

## **Зоонимы в именах персонажей марийских народных игр**

**М. А. Ключева**

*Марийский научно-исследовательский институт языка,  
литературы и истории им. В. М. Васильева,  
Марийский государственный университет,  
г. Йошкар-Ола, Российская Федерация,  
keymachine@yandex.ru*

### **АННОТАЦИЯ**

**Введение.** Зоонимы занимают важнейшее место в семиотической системе фольклора. Они кодируют основные мифологические идеи и вместе с тем отражают хозяйственную деятельность человека, традиционно связанную с животными. Язык игры коррелирует с общей системой фольклора и мифологии. Зоонимы используются в играх как названия персонажей, предметов игры и игрушек, фигурных движений, а также широко представлены в текстах считалок, игровых приговорок, диалогов, песен.

**Цель:** выявить зоонимы в названиях персонажей марийских народных игр, систематизировать их по функциям, тематическим группам и этимологии.

**Материалы исследования:** практически полный объём текстов с описаниями марийских народных игр из отечественных и зарубежных публикаций, из рукописного архива Марийского НИИ языка, литературы, истории (МарНИИЯЛИ), современных полевых записей, личного собрания автора.

**Результаты и научная новизна.** В статье впервые целостно и системно описан конкретный пласт марийской игровой лексики – зоонимы в названиях персонажей. Выявлены их функции в игре: чаще всего зоонимы используются в играх преследования как наименования водящего, его антагонистов, в качестве обидного прозвища для проигравшего игрока; указывают, на движения какого животного похожи движения игроков; встречаются в хороводных и подражательно-импровизационных играх. Тематическая классификация зоонимов показала, что основной круг образов животных в марийской игре – это млекопитающие и птицы, которых марийские дети чаще всего встречали в быту и окружающей природе. Практически отсутствуют названия пресмыкающихся, земноводных, рыб и насекомых. Этимологический анализ показал, что большинство обнаруженных зоонимов являются в марийском языке тюркскими заимствованиями, меньше исконных финно-угорских слов, заимствований из русского; и эти данные опосредованно указывают на генезис конкретных образов животных в марийской игровой культуре.

**Ключевые слова:** марийский язык, народные игры, детский фольклор, игровая лексика, зоонимы, персонажи фольклора, водящий.

*Для цитирования:* Ключева М. А. Зоонимы в именах персонажей марийских народных игр // Вестник угроведения. 2020. Т. 10. № 3. С. 462–471.

## **Zoonyms in the names of the characters in Mari folk games**

**M. A. Klyucheva**

*Mari Scientific Research Institute of Language,  
Literature and History named after V. M. Vasilyev,  
Mari State University,  
Yoshkar-Ola, Russian Federation,  
keymachine@yandex.ru*

### **ABSTRACT**

**Introduction:** zoonyms occupy important place in the semiotic system of folklore. They encode basic mythological ideas and, at the same time, reflect economic activity of people traditionally associated with animals. The game vocabulary correlates with the general system of folklore and mythology. Zoonyms are used in games as the names of characters, game items and toys, movements, as well as they are widely represented in texts of chits, game sentences, dialogues, songs.

**Objective:** to reveal zoonyms in the names of the characters in the Mari folk games, to systematize them according to their functions, thematic groups and etymology.

**Research materials:** almost the full volume of texts with descriptions of the Mari folk games is taken from publications in Russia and other countries, from the hand-written Archive of the Mari Research Institute of Language, Literature and History, field records, the personal collection of the author.

**Results and novelty of the research:** the article for the first time reveals a complete system of zoonyms in the names of the characters of the Mari games. Their functions in the game are revealed: most often, zoonyms are used in the games like catch-up, blind man etc. as the name of the catcher, his antagonists, as well as an offensive nickname for the losing player; they also indicate the similarity of the movements of the gamer and the animal; used in round dances and imitative improvisational games. Thematically, most of them are the names of mammals and birds, which Mari children most often met in everyday life and in native nature. There are almost no names of reptiles, amphibians, fish and insects. Etymologically, most of the reviewed zoononyms are Turkic borrowings in the Mari language, fewer of them are words of Finno-Ugric origin and borrowings from Russian; and these data indirectly indicate the genesis of specific animal images in the Mari game culture.

**Key words:** Mari language, folk games, children's folklore, game vocabulary, zoonyms, folklore characters, the role of the catcher in games.

**For citation:** Klyucheva M. A. Zoonyms in the names of the characters in Mari folk games // Vestnik grovedenia = Bulletin of Ugric Studies. 2020; 10 (3): 462–471.

## Введение

Названия животных в системе персонажей фольклора занимают едва ли не центральное место, и их изучение является традиционной тематикой фольклористических исследований. На славянском материале обобщающий характер носят работы А. В. Гуры о символике животных, например [5], на финно-угорском (вепском) материале – монография И. Ю. Винокуровой [3]. Однако игровой фольклор как несколько периферийный жанр в этом плане слабо изучен. Имеющиеся научные статьи, в основном, посвящены образам отдельных животных в играх и их обрядовом контексте, например, об овце, баране в играх народов Урало-Поволжья см. [9; 10; 17]. В предлагаемой работе мы выявим состав зоонимов и их функции в марийских играх, рассмотрим этимологии, что позволит задать направление для дальнейших сравнительных историко-генетических исследований. Для комплексных сравнительных исследований в области игры важно обладать широкой базой материалов по игровой культуре родственных и контактных народов, и ценность предлагаемой статьи заключается во введении в научный оборот системно описанного конкретного пласта марийской игровой лексики – зоонимов в названиях персонажей.

