

Конкка 2009 — Конкка А. П. Календарная мифология и обрядность сямозерских карел // История и культура сямозерских карел / отв. ред. В. П. Орфинский. Петрозаводск, 2009. С. 301—324.

Кристи 1984 — Кристи Н. Пределы наказания. М., 1984.

Кузнецова 1997 — Кузнецова В. П. Предания и былички: памятники русского фольклора Володозерья. Петрозаводск, 1997.

Логинов 2010 — Логинов К. К. Традиционный жизненный цикл русских Володозерья: обычаи, обряды и конфликты. М.; Петрозаводск, 2010.

Лойтер 2001 — Лойтер С. М. Русский детский фольклор и детская мифология. Петрозаводск, 2001.

Лойтер, Неёлов 1999 — Лойтер С. М., Неёлов Е. М. Современный школьный фольклор: Учебное пособие. Петрозаводск, 1999.

Максимов 1994 — Максимов С. В. Нечистая, неведомая и крестная сила. СПб., 1994.

Мид 1988 — Мид М. Культура и мир детства. М., 1988.

Миронова 2009 — Миронова В. П. Зимние святки у ливвиков (по полевым материалам 1990—2000-х гг.) // Проблемы духовной культуры народов Европейского Севера и Сибири: Сб. статей памяти Ю. Ю. Сурхаско. Гуманитарные исследования. Вып. 2. Петрозаводск, 2009. С. 265—270.

Петухов 1987 — Петухов А. В. Без отца. М., 1987.

Свод 1991 — Свод этнографических понятий и терминов. Народные знания, фольклор, народное искусство. М., 1991.

Чередникова 1995 — Чередникова М. П. Современная русская детская мифология в контексте фактов традиционной культуры и детской психологии. Ульяновск, 1995.

Шустиков 1895 — Шустиков А. А. Народные игры в Кадниковском уезде // Живая старина. 1895. Вып. I. С. 86—100.

Сокращения

НАКНЦ — Научный архив Карельского научного центра РАН.

Summary. *The article investigates some specific folk games that helped boys to learn to tolerate pain and fear since early age. The study is based on the records of the author's own experience, which happened to have occurred in the decade when the folk tradition was actively declining in course of globalization trends. This category of games is rooted in the archaic era, when the ability to tolerate pain and fear since childhood was needed for the initiation rite.*

Key words: *traditional games, Russians, nationalities of Karelia.*

УДК 398+81-23

ББК 82.3(2)

А. Н. РАССЫХАЕВ

(Сыктывкар)

ИГРОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ И КОМИ-РУССКИЕ ФОЛЬКЛОРНЫЕ КОНТАКТЫ

Аннотация. *В статье проанализирована игровая терминология, образованная в коми фольклорной традиции под влиянием русской игровой культуры. Заимствованные термины адаптированы в соответствии с нормами коми языка, составляют заумный фонд детского игрового фольклора коми или входят в игровую традицию без изменений.*

Ключевые слова: *коми фольклор, детский игровой фольклор, игровая терминология, коми-русские фольклорные связи.*

Контакты коми и русских документально прослеживаются на протяжении последних 10 веков. Наиболее интенсивные связи наблюдаются с конца XIV в., с началом миссионерской деятельности Стефана Великопермского по христианизации коми народа. В то время коми еще проживали на территории современного Котласа Архангельской обл. и были со временем ассимилированы [Жеребцов 1982, 26, 117]. Столь длительные связи отразились во многих сторонах жизни народа коми — языке, фольклоре, культуре и т. д.

