C., Marchi A.* Keyness: Appropriate metrics and practical issues. Presentation at CADS International Conference 2012 (University of Bologna, Italy). URL: <http://repository.edgehill.ac.uk/4196/1/Gabrielatos%26Marchi-Keyness-CADS2012.pdf> (дата обращения 14.10.2025).

438. Genetz 1889 – *Genetz A.* Ost-tscheremissische sprachstudien von Dr. Arvid Genetz. I. Spraghproben mit deutscher uebersetzung. Suomalais-Ugrilainen

Seuran Aikakauskirja. Journal de la Société Finno-Ougrienne. VII. Helsingissä, 1889. 181 s.

439. Glukhova 1998 – *Glukhova N.* The Numerical Method in Mari Style Analysis // Proceedings of the 9th and 10th Meetings of the Finno-Ugric Studies Association of Canada. Toronto, Canada, 1998. P. 37-43.

440. Gulin 1907 – *Culin, Stewart.* Games of North American Indians. 24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology, Washington, 1907.

441. Haspelmath, Tadmor 2009 – *Haspelmath M., Tadmor U.* (eds.). Loanwords in the World's Languages: A Comparative Handbook, edited by Martin Haspelmath & Uri Tadmor. Berlin: De Gruyter Mouton, 2009. 1081 p.

442. Hiimäe 1991 – *Hiimäe Mall*, ed. Eesti rahvakalender V. Tallinn, 1991: (Estonian Folk Calendar V) = Hiimäe M. Rahvakalendrist. In Vanadest eesti rahvakommetest. Ed. By Tedre, Ülo (About folk calendar. In: Old Estonian folk customs). Tallinn, 1991. P. 5–35.

443. Hofland, Johansson 1982 – *Hofland K., Johansson S.* Word frequencies in British and American English. Bergen: Norwegian Computing Centre for the Humanities, 1982. 547 p.

444. Holmberg 1926 – *Holmberg U.* Die religion der Tscheremissen. Porvoo, 1926. 128 s.

445. Hopscotch – Hopscotch // Wikipedia. The Free Encyclopedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hopscotch> (дата обращения 14.10.2025).

446. HPUL = Sammallahti Pekka. Historical phonology of the Uralic languages with special reference to Samoyed, Ugric and Permic. In: Denis SINOR (ed.), The Uralic languages. Description, history and foreign influences. Leiden & New York & København & Köln: E.J. Brill, 1988, pp. 478-554.

447. Jeaser, Voolaid, Väriv 1999 – *Jeaser Kaie, Voolaid Kalle, Väriv Marge.* Traditional games in Estonia // Acta Ethnographica Hungarica. 1999. T. 44 (1–2). Pp. 41-54. URL: <https://real.mtak.hu/56318/1/aethn.44.1999.1-2.4.pdf> (дата обращения 14.10.2025).

448. Korp – Korp. Mari Meadow texts / J. Bradly; University of Vienna, University of Tromsø – The Arctic University of Norway (electronic resource). URL:

https://gtweb.uit.no/u_korp/?mode=mhr#?lang=en&stats_reduce=word&cqp=%5B%5D (дата обращения 14.10.2025).

449. Korp. Hill Mari texts – Korp. Hill Mari texts / J. Bredly; University of Vienna, University of Tromsø – The Arctic University of Norway (electronic resource). URL:

https://gtweb.uit.no/u_korp/?mode=mrj#?lang=en&stats_reduce=word&cqp=%5B%5D (дата обращения 14.10.2025).

450. Kujola 1944 – *Kujola Juho*. Lyydiläismurteiden sanakirja. Ainekset Keränneet Kai Donner, Jalo Kalima, Lauri Kettunen, Juho Kujola, Heikki Ojansuu, Elvi Pakarinen, Y. H. Toivonen ja E. A. Tunkelo. Toimittanut ja julkaissut Juho Kujola, Helsinki (Suomalais-Ugrilainen Seura. Lexica Societatis Fenno-Ugricae IX). 543 s.

451. Lehmann 1986 – *Lehmann W. P.* A Gothic etymological dictionary / Based on the 3-d edition of *Vergleichendes Wörterbuch der gotischen Sprache* by S. Feist Leiden, 1986. XVII, 712 s.

452. LJ 2012 – Данные Интернет-опроса на тему «Игра в пробки» в сообществе «Журнал 76_82» блог-платформы “Live Journal” («Живой журнал») // <http://76-82.livejournal.com/5305541.html>, 2012 (от 11.05.2012 г.) (дата обращения 14.10.2025).

453. Maḥmūd al-Kāšgarī 1982 – *Maḥmūd al-Kāšgarī*. Compendium of the Turkic Dialects (*Dīwān Luyāt at-Turk*). Edited and Translated with Introduction and Indices by Robert Dankoff in Collaboration with James Kelly. Pt. I. Harvard: Harvard University Printing Office, 1982. 416 p.

454. Mari traditional games 2010 – Mari traditional games: Видеосюжет о марийских национальных играх от телекомпании «Марий Эл ТВ» // http://www.youtube.com/watch?v=IDjcj_mc6nU, 2010 (дата обращения 14.10.2025).

455. Moisio, Saarinen 2008 – *Moisio A., Saarinen S.* Tscheremissisches wörterbuch aufgezeichnet von Volmari Porkka, Arvid Genetz, Yrjö Wichmann, Martti Rasanen, T. E. Uotila und Erkki Itkonen. Helsinki: Suomalais-Ugrilainen Seura; Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, 2008. xix+924 p.