## Материалы и методы

В основе исследования – практически полный корпус текстов с описаниями марийских народных игр на марийском, русском, английском и других языках, а также впервые вводимые в научный оборот описания игр из рукописных архивных фондов МарНИИЯЛИ (1910–1990-е гг.), полевые записи современ-

ных исследователей, личное собрание автора. Среди публикаций, материалы которых непосредственно используются в статье, – словари, лингвистические издания, этнографические, научно-популярные, фольклорные сборники, в том числе изданные за рубежом [19; 20; 22; 23]. Весь имеющийся материал по марийским играм за период с XVIII в. по 2020 г. в настоящее время сведён в корпус текстов «Марийские народные игры», который готовится к изданию в МарНИИЯЛИ (серия «Свод марийского фольклора») [13]. В статье мы ссылаемся в примерах на данное обобщающее собрание, указывая номер текста в нём. Знаком астериска (\*) отмечены примеры игровых терминов, 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 «P» (русский перевод). В марийских словах сохраняется орфография источников, отражающая фонетические особенности диалектов.

В исследовании применяются стандартные методы современной фольклористики: корпусный (в работе с источниками), структурно-типологический и семантического анализа (в установлении функции зоонимов в общей структуре и семиотической системе игры), а также методы этимологии. Этимологические справки к марийским зоонимам даны на основе фундаментальных словарей [1; 2; 4; 8; 12; 16; 18; 21] и специальных исследований [11]. Однако происхождение не всех марийских зоонимов точно установлено, некоторые этимологии остаются неясными. Особенно это касается

ряда орнитонимов, которые специально не изучались. По возможности, мы приводим некоторые дополнительные данные по таким поводам, но окончательные заключения остаются задачей дальнейших исследований.

### Результаты

Зоонимы встречаются практически во всех типах игр, но особенно они характерны для **игр преследования**, т. е. разного рода догонялок, жмурок, вышибал, в меньшей степени прятков. Код животных 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, например:

в догонялках:

*вараи* ‘ястреб’ – *чанга* ‘галки’ [13, № 1059, 1060],

*вараи* ‘ястреб’ – *чывиге-влак* ‘цыплята’ [13, № 1064],

*вараи* ‘ястреб’ – *пүктышö чыве* ‘наседка’, *чывиге* ‘цыплята’ [13, № 1095, 1096],

*вараи* ‘ястреб’ – *узо комбо* ‘гусак’, *ава комбо* ‘гусыня’, *комбыиге* ‘гусята’ [13, № 1098],

*Рястреб* – <sup>Р</sup>дикие гуси, <sup>Р</sup>матка [13, № 1140] – игра типа кошки-мышки,

*\*кугу корак* ‘большой ворон’ – *\*агытан* ‘петух’, *\*чыве-влак* ‘куры’ [13, № 1066],

*\*турня* ‘журавль’ – *\*ужава* ‘лягушки’ [13, № 1186],

*тумна* ‘сова’ – *кайык-влак* ‘птицы’ [13, № 1063],

*\*тумна* ‘сова’ – *\*янлык* ‘звери’, *\*кайык* ‘птицы’, *\*лыве-копшанге* ‘насекомые (букв. бабочки, жуки)’ [13, № 1733] – водящий задевает палкой того, кто шевельнётся,

*рывыж* ‘лиса’ – *чыве* ‘куры’ [13, № 1065],

*рывыж* ‘лисы’ – *ур* ‘белки’ [13, № 1091],

*\*рывыж* ‘лиса’ – *\*агытан* ‘петух’, *\*чыве-влак* ‘куры’ [13, № 1092],

*маска* ‘медведь’ – *рывыж* ‘лиса’, *рывыж иге* ‘лисёнок’ [13, № 1127] – игра типа красок,

*пире* ‘волк’ – *шорык-влак* ‘овцы’ [13, № 1068, 1069],

*пире-влак* ‘волки’ – *кайыккомбо* ‘дикие гуси’ [13, № 1070],

*серый волк* – *гуси* (играют на русском языке) [13, № 1071],

*пий* ‘собачки’ – *ур* ‘белки’ [13, № 1088, 1089],

*\*пий* ‘собачка’ – *\*авызлыше меран* ‘заяц-лакомка’ [13, № 1716] – игра с прорыванием цепи из рук,

*коти* ‘кошка’ – *калявлä* ‘мышки’ [13, № 1072],

*пырыс* ‘кошка’ – *коля-влак* ‘мышки’ [13, № 1073],

*пырыс* ‘кошка’ – *каля* ‘мышки’: *ävä* ‘мать’, *иге* ‘детёныш’ [13, № 1099],

*пырыс* ‘кошка’ – *коля* ‘мышка’ [13, № 1141–1144, 2557],

*пырыс* ‘кошка’ – *пöрткайык* ‘воробьи’ [13, № 1074],

*\*энгыремыш* ‘паук’ – *\*карме-влак* ‘мухи’ [13, № 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 *комбыиге* ‘гусята’ в игре типа коршуна [13, № 1108]. Ср. аналогичные противопоставления в играх у русских: *гусь* – *гусыня с гусятами*, *коришун* – *коришуниха с детьми*, *селезень* – *утка* [14, 162, 166, 194]; у бурят: *турпаны*, самка и самец – *детёныши турпанов* [7, 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. [13, № 1067]; *шоншо* ‘ёж’ – без назв. [13, № 1075];

*маска* ‘медведь’ – без назв. [13, № 1076, 1077, 1079]; *медведь* – без назв. [13, № 1078]; *изи пий*

‘маленькая собачка’ – без назв. [13, № 1080]; *чоя*

*рывыж* ‘хитрая лиса’ – без назв. [13, № 1086];

*корак* ‘ворона’ – без назв. [13, № 1102, 1103];

*beetle* ‘жук’ – без назв. [13, № 1181] – водящий

в середине; без назв. – *\*меран* ‘зайцы’ [13, № 1081, 1084]; без назв. – *уржа меран* ‘ржаной

заяц (не способный бегать)’ [13, № 1085]; без назв. – *маче* ‘кошка’ [13, № 1116] – игра типа

горшков;

– в жмурках: *маска-кува* ‘бабушка-медведица’ – без назв. [13, № 922–926]; *сокыр тага*

‘слепой баран’ – без назв. [13, № 937–961];

– в прятках: *\*рывыж* ‘лиса’ – без назв. [13, № 913]; без назв. (стреляющие в зайцев, т. е.

