

Мифологическая и религиозная лексика в марийских народных играх

М. А. Ключева

*Марийский научно-исследовательский институт языка,
литературы и истории им. В. М. Васильева,
г. Йошкар-Ола, Российская Федерация,
Институт системного программирования им В. П. Иванникова РАН,
г. Москва, Российская Федерация,
keymachine@yandex.ru*

АННОТАЦИЯ

Введение. Статья посвящена исследованию игровой лексики и системы персонажей в марийских народных играх. В образной лексике народных игр выделяются определённые тематические группы: животные, растения, термины родства и прочие наименования людей и социальных групп, пища, бытовая утварь, огонь и т. д. В данной статье впервые проводится системный анализ мифологической и религиозной лексики в марийской игровой терминологии: её генезиса и функции в игре.

Цель: выявить в марийской игровой терминологии имена мифологических персонажей, сверхъестественных существ, названия магических специалистов, религиозные понятия и т. п., систематизировать их по функциям в игре, тематическим группам и этимологии.

Материалы исследования: базу источников по играм составил обобщающий корпус текстов «Марийские народные игры», подготовленный к изданию в рамках серии «Свод марийского фольклора» (МарНИИЯЛИ, 2016–2021).

Результаты и научная новизна. Определяются функции мифологической лексики в играх: названия игроков, предметов, локусов, прочих элементов структуры игры. Подобная лексика широко представлена и в текстах игрового фольклора: считалках, приговорках, игровых песнях. Выявленные лексемы классифицируются по этимологии (слова финно-угорского происхождения, тюркские и русские заимствования). Такой анализ информативен в плане генезиса образов и мотивов марийской игровой культуры, позволяет определить меру влияний на марийскую мифологию и фольклор со стороны соседних народов Урало-Поволжья. Подобная лексика ранее не была объектом системного описания. На материале лексики игры чётко проявляется синкретизм марийской духовной культуры, объединяющей языческие, мусульманские и христианские мифологические представления. Как и в целом в системе марийского языка и этнографии, в играх большее число русских заимствований и христианских понятий обнаруживается у западных этнографических групп марийского народа (северо-западные и горные мари), тогда как у восточных мари больше тюркских заимствований лексики, имеющей отношение к культуре ислама. В ходе исследования проводятся параллели к играм соседних народов (русским и удмуртским и др.).

Ключевые слова: народные игры, детский фольклор, марийская игровая лексика, персонажи фольклора, демонология, лексика религии, мифология, марийский язык, традиционная культура Урало-Поволжья

Для цитирования: Ключева М. А. Мифологическая и религиозная лексика в марийских народных играх // Вестник угроведения. 2022. Т. 12. № 3. С. 436–444.

Mythological and religious vocabulary in Mari folk games

M. A. Klyucheva

*Vasilyev Mari Research Institute of Language, Literature and History,
Yoshkar-Ola, Russian Federation,
Ivannikov Institute for System Programming of the Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russian Federation,
keymachine@yandex.ru*

ABSTRACT

Introduction: the article is devoted to the study of the game vocabulary and the system of characters in Mari folk games. In the figurative vocabulary of folk games, certain thematic groups are distinguished: animals, plants, kinship terms and other names of people and social groups, food, household utensils, fire, etc. For the first time, this article provides a systematic analysis of mythological and religious vocabulary in the Mari game terminology: its genesis and function in the game.

Objective: to identify in the Mari game terminology the names of mythological characters, supernatural beings, names of magical specialists, religious concepts, etc.; to systematize them by functions in the game, thematic groups and etymology.

Research materials: the generalizing corpus of texts “Mari Folk Games” prepared for publication as part of the series “Collection of Mari Folklore” (Mari Research Institute of Language, Literature and History, 2016–2021).

Results and novelty of the research: the functions of the mythological vocabulary in games are determined: the names of players, objects, loci, and other elements of the structure of the game. Such vocabulary is widely represented in the texts of game folklore: rhymings, sayings, game songs. The revealed lexemes are classified according to etymology (words of Finno-Ugric origin, Turkic and Russian borrowings). Such an analysis is informative in terms of the genesis of images and motifs of the Mari gaming culture, allows us to determine the extent of influences on Mari mythology and folklore from the neighboring peoples of the Ural-Volga region. The syncretism of the Mari spiritual culture, combining pagan, Muslim and Christian mythological representations, is clearly manifested on the material of the vocabulary of the game. As in the whole system of the Mari language and ethnography, in games a greater number of Russian borrowings and Christian concepts are found in the Western ethnographic groups of the Mari people (North-Western and Mountain Mari peoples), while the Eastern Mari have more Turkic borrowings of vocabulary related to the culture of Islam. The study draws parallels to the games of neighboring peoples (the Russians, the Udmurts, etc.).

