

ИРИНА АЛЕКСЕЕВНА КЮРШУНОВА

доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русского языка как иностранного и прикладной лингвистики Института филологии
Петрозаводский государственный университет
ведущий научный сотрудник сектора языкознания Института языка, литературы и истории
Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Федеральный исследовательский центр «Карельский научный центр Российской академии наук»
(Петрозаводск, Российская Федерация)
ORCID 0000-0002-7232-8756; kiam24@mail.ru

АННА ГРИГОРЬЕВНА СОБОЛЕВА

аспирант кафедры русского языка как иностранного и прикладной лингвистики Института филологии
Петрозаводский государственный университет
(Петрозаводск, Российская Федерация)
ORCID 0009-0008-9221-6509; a.g.soboleva@yandex.ru

**СЛОВАРЬ И. М. ДУРОВА КАК ИСТОЧНИК ИЗУЧЕНИЯ
РУССКОЙ ИГРОВОЙ ЛЕКСИКИ**

А н н о т а ц и я . Цель статьи – показать лингвистическую ценность представленных в региональном этнографическом словаре диалектных данных при описании поля «Игра». Объект исследования – «Словарь живого поморского языка в его бытовом и этнографическом применении» И. М. Дурова, материалы которого еще не привлекались для лингвистического анализа лексической системы говора, что составляет новизну статьи. Значимость обусловлена тем, что этнографический словарь включает в структуру статьи сведения, не всегда учитываемые диалектными словарями. Таким образом, словарь Дурова становится основой для сбора информации по заявленной теме и его последующего рассмотрения в различных лингвистических аспектах (ономасиологическом, семантическом, этнолингвистическом, ареальном). В ономасиологическом плане изучаемые единицы отличаются вариативностью, что обусловлено разнообразием народно-разговорных названий в региональном социуме, отсутствием нормы в их становлении, незавершенностью этапа формирования номинации. В семантическом плане изучаемое поле членится на фрагменты, среди которых преобладают названия игр. Игровая лексика имеет особую культурную составляющую, позволяющую поставить эту группу в этнолингвистическую парадигму. Важность привлечения материалов Дурова заключается и в том, что в поморских говорах фиксируются черты древней новгородско-псковской миграции. Не менее интересны новообразования, родившиеся в частной системе диалекта и составляющие уникальность, специфичность изучаемого фрагмента языковой действительности.

К л ю ч е в ы е с л о в а : словарь, И. М. Дуров, русские говоры Карельского Поморья, лексика игры, способы номинации, ареальная лингвистика, этнолингвистика

Б л а г о д а р н о с т и . Исследование подготовлено в рамках выполнения госзадания КарНЦ РАН.

Д л я ц и т и р о в а н и я : Кюршунова И. А., Соболева А. Г. Словарь И. М. Дурова как источник изучения русской игровой лексики // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2025. Т. 47, № 7. С. 14–23. DOI: 10.15393/uchz.art.2025.1227

ВВЕДЕНИЕ

Диалектные словари часто становятся источником различных исследований, входящих прежде всего в сферу лингвистики. Например, работы О. И. Блиновой [2], Г. В. Калиткиной [6], Е. А. Нефедовой [10] и др. объединяет идея использования сведений диалектных словарей

при изучении не только лексической системы говора, но и традиционной духовной культуры народа. Для нашей статьи значимость работ этих авторов обусловлена привлечением к подобному анализу «Словаря живого поморского языка в его бытовом и этнографическом применении» И. М. Дурова¹.

Выбор словаря определен следующим: в нем фиксируются диалектные данные конца XIX – начала XX века, функционировавшие в Карельском Поморье, на территории, представляющей Русский Север. Русскоговорящее население региона сохранило в речи архаические черты на всех языковых уровнях в большей степени, чем в древних центрах (Новгороде и Пскове).

Методом сплошной выборки из словаря Дурова извлечены лексемы семантического поля «Игра». Обращение к этому фрагменту языковой действительности не является случайным. Игра, как известно, – неотъемлемая часть духовной культуры любого народа, а потому она часто входит в широкий спектр исследований гуманитарной направленности. Например, записи игр, сделанные И. М. Дуровым, находятся в поле зрения фольклористов и краеведов [7], [8], [14]. Однако анализ языковых особенностей игровых слов, зафиксированных в словаре, еще не был в поле зрения лингвистов.