охотники) – *меран* ‘зайцы’ [13, № 917];

– в вышибалах: без назв. – *лудо* ‘утки’ [13, № 1230]; \**маска* (кок *маска*) ‘медведь (два медведя)’ – без назв. [13, № 1240].

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

– в догонялках: *доктыр* ‘доктор’ – *кышке* ‘змея’ [13, № 1100]; *оза-кува* ‘бабушка-хозяйка’ – *комбо* ‘гуси’, в т. ч. *комбо-иге-влак* ‘гусята’ и *ава комбо* ‘мать-гусыня’ [13, № 1101]; *кува* ‘бабушка’ – *ава комбо* ‘гусыня’, *комбиге-влак* ‘гусята’ [13, № 1109]; *рхозяйка* – *ркот* [13, № 1112]; *оза* ‘хозяйка’ – *мачы* ‘кошка’ [13, № 1113]; *оза* ‘хозяйка’ – *пырыс* ‘кошка’ [13, № 1115]; *оза кува* ‘бабушка-хозяйка’ – *пырыс* ‘кошка’ [13, № 1117]; *кува* ‘бабушка’ – *пырыс* ‘кошка’ [13, № 1118]; *оза* ‘хозяин’, *орол* ‘сторож’ – *пырыс* ‘кошка’ [13, № 1119]; *хоза вятты* ‘женщина-хозяйка’, *ыдыржы* ‘её дочь’ – *шолы коты* ‘кот-ворюга’ [13, № 1120]; *налышы* ‘покупатель’ – *коты* ‘кошка’ [13, № 1138]; *налыше* ‘покупатель’ – *пырыс* ‘кошка’ [13, № 1139]; \**маска* ‘медведь’ – \**йоча-влак* ‘дети’ [13, № 1731, 1732];

– в вышибалах: *охотники* – *утки* [13, № 1224, 1225, 1226, 1229, 1236]; *сонарзе* ‘охотники’ – *лудо* ‘утки’ [13, № 1227]; *сонарзе* ‘охотники’ – *рывыж* ‘лисы’ [13, № 1239]; *охотниквлä* ‘охотники’ – *лыдывлä* ‘утки’ [13, № 1228].

В играх типа красок водящему-животному противостоят «неодушевленные» предметы: *киса чичи* ‘синица чи-чи’ – *чия* ‘краски’ [13, № 1126]; *маска* ‘медведь’ – *чия* ‘краски’ [13, № 1129, 1130, 1131, 1135]; *маска* ‘медведь’ – *курчак* ‘куклы’ [13, № 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*) [13, № 1722]. В игре типа коршуна цепь из игроков называется *кышке* ‘змея’ [13, № 1100]. В игре типа колечка действие ведущего – тайное подкладывание мелкого предмета в ладони игроков – понимается как откладывание яиц, и игра (по имени ведущего) называется *Карак* ‘Ворона’ [13, № 1842]. Прыгающие игроки в различных играх получают наименования: *козёл* [13, № 1650–1655], *имне* ‘лошадь’ [13, № 1670], *агытан* ‘петух’ [13, № 1701], \**ужава* ‘жаба’ [13, № 1663], \**лягушка* [13, № 1639], \**ужава-влак* ‘жабы’ [13, № 1662], *кенгуру* [13,

№ 1661]. Водящий, бегающий за мячом, который перекидывают над его головой, называется *пий* ‘собачка’ [13, № 1275]. В играх *Көгөрчен чонешта* ‘Голубь летает’ [13, № 1728], *Кайык* – *выр* ‘Птица – выр!’ [13, № 1729] игроки поднимают руки, как птицы – крылья. Бег лошади имитируется в игре *Имныла кудалыштын* ‘Скакать как лошади’ [13, № 2217], \**Алаша* – \**корныен* ‘Лошадка – путник’ [13, № 2455], \**Вульö-алаша* ‘Кобыла-мерин’ [13, № 1709а]. В подражательной обрядовой игре *Шорык шочын* ‘Овечьё рождение’ [13, № 2156, 2157] дети бегают на четвереньках и блеют как овечки. В игре \**Куку* ‘Кукушка’ [13, № 2461] водящий сидит на дереве и кукует. В игре *Мэмнан модыш* ‘Наша игра’ [13, № 2082] игроки кричат голосами разных животных (*пий* ‘собака’, *пырыс* ‘кошка’, *агутан* ‘петух’, *шорык* ‘овечка’) и смеются. В играх-изобразительных загадках средствами пантомимы водящий изображает любое животное, а остальные игроки отгадывают [13, № 1742].

Аналогична функция зоонимов – подражание животным – в хороводных и силовых играх, где они используются как наименование фигур движения. В хороводной игре *Кишке пүтүрен модмаш* ‘Игра змейкой’ [13, № 2024], *Turning the snake* [13, № 2025], *Кишке вүтыралт* ‘Закручивание змейкой’ [13, № 2026] игроки ходят зигзагами, т. е. «змейкой». В игре *Пий ора* ‘Собачья куча’ [13, № 1676, 1677] все игроки валятся друг на друга в кучу-малу. В силовых играх *Слон* [13, № 1672–1674], *Верблюд* [13, № 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 движения под песню, называется: *мэран* ‘заяц’ [13, № 2083] / *меран* [13, № 2084, 2087] / *ош меранге* ‘белый заяц’ [13, № 2085] / *сур меран* ‘серый заяц’ [13, № 2086]; *ош-канде көгөрчен* ‘голубок (букв. светло-синий голубь)’ [13, № 2094]. Словосочетания с зоонимами используются как наименование сюжета и ролей в импровизационно-подражательных играх, например: *Имным күтен* ‘В пастьбу коней’ [13, № 2210], *Вольык ончен* ‘В уход за животными’ [13, № 2212], *Конный дворла* ‘В конный двор’ [13, № 2213]; *имне вор-влак* ‘конокрады’ [13, № 2151].