Key words: folk games, children folklore, Mari game vocabulary, folklore characters, demonology, vocabulary of religion, mythology, Mari language, traditional culture of the Ural-Volga region

For citation: Klyucheva M. A. Mythological and religious vocabulary in Mari folk games // Vestnik ugrovedenia = Bulletin of Ugric studies. 2022; 12 (3): 436–444.

Введение

Содержанием данной статьи является анализ мифологической и смежной религиозной лексики в марийских народных играх. К этой тематической группе 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 [26; 29; 22; 20; 21; 24; 10; 7] и др. В региональном и глобальном контексте образы и мотивы марийской мифологии отражены в базе данных [4]. Кроме работ этнографического характера источником сведений о марийской мифологии и религиозных представлениях являются произведения фольклора разных жанров: сказки, мифологические рассказы, песни, заговоры и пр.

Богатым источником сведений о персонажах народных игр являются научно-популярные издания сборников игр финно-угорских народов [5; 6; 8; 13; 18] и др., материалы которых нуждаются во всестороннем осмыслении. Образы отдельных мифологических персонажей в играх финно-угорских народов исследуются в ряде научных статей, например, [16; 17; 15; 19; 12]. Научная новизна данной статьи заключается в том, что анализ мифологической и религиозной лексики в марийских народных играх на основе широкого круга источников выполняется впервые. Он составляет необходимую основу для дальнейшего этнолингвистического изучения мифологических персонажей марийских игр в системе фольклора финно-угорских народов и традиционной культуры Урало-Поволжья.

Материал и методы

Материал нашего исследования – игровой фольклор; базу источников составил обобщающий корпус текстов «Марийские народные игры», подготовленный в рамках серии «Свод марийского фольклора» (МарНИИЯЛИ, 2016–2021). Описания игр, которые в нём содержатся, извлечены из фольклорных, этнографических, лингвистических публикаций, отечественных и зарубежных, начиная с XVIII в., из архивов, современных полевых записей и др.

Мифологическая и религиозная лексика в марийских играх рассматривается с точки зрения функции в игре, т. е. соотносена с конкретными элементами в структуре игры: персонажная (названия игроков), локативная (названия элементов разметки игрового пространства), предметная терминология (названия предметов игры) и т. д. Также осуществляется классификация лексики по этимологиям. Справки о происхождении слов сделаны по этимологическим словарям [3; 9; 14; 23; 27; 28, 30]. Таким образом, в исследовании применяются корпусный метод в работе с источниками, описательно-аналитические методы классификации материала и интерпретации результатов, а также мы опираемся на результаты фундаментальных лексикологических исследований в области финно-угорских и тюркских языков.

Результаты

В играх мифологическая и религиозная 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’).

Среди **наименований персонажей** марийских игр встречаются имена мифологических персонажей и сверхъестественных существ, названия ряженных, магических специалистов и специалистов религии. В большинстве своём перечисленные персонажные термины – это наименования водящего в играх преследования:

– в догонялках: *колдун* (№ 1061)¹, *вувер* (игра типа коршуна) (№ 1094), *Йүшитö Кугыза* ‘Дед Мороз’ (№ 1191). Вероятно, к роду догонялок относится и игра *Юмо-суксыла* ‘В ангела божьего’ – в источнике дано лишь её название без описания (№ 2601);

– в жмурках: *Васли-кува* ‘Бабушка Васли’, *Васли кугыза* ‘Дедушка Васли’ (№ 927), *Маска-кова* ‘Бабушка Медведь’ (№ 921–926), *кара* (*караче*) ‘ряженный’ (№ 965)²;

– в игре *Мужан* ‘Ворожец’ (№ 1751) – водящий-*мужан* (~ литер. *мужанче*) должен угадать, кто ударил его в спину;

– в обрядовой игре во время праздника весенних полевых работ *Агавайрем* (~ 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 плёткой, выкрикнув *йүрым пу* ‘дай дождя’ (Каракулинский р-н Удмуртии) (№ 1598–1599);

– в подражательных играх: *вбит овда* ‘водяной (водяная овда)’ и *екишук* ‘леший’ (№ 2236) – это куклы, которые по сюжету игры преследуют других кукол-«грешных людей».

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

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

– наименование проигравшего, оплошавшего игрока: *шүкшö мөчөр* ‘дрянной ряженный (увалень)’ (№ 2342) – в командной игре в снежки так называют-дразнят того, в кого попадут снежком;

– хвалебное наименование игрока-победителя в игре типа «царь горы»³: *курык оза Чумбылат* ‘хозяин горы Чумбылат’ (№ 1687), *курык оза* ‘царь горы (букв. хозяин горы)’ (№ 1684);

– наименование игрока, который смотрит сквозь рукав «на небо», как в телескоп, а ему потом в лицо в шутку наливают воду: *звездочёт* (№ 2321).