Лингвистическая и этнолингвистическая специфика этой группы слов редко становится объектом и предметом исследования. В имеющихся на сегодняшний день статьях об изучении игрового пространства характеризуется состав диалектной игровой лексики, указаны ее семантические, мотивационные, ассоциативные особенности, специфика способов номинации, отмечается национально-культурная ценность этой группы слов [1], [3], [4], [9], [11], [12], [13] и др.²

Анализ материалов словаря Дурова органично встраивается в парадигму проведенных исследований. Однако научному сообществу представляются новые данные узколокальной системы севернорусского говора от середины XIX века до 30-х годов XX века, еще не становившиеся объектом специального комплексного лингвистического изучения, включающего такие аспекты, как ономазиологический, семантический, этнолингвистический, ареальный.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СЛОВАРЯ ДУРОВА КАК ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКОГО ИСТОЧНИКА

Труд И. М. Дурова, созданный в начале XX века, исследователи ставят в ряд с известными региональными отечественными лексикографическими изданиями конца XIX века. Сам автор пишет, что в хронологическом и территориальном плане его словарь близок словарям Г. Куликовского и А. Подвысоцкого (Дуров: 17) и должен был заполнить нишу, образовавшуюся в лексикографическом описании севернорусских говоров после выхода словарей предшественников (Дуров: III).

Действительно, в центре внимания материалы, зафиксированные в русских говорах Беломорья, соотносимые с территорией Карелии.

Словарь не является строго лингвистическим, на что указывает слово «этнографический» в его названии. Это определение автора оказалось достаточно важным, а с информативной точки зрения необходимым для изучения лексики игры и ее особенностей в исследовании духовной культуры Поморья, поскольку в словаре через подробное описание реалий, явлений, действий находят отражение исторические, культурные, бытовые, природные, социальные особенности региона.

Так, современные диалектные словари, являющиеся по предмету и единицам описания преимущественно толковыми, редуцированно представляют информацию об игре. См. зоны толкования некоторых игровых слов в диалектных словарях: ЗАГÁДА. *Игра*. Три ницы выпало, играешь в загаду. *Медв.* (СРГК: 2: 102); ЛЮЛЬКИ-КОЛЮЛЬКИ. *Игра (какая?)*. Арх: В-Т. Василия Степановича Колюлей прозвали, всё в люльки-колюльки играл (В-Т, Михалевская) (СГРС: 7: 194); МЁЛЬНИЦА. *Народная игра (какая?)*. Давайте мельницу играть. *Чуд.* (СРГК: 3: 221) и т. д. Как видим, в зонах толкования недостаточно сведений, чтобы понять, какие игровые действия связаны с названными играми и что стоит за самой игрой. Причиной такой подачи слова, например, в СРГК является решение редакционной коллегии: если «цитатный материал картотеки Словаря не раскрывает значения или имеет дефектный характер, при диалектном слове приводится только его значение и география» (СРГК: 1: 9).

Информативно ограничены и зоны иллюстрации, хотя именно их рассматривают «как гипертекст бесписьменной традиционной культуры» [6: 13], который «носит спонтанный, неподготовленный характер, что позволяет увидеть языковое сознание народа и именно ту его сферу, где проявляется отношение к миру, его видение, его оценка» [6: 13]. Иллюстрации в статьях словаря Дурова отличаются подробными описаниями, ср.:

«*Гусьями играть*. Детская массовая игра. Закключается она в следующем: все участвующие составляют стадо гусей и лебедей, кроме двух, один из коих становится хозяйкой, а другой волком. Гуси пасутся в поле, в то время как волк, притаившись где-либо в стороне, зорко следит за ними. Игра начинается кличем хозяйки нараспев: “Гуси-лебеди – домой!” Те отвечают: “Нам нельзя идти домой. / Что же так? / – Серый волк под горой. / Что делает? / – Сереньких да беленьких овечек ест. / Гуси-лебеди, домой!” При этих словах дети, подражая лету птиц, бегут к хозяйке, а волк старается кого-либо из них поймать. Пойманный отводится волком к себе в логово, а остальные при возгласе хозяйки: “Гу-

си-лебеди, в поле!» снова бегут обратно, и опять волк имеет одного из них. Игра эта продолжается до тех пор, пока волк не перетаскает у хозяйки всех птиц. После чего хозяйка и волк меняются ролями, и игра продолжается до тех пор, пока не надоест играющим. Сум.» (Дуров: 91).

Как видим, после толкования дан подробный сценарий игры, описаны основные атрибуты игры (игроки, время и место проведения, правила игры).