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

– в жеребьевой сговорке пара: <sup>p</sup>сова – <sup>p</sup>филинн [13, № 1193];

– обзывание проигравшего (медлительного игрока) \*лоттри ужжава ‘неуклюжая жаба’ в игре типа догонялок [13, № 1157], \*мызгир энгыремыш ‘паук-мизгирь’ в игре с мячом [13, № 1285], хотя оба эти примера из неаутентичных источников.

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 (*кышке*) и земноводное лягушка (\*ужжава). 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*). Отсутствуют 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.

Итак, общий объем зоонимов в марийской игровой персонажной лексике составляет порядка 38 слов (достоверных – 29), в том числе: 13 (11) названий птиц (*комбо* ‘гусь’, *чыве* ‘курица’, *агытан* ‘петух’, *лудо* ~ мар. Г *лыды* ‘утка’, *көгөрчен* ‘голубь’; *вараиш* ‘ястреб’, *корак* ~ мар. Г *карак* ‘ворона’, *тумна* ‘сова’, *киса* ‘синица’, *пёрткайык* ‘воробей’, *кайыккомбо* ‘дикий гусь’, \*турня ‘журавль’, \*куку ‘кукушка’), 19 (17) названий млекопитающих (*имне* ‘конь, лошадь’, *шорык* ‘овца’, *тага* ‘баран’, *пырыс* ‘кошка’, *коти* ‘кошка’, *маче* ‘кошка’, *пий* ‘собака’, *коля* ~ мар. Г *каля* ‘мышь’, *меран* ‘заяц’, *шоншо* ‘ёж’, *рывыж* ‘лиса’, *пире* ‘волк’, *маска* ‘медведь’, *кенгуру*, *верблюд*, *слон*, *вольык*

‘скотина’, \*алаша ‘мерин, лошадь’, \*вўльö ‘кобыла’), 1 название пресмыкающегося (*кышке* ‘змея’), а также недостоверные 1 название земноводного (\*ужжава ‘лягушка’) и 4 названия насекомых (\*энгыремыш ‘паук’, \*карме ‘муха’, \*лыве ‘бабочка’, \*копшанге ‘жук’).

Кроме того, есть производные слова и словосочетания, указывающие на самца, самку или детёныша животного (например, *комбиге* ‘гусёнок’, *ава комбо* ‘гусыня’, *узо комбо* ‘гусак’, *чывиге* ‘цыплёнок’, *пўктышö чыве* ‘курица-наседка’, *рывыж иге* ‘лисёнок’, *маска-кува* ‘бабушка медведица’); определения, прикрепляемые к зоонимам и указывающие на их размер, цвет, особенности характера и поведения, например: *изи пий* ‘маленькая собачка’, *кугу корак* ‘большая ворона’, *ош-канде көгөрчен* ‘светло-синий голубь’, *сур / ош / уржа меран* ‘серый / белый / ржаной заяц’, \*авызлыше меран ‘заяц-лакомка’, *сокыр тага* ‘слепой баран’, *шолы котти* ‘кот-ворюга’, *чоя рывыж* ‘хитрая лиса’.

Среди выявленных зоонимов есть слова финно-угорского происхождения, заимствования (преимущественно тюркизмы), собственно марийские слова и слова с неясной этимологией.

К исконным уральским, финно-угорским и финно-пермским относятся 10 зоонимов (вкл. 4 недостоверных): *пий* ‘собака’ < ФП (?ФУ) \*репе [21, 371], *рывыж* ‘лиса’ < ФУ \*repä [21, 423–424], *ур* ‘белка’ < ФУ \*орпа(сз) ~ орва(сз) [21, 343], *кышке* ‘змея’ < ПУ \*kije (kijje) [21, 154], *лудо* ~ мар. Г *лыды* ‘утка’ < ФУ \*lunta [21, 254], *вараиш* ‘ястреб’ ~ ОПерм \*wariš [12, 47–48] (хотя это марийское слово не указано в перечне слов с уральской основой \*warz ‘Krähe ‘ворона’ [21, 559]), \*вўльö ‘кобыла’ < ФУ \*wäl’z [21, 563–564], \*куку ‘кукушка’ (ономатопоэтическое), возможно, образовалось в допермское время [12, 139–140], \*карме ‘муха’ < ФВ \*karmz [21, 647], \*лыве ‘бабочка’ < ?ФВ \*lörz [21, 259].

Вероятно, финно-угорского происхождения и слово *иге* ‘детёныш’ как формант в наименованиях: *чывиге* ‘цыплёнок’, *комбиге* ‘гусёнок’, *рывыжиге* (в источнике *рывыж иге*) ‘лисёнок’ (< ПУ \*(j)škz ~ \*(j)šjz) [21, 109]).

Тюркские заимствования – 18 зоонимов (вкл. 2 недостоверных): *шорык* ‘овца’ < чув. *сурăх*, *сорăх* [16, II, 66]; *тага* ‘баран’ < чув. *така* [16, II, 164], *имне* ‘лошадь’ < тюрк. \*emlik ‘дикий, необъезженный’ [11, 89] (хотя конкретный источник заимствования не указан); *алаша* ‘лошадь, мерин’ < тат., баш. *алаша* [8, 13];

*пырыс* ‘кошка’ < тат. *парс* ‘рысь’ < др.-тюрк. \**bars/bārs* [11, 84] (хотя есть версии о происхождении этого слова от рус. *брысь*, ср. также чув. детское слово *пярәс* ‘кошка’, рус. *бырьс* ‘гиена’ [18, II, 69]); *маче* ‘кошка’ < тат. *мәче* [8, 100]; *пире* ‘волк’ < тат., баш. *бүре* [8, 118]<sup>1</sup>; *вольык* ‘скотина’ < чув. *вильях* [16, I 135]; *кӧгӧрчен* ‘голубь’ < тат. *күгәрчен* [8, 79]; *агытан* ‘петух’ < чув. *автан* [16, I, 28]; *корак* ~ мар. Г *карак* ‘ворон(а)’ < чув. *курак* ‘грач’ [16, I, 311]; *чанга* ‘галка’ < др.-чув. \**саика* при современном чув. *чавка* [16, II, 386]; *чыве* ‘курица’ < тюрк., ср. чув. *чӗпӗ* [16, II, 412–413]; \**турня* ‘журавль’ < тюрк., ср. чув. *тәрна* [16, II, 199]; \**яллык* ‘зверь’ < тат. *жәнлек* (< перс.) [8, 50]; *кайык* ‘птица’ < чув. *кайык* ‘дикое животное, птица’ [16, I, 212]. Лексема *кайык* как формант входит также в слова: *пӧрткайык* ‘воробей’ и *кайыккомбо* ‘дикий гусь’<sup>2</sup>.