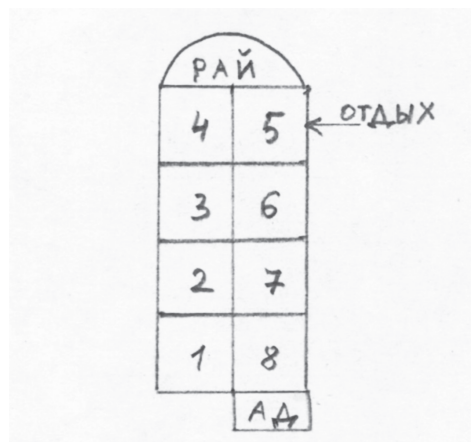
Помимо применения в качестве наименования персонажей игры, мифологическая и религиозная лексика встречается в играх и в других функциях, например:

– в **наименовании предмета** игры: *вувер тоя* ‘палка ведьмы’ (№ 819, 882–884, 886) ~ мар. *Г увер панды* (№ 887) – палка в игре типа прятки; *молла панга* ‘чурка, игральная кость жреца’ (№ 1452–1453), *поп* (№ 1438), *попик* ‘поп (пыж)’ (№ 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: *Попикля* ‘В попа (в попика)’, *Вувер тоя ден* ‘В палочку ведьмы’, *Юмо ден осалла* ‘В бога и чёрта’.

Прочие функции лексики мифологии и религии в игре:

– наименование локуса, очерченного полукруга в игре типа классики: *рай, ад* (№ 1632);



¹ В статье примеры игр и игровой лексики приводятся, в основном, с ссылками на работу «Марийские народные игры» / сост. М. А. Ключева (на правах рукописи) // Архив МарНИИЯЛИ (г. Йошкар-Ола), НРФ, оп. 3, д. 449. В круглых скобках указывается номер источника в ней. Сохраняется оригинальная орфография.

² Ранее мы также выяснили, что асемантическое название игры в жмурки и водящего в жмурках у горных мари (пёрä, прä, упёр, увёр, увре и т. п.) восходит к наименованию мифологического персонажа, а именно: мар. Г увер ‘ведьма’ (< чув. вупär) [14, 261].

³ В играх типа царь горы дети, толкая друг друга, стараются забраться на вершину горки. Кто дольше других удерживается наверху называется «царём горы» и т. п. Русское название этой игры (Царь горы) также бытует в марийской среде (№ 1689, 1690).

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

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

– *грехи* – ошибки в игре в мяч типа штандера (№ 1243–1244);

– *грехä* – то, за совершение чего водяной (*вйт-овда*) преследует кукол в подражательно-импровизационной игре (№ 2236);

– *крест* – аксессуар куклы в игре, нательный крестик (№ 2236): по сюжету этой игры, записанной у северо-западных мари В. А. Акцориным в 1961 г., водяную овду (*вйт 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: песнях, диалогах, считалках. В частности: *сулык* ‘грех’ в игровом диалоге (№ 1109), *пäри* (*пäрий*) ‘чёрт’ в считалке (№ 458–461), *овда* в диалоге-потешке (песне) (№ 1966), *мемнан якын куваже* ‘жена нашего дьяка’ в хороводной песне-игре (№ 2063), *черке* ‘церковь’ и *поп* в приговорах в игре *Черкыла* ‘В церковь’ (№ 2124). Те же слова (*поп*, *черке* (мар. Г *церкйи*) ‘церковь’) встречаются в считалках (№ 391–395, 502), например:

Ик черке үмбачын кишке каен.

Тудын түсьеже могай улмаш, пале.

‘Сверху церкви ползла змея.

Какого она была цвета, угадай’ (№ 394).

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 сбиваемых чурок в играх с палками: мар. Г *поп*, *попик* и мар. В *молла панга*. Ср. *поп* – сбиваемая чурка у мордвы [5, 175–176], а у удмуртов – игра *попен шудон* ‘игра в попу’ [6, 115]. Удмуртское, эрзянское, горномарийское *поп* (и *попик*) – явные заимствования термина из русских игр. А мар. В *молла* ‘жрец’ в игровом наименовании *молла панга* ‘палочка жреца’ представляет собой перевод названия служителя

культы на марийский. При этом любопытно, что восточномарийский 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 [9, 102–103].