На сегодняшний день существует довольно обширная литература по коми-русским фольклорным контактам на примере преимущественно песенных и повествовательных жанров коми фольклора. Из специальных работ, посвященных этой теме, можно отметить статьи и монографии А. К. Микушева [Микушев 1956, Микушев 1961, Микушев 1969, Микушев 1973], П. И. Чисталёва [Чисталёв 1976, Чисталёв 1980, Чисталёв 1984], А. В. Панюкова [Панюков 2009], Н. С. Коровиной [Коровина 2013]. Кроме того, в силу специфики формирования коми фольклорной традиции во многих научных статьях и работах затрагивается тема влияния русского фольклора на фольклор коми

(на уровне жанров, темы, образов и поэтики), хотя напрямую это может и не быть отражено в названии работы. В меньшей степени коми-русские фольклорные связи проанализированы на примере детского фольклора и народных игр [Рассыхаев 2006, Рассыхаев 2010].

Настоящая статья посвящена игровой терминологии, образованной в результате коми-русских фольклорных контактов. Рассматриваемая лексика, русскоязычная по своему происхождению, иногда изменена на коми почве до неузнаваемости и составляет заумный фонд игрового фольклора коми. Этот корпус текстов представляет особый интерес по той причине, что они часто используются в процессе игры, однако носители традиции не всегда могут объяснить этимологию слов, как это обычно бывает при употреблении лексики родного языка. Так, в с. Нившера Корткеросского р-на Республики Коми во время игры в «Прятки» вышедший из укрытия игрок, дотронувшись до заранее установленного места, кричит «нём», чтобы освободить уже найденных участников. На вопрос собирателей информанты не смогли ответить, что означает это слово: <Соб.: А мый сійӧ сэтшӧмыс — «нём»?> Нём — нём и ем. Ог тӧд, мый сэтшӧмыс. «Нём» тай вӧлі шуам-а. «Нёмемись» пе ворсам. <...> Эз и кужлыны сійӧ висътолыны, мый сійӧ. «Нём» — «нём» и ем (<Соб.: А что это такое — «нём»?> Нём — нём и есть. Не знаю, что такое. Мы вот «нём» говорили. Играем, мол, в «Нём». <...> Так и не смогли объяснить, что это. «Нём» — «нём» и есть!) (Зап. от Валентины Фёдоровны Жижевой, 1949 г. р., с. Нившера, Корткеросский р-н, Республика Коми. Соб. А. Н. Рассыхаев. 2013 г.) [ПМА]. Тема коми-русских фольклорных взаимосвязей по-новому звучит в свете периодически появляющихся дискуссий в научной и околонаучной среде относительно специфики фольклора коми вообще и народных игр коми — в частности [Рассыхаев 2010]. Анализ народных игр коми показывает особую роль русских

¹ Здесь и далее в полевых записях в круглых скобках даны переводы на русский язык автора статьи.

игр в процессе формирования рассматриваемой терминологии.

Исследовательской базой служат следующие источники: собранные лингвистами ИЯЛИ Коми НЦ полевые материалы диалектологических экспедиций, хранящиеся в Научном архиве Коми НЦ УРО РАН; подготовленные на их основе словари к монографиям по всем 10 диалектам коми языка, изданные в 1960—1990 гг. [Бараксанов, Жилина 1971; Жилина 1975; Жилина 1985; Жилина 1998; Колегова, Бараксанов 1980; Сахарова, Сельков 1976; Сахарова, Сельков, Колегова 1976; Сорвачёва 1978; Сорвачёва, Безносикова, 1990; Сорвачёва, Сахарова, Гуляев 1966], а также словари, обобщающие лексику всех диалектов коми языка [Сорвачёва 1961; Безносикова 2012]²; полевые материалы автора. В целом анализируемая терминология является преимущественно поздней по времени бытования лексикой, зафиксированной в XX — начале XXI в.

В игровом пространстве используется разнообразная народная игровая терминология, охватывающая различные стороны игрового процесса, начиная с жеребьевки и заканчивая обрядовым наказанием. По мнению М. А. Большаковой, «игровая терминология представляется как система, обусловленная культурным контекстом и отражающая ценности, ментальные доминанты традиции, сохраняет архаичные мифологические значения, реагирует на процессы культурно-исторических изменений, представляя “модные” явления и понятия» [Большакова 2004]. Исходя из этого рассмотрены следующие группы терминов: 1. Термины — формулы и сигналы. 2. Термины — названия игр и считалок. 3. Термины-действия. 4. Термины — обозначения водящего. 5. Термины-атрибуты игр. В данной работе представлен не весь корпус рассматриваемых терминов.