Вероятно, тюркская этимология у слов *узо* ‘самец’ и *ава* ‘мать’, выступающих как формант наименований *узо комбо* ‘гусак’ и *ава комбо* ‘гусыня’: *узо* ‘самец’ < чув. *аса* ‘самец’ [16, I, 66], *ава* ‘мать’ < чув. *апай* [4, I, 35]. Иначе считает В. И. Вершинин, сопоставляя *узо* с мар. *ожо* ‘жеребец’ [2, II, 569] ФП происхождения [21, 607–608]. На детский характер слова *ава* и соответствующие мокш. и эрз. *авай* указывают М. Р. Федотов и В. И. Вершинин [16, I, 51; 2, I, 20].

Ещё 2 орнитонима (*тумна* ‘сова’, *киса* ‘синица’) встречаются как в марийском, так и в тюркских языках Поволжья, но нет уверенности в факте и направлении заимствования. Мар. *тумна* ‘сова’ – по В. И. Вершинину, ономапоэтическое собственно марийское слово [2, II, 538]; по М. Р. Федотову, заимствование в марийский из чув. *тăмана* ‘сова; непонятливый’ [16, II, 191], ср. удм. *тумына* ‘сова’, тат. *томана* ‘тёмный, совершенно неграмотный, недалёкий’; Р. Г. Ахметьянов сопоставляет с рус. *тёмна, тёмная* [1, II, 281], т. е. выстраивается цепочка: рус. > тюрк. (с модификацией значения на зооним) > марийский. В русских диалектах волжско-свияжское, казанское,

астраханское, моздокское *тумана* ‘ястреб, коршун’ [15, XLV, 242] является заимствованием из тюркских.

Марийское слово *киса* (~ мар. Г *кӱсийӱ*) ‘синица’ так же не относят к финно-угорскому лексическому слою (отсутствует в [21]); ему соответствуют удм. *киса*, тат. *кесия*, чув. *кӱсӱя*, *кӱсия*, рус. диал. (архангельское) *киселка* ‘дубровник (*emberiza aureola*), птица из отряда воробьинообразных, как и синица’ [15, XIII, 227]. В. И. Вершинин считает *киса* ономапоэтическим марийским словом [2, I, 185], а Р. Г. Ахметьянов связывает его происхождение с тат. *кесә* ‘карман’ (птица-воровка, карманник) [1, I, 408]<sup>3</sup>.

Возможно, тюркизмом является и необычное марийское слово *меран* (~ мар. Г *морен*, мар. СЗ *мӧрӱнге*, *мӧрӱнгӱ*, уржумское *меранге*) ‘заяц’, соответствий которому нет в финно-угорских языках, а таковые в чувашском (*морен*) и татарском (*миран*) определяются как заимствования из марийского [16, I, 360; 2, II, 42]. Такого же происхождения, вероятно, рус. диал. *муранка* ‘суслик’ (среднее течение р. Оби) [15, XVIII, 352] и *маранга* ‘кошка; заяц’ (ветлужское) [15, XVII, 369]. В литературе чаще всего указывают на гипотезу И. С. Галкина о происхождении марийского названия зайца от монгольского *mörin*, *morin* ‘лошадь’, хотя и с оговорками о её неубедительности [11, 146–147]. М. Н. Кузнецова в качестве альтернативы предлагает этимологию марийского *меран* от ОТю *мере* ‘цель, мишень, бита в игре’ [11, 145–148]. Однако хотелось бы более точного объяснения необычного междиалектного соответствия мар. Л е ~ мар. Г о в первом слоге (*меран* ~ *морен*). Подобное лишь в единичных словах, например: *дене* ~ *доно* ‘с (послелог)’, *терне* ~ *тонна* ‘дома’. Среди тюркских заимствований в марийском языке таких особенностей вокализма не наблюдается. Мы не исключаем, что корень марийского наименования зайца восходит к некоему цветообозначению – масти животного (серый), ср. перс. *bōr* ‘гнедой, рыжей масти’ (> тур. *bor* ‘серый’), тюрк. *бор* ‘серый’ (< ОТю *боз*) ~ монг. *bora*, *boru*; караим. *мор*

<sup>1</sup> Ввиду вокализма первого слога (тат. *γ* ~ мар. и), возможен иранский источник мар. *пире* (ср. осет. *biräg*, эрз. *viřgiz*, мокш. *virgas*) [11, 54]; смешение с мар. пий ‘собака’ [2, II, 414].

<sup>2</sup> Формант *пӧрт* ‘дом’ (в составе слова *пӧрткайык* ‘воробей’) считается балтийским заимствованием в марийском языке (ср. литов. *pirtis* ‘баня’) [2, II, 427]; о комбо ‘гусь’ см. ниже.

<sup>3</sup> См. также тат. диал. *куси* ‘крыса, крот’ [18, V, 153] (по вокализму первого слога ср. мар. *пире* – тат. *бүре*), ФУ \**кеса* ‘вид рыбы (мелкой)’ [21, 141], ОТю *кичи* ‘маленький’ [18, V, 75–77].