Таким образом, важно принимать во внимание этимологию марийской мифологической и религиозной лексики в играх, чтобы оценить влияние на её образность как со стороны русско-христианской культуры, так и не менее пассионарной 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 лексики в играх являются: *мужан* ‘ворожец’ [30, 288–289], *юмо* ‘бог’ [30, 638], оба слова в наименовании *кузу юмо* ‘великий бог’ (*кузу* ‘большой’ [30, 670]), а также композит *кугыза* ‘старик’ (< *кузу* ‘большой’ + *иза* ‘брат, отец’ [30, 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: *Йүшитö кугыза* ‘Дед Мороз’ (*йүшитö* ‘холодный’ [30, 90–91]), *Юмо-суксыла* ‘В ангела божия (название игры)’ (*суксо* – тюркское заимствование). Финно-угорская лексика сочетается с заимствованной также в следующих словосочетаниях и композитах:

– *курык* ‘гора’ [30, 677] в наименовании *курык оза* ‘хозяин горы’;

– *вйт* ‘вода’ [30, 570] в наименовании *вйт овда* ‘водяной (водяная овда)’;

– *тылызе* ‘месяц’ ~ литер. *тылзе* [14, 283] в наименовании *тылызе-патыр* ‘месяц-богатырь’;

– *иге* ‘детеныш’ [30, 109] в наименовании *ия иге* ‘чертёнок’;

– *кува* ‘старуха’ (< *кузу* ‘большой (большая)’ + *ава* ‘мать’ ~ морд. *авай*, чув. *апай* [23, I, 51]) в наименовании *Васли-кува*;

– *шочын* – причастие от *шочаш* ‘рождаться’ [30, 52] в наименовании *шорык шочын* ‘прародительница овец’;

– под вопросом *шүкшү* ‘плохой, старый’ в наименованиях *шүкшү мөчөр* ‘дряной ряженный (увалень)’, *шүкшй йыдал* ‘старый лапоть’ ~ литер. *шүкшö*, мар. Г *шүкшй*? < *шүк* ‘сор, мусор’? ~ ОПерм. **žug*- ‘мелкий обломок, крошка’ [14, 102];

– под вопросом *йыдал* ‘лапоть’ < ? *йол* ‘нога’ [27, 28].

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

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

– *вувер*, *увер* ‘ведьма’ < чув. *вуняр*, *вопяр* ‘название злого духа’ [23, I, 131–132];

– *осал* ‘плохой, злой, злодей, нечистая сила’ < тат. *усал* ‘злой, злодей’ [9, 110];

– *ия* ‘чёрт’ < тат. *ия* ‘хозяин, дух’ [3, I, 319; 9, 45];

– *овда* ‘мифологическое существо, злой дух’ < чув. *упате* ‘обезьяна; кривляка, уродина’ < рус. *обезьяна* < перс. *абузине*, *бузине* [23, II, 282];

– *суксо* ‘ангел-хранитель’ (в игре в д. Олоры Параньгинского р-на РМЭ); в неигровом значении в луговом наречии марийского языка слово зафиксировано в моркинско-сернурском и йошкар-олинском говорах (д. Ядыкбеляк, Юшуттур, Туршемучаш) [25, IV₇: 2535] < чув. источник [28, 395–396] при современных чув. формах *сыхчай*, *сыхча* ‘дух-хранитель, хранитель душ’ [23, II, 77–78];

– *кара*, *караче* ‘ряженный’ < тат. *кара* ‘чёрный’ [9: 66];

– *пәрий* ‘нечистая сила, чёрт, бес’ (только в тексте считалки) < тат. *пәри* персидского происхождения [9, 116];

– *патыр* ‘богатырь’ < тат. *батыр* ‘герой, богатырь, храбрый и др.’ [9, 116];

– *оза* ‘хозяин’ < чув. *хуса*, *хоса* [23, II, 371];

– *Чумбылат* – личное имя (тюркское), но оба элемента, из которых оно складывается, персидского происхождения: *чум* < чув. *чун* ‘душа’ < перс. *джан* ‘душа’ [23, II, 423] + *булат* ‘сталь особой прочности’ < тат. *булат* < кыпч. *болат* < фарси *пӯлād*, *фӯлād* [3, I, 213];

– *молла* ‘жрец’ (в названии предмета игры *молла панга*) < тат., башк. *мулла* < араб. [9, 102–103];

– *сулык* < чув. *сыләх* (> удм. *сьолык*) [23, II, 152–153];

– *язык* < тат. *язык* < др.-тюрк. *йазук* [9, 47];

– *шорык* ‘овца’ (в наименовании духа-прародительницы овец *Шорык шочын*) < чув. *сурәх*, *сорәх* [23, II, 66].

Среди данных тюркизов 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* (№ 929), *кумага-пака* (№ 938), *сюре* (№ 921), *учын* / *учынь* (№ 936), *халамер* – победитель в игре типа царь горы (№ 1691), *сүрем мужо* – неясные упоминания в обрядовой игре восточных мари (№ 1598), а также *тоя* ‘палка’ (в названии предмета игры – *вувер тоя* ‘палочка ведьмы’), *панга* ‘палочка’ (в названии предмета игры *молла панга*) и некоторые другие. Они требуют дополнительного анализа, и не исключается, что среди них есть тюркизмы.