Объем и общая характеристика игровой лексики, представленной в словаре И. М. Дурова

Всего по теме «Игра» в словаре И. М. Дурова фиксируется 173 единицы, в структуре значения которых содержатся компоненты 'игра', 'игрок', 'игрушка', 'играть'. Учитывается также информация, косвенно соотносимая с семанти-

кой игры. Однако анализ собранного материала показал, что не вся игровая лексика дана в словаре в виде отдельных статей. Часть материала находится в иллюстративной зоне. Так, слово *кокотки* толкуется как 'сдьмая фигура в игре камешками в козла' (Дуров: 174). Обращение к статье *камешками играть* показало, что в игре 15 фигур: *однёрки, двойки, тройки, все в руку, куця, дрести, кокотки, помяло, колёно, не в щёлк, в щёлк, выпуск, листовка, козловы однёрки, козёл* Сум. (Дуров: 160). Однако остальные 14 из 15 фигур не представлены в словнике. Имеется еще ряд неучтенных Дуровым слов, обозначенных в статье знаком (*) и включенных в подсчеты³.

Собранный материал членится на семантические группы в соответствии с денотативным пространством игры и ее реалиями и отражен в табл. 1 в порядке убывания количества единиц в каждой группе (с сохранением написания в словаре).

Таблица 1

Table 1

Примеры игровой лексики в словаре И. М. Дурова
Examples of game vocabulary from Durov's dictionary

Собранный материал	Кол-во
Игры: баскамы играть, Бóриса женить, в битки играть, вертуг, волосянка, *в рюхи (рюхами играть; игра в рюхи), гусьями(ы) играть (играть гусьями), жгут (жгутишком играть; играть жгутиком), забава, золотце хоронить, играть золотыма воротами, играть мечком, играть циркой (циркой играть), играть шильцом, из-за стёнки (играть из-за стёнки), имушка (играть имушкой), камешками играть (играть камешками), капүстица (капүстицу полот), кислой круг (играть кислым кругом), *классы (об классах играть; о классах играть), коробка (отдавать коробку), король (короля играть, короля топтать), кости, краски (играть красками), круговая, лунками играть (в лунки играть; играть в лунки; о лунках), одинка парить, отдавать коробку, палочка (палочка-воровочка), парками ходить, попá гонять, продольня шахарда, стрельцем играть, стригу-стригу овечку, утушка, холовец, *хоронүшка (хоронүшкой играть), царь-Горóх (играть царём горóхом), шара гонять, Шүрика полстить, шильцем играть	41
Предметы, использующиеся в играх: балабалка, *баска, биток, бральница, гнездо, городки, гóсья, дика, жгут, жгутик, жох, *золотце, игромой, *камешек, *клёскальница, мецек (мецик), палка, палочка, плитка, поп, рюха (рюшка), флот, цирка, *шар, швыркунья, шилец (шильце)	26
Игровые действия: бёлить, выиграть козёл, выскакать, галадавать, зажгать, зарубить, идти на голос, *имать, клескать, козырять, метатьце, наиграться, *обелить, отдавать голос, парить, пёрнуть, плесать, сгүзать, транжирить, *тузить, *хоронить, цоркаться; (бегать) в догонку, озапуски	25
Фигуры, используемые в играх: в́ни, *все в руку, *выпуск, гнездо, *двойки, *дрести, *в щёлк, *козёл, *козловы однёрки, кокотки, *колено, *куця, *листовка, *однёрки, *помяло, *тройки, *не в щёлк	17
Игровые локусы: *ворота, горóд, городки, *горшóк, *закружье, класс, кон, *круг, лудник, лунка, сáло, *стёнка, *угол(ок), хоронүшка, *черта	15
Особые игровые специализации: *вы́шник, *другой, кали́ка переходна (кали́ка переходжа), *кря́ля, *лишней, ма́тка (ма́тика), *ни́жник, *пёрвый, *позакружники, *скиснувший, *стояльщик, *третий	13
Игровые персонажи: *во́лк(и), *гусь(и), *доброй молодец, *красна девица, *король, *овечка (*овца), *слуга, *хозяин, *хозяйка, *царь, царь-Горóх, *черт (*цёрт)	12
Игрушки: бобки (бобóчки, бобушки), вертушка, *камешки, кукла (ку́колка), побрякушка, пугаць, стрелка, стульчик, тарайдүшка, трещётка, шкүна (шкүнка)	11
Игровые выражения: под остаток, отдайте голос, ступай на голос, палки-балабалки, давать локти	5
Характеристика игроков: баклан, забава, заёда	3
Место проведения игр: бугра, игрище, полянка	3
Игровые явления: гал 'высота полета мяча при игре'	1
Игровые защитные слова: чур (щур)	1
Всего:	173

Несмотря на то что в словаре могли быть лакуны, обусловленные отбором материала автором⁴, фактологическую базу, связанную с изучением игровой лексики по данным этого лексикографического источника, можно считать в целом достаточной для включения в различные аспекты исследования. Каждый из них может претендовать на отдельное подробное описание и введен в более широкие сопоставительные (территориальные, языковые и под.) рамки. В статье описан возможный исследовательский контур каждого из них с опорой на описательный метод с элементами компонентного анализа, а также статистический, сравнительно-сопоставительный, ареальный.