‘лиловый’, якут. *борон* ‘серый’, эвенк. *boran* ‘серый’; тюркского происхождения и рус. *бу-рый* [18, II, 171–173], рус. диал. *мурый* ‘бурый, черно-коричневый, желтовато-серый, с полосатой окраской’ [15, XVIII, 361], *муростый* ‘мышинного цвета’ [15, XVIII, 359], *муроватый* ‘рыже-бурий’ [15, XVIII, 358], *маренный* ‘коричнево-фиолетовый’ [15, XVII, 372]. Марийские слова: мар. Г *морен*, мар. СЗ *мөрӱнге*, *мөрӱнгӱ* ‘заяц’ (< \*‘серый’) к данной группе слов примыкают вполне органично; хотя фонетические процессы, приведшие к *e* в первом слоге (мар. Л и восточное *меранг*, уржумское *меранге*) остаются не до конца ясными<sup>4</sup>, равно как и источник (тюркский, иранский, русский диалект).

Русские заимствования в именах персонажей марийских игр – 5 зоонимов (вкл. 1 недо-стоверный): мар. Г *коти* ‘кошка, кот’ (< рус. *кот*), *кенгуру* ‘кенгуру’, *верблюд* ‘верблюду’, *слон* ‘слон’, \**ужава* ‘лягушка’ (< рус. *жаба*). Некоторые русские слова функционируют в марийских играх без перевода (*козёл*, *лягушка*, *утки*, *гуси*, *серый волк*), что указывает на заимствование игр из русской среды. Аналогично название игры *Конный дворла* ‘В конный двор’. Ср. фразу *Конный дворе пырыса* (*пырысько*, *мыныса*) ‘Захожу на конный двор’ в удмуртской посиделочной игре [6, 138].

Собственно марийские слова, этимология которых не вполне ясная: *комбо* ‘гусь’, *коля* ‘мышь’, *маска* ‘медведь’, *шоншо* ‘ёж’. Возможно, верно будет к этой группе отнести *киса* ‘синица’ и *меранг* ‘заяц’, исключая из тюркизмов. Подробные очерки об этимологии слов *шоншо*, *маска*, *коля* см. в монографии М. Н. Кузнецовой [11, 30, 60, 165]. Орнитоним *комбо* ‘гусь’ специально не изучен; ни в родственных, ни в контактных языках подобное слово не обнаруживается; есть лишь некоторые слабые параллели к коми словам, которые, впрочем, не имеют отношения к названиям птиц, см. [12, 125; 2, I, 197]. Региональными словами являются \**энгыремыш* ‘паук’ (> чув. *энкремёш*) [16, II, 479] и \**котшанге* ‘жук’ (ср. чув. *кӱтшӱнкӱ*). Тюркскими заимствованиями в марийском эти слова не являются, но и финно-угорской этимологии нет, см. [2, II, 721; 16, I, 202]. Собственно

марийскими лексическими образованиями являются и выше упомянутые сложные слова типа *пӱрткайык* ‘воробей’, *кайыккомбо* ‘дикий гусь’, *комбиге* ‘гусенок’ и т. п.

### Обсуждение и заключение

Итак, мы рассмотрели зоонимы, которые встречаются как названия игроков в марийских народных играх. Чаще всего это названия водящего и его антагонистов, выражающие идею преследования. Через животный код также определяются специфические фигуры движения, действия игроков в подвижных, хороводных и подражательных играх. Названия животных используются когда дразнят проигравшего или в жеребьёвых сговорах как условные заменные имена при выборе одного игрока из пары. 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 (18 / 16), меньше слов финно-угорского происхождения (10 / 6) и заимствований из русского (5 / 4), в числе которых названия экзотических животных (*верблюду*, *слон*, *кенгуру*). 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 общерегиональной игровой культуры народов Урало-Поволжья, русские заимствования, как правило, относятся к позднему хронологическому слою – играм, имеющим общероссийское распространение. Использование русского языка в игре способствует проникновению в систему марийской игровой лексики русских слов без перевода (*козёл*, *лягушка*, *утки*, *гуси*, *серый волк*).

В дальнейшем следует рассмотреть зоонимы и в других пластах марийской игровой лексики (в названиях предметов игры и игрушек, в считалках, игровых песнях и пр.), выявить специ-

<sup>4</sup> Ср. в русских диалектах вариативность *o/a/e* в первом слоге: моришка ‘пескарь’ [15, XVIII, 264], марина ‘рыба (гольян)’ (уральское) [15, XVII, 373], марена ‘рыба (чудской сиг, плотва)’ [15, XVII, 371], меронка ‘рыба породы язей’ (псковское) [15, XVIII, 122], мерён ‘рыба (язь)’ (псковское) [15, XVIII, 116].

фику зоонимов в системе прочих жанров фольклора, а также провести аналогичный анализ других тематических групп игровой лексики, например, мифологических терминов, зоонимов, терминов родства, названий предметов быта, пищи и пр. Подобные частные исследования игровой лексики в конкретных языках в

своей совокупности должны составить общую базу для фундаментальных сравнительных исследований, направленных на реконструкцию игровой пракультуры финно-угорских народов, а также региональных слоёв, таких как общая игровая культура финно-угров, тюрков и русских Урало-Поволжья.

### Сокращения

баш. – башкирский, букв. – буквально, вкл. – включая, диал. – диалектное, др.-тюрк. – древнетюркский, др.-чув. – древнечувашский, караим. – караимский, литов. – литовский, мар. – марийский, мар. Г. – горное наречие марийского языка, мар. Л. – луговое наречие марийского языка, мар. СЗ – северо-западное наречие марийского языка, мокш. – мокшанский, монг. – монгольский, назв. – название, нем. – немецкий, ОПерм. – общепермский, ОТю – общетюркский, осет. – осетинский, перс. – персидский, ПУ – прауральский, рус. – русский, см. – смотрите, ср. – сравните, тат. – татарский, тур. – турецкий, тюрк. – тюркские, удм. – удмуртский, ФВ – прафинно-волжский, ФП – прафинно-пермский, ФУ – прафинно-угорский, чув. – чувашский, эвенк. – эвенкийский, эрз. – эрзянский, якут. – якутский.