² Не все игровые термины, записанные диалектологами в ходе полевых исследований, вошли в изданные ими словари. Объяснение этому видится не только в том, что словари данного типа не предполагают этимологических разысканий, но и в том, что лингвисты затрудняются объяснить их использование в процессе игры.

1. Термины — формулы и сигналы

Наиболее многочисленной является группа народной терминологии, связанная с используемыми в игре формулами и сигналами. Чаще всего образованные под влиянием русских народных игр термины обнаруживаются в игре «Прятки», в которой требуется динамика и мгновенная реакция. К примеру, сигналом начала поиска участников для водящего служат слова, не имеющие в коми языке лексического значения: «*паару*» (вв — Мыёлдино), «*пару*» (вв — Вольдино, Керчомья, Пожег; скр), «*пиру*» (Вольдино), «*пöру*» (Усть-Кулом), «*пурунь*» (нв, Айкино), «*туру*» (уд, Буткан), «*куку*» (скр), «*куку-пару*» (скр), «*куру*», «*ру*» (Дон) (туман), «*у*»; «*чудой*» (Нившера), «*чудай*» (Нившера); «*слушай*» (Нившера); «*збегай*», «*избегай*» (Вольдино) и др. [Сорвачёва, Сахарова, Гуляев 1966, 179, 188; Сорвачёва 1961, 175]. Между тем в отношении некоторых заумных слов-сигналов можно выдвинуть этимологические соображения, основываясь на описаниях русских игр. К примеру, перед отправкой на поиски в русских народных играх (Вятская губ.) «водильщик» предварительно спрашивает «Пора ли?» [Покровский 1994, 112]. В Вашкинском р-не Вологодской обл. спрятавшаяся команда посылала своего «вожака», чтобы он отбежал в сторону, прокричал «Пора!» и вернулся к своей команде [Морозов, Слепцова, Островский, Смольникова, Минюхина 1997, 56]. Поэтому вполне возможно, что ответ спрятавшихся игроков на русском языке «пора» (т. е. время для начала поиска) трансформировался в коми игровой традиции в указанные выше слова: «*паару*», «*пару*», «*пöру*», «*пиру*», «*пурунь*», «*туру*», «*куру*», «*ру*» и «*у*».

Не менее ясным становится возникновение иных терминов из этого списка. Вполне вероятно, что слова-сигналы «*чудой*» и «*чудай*» произошли от выкрика спрятавшихся игроков «считай» с требованием к водящему считать до определенного числа. В аналогичных случаях игроки выкрикивают и иные слова, смысл которых понятен и без специального обращения к русским играм: «*куку*» (< ку-ку), «*слушай*»

(< слушай) (Нившера, Большелуг); «*збегай*», «*избегай*» (< сбегай) (Вольдино) и др.

На остальных этапах игры «Прятки» также активно применяются слова-сигналы. Как только в игре обнаруживается участник или команда, водящий громко объявляет об этом: «*чур, пуруль*», «*чур, пурунь*». Вторая часть этих сочетаний представляет собой искаженное и известное уже нам «пора».

Есть основания полагать, что коми «*чинки*» (вар.: «*чиньки*») также произошел от русскоязычного термина. Данное сигнальное слово произносит водящий в «Догонялках» (игра называется «Чинки») после пятнания пойманного участника. Возможно, что «чинки» представляет собой адаптированный к коми языку игровой термин «чикать, чикнуть» в значении «чикнуть что, чикнуть по чем, ударить, треснуть, бить палкою и пр. в игре кляп, клёп, чиж, чирок» [Даль 1981, 604].