Анализ игровой лексики, включенной в словарь И. М. Дурова

Способы номинации игровых слов. Высокая вариативность игровых слов позволяет обратиться к вопросу о способах их номинации. Как видим в табл. 1, наибольшая вариативность свойственна названиям игр (практически каждому названию игры соответствует два и более номинативных варианта). В таблице варианты указаны в скобках: *пáлоцька (пáлочка-ворóвочка); лúnками игрáть (в лúnки игрáть; игрáть в лúnки; о лúnках)* и т. д., а у Дурова – с помощью отсылочного толкования: «Бобúшки <...> То же, что Бóбки. Повс.» (Дуров: 32), «В лунки играть. См. Лунками играть» (Дуров: 32).

Взяв за основу материалы словаря Дурова, трудно понять, какая номинация является точкой отсчета – двусловная (*капúстицу полóть, королéя топтáть*) или однословная (*капúстица, корóль*). Статистические показатели дают возможность думать, что однословная номинация не была первичной, «чистых» однословных номинаций всего пять (*волося́нка, ко́сти, кругова́я, у́тушка, холóбец*), остальные (как например: *корóбка, пáлоцька* и др.) имеют варианты с глагольными сочетаниями, где глагол – составной элемент названия.

Большая часть вариантов обусловлена наличием или отсутствием в названии слова *игрáть* (*имушка / игрáть имушкой; крáски / крáсками игрáть*), а также его позиций в двусловной номинации (*гуся́мы игрáть / игрáть гуся́мы*). Здесь сложно определить какую-либо строгую закономерность в следовании компонентов. Вероятно, автор словаря в подаче материала идет за диалектоносителями, в речи которых одновременно могли употребляться разные варианты названия.

Возможность сохранения слова *игрáть* в структуре названия поддерживается номинациями с другими глагольными лексемами (см. в табл. 1: *гоня́ть, женíть, па́рить, полóть* и др.). При этом в конструкции с глаголом существительное чаще всего стоит в форме Тв. п. (*ба́скамы игрáть, игрáть ме́чком* и т. д.), где указывается преимущественно орудие игры; Вин. п. (*Бо́риса женíть, зо́лотце хоронíть* и т. д.), реже Род. п. (*игрáть из-за стéнки*). В некоторых случаях наблюдается диалектная особенность, заключающаяся в использовании беспредложного управления вместо предложного: *игрáть имушкой, игрáть царём-горо́хом; королéя игрáть, хорону́шкой игрáть* и т. д. вместо *игрáть в имушки, в царя-горо́ха; в коро́ля игрáть, в хорону́шку игрáть*.

Характерно, что в Словаре русских народных говоров, отражающем широкую географию диалектов, названия игр с глагольным компонентом обычно квалифицируются как элементы устойчивого сочетания и маркируются знаком (◊), ср. примеры с глаголами: ◊ *игрáть барáном* 'играть в жмурки' Ряз. (СРНГ: 12: 67), ◊ *в беглого игрáть* 'играть в лапту' Дон. (СРНГ: 2: 169, 170) и т. д. В Словаре говоров Русского Севера в таких случаях может быть выбрана однокомпонентная номинация, ср. название игры *лúnки* 'игра, заключающаяся в том, чтобы загонять мячик в углубление в земле' Арх. (СГРС: 7: 162), при этом у Дурова *игрáть в лунки* (а также *в лунки играть, лунками играть* – 'одна из игр в мяч' (Дуров: 152, 59, 213)). Наличие однословных номинаций свидетельствует, с одной стороны, о неустойчивости фразеологизма, с другой – об особой функции глагола в названии игр.

Таким образом, факт существования вариантов в одной территориально ограниченной диалектной системе – это, без сомнения, важный показатель процесса поиска наилучшего способа номинации игры, свидетельство того, что данная группа лексики находилась в указанное время (начало XX века) на этапе формирования и процесс этот нельзя признать завершенным.