### Список источников и литературы

1. Ахметьянов Р. Г. Татар теленен этимологик сүзлеге = Этимологический словарь татарского языка: в 2 т. Казань: Магариф – Вақыт, 2015. Т. 1. 543 с.; Т. 2. 576 с.
2. Вершинин В. И. Марий мут-влакын кушеч лиймышт (этимологий мутер) = Происхождение слов марийского языка (этимологический словарь): в 2 т. Йошкар-Ола: Стринг, 2018. 741 с.
3. Винокурова И. Ю. Животные в традиционном мировоззрении вепсов (опыт реконструкции). Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2006. 447 с.
4. Гордеев Ф. И. Этимологический словарь марийского языка: в 2 т. Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1979. Т. 1. 255 с.; 1983. Т. 2. 288 с.
5. Гура А. В. Символика животных в славянской народной традиции. М.: Индрик, 1997. 912 с.
6. Долганова Л. С., Морозов И. А. Традиционные игры и развлечения удмуртов. Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2002. 382 с.
7. Игры народов СССР / Сост. В. Н. Всеволодский-Гернгросс, В. С. Ковалева, Е. И. Степанова. М.-Л.: Academia, 1933. 562 с.
8. Исанбаев Н. И. Марийско-тюркские языковые контакты. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 1994. Ч. 2. 208 с.
9. Ключева М. А. Обрядовые элементы праздника Шорыкйол в марийских народных играх // Этнографическое обозрение. 2019. № 3. С. 150–165.
10. Ключева М. А. Соқыртага «Слепой баран» и Шорыкйол «Овечья нога»: к этимологии названия марийской игры и праздника // Вопросы языкознания. 2014. № 4. С. 104–113.
11. Кузнецова М. Н. Названия диких и домашних животных в марийском языке. Йошкар-Ола: Марийский гос. ун-т, 2010. 316 с.
12. Лыткин В. И., Гуляев Е. С. Краткий этимологический словарь коми языка. Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1970. 386 с.
13. Марий калык модыш = Марийские народные игры / Автор-сост. М. А. Ключева. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2020. 1216 с.
14. Покровский Е. А. Детские игры: преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной). М.: Типолитография В. Ф. Рихтер, 1895. 368 с. (Репринт СПб., 1994).
15. Словарь русских народных говоров: в 49 т. / Гл. ред. Ф. П. Филин, Ф. П. Сорокалетов. М.; Л. (СПб.): Наука, 1977. Вып. 13. 358 с.; 1981. Вып. 17. 383 с.; 1982. Вып. 18. 367 с.; 2012. Вып. 45. 343 с.
16. Федотов М. Р. Этимологический словарь чувашского языка: в 2 т. Чебоксары: Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук, 1996. Т. 1. 470 с.; Т. 2. 509 с.
17. Шагапова Г. Р. Календарные обряды в игровой культуре башкир (на примере игры «суқыр тэкэ» – «слепой козел») // Проблемы востоковедения. 2013. № 4 (62). С. 32–36.
18. Этимологический словарь тюркских языков: в 7 т. М.: Наука, 1978. Вып. 2. 349 с.; М.: Языки русской культуры, 1997. Вып. 5. 368 с.

19. Beke Ö. Mari Nyelvjárás szótár (Tscheremissisches Dialektwörterbuch). Tomus IV<sub>1-9</sub>. Savaria: Szombathely Berzsenyi Dániel Tanárképző Főiskola Szombathely, 1997–2000. 3332 p.
20. Moisis A., Saarinen S. Tscheremissisches wörterbuch. Aufgezeichnet von Volmari Porkka, Arvid Genetz, Yrjo Wichmann, Martti Rasanen, T. E. Uotila und Erkki Itkonen. Helsinki: Suomalais-ugrilainen seura; Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, 2008. 925 p.
21. Redei K. Uralisches etymologisches Wörterbuch. Bd. I–II. Budapest: Académiai Kiadó, 1988. 905 p.
22. Sebeok T. A., Brewster P. G. Studies in Cheremis: Games. Bloomington; Indiana: Indiana University Press. 1958. 123 p.
23. Sebeok A., Ingemann F. J. An Eastern Cheremis Manual: Phonology, Grammar, Texts and Glossary. Bloomington: Indiana University, 1961. 109 p.