Практически синтетично вошло в народную игровую культуру коми использование в различных ситуациях «игровых чураний»: при пятнании, нахождении игроков, предметов, объявления перерывов, входе и выходе из игры. Сюжет игры «Палочка-выручалочка» предусматривает «спасение» пойманных игроков кем-то из остальных. В этом случае прячущийся участник, успевший дотронуться до угла раньше водящего, оглашает: «*галэ гуви*» («украл палку»), «*чур, палич*» («чур, палица»), «*чур, наплавка*» («чур, на доску»), «*тур-тар, чуешли*» и т. д.

2. Термины — названия игр и считалок

Вторая группа народной терминологии непосредственно примыкает к терминам-сигналам и во многих случаях производна от них. В игровой традиции коми зафиксированы следующие названия игр в «Прятки», в которых прослеживается влияние русского фольклора.

2.1. «*Паруэн ворсні*» (вв — Керчомья) (играть в пару), «*Пурунись ворсны*» (нв — Айкино) (играть в пурунь), «*Куку-пурон ворсны*» (скр) (играть в куку-пару), «*Кукуюн ворсны*» (скр) (играть в куку), «*Тюруон ворсны*» (уд) (играть в тюру),

«*Туруён ворсны*» (уд, Буткан) (играть в «слушай») [Сорвачёва 1961, 275], «*Слушайэн ворсэм*» (<играть в слушай») (Нившера) [Сорвачёва, Сахарова, Гуляев 1966, 189].

2.2. «*Сармач*» — вид игры в мяч (Руч, Керчомъя) [Там же]. Термин состоит из двух адаптированных к коми языку заимствованных слов: «*сар*» (царь) и «*мач*» (мяч).

2.3. «*Стуколки*» — вид игры в прятки (с. Троицко-Печорск). Образован, скорее всего, от слова «стукалки», ср. название русской игры «Палочка-стукалочка».

2.4. «*Краскала*» (Латьюга, Удора) (за краской), «*Краскаён*» (Латьюга, Удора) (<играть> красками), «*Краскаысь ворсны*» (Коквицы) (играть в краски), «*Ангелэн-дьявелэн*» (Керчомъя) (в ангела-дьявола), «*Ангел да трубочик*» (Разгорт, Удора) (ангел и трубочист) — вид детской игры.

2.5. «*Черта*» — девичья игра в прыгание, «Классики». Параллельно бытует и коми название «*Гижта*» (букв.: черта).

2.5.1. «*Склянкаён ворсны*» (букв.: играть склянками) (Объячево) — вариант игры в «Черту». Слово образовано от «склянка» (разноцветное стеклышко).

2.6. «*Лункиён ворсны*» (букв.: играть лунками) (Гурьевка) < «лунка» (вырытая в земле ямка размером с мяч).

2.7. «*Даровкаэн ворснi*» (букв.: играть в даровки) (Бадьёлъск) < «Даровки» (название игры, вариант игры в «Лапту»).

2.8. «*Стойбысь ворсны*» (букв.: играть со столбами; горелки) (Объячево) < «столб».

2.9. «*Украсиён ворсём*» (букв.: играть в «украли») (Пыёлдино) — вариант игры в «Палочки-выручалочки». Название игры происходит от слова «*украли*», выкрикиваемого непойманным участником игры после удачной «кражи» места, охраняемого водящим.

2.10. Названия коми игр могут образоваться от зачина использовавшейся в игре считалки. Так, зафиксированная в с. Вольдино Усть-Куломского р-на игра в догонялки называется «*Перенареён ворсём*», что буквально можно перевести как «Игра в перенаре». Игровой

термин происходит от первых двух слов русской считалки «Пере-наре». В детском фольклоре коми зафиксировано более 50 вариантов данного произведения. В качестве примера приводим фонетически адаптированный к коми языку один заумный текст:

*Перö-нарö,
Слугу-югу,
Пятö-сöтö,
Сивö-йивö,
Дугу-дугу,*

Крест (Зап. от Андрея Леонидовича Коданёва, 1893 г. р., с. Слобода, Сыктывдинский р-н (село ныне в составе Эжвинского р-на Сыктывкара). Соб. Н. И. Лоскутова. 1965 г.) [НА Коми НЦ. Ф. 1. Оп. 11. Д. 263. Л. 15об.].