Займствования и проникновения из русского языка – 5 персонажных терминов:

– *Васли* в наименовании *Васли-кугыза* ‘дед Васли (Василий)’ и *Васли-кува* ‘старуха Васли (Василиса)’ < 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);

– *мөчөр* ‘ряженный, увалень’ < рус. *вечер* (из рус. названия праздника *Васильев вечер* > мар. *Васли вечер* > мар. *мөчөр*, *мөчыр*). Такую версию этимологии мар. *мөчыр* предложил В. М. Васильев [1, 65], и нам она представляется убедительной. Ряженные, которые ходили в этот праздничный вечер по дворам, назывались *мөчөр* (*мөчыр*), а поскольку они были неуклюжие, укутанные в слои одежды и шубы, то слово *мөчөр* приобрело в марийском языке еще и значение «увалень». Отсюда в игре тот, в кого попали снежком – неуклюжий, увалень (*мөчөр*);

– возможно, *екижук* ‘чёрт, леший’ из русской диалектной лексики, означающей лешего (обосновать это мы рассчитываем в отдельной публикации);

– *колдун* (~ мар. литер. *юзо* ‘колдун’);

– *звездочёт* (~ мар. литер. *шудырмужан* ‘звездочёт’).

Последние лексемы (*колдун*, *звездочёт*), встречающиеся в марийских играх, 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, всё чаще наблюдается игра марийских детей на русском языке и использование в таких играх соответствующей русской религиозно-мифологической лексики, например, игры: *Ангелы и чёртики* (п. Куженер РМЭ), *Черти и ангелы* (п. Суслонгер

РМЭ), *Чёрт 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. [11, 117–118, 215, 111–112]. Эти фольклорно-языковые факты – симптомы активных процессов обрусения марийского населения в настоящее время.

Из неперсонажной лексики, также пришедшей из русского языка, – названия предмета *поп*, *попик* в горномарийских записях, а также *крест* (~ мар. *ёрес*) и абстрактное понятие *грех* в записях у северо-западных мари (~ мар. *СЗ сулык*), *грех* у луговых (~ мар. *Л сулык, язык*).

В текстах игровых песен и считалок заимствованиями из русского являются слова, также относящиеся к сфере христианской религии: *поп* ‘поп, священнослужитель’, *черке* (мар. *Г церкй*) ‘церковь’ и *як* ‘дьяк’ (~ литер. *тияк*, мар. *Г тийк*) в выражении *мемнан якын куваже* ‘жена нашего дьяка’.

Таким образом, из рассмотренных слов собственно к мифологической и религиозной лексике относятся лишь 2 слова финно-угорского происхождения (*юмо* ‘бог’, *мужан* ‘ворожец’), порядка 11 тюркизмов (*вувер* ‘ведьма’, *ия* ‘чёрт’, *суксо* ‘ангел’, *осал* ‘чёрт’, *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’, *пәрий* ‘нечистая сила, чёрт, бес’)⁴ и 10 заимствований и проникновений из русского языка (*Васли* ‘Василий’, *мөчөр* ‘ряженный’, *екиүк* ‘леший’, *поп(ик)*, *черке* (*церкй*) ‘церковь’, *як* ‘дьяк’; *колдун*, *звездочет*, *крест*, *грех(а)*). Выше мы также отметили, что марийские дети во время игры используют и русский язык, выступая носителями русского игрового фольклора.

Обсуждение и заключение

В результате исследования выявлены имена мифологических персонажей, сверхъестественных существ, названия магических специалистов, религиозные понятия и т. п. в системе марийской игровой терминологии. Определены функции мифологической и религиозной лексики в играх: она служит наименованию игроков, предметов игры, локусов, прочих элементов структуры игры, присутствует в названиях игр, в считалках, игровых диалогах, песнях.

Анализ этимологий марийской лексики мифологии и религии в играх показывает значительную долю тюркизмов и заимствований из русского языка (примерно поровну). Вместе с тем относительно мало в этой тематической группе 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 марийской игровой терминологии следует отметить важное значение тюркизмов, поскольку, в отличие от заимствований из русского (с поздней христианской семантикой), они давно 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’, см. [12, 259–278]. Важно, что этот лексический пласт (тюркизмы в мифологической и религиозной лексике марийских игр) содержит в себе значительный объём общей лексики духовной культуры тюркских и финно-угорских народов Волго-Камья (например, мар. *сулык* и *язык* ‘грех’ ~ чув. *сылӓх*, удм. *сьӧлык*, тат. *язык*, башк. *язык*). Так проявляется региональная (волго-уральская) специфика марийской игровой культуры, её принадлежность т. н. Волго-Камскому языковому союзу. Заимствованная из русского лексика (в основном, церковно-христианская, обычно 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.

Таким образом, результатом проведённого исследования является классификация с точки зрения генезиса пласта марийской игровой терминологии, а именно тематической группы «мифологическая и религиозная лексика». Именно мифологические образы и понятия религии составляют мировоззренческую основу традиционной культуры и являются важнейшим предметом изучения в фольклористике. Проведённое исследование может стать базой для дальнейшего этнолингвистического изучения отдельных мифологических образов, персонажей марийских игр в контексте других жанров марийского фольклора, а также игрового и неигрового фольклора народов Урало-Поволжья.