456. OED – *Harper D.* Online Etymology Dictionary // http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=scilling&searchmode=none, 2001–2013 (дата обращения 14.10.2025).

457. Online etymology dictionary [Электронный этимологический словарь английского языка]. URL: <https://www.etymonline.com> (дата обращения 14.10.2025)

458. Orel 2003 – *Orel V.* A handbook of Germanic etymology. Leiden; Boston, 2003. XXXVIII, 682 s.

459. Paasonen 1939 – *Tscheremissische Texte / Gesammelt von H. Paasonen* Herausgegeben von Paavo Siro. Suomalais-ugrilainen Seuran Toimituksia LXXVIII (Mémoires de la Société Finno-ougrienne LXXVIII). Helsinki: Suomalais-Ugrilainen Seura, 1939. 251 s.

460. Paasonen 1948 – *Paasonen H.* Ost-tscheremissisches Wörterbuch / Bearbeitet und herausgegeben von Paavo Siro. Helsinki: Suomalais-Ugrilainen Seura, 1948. XII+211 s.

461. Parlebas 2003 – *Parlebas Pierre.* The Destiny of Games Heritage and Lineage // In: *Studies in Physical Culture and Tourism*. Poznan, vol. 10, № 1, 2003. P. 15–26.

462. Pedersen, Bruce 1996 – *Pedersen T., Bruce R.* What to Infer from a Description. Technical Report 96-CSE-04, Southern Methodist University, Dallas, TX. 1996. 15 p. Available online at https://www.researchgate.net/publication/2696564_What_to_Infer_from_a_Description (дата обращения 14.10.2025).

463. Porkka 1895 – *Porkka V.* Volmari Porkka's Tscheremissische Texte mit Übersetzung herausgegeben von Arvid Genetz. (Journal de la Société Finno-

Ougrienne XIII,₁). Helsingfors, Druckerei der Finnischen litteratur-gesellschaft, 1895. 140 s.

464. Ramstedt 1902 – *Ramstedt G. J.* Bergtscheremissische Sprachstudien / Suomalais-ugrilainen seura (MSFOu). Band XVII. Helsingfors: Druckerei der Finnischen Litteraturgesellschaft, 1902. 219 s.

465. Räsänen 1920 – *Räsänen M.* Die tschuvassischen Lehnwörter im Tscheremissischen. (Suomalais-ugrilaisen Seuran Toimituksia. Bd. XLVIII). Helsinki: Société Finno-Ougrienne, 1920. XVI + 276 s.

466. Räsänen 1923 – *Räsänen M.* Die Tatarischen Lehnwörter im Tscheremissischen. (Suomalais-ugrilaisen Seuran Toimituksia. Band. L= SUST L). Helsinki: Société Finno-Ougrienne, 1923. 98 p.

467. Räsänen 1969 – *Räsänen M.* Versuch eines Etymologischen Wörterbuchs der Türksprachen. (Suomalais-ugrilainen Seura. Band XLVIII). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Kirjapaino Oy, 1969. XVI + 533 p.

468. Rychlý 2008 – *Rychlý P.* A Lexicographer-Friendly Association Score // RASLAN 2008. Second Workshop on Recent Advances in Slavonic Natural Language Processing. Brno: Masaryk University, 2008, pp. 6-9. Available online at <https://nlp.fi.muni.cz/raslan/raslan08.pdf> (дата обращения 14.10.2025).

469. Sebeok, Ingemann 1956 – *Sebeok T. A., Ingemann F. J.* Studies in Cheremis: The supernatural / Thomas. A. Sebeok and Frances J. Ingemann. New York: Wenner-Gren Foundation for Anthropological Research, 1956. 360 p.

470. Sebeok, Brewster 1958 – *Sebeok T. A., Brewster P. G.* Studies in Cheremis: Games. Bloomington, Indiana: Indiana University Press. 1958. 123 p.

471. Sebeok, Ingemann 1961 – *Sebeok A., Ingemann F. J.* An Eastern Cheremis Manual: Phonology, Grammar, Texts and Glossary / By Thomas A. Sebeok and Frances J. Ingemann. Bloomington: Indiana University, 1961. 109 p. (Studies in Cheremis, Vol. 9; Uralic and Altaic Series, Vol. 5).

472. SKES – Suomen kielen etymologinen sanakirja. Y. H. Toivonen, I – 1955, E. Itkonen, Aulis I. Joki, II – 1958; III – 1962; IV – 1969, V – 1975, VI – 1978 – Helsinki VII – 1981, 2293 s.

473. UEW – *Rédei K.* Uralisches etymologisches Wörterbuch. Bd. I–II. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1988. XLVIII+905 s.

474. UEW III – *Rédei K.* Uralisches etymologisches Wörterbuch. Band III. Register. Zusammenestellt von Attila Dobó und Éva Fancsaly. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1991. (Wiesbaden: Otto Harrassowitz). 275 s.

475. Wichmann 1931 – *Wichmann Y.* Volksdichtung und Volksbräuche der Tscheremissen (Suomalais-Ugrilainen Seura. Vol. 59). Helsinki, 1931. 479 s.

476. Yule 1944 – *Yule U. G.* The statistical study of literary vocabulary. Cambridge: Cambridge University Press, 1944. 318 p.