2.11. От первых слов заумной считалки «*Тинь-винь*» возник этнодиалектный термин для обозначения считалки в нижевычегодской коми традиции — *тинь-винясем*, зафиксированное в д. Туис-Керос Усть-Вымского р-на и использовавшееся в игре «*Тув гудм*» («Кража кола»):

*Тинь-винь,
Солом-волом,
Сочер-почер,
Низь, мой,
Сам, нуём, петшёр,
Лыйем-вартём.*

Брот! (Зап. от Ларисы Ивановны Дупленниковой, 1898 г. р., д. Туис-Керос, Усть-Вымский р-н. Соб. В. А. Сорвачёва. 1966 г.) [НА Коми НЦ. Ф. 1. Оп. 11. Д. 288. Л. 25.].

2.12. Немалое количество народной игровой терминологии произошло в местах давних коми-русских этнокультурных связей. Так, на Выми и нижней Вычегде игру «Догонялки» обозначают «*Дечасьём*», «*Дечен*», «*Гечасьём*», «*Гечен*», а процесс осаливания, пятнания водящим игроков — *дечавны*, *дечооны*, *гечооны* [Сорвачёва, 1961, 353, Жилина 1998, 224]. Кроме того, на Выми записано несколько текстов считалок, обозначенных термином *дечкыв* (Зап. от М. Н. Некрасова, с. Турья, Княжпогостский р-н. Соб. Ф. В. Щербаков. 1941 г.) [НА Коми НЦ. Ф. 1. Оп. 11. Д. 35. Л. 29]. В поисках этимологии коми лингвист Е. С. Гуляев сопоставляет коми *гечавны* с удмуртским *гочатыны*, 101

кочатыны «возбуждать, растревлять, дразнить, щипать, царапать» и возводит этимологию к общепермскому **гес'*. По его мнению, это слово в коми языке «сузило и сферу употребления (стало бытовать в основном в детской речи), и семантический диапазон (приобретая при этом определенный экспрессивный оттенок)» [Лыткин, Гуляев 1999, 398]. Высказанная автором гипотеза образования слова из пермского корня хотя и заслуживает внимания, однако звучит неубедительно. Чтобы понять возможный способ происхождения терминов, следует обратиться к русским играм. Так, в словаре В. И. Даля в значении «салить, чикать, пятнать, ударить мячом (в игре в лапту)» зафиксировано слово «*жечь*» [Даль 1978, 537]. Вполне возможно, что в качестве заимствования слово попало в детскую игру и адаптировалось в вышеупомянутые игровые термины.

3. Термины-действия

К первым двум группам близки термины, обозначающие действия игроков и водящего. Представим часто встречающиеся глаголы списком.

3.1. «*Водитны*» [Безносилова 2012, 257] < «водить» (ловить, пятнать, осаливать играющих).

3.2. «*Галитны*» [Лыткин 1972, 112] < «галить» («сиб.: подавать мяч или шар в игре, гилить» [Даль 1978, 342]).

3.3. «*Гечавны*», «*гечооны*» (вым), «*дечавны*» (нв), «*дечооны*» (вым) — салить, пятнать, запятнать в игре [Сорвачёва 1961, 353] < «жечь» (см. выше).

3.4. «*Жогнитны*» (лет), «*жбгнитны*» (л) [Там же, 123] — жигануть, сильно ударить < «сигануть, жигануть».