Семантический и этнолингвистический аспекты изучения игровых номинаций. Материалы, представленные в табл. 1, с разделением слов на группы можно считать своеобразной базой данных, идеографической сеткой поля «Игра» с интегрирующей семой 'игра'. Каждая выделенная группа слов – это фрагмент поля, между единицами которого существуют различные отношения: деривационные (*гал – галадава́ть; хоронíть – хорону́шки* и т. д.); синонимические (*щилéц – цёрка; щильце́м игрáть – стрелы́цом*

играть; *побрякушка* – *тарандушка* и т. д.); антонимические, противопоставленные в контексте игры (*слуга* – *король*, *волки* – *овцы* и т. д.) и др.

Как видим, количество слов, входящих в группы поля, неодинаковое. Преобладание названий игр обусловлено разнообразием развлечений и тем, что именно игра является центром денотативного игрового пространства, эти названия – самые актуальные члены поля. При этом за игровой лексикой с переносным значением стоит в большинстве своем метонимический перенос, формирующий такую семантическую транспозицию, которая заставляет задуматься о пограничном статусе игровой лексики, ее близости к специальной лексике, а также к фольклорному слову. В последнем случае сферой бытования является устная речь, характеризующаяся особым разговорным колоритом, заключающимся в выразительности, образности, особенно, вероятно, на начальных этапах появления самой игры как процесса.

Семантическая вторичность большей части слов игровой сферы, их соотношение с бытовыми реалиями, культурной средой социума, переосмысливавшего в игре картину мира, – косвенное свидетельство того, что игра занимала особое место в системе ценностей русского народа. В. В. Иванов и В. Н. Топоров высказывают мысль о том, что «детские игры в значительной степени сохраняют элементы схемы основного мифа или так или иначе связанных с ним ритуалов», поэтому их исследование в семантическом и этнолингвистическом ключе представляет дополнительный интерес [5: 71]. Игра со временем трансформировалась, оторвалась от мифа, обросла новообразованиями, обусловленными изменениями в правилах игры, отборе определенного количества участников игры и проч. Однако устойчивое использование в игре особых названий предметов, явлений, действий не может быть случайным.

Архаические верования, связанные с игрой. Кратко опишем возможные рефлексии древних верований, используя материалы словаря. Это названия границ, пространственных ориентиров (*класс*, *нижник*, *стénка* и др.); социальных ролей (*слуга*, *царь* и др.); мифических существ (*черт*); растений (*горóх*, *капу́ста* и др.); числовых рядов (*однёрки*, *дво́йки* и др.) и проч. номинации, определяющие многомерность поля и многообразие мира, окружающего человека. Например, через зоологический код (*волк*, *овца́* и др.) просматривается значимость представителя животного мира для социума, как следствие, наблюдается включение

отдельных названий животных в архетипическую оппозицию «свой – чужой». Так, при интерпретации игры *гусьями играть* (см. описание выше) обратим внимание на то, что в «чужой контекст» ставится *волк* – персонаж, с которым сопряжено злое начало, известное во множестве фольклорных нарративов. В различных ритуалах – свадебных, при лечении человека и скота – используются «волчьи» обереги (зубы, лапа, хвост, шерсть). Волк соотносится с чертом, нечистой силой, умершими, связан с лешим, с собакой (СД: 1: 411–418). Существенно, что в игре волк представляет опасность для овец. *Овца* (*овечка*) – это тоже мифологизированная жертва, являющаяся при этом самым востребованным домашним животным на севере из-за простоты ухода и использования в быту (шерсть, мясо). *Волк* в игре ловит *гусей-лебедей*, которые не дифференцированы между собой и с которыми также связан комплекс различных этнокультурных характеристик (демонологических, любовно-брачных, соотносимых с деторождением и др.) (СД: 1: 572–575; СД: 3: 88–89). Важная деталь игры – смена ролей волка и хозяйки, отражающая, как представляется, оборотничество.

Противопоставление «свой – чужой» видится и в названиях социальных ролей в игре (*ка́лика* *перехо́жая*, *лишн́ей*, *хозяй́ин*). Некоторые из них являются инновациями, соотносимыми с христианскими реалиями (*нон*), здесь же календарные имена (*Бо́рис*, возможно, *Шу́рик*).