⁴ В аспекте общей лексики духовной культуры народов Поволжья слова *ия*, *оза*, *осал*, *вувер*, *увер* рассмотрены в книге Р. Г. Ахметьянова [2, 27–28, 45].

Сокращения

башк. – башкирский язык, венг. – венгерский, губ. – губерния, диал. – диалектное, др.-греч. – древнегреческий, др.-иран. – древнеиранский, др.-тюрк. – древнетюркский, крым. – крымско-татарский, кыпч. – кыпчакский, литер. – литературный, мар. – марийский, мар. В – восточное наречие марийского языка, мар. Г – горное наречие марийского языка, мар. Л – луговое наречие марийского языка, мар. СЗ – северо-западное наречие марийского языка, морд. – мордовские, ОПерм. – общепермский, ОТю – общетюркский, перс. – персидский, РМЭ – Республика Марий Эл, р-н – район, рус. – русский, см. – смотрите, ср. – сравните, тат. – татарский, тур. – турецкий, удм. – удмуртский, уйг. – уйгурский, чув. – чувашский

Список источников и литературы

1. Акцорин В. А. Марийская народная драма (Народная драма). Йошкар-Ола: Мар. кн. изд-во, 1976. 200 с.
2. Ахметьянов Р. Г. Общая лексика духовной культуры народов Среднего Поволжья. Москва: Наука, 1981. 144 с.
3. Ахметьянов Р. Г. Татар теленең этимологик сүзлеге = Этимологический словарь татарского языка: В 2 т. Казань: Магариф – Вақыт, 2015. Т. 1. 543 с.; Т. 2. 576 с.
4. Берёзкин Ю. Е., Дувакин Е. Н. Тематическая классификация и распределение фольклорно-мифологических мотивов по ареалам. URL: <https://ruthenia.ru/folklore/berezkin/> (дата обращения: 14.07.2020).
5. Брыжинский В. С. Мордовские народные игры. Саранск: Мордов. кн. изд-во, 2009. 272 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. Земля онаров: мифы и легенды мари. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 2020. 159 с.
8. Игры детей обско-угорских народов / под ред. Е. А. Немысовой. СПб.: Алфавит, 1999. 31 с.
9. Исанбаев Н. И. Марийско-тюркские языковые контакты. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 1994. Ч. 2. Словарь татарских и башкирских заимствований. 208 с.
10. Калиев Ю. А. Мифы марийского народа. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 2019. 447 с.
11. Ключева М. А. Народные подвижные детские игры: современный фольклорный сборник. М.: Форум; Неолит, 2014. 400 с.
12. Ключева М. А. Персонаж вувер в марийских народных играх // Ежегодник финно-угорских исследований. 2020. Т. 14. № 2. С. 259–278.
13. Коми ворсõм да гаж: тõрыт да талун (Коми игры и веселье: вчера и сегодня) / сост. Л. Н. Камбалова, А. Н. Рассыхаев. Сыктывкар: Кола, 2007. 76 с.
14. Лыткин В. И., Гуляев Е. С. Краткий этимологический словарь коми языка. Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1970. 386 с.
15. Мальцева Н. А. Отражение языческих представлений коми-пермяков в народной игре «Горань» // Ежегодник финно-угорских исследований. 2013. № 2. С. 35–40.
16. Несанелис Д. А. Старинная игра детей коми “горд гача”: опыт семантического анализа // Генезис и эволюция традиционной культуры коми (Труды Ин-та яз., лит. и истории Коми науч. центра УрО АН СССР. Вып. 43). Сыктывкар: Коми науч. центр УрО АН СССР, 1989. С. 80–89.
17. Несанелис Д. А., Шарапов В. Э. Тема смерти в традиционных детских играх коми. Сыктывкар: Коми науч. центр УрО РАН, 1995. 24 с.
18. Олемба: Традиционные игры финно-угорских и самодийских народов / сост. И. Б. Семакова. Петрозаводск: Карельский центр народного творчества, 1999. 95 с.
19. Рассыхаев А. Н. Вызывание домового в детской игровой традиции коми // Фольклористика Коми. Тарту: ЕКМ Teaduskirjastus, 2016. С. 127–144.
20. Ситников К. И. Словарь марийской мифологии. Том 1. Боги, духи, герои. Йошкар-Ола: Мар. полиграфическо-издательский комбинат, 2006. 160 с.
21. Тойдыбекова Л. С. Марийская мифология: этнографический справочник. Йошкар-Ола: МПИК, 2007. 312 с.
22. Тойдыбекова Л. С. Марийская языческая вера и этническое самосознание. Joensuu (Йоенсуу): Joensuu yliopisto, 1997. 397 с.
23. 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.
24. Шкалина Г. Е. Священный мир марийский. Йошкар-Ола: Марийское кн. изд-во, 2019. 303 с.
25. Веке Ö. Mari Nyelvjárásí szótár (Tscheremissisches Dialektwörterbuch). Savaria: [w/p], 2001. Т. IV., Pp. 2277–2639.
26. Holmberg U. Die Religion der Tscheremissen. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia. Porvoo: Werner söderström osakehtio, 1926. 207 p.
27. Paasonen H. Ost-tscheremissisches Wörterbuch / Bearbeitet und herausgegeben von Paavo Siro. Helsinki: Suomalais-Ugrilainen Seuran, 1948. 210 p.
28. Räsänen M. Versuch eines Etymologischen Wörterbuchs der Türksprachen. Suomalais-ugrilainen Seura. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Kirjapaino Oy, 1969. XVI + 533 p.
29. Studies in Cheremis: The supernatural / Thomas. A. Sebeok and Frances J. Ingemann. New York: Wenner-Gren Foundation for Anthropological Research 1956. 360 p.
30. Redei K. Uralisches etymologisches Wörterbuch. Band I. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1988. 905 p.