3.5. «*Кадильникасьні*» (Усть-Кулом) (букв. играть в кадило) — играть в шар [Сорвачёва, Сахарова, Гуляев 1966, 152] < кадило, кадить (церк.: размахивать).

3.6. «*Оттџкиасьны*» (л, лет, вс) — играть отопками (отопок — «изношенный, стоптанный башмак») [Покровский 1994, 211].

3.7. «*Сакасьны*» [Жилина 1998, 357] < «сакаться» («конаться бабками») [Даль 1981, 129].

3.8. «*Сконгьясьні*» (Сторожевск) — конаться, бросать жребий [Сорвачёва,

Сахарова, Гуляев 1966, 189] < «конаться» («считаться, жеребьёваться, глотаться, меряться по палке или по веревке, метать жребий» [Даль 1979, 149]).

3.9. «*Чикнитны*» < «чикать» (ср.: «чикнуть что, чиконуть по чем, ударить, треснуть, бить палкою и пр. в игре кляп, клёп, чиж, чирок» [Даль 1981, 604]).

4. Термины — обозначения водящего

Четвертая группа представлена терминами основного действующего персонажа игры — водящего.

4.1. Имеющиеся материалы показывают, что нередко для его названия используются слова русскоязычного происхождения, произносимые по нормам коми языка: *ведушџй, водяшџй, вџдила, вџдитысь, вџдня, вџдня, вџдячџй, вџдяшџй* [Сорвачёва, Безносилова 1990, 123, Безносилова 2012, 257]. В основе наименования — слово, образованное по действию, совершаемому им («водить»).

4.2. Кроме того, водящего в коми играх могут обозначать и русскоязычными словами, образованными от используемого игрового инвентаря, названия персонажей: «поп» («деревянная чурочка») — в игре «*Поп колльџдџм*» («Провожание попа»), «Дьявџл» (< дьявол) — в игре в «Краски», «Сар» (< царь) — в игре «Сар му» (< царская земля) и т. д.

4.3. В этой группе особый интерес вызывает термин *тюрик*, зафиксированный только в с. Грива и д. Карвуджем Койгородского р-на для обозначения водящего в прятках [Жилина 1975, 139]. Возможно, «*тюрик*» образован от заимствованного русского игрового термина *чурики*, произносимого участниками при различных ситуациях.

4.4. «*Киллик*» [Сорвачёва, Безносилова 1990, 173] — от названия игры в догонялки «Кила» (Чупрово) < «кила» (грыжа) [Даль 1979, 108].

5. Термины-атрибуты

Впечатляет в количественном отношении группа заимствованных из русского языка терминов, обозначающих атрибуты игры:

5.1. «Мяч». Заимствованный «мяч» адаптирован в коми языке и произносится как «мач», «меч» (вс), «нэч» (л — Объячево; лет). Кроме того, в значении «мяч» в с. Поруб Прилузского р-на используется слово «лонта» (л — Поруб) [Сорвачёва 1961, 218].

5.2. «Сяр» — деревянный шар, сделанный из березового капа (вв, печ, сс, скр), городки, рюха (вв — Богородск). По мнению Е. С. Гуляева, возможно, в коми языке «сяр» заимствован из древнерусского «шар» [Лыткин, Гуляев 1998, 276]. Игра с «сяром» называется «Сяръясъём», «Сярён ворсны», действие — «сяръясьны».

5.3. «Палич» < палица, палка, игровая бита, дубинка [Даль 1980, 13].

5.4. «Сарму» (букв.: царская земля; «сар» < царь) (Нившера) [Сорвачёва, Сахарова, Гуляев 1966, 189] — черта, межа, грань, кон (в играх).