Отмечено, что способом деления на «свое» и «чужое» являются различные структуры пространства (СД: 3: 11–12). К ним относим следующие игровые рубежи и зоны (*воро́та*, *го́род*, *круг*, *черта́* и т. д.), зафиксированные Дуровым. Особую значимость имеет *круг*, выступающий как граница замкнутого, охраняемого пространства (СД: 3: 11–12). Идея круга более характерна для хоровода, ср. с описанными в словаре хороводными играми: *женить*, *капу́стица*, а также представленная в играх *жгут*, *зо́лотце хоронить*, *кислый круг*, *круго́вая*. Вероятно, сюда следует отнести игру *го́род*, где «круговая геометрия» имплицитно усматривается в таких производных, как *городить*, *огородить*.

Ряд примеров, когда через изучение игровой лексики можно провести аналогии с ритуалами, обрядами, соотносимыми с различными видами деятельности человека в прошлом, может быть продолжен.

Ареальные особенности игровых слов, представленных в словаре И. М. Дурова. Анализ материала показал, что почти 60 % игровой лек-

сики, согласно словарю Дурова, имеет помету «Повс.» – «*повсеместно*», то есть бытует в селах и городах Карельского Поморья: Вирме, Выгострове, Кеми, Колежме, Нюхче, Сороке, Сумском Посаде, Сухом, Шижне, Шуерецком. Высокий процент слов исследуемого поля (почти 40 %) отмечен также в Сумпосаде, чье лексическое

пространство, как уже было сказано, Дуров знал лучше всего. Однако все ли они были только поморскими? Насколько поморский материал пересекается с данными по другим регионам? С этой целью сопоставим материалы Дурова с географией слов из СРНГ. Некоторые результаты совпадения игровых номинаций даны в табл. 2.

Таблица 2

Сопоставление игровых номинаций по территориям

Table 2

Comparison of game names by territories

Дуров	Арх. / Карг. / Онеж.	Новг.	Пск.	Петерб. / Ленингр.	Тихв.	Твер.	Волог. / Никол.	Костр. / Галич.	Вят.	Перм.	Свердл.	Моск.	Тул.	Яросл.	Ряз.	Калуж.	Курук.
39	22	6	8	4	3	6	5	3	1	2	3	4	3	3	2	1	3

Как видим, из 173 лексических единиц только 39 выходят за пределы Карельского Поморья.

Большая часть игровой лексики представлена только у Дурова и является поморской, узколокальной: *балаба́лка*, *верту́г*, *в щёлк*, *вы́пуск*, *га́ладава́ть*, *дри́сти*, *игра́ть цы́ркой*, *козло́вы одне́рки*, *ли́стовка*, *одне́рки*, *позакру́жники*, *помя́ло*, *сгу́зять*, *сту́льчик*, *стоя́льщик*, *шара́ гоня́ть*, *швырку́нья*, *шилэ́ц*, *Шу́рика по́лстить* и др. Именно эти названия отражают творческий потенциал местных жителей.

Возможно, часть лексем имела более широкую географию, их номинации трансформировались в условиях поморского диалекта. Так, игре *гуся́мы игра́ть* Сум. (Дуров: 91) соответствует игра *гуси-лебеди*, известная широкому кругу русских говоров Карелии (СРНГ: 7: 248). Подобное наблюдается в играх *стрельце́м игра́ть*, *одинка́ па́рить*, *волося́нка*. В последнем случае сумпосадская игра девочек *волося́нка* (Дуров: 64) перекликается по отдельным компонентам с игрой *тяну́ть голосо́янку*, известной Нижегород., Сев.-Двин. (СРНГ: 6: 329), где в основу положены разные мотивировочные признаки.

Думается, это закономерный процесс, когда в условиях периферийного региона развивается собственная лексическая база игры с разного рода особенностями названий игр, игрушек, предметов, игровых действий и т. п. Ареальную же вариативность, проявившуюся в игровой сфере, в данном случае можно рассматривать как особый признак системности идеографической сферы «Игра».

Небольшое количество узколокальных слов восходит к прибалтийско-финским основам, к которым присоединился исконно русский фор-

мант, свидетельствующий об адаптации слова в русской языковой системе: *лудник* ‘вырубленная во льду продолговатая ямка, являющаяся составной частью городка при игре в рюхи’ Сум. и фин. *luoto*, эст. *lood*, вод. *looto*, ливв. *luodo*, луд. *luod* ‘подводная скала, небольшой остров’ (РДЭС: 455); *тарайду́шка* ‘детская погремушка, деревянная или металлическая игрушка, наполненная шариками, издающими при качании раскатистый треск или грохот’ Повс. (Дуров: 402) и вепс. *taraita* ‘гремять, грохотать’ (РДЭС: 781). Неславянские основы отмечены также у игровых слов *ба́ска*, *бу́гра*, *флот*, *шкúна*, возможно, *чы́рка*.