### References

1. Akhmetyanov R. G. *Tatar telenej etimologik szzlege = Etimologicheskii slovar' tatarskogo yazyka: v 2 t.* [Etymological dictionary of the Tatar language: in 2 vol.]. Kazan: Magarif – Vakyt Publ., 2015. Vol. 1. 543 p.; Vol. 2. 576 p. (In Tatar)
2. Vershinin V. I. *Mariy mut-vlakyn kushech liymysht (etimologiy muter) = Proiskhozhdenie slov mariyskogo yazyka (etimologicheskii slovar')*: v 2 t. [Origin of the words of the Mari language (etymological dictionary): in 2 vol.]. Yoshkar-Ola: String Publ., 2018. 741 p. (In Russian)
3. Vinokurova I. Yu. *Zhivotnye v traditsionnom mirovozzrenii vepsov (opyt rekonstruktsii)* [Animals in the Vepsian traditional worldview (reconstruction experience)]. Petrozavodsk: Izd-vo PetrGU Publ., 2006. 447 p. (In Russian)
4. Gordeev F. I. *Etimologicheskii slovar' mariyskogo yazyka: v 2 t.* [Etymological dictionary of the Mari Language: in 2 vol.]. Yoshkar-Ola: Mar. kn. izd-vo Publ., 1979. Vol. 1. 255 p.; 1983. Vol. 2. 288 p. (In Russian)
5. Gura A. V. *Simvolika zhivotnykh v slavyanskoy narodnoy traditsii* [Symbolism of animals in the Slavic folk tradition]. Moscow: Indrik Publ., 1997. 912 p. (In Russian)
6. Dolganova L. S., Morozov I. A. *Traditsionnye igry i razvlecheniya udmurtov* [Traditional games and entertainment of the Udmurts]. Izhevsk: Udmurtskiy institut istorii, iazyka i literatury UrO RAN Publ., 2002. 382 p. (In Russian)
7. *Igry narodov SSSR* [Games of the peoples of the USSR]. Comp. by V. N. Vsevolodskiy-Gerngross, V. S. Kovaleva, E. I. Stepanova. Moscow; Leningrad: Academia Publ., 1933. 562 p. (In Russian)
8. Isanbaev N. I. *Mariysko-tiurkskie iazykovye kontakty* [Mari-Turkic language contacts]. Yoshkar-Ola: MarNII Publ., 1994. Part 2. 208 p. (In Russian)
9. Klyucheva M. A. *Obryadovye elementy prazdnika Shorykyol v mariyskikh narodnykh igrakh* [Ritual elements of the Holiday Shorykyol in Mari folk games]. *Etnograficheskoe obozrenie* [Ethnographic Review], 2019, no. 3, pp. 150–165. (In Russian)
10. Klyucheva M. A. *Sokyrtaga «Slepoy baran» i Shorykyol «Ovech'ya noga»: k etimologii nazvaniya mariyskoy igry i prazdnika* [Sokyrtag «The Blind Sheep» and Shorykyol «The Sheep's Leg»: to the etymology of the name of the Mari game and holiday]. *Voprosy yazykoznaniiya* [Issues of Linguistics], 2014, no. 4, pp. 104–113. (In Russian)
11. Kuznetsova M. N. *Nazvaniya dikikh i domashnikh zhivotnykh v mariyskom yazyke* [Names of wild and domestic animals in the Mari language]. Yoshkar-Ola: Marijskij gos. un-t Publ., 2010. 316 p. (In Russian)
12. Lytkin V. I., Gulyaev E. S. *Kratkiy etimologicheskii slovar' komi iazyka* [Brief etymological dictionary of the Komi language]. Syktyvkar: Komi kn. izd-vo Publ., 1970. 386 p. (In Russian)
13. *Mariy kalyk modysh = Mariyskie narodnye igry* [Mari folk games]. Comp. by M. A. Klyucheva. Yoshkar-Ola: Marijskij gos. un-t Publ., 2020. 1216 p. (In Mari, Russian)
14. Pokrovskiy E. A. *Detskie igry preimushchestvenno russkie* [Children's games, predominantly Russian]. Moscow: Tipo-litografiya V. F. Rikhter Publ., 1895. 388 p. (Reprint: Saint-Peterburg: Istoricheskoe nasledie Publ., 1994. 388 p.). (In Russian)
15. *Slovar' russkikh narodnykh govorov: v 49 t.* [Dictionary of Russian dialects: in 49 vol.]. Ed. by F. P. Filin, F. P. Sorokaletov. Moscow; Leningrad (St. Petersburg): Nauka Publ., 1965–2016. 1977. Vol. 13. 358 p.; 1981. Vol. 17. 383 p.; 1982. Vol. 18. 367 p. 2012. Vol. 45. 343 p. (In Russian)
16. Fedotov M. R. *Etimologicheskii slovar' chuvashskogo yazyka: v 2 t.* [Etymological dictionary of the Chuvash language: in 2 vol.]. Cheboksary: Chuvash. gos. in-t gumanitar. nauk Publ., 1996. Vol. 1. 470 p.; Vol. 2. 509 p. (In Russian)
17. Shagapova G. R. *Kalendarnye obryady v igrovoy kul'ture bashkir (na primere igry «sukyr teke» – «slepoy kozel»)* [Calendar ceremonies in the game culture of the Bashkirs (on the example of the game «sukyr teke»)]

– «blind goat»)]. *Problemy vostokovedeniya* [Problems of Oriental Studies], 2013, no. 4 (62), pp. 32–36. (In Russian)

18. *Etimologicheskij slovar' tyurkskikh yazykov: v 7 t.* [Etymological dictionary of the Turkic languages: in 7 vol.]. Moscow: Nauka Publ., 1978. Vol. 2. 349 p.; Moscow: Yazyki russkoy kul'tury Publ., 1997. Vol. 5. 368 p. (In Russian)

19. Beke Ö. *Mari Nyelvjárás szótár (Tschermassisches Dialektwörterbuch)*. Tomus IV<sub>1-9</sub>. Savaria: Szombathely Berzsenyi Dániel Tanárképző Főiskola Szombathely, 1997–2000. 3332 p. (In Hungarian)

20. Moisis A., Saarinen S. *Tschermassisches wörterbuch*. Aufgezeichnet von Volmari Porkka, Arvid Genetz, Yrjo Wichmann, Martti Rasanen, T. E. Uotila und Erkki Itkonen. Helsinki: Suomalais-ugrilainen seura; Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen julkaisuja, 2008. 925 p. (In German)

21. Redei K. *Uralisches etymologisches Wörterbuch*. Bd. I–II. Budapest: Académiai Kiadó, 1988. 905 p. (In German)

22. Sebeok T. A., Brewster P. G. *Studies in Cheremis: Games*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press. 1958. 123 p. (In English)

23. Sebeok A., Ingemann F. J. *An Eastern Cheremis Manual: Phonology, Grammar, Texts and Glossary*. Bloomington: Indiana University, 1961. 109 p. (In English)

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

**Ключева Мария Аркадьевна**, старший научный сотрудник, Государственное бюджетное научное учреждение при Правительстве Республики Марий Эл «Марийский научно-исследовательский институт языка, литературы и истории им. В. М. Васильева» (424036, Российская Федерация, Республика Марий Эл, г. Йошкар-Ола, ул. Красноармейская, д. 44), кандидат искусствоведения.

keymachine@yandex.ru

ORCID.ID: 0000-0002-7518-1649

### ABOUT THE AUTHOR

**Klyucheva Maria Arkadyevna**, Senior Researcher, Mari Scientific Research Institute of Language, Literature and History named after V. M. Vasilyev (424036, Russian Federation, Republic of Mari El, Yoshkar-Ola, Krasnoarmeyskaya St., 44), Candidate of Art History.

keymachine@yandex.ru

ORCID.ID: 0000-0002-7518-1649