5.5. «Гала» (сс), «Галё», «Зала» (печ), «Згала» (вв — Нёбдино; сс — Чухлом), «Сала» (вв — Вольдино, Керчомъя; иж), «Скала» (л — Объячево), «Стала» (вв — Богородск, Сторожевск) [Сорвачёва 1961, 128] < «сало» («в играх: кон, межа, черта, грань, за которою саяят» [Даль 1981, 130]). Когда в «Перенареён ворсём» (букв.: игра в перенаре) участник собирается отдохнуть или намеревается избежать засаливания, он входит в сала («круг»), заранее объявив об этом остальным: «Чур, ме салаа пыролла» (Чур, я ненадолго зайду в круг) (Зап. от Глафиры Ивановны Уляшевой, 1915 г. р., с. Вольдино, Усть-Куломский р-н. Соб. М. А. Сахарова. 1962 г.) [НА Коми НЦ. Ф. 1. Оп. 11. Д. 219. Л. 30].

В этой группе слов немало заимствованных терминов, связанных с играми «В бабки»: как названия косточек, так и положения.

5.6. «Бабка» (вс, иж), «Банка» (уд), «Бабки» (нв, печ, скр) [Сорвачёва 1961, 15] — игровая кость. Указанные заимствованные слова иногда используются вместо коми «шег» (лодыжка, шиколотка; бабки).

5.7. «Казань» (Усть-Кулом) [Сорвачёва Сахарова, Гуляев 1966, 152] — лодыжка, шиколотка < «Козон, козенок» («бабки, альчики для игры» [Даль 1979, 133]).

5.8. «Скон» (Носим, Югыдтыдор) < «кон» («начало, предел, межа; в играх: поприще, место игры, постановки» [Там же, 154]).

5.9. «Алик» — игровое положение овечьей лодыжки (выпуклой стороной вверх, «жог») [Безносилова 2012, 27]. Возможно, термин образован от «альчик» («архан.: игровая говьяжья надкопытная кость, козна, козан, бабка, костыга, шляк, лодыга, баска» [Даль 1978, 13]).

5.10. «Жог» (скр) — положение лодыжки при игре (хребтом кверху) [Сорвачёва 1961, 123] < «Жог, жох» (в игре в бабки: «положенье хребтиком вверх» [Даль 1978, 536]).

5.11. «Сак» (Грива, Ужга, Койгородок; Вольдино, Деревянск, Дон, Керчомъя, Кужба, Носим, Пожег, Помоздино, Усть-Кулом, Усть-Ильч, Подчерье) — игровое положение лодыжки (с двумя углублениями вверх) [Рассыхаев 2002, 93] < «сак» («вят.: в конанье бабками: ника, хребтом вверх» [Даль 1981, 129]).

5.12. «Стол» (Грива, Ужга, Койгородок; Деревянск, Вольдино, Пожег, Помоздино, Усть-Кулом, Усть-Ильч, Подчерье) < «стол»; «чисто» (Летка, Объячево, Читаево) < «чистый»; «полной», «сполнэй» (Дон, Керчомъя, Усть-Кулом) < «полный»; «плоч» (скр) < «плоцка» — игровое положение лодыжки ровной стороной вверх, имеющее в коми традициях несколько названий [Рассыхаев 2011, 24].

Представленные русскоязычные термины — это не исчерпывающий список, а только некоторая часть зафиксированной в играх коми народной терминологии. Она вовсе не указывает на то, что термины, образованные от лексики родного языка, отсутствуют. Не всегда ясны и значения других видов слов-сигналов, образованных на основе коми лексики. Например, как только ловящий в «Догонялках» запянтает убегающего участника, говорит: «бак» («плесень»), «дек», «киколь», «ляс», «нём», «чут» («точка») и т. д. Использование того или иного слова-сигнала водящим при засаливании, как правило, связано с названием игры в «Догонялки» в локальной традиции: в игре «Ки-

коль» кричат «киколь», в «Нём» — «нём» и т. п. Возможно, появление слова *ляс* произошло от *ляскыны* (шлёпнуть). Слово *киколь*, состоящее из *ки* «рука» и *коль* отсутствуют от *кольёдны* «проводить, проводить», может обозначать «тумак». На наш взгляд, этот термин образован по тому же принципу, что и название игры «Кимутлик» — подбрасывание мяча поочередно то ладонью, то тыльной стороной руки (при игре в мяч): *ки* «рука» и *мутлик* от *муткылявны* «ворочать» [Лыткин, Гуляев 1999, 124, 180].