Небольшой объем этой группы слов – показатель того, что лексика игры, несмотря на близкое соседство инославянских этносов, в большей степени – часть общерусского или даже общеславянского фонда.

Судя по показателям табл. 2, Карельское Поморье тесно связано с Архангельским Поморьем, то есть в СРНГ слова сопровождают географические пометы: Арх., Онеж., Карг., Мезен., Холмогор., Шенк.; нами учитываются также пометы Тер., Канд., Кольск. – терские говоры Белого и Баренцева морей. Эти территории схожи по признакам наибольшей географической близости, более тесным контактам, общности бытовых и культурных условий в прошлом.

См. примеры описания конкретных соответствий:

игра *ба́сками игра́ть* отмечена у Дурова в Сумском Посаде (Дуров: 24). Думается, с этой же территорией соотносится помета «Белом.» в (СРГК: 1: 44). При этом слово *ба́ска* ‘игральная бабка’, сопровождаемая иллюстрацией 1858 года: «Играем

в *баски*. Будемте играть *басками*» в СРНГ имеет пометы «Арх. Кольск., Онеж.» (СРНГ: 2: 131); здесь же, вероятно, как семантически производное учтем *баска* 'всякая детская игрушка; вещь, отданная детям как игрушка' Шенк. Арх. (Там же);

гал – 'высота полета мяча при игре' Сум. (Дуров: 72), ср. *В гал* – 'вверх (обычно высоко)' Арх. (СРНГ: 6: 103) и *галом* 'игра в мяч галом' Онеж. КАССР (СРНГ: 6: 116–117);

дйка – 'упавшая плоскою стороною наружу баска – биток при игре в бабки во флот' Повс. (Дуров: 98), ср. 'то же' Арх. (СРНГ: 7: 55);

название *играть золотыма воротами* бытует в поморских Сумпосаде, Вирме, Колежме (Дуров: 152) и в пермских говорах (СРНГ: 11: 333). При этом именно сведения из словаря Дурова содержат данные о правилах игры, поскольку в пермских материалах сохранилось только название. Такую игру знали в Архангельской области, где фиксируется слово *ворота* с игровой семантикой 'проход, который образуют пары во время игры' Онеж. (СРГК: 1: 229).

В группу региональных соответствий включаем также слова *бральница*, *ворота*, *закружье*, *имушка*, *кислой круг*, *клескать*, *палочка* (*палочка-воровочка*).

Остальная часть поморских материалов имеет более широкую географическую привязку, отражающую связь с древними центрами Руси, историей появления русских в Карелии. О новгородско-псковской миграции свидетельствуют зафиксированные у Дурова лексемы *бобки*, *бобочки*, *бобушки*, *город*, *городок*, *двойки*, *жгут*, *жгутить*, *зарубить*, *капустница*, *король*, *королёк*, *овёчка*. Эти слова известны и другим говорам Русского Севера, также испытавшим воздействие Новгорода и Пскова, и сопровождаются в СРНГ такими пометами, как Петерб. (Ленингр.), Тихв., Твер., Волог., Костр. Связь с Москвой обозначена в меньших объемах такими лексическими единицами: *вышник*, *жох*, *кости*.

Отдельные лексемы имеют достаточно узкий территориальный коридор, указывая на связь поморских диалектов с каким-то одним говором, являющимся географически сопредельным. Например, слова *белить*, *женить*, *бугра*, *гос(т)ья*, *плитка* отмечены помимо Карельского Поморья еще и в вологодских говорах: *госья* – 'при игре в рюхи: рюха, выбитая с городка, но вылетевшая от удара вне черты городка' Сум. (Дуров:

86), ср. *госья* 'при игре в городки – рюха, которая падает впереди передней черты' Волог. (СРНГ: 7: 98); *плитка* – 'в игре в бабки плоский камешек или оловянный плиткообразный слиток' Повс. (Дуров: 302), ср. 'то же' Волог. (СРНГ: 27: 141).

Итак, географическое распределение игровой лексики связано с освоением Севера русскими, с тем, что в пределах региона создается собственный уникальный игровой ландшафт, имеющий по преимуществу общерусскую базу.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, «Словарь живого поморского языка в его бытовом и этнографическом применении» И. М. Дурова – важный источник исследования лексической системы северного диалекта, ограниченного территорией карельского берега Белого моря. Представленная в нем лексика игры отличается большей целостностью описания, чем в современной диалектографии, что обусловлено этнографической направленностью словаря, позволяющей изучить отобранные материалы в различных аспектах, каждый из которых претендует на отдельное подробное описание и в перспективе может быть включен в более широкие сопоставительные (территориальные, языковые и под.) рамки.