References

1. AktSORIN V. A. *Mariiskaya narodnaya drama (Narodnaya drama)* [Mari Folk Drama (Folk Drama)]. Yoshkar-Ola: Mar. kn. izd-vo Publ., 1976. 200 p. (In Russian)
2. Akhmetyanov R. G. *Obshchaya leksika dukhovnoi kul'tury narodov Srednego Povolzh'ya* [General vocabulary of the spiritual culture of the peoples of the Middle Volga]. Moscow: Nauka Publ., 1981. 144 p. (In Russian)
3. Akhmetyanov R. G. *Tatar teleneĭ etimologik svzlege = Etimologicheskij 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)
4. Berezkin Yu. E., Duvakin E. N. *Tematicheskaya klassifikatsiya i raspredelenie fol'klorno-mifologicheskikh motivov po arealam* [Thematic classification and distribution of folklore and mythological motifs by habitat]. Available at: <https://ruthenia.ru/folklore/berezkin/> (accessed July 14, 2020). (In Russian)
5. Bryzhinskiy V. S. *Mordovskie narodnye igry* [Mordovian folk games]. Saransk: Mordov. kn. izd-vo Publ., 2009. 272 p. (In Erzya, Russian)
6. Dolganova L. S., Morozov I. A. *Traditsionnye igry i razvlecheniya udmurtov* [Traditional games and entertainment of the Udmurt peoples]. Izhevsk: Udmurtskii institut istorii, yazyka i literatury UrO RAN Publ., 2002. 382 p. (In Russian, Udmurt)
7. *Zemlja onarov: mify i legendy mari* [The land of the Onar people: myths and legends of the Mari]. Yoshkar-Ola: Marijskoe kn. izd-vo Publ., 2020. 159 p. (In Russian)
8. *Igry detei obsko-ugorskikh narodov* [Children's games of the Ob-Ugric peoples]. Ed. by E. A. Nemysova. Saint-Petersburg: Alfavit Publ., 1999. 31 p. (In Russian)
9. Isanbaev N. I. *Mariisko-tyurkskie yazykovye kontakty* [Mari-Turkic language contacts]. Yoshkar-Ola: MarNIIYaLI Publ., 1994. *Ch. 2. Slovar' tatarskikh i bashkirskikh zaimstvovaniy* [Part 2. Dictionary of Tatar and Bashkir loanwords]. 208 p. (In Russian)
10. Kaliev Yu. A. *Mify marijskogo naroda* [Myths of the Mari people]. Yoshkar-Ola: Marijskoe kn. izd-vo Publ., 2019. 447 p. (In Russian)
11. Klyucheva M. A. *Narodnye podvizhnye detskie igry: sovremennyy fol'klorny sbornik* [Folk active children's games: modern folklore collection]. Moscow: Forum; Neolit Publ., 2014. 400 p. (In Russian)
12. Klyucheva M. A. *Personazh vuver v mariiskikh narodnykh igrakh* [Vuver as a character of Mari folk games]. *Ezhegodnik finno-ugorskikh issledovaniy* [Yearbook of Finno-Ugric Studies], 2020, no. 14 (2), pp. 259–278. (In Russian)
13. *Komi vorsöm da gash: törÿt da talun* [Komi games and fun: yesterday and today]. Comp. by L. N. Kambalova, A. N. Rassykhaev. Syktyvkar: Kola Publ., 2007. 76 p. (In Komi, Russian)
14. Lytkin V. I., Gulyaev E. S. *Kratkii etimologicheskii slovar' komi yazyka* [Brief etymological dictionary of the Komi language]. Syktyvkar: Komi kn. izd-vo Publ., 1970. 386 p. (In Russian)
15. Maltseva N. A. *Otazhenie yazycheskikh predstavlenii komi-permyakov v narodnoi igre "Goran"* [The reflection of the Komi-Permian pagan beliefs in a folk game "Goran"]. *Ezhegodnik finno-ugorskikh issledovaniy* [Yearbook of Finno-Ugric Studies], 2013, no. 2, pp. 35–40. (In Russian)
16. Nesanelis D. A. *Starinnaya igra detei komi "gord gacha": opyt semanticheskogo analiza* [The old game of Komi children "gord gacha": the experience of semantic analysis]. *Genesis i evolyutsiya traditsionnoi kul'tury komi* [Genesis and evolution of the traditional culture of the Komi]. Syktyvkar: Komi nauch. tsentr UrO AN SSSR Publ., 1989. pp. 80–89. (In Russian)
17. Nesanelis D. A., Sharapov V. E. *Tema smerti v traditsionnykh detskikh igrakh komi* [The theme of death in traditional Komi children's games]. Syktyvkar: Komi nauch. tsentr UrO RAN Publ., 1995. 24 p. (In Russian)
18. *Olemba: Traditsionnye igry finno-ugorskikh i samodiiskikh narodov* [Olemba: Traditional games of the Finno-Ugric and Samoyedic peoples]. Comp. by I. B. Semakova. Petrozavodsk: Karel'skii tsentr narodnogo tvorchestva Publ., 1999. 95 p. (In Russian)
19. Rassykhaev A. N. *Vzyvanie domovogo v detskoj igrovoi traditsii komi* [Invocation a house spirit in the children's game tradition of the Komi people]. *Fol'kloristika Komi* [Folkloristics of the Komi people]. Tartu: EKM Teaduskirjastus Publ., 2016. pp. 127–144. (In Russian)
20. Sitnikov K. I. *Slovar' mariiskoi mifologii. T. 1. Bogi, dukhi, geroi* [Dictionary of Mari mythology. Vol. 1. Gods, spirits, heroes]. Yoshkar-Ola: Mar. poligraficheskoe-izdatel'skii kombinat Publ., 2006. 160 p. (In Russian)
21. Toydybekova L. S. *Mariiskaya mifologiya: etnograficheskii spravochnik* [Mari mythology: ethnographic reference book]. Yoshkar-Ola: MPIK Publ., 2007. 312 p. (In Russian)
22. Toydybekova L. S. *Mariiskaya yazycheskaya vera i etnicheskoe samosoznanie* [Mari pagan faith and ethnic self-consciousness]. Joensuu: Joensuu yliopisto Publ., 1997. 397 p. (In Russian)
23. 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)
24. Shkalina G. E. *Svjashhennyj mir marijskii* [Sacred Mari world]. Yoshkar-Ola: Marijskoe kn. izd-vo Publ., 2019. 303 p. (In Russian)
25. Beke Ö. *Mari Nyelvjárási szótár (Tscheremissisches Dialektwörterbuch)*. Savaria: [w/p], 2001. T. IV₇, pp. 2277–2639. (In Hungarian)
26. Holmberg U. *Die Religion der Tscheremissen*. Suomalainen Tiedeakatemia Helsinki. Porvoo: Werner söderström osakehtio, 1926. 207 p. (In German)