В пределах статьи рассмотрены не все игровые термины — вне внимания осталась народная терминология святочных и хороводных игр, которая тоже испытала сильное влияние русской культуры. К примеру, святочные хороводные игры в с. Нившера Корткеросского р-на называются «*чивильтём*»: слово образовано от первых слов песни «*Чивиль, чивиль, воробей*». В свете коми-русских фольклорных контактов отдельного внимания заслуживает «*горань*» и производные этого термина для обозначения водящего, игры и святочного хороводного цикла у коми [Рассыхаев 2013].

Таким образом, проведенный анализ показывает, что существенное количество терминов (названия игр, водящего, сигналы, формулы и т. д.) в народных играх коми возникло под влиянием русской игровой культуры. Некоторые из них адаптировались в соответствии с нормами коми языка (*вёдяшй, полной, мач, сар* и т. д.), составили заумный фонд детского игрового фольклора коми (*геч, деч, алик, пёру, тюрик* и т. д.) или вошли в игровую традицию без изменений (*сак, жоги* и т. д.). Рассмотренная игровая терминология, укоренившаяся в коми традициях в результате коми-русских фольклорных контактов, составляет немалый процент в общем корпусе терминов. Они зафиксированы не только в коми-русском пограничье, не только в местах давних контактов двух народов, но и в ареалах, далеких от них, — в вишерской и верхневычегодской традициях. В современном бытовании наблюдается параллельное использование русских и коми названий игр, других

игровых терминов, а также вытеснение комиязычной терминологии заимствованной лексикой.

Необходимо отметить, что на основе опубликованных и полевых материалов не удалось установить обратного влияния на игровой фольклор русских поселений, находящихся в иноэтническом коми окружении на территории Республики Коми.

Литература

Бараксанов, Жилина 1971 — Бараксанов Г. Г., Жилина Т. И. Присыктывкарский диалект и коми литературный язык. М., 1971.

Безносикова 2012 — Безносикова Л. М., Айбабина Е. А., Забоева Н. К., Коснырева Р. И. Коми сёрнисикас кывчукёр: Словарь диалектов коми языка: в 2 т. / под ред. Л. М. Безносиковой. Сыктывкар, 2012. Т. I: А—О.

Большакова — Большакова М. А. Народные подвижные детские игры: к проблеме изучения народной терминологии // Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика. 2004. URL: http://www.ruthenia.ru/folklore/l804_bolshakova1.htm (дата обращения: 20.01.2014)

Даль 1978 — Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. М., 1978. Т. I: А—З.

Даль 1979 — Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. М., 1979. Т. II: И—О.

Даль 1980 — Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. М., 1980. Т. III: П.

Даль 1981 — Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. М., 1981. Т. IV: Р—С.

Жеребцов 1982 — Жеребцов Л. Н. Историко-культурные взаимоотношения коми с соседними народами. X — начало XX в. М., 1982.

Жилина 1975 — Жилина Т. И. Верхнесысольский диалект коми языка. М., 1975.

Жилина 1985 — Жилина Т. И. Лузско-летский диалект коми языка. М., 1985.

Жилина 1998 — Жилина Т. И. Вымский диалект коми языка. Сыктывкар, 1998.

Колегова, Бараксанов 1980 — Колегова Н. А., Бараксанов Г. Г. Среднесысольский диалект коми языка. М., 1980.

Коровина 2013 — Коровина Н. С. Типология взаимодействия коми и русских волшебных сказок (сюжетный состав, художественно-стилевая структура). Сыктывкар, 2013.

Лыткин 1972 — Лыткин В. И. Материалы по коми диалектологическому словарю //