27. Paasonen H. *Ost-tscheremissisches Wörterbuch*. Bearbeitet und herausgegeben von Paavo Siro. Helsinki: Suomalais-Ugrilainen Seuran, 1948. 210 p. (In German)
28. Räsänen M. *Versuch eines Etymologischen Wörterbuchs der Türksprachen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Kirjapaino Oy, 1969. XVI + 533 p. (In German)
29. *Studies in Cheremis: The supernatural*. Thomas. A. Sebeok and Frances J. Ingemann. New York: Wenner-Gren Foundation for Anthropological Research, 1956. 360 p. (In English)
30. Redei K. *Uralisches etymologisches Wörterbuch*. Band I–II. Budapest: Académiai Kiadó, 1988. 905 p. (In German)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Ключева Мария Аркадьевна, старший научный сотрудник, 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); старший научный сотрудник, Институт системного программирования им. В. П. Иванникова Российской академии наук, кандидат искусствоведения.

keymachine@yandex.ru

ORCID.ID: 0000-0002-7518-1649

ABOUT THE AUTHOR

Klyucheva Maria Arkadyevna, Senior Researcher, Vasilyev Mari Research Institute of Language, Literature and History (424036, Russian Federation, Republic of Mari El, Yoshkar-Ola, Krasnoarmeyskaya st., 44); Senior Researcher, Ivannikov Institute for System Programming of the Russian Academy of Sciences, Candidate of Art History.

keymachine@yandex.ru

ORCID.ID: 0000-0002-7518-1649