Как оказалось, даже на небольшой территории игровому пространству свойственна высокая вариативность, связанная с поиском оптимальной номинации. Семантический анализ показал многообразие тематического поля «Игра», обладающего всеми признаками системности. Оно членится на группы, среди которых наиболее востребованы названия игр, что свидетельствует о важности игрового процесса для диалектного социума и об отражении в игровых номинациях значимых элементов, представляющих рефлекс древних верований, различные коды народной культуры. Особо выделяется архетипическое противопоставление «свой – чужой», в которое вписывается достаточно большое количество кодов. Ареальный подход показал, что определенная часть игровой лексики – результат модификаций названий внутри говоров Поморья, жители которого или преобразовали имеющиеся слова игрового общерусского и общеславянского пространства, или создали собственные номинации на этой базе.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Слово «язык» в названии словаря следует считать условным, за ним стоит обозначение русских говоров Карелии. Согласно словарю Дурова, это материалы, записанные в селах и городах Карельского берега Бе-

лого моря: Вирма, Выгостров, Кемь, Колежма, Нюхча, Сорока, Сумский Посад, Сухое, Шижня, Шурецкое. Это узкая полоса вдоль западного берега Белого моря. Язык этой части отнесен диалектологами по карте 1915 года к Поморской группе севернорусских говоров (Опыт: 19–21). Словари цитируются в статье в круглых скобках. Указывается сокращенное название словаря; том, выпуск, страница разделяются двоеточием.

- ² Подчеркнем также важность региональных словарных проектов по Уралу и Среднему Приобью. В первом случае лексика игры входит в сферу этноидеографического описания русских говоров Свердловской области (Востриков), во втором соотносится с «детской» сферой традиционной культуры, составной частью которой является игра и лексика, ее отражающая (Словарь детства).
- ³ Звездочка ставится при словах с реконструированным лексико-семантическим вариантом слова. Так, игровые предметы достаточно прозрачно обрисованы в названии игры и в иллюстрациях. В таких играх, как *зóлотцё хоронить*, *бáсками играть*, игровыми предметами были *зóлотцё*, то есть небольшой предмет, выполняющий роль золота в игре, и *баска* – бабки, суставная ножная кость у животного, используемая как биток. Последняя применялась также при играх *в рюхи* и *во флот*. Эти слова не отмечены Дуровым в качестве названий игровых предметов. Оставлены в игровом пространстве слова, ошибочно отнесенные Дуровым к диалектным (*в́ини*, *городкíй*, *забáва*, *кон*, *ку́кла*, *пугáч*).
- ⁴ И. М. Дуров по невыясненным причинам не включил в состав словника слова: *колюкушкой*, *коришун*, *купонка*, *наклонно*, *почталионом* и некоторые другие, представленные в его архивных записях [7].

СЛОВАРИ

Востриков – Востриков О. В. Традиционная культура Урала. Этноидеографический словарь русских говоров Свердловской области. Вып. IV. Досуг. Екатеринбург: Свердловский областной Дом фольклора, 2000. 161 с.

Дуров – Дуров И. М. Словарь живого поморского языка в его бытовом и этнографическом применении. Петрозаводск: Карельский научный центр РАН, 2011. 455 с.

Опыт – Опыт диалектологической карты русского языка в Европе: с приложением очерка русской диалектологии / Сост. Н. Н. Дурново, Н. Н. Соколов, Д. Н. Ушаков. М., 1915.

РДЭС – Мызников С. А. Русский диалектный этимологический словарь. Лексика контактных регионов. М.; СПб.: Нестор-История, 2019. 1064 с.

СД – Славянские древности: Этнолингвистический словарь / Под общ. ред. Н. И. Толстого. М.: Междунар. отношения, 1995–2014. Т. 1–5.

СГРС – Словарь говоров Русского Севера / Под ред. А. К. Матвеева. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2001–2018. Т. 1–7.

Словарь детства – Словарь детства: говоры Среднего Приобья (с лингвокультурологическим комментарием) / Под ред. М. М. Угрюмовой. Томск: Изд-во Том. ун-та, 2018. 200 с.

СРГК – Словарь русских говоров Карелии и сопредельных областей (СРГК) / Гл. ред. А. С. Герд. СПб., 1995–2005. Вып. 1–6.

СРНГ – Словарь русских народных говоров. Л.; СПб: Наука, 1965–2021. Вып. 1–52.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахвалова Т. В. Игровая лексика как фрагмент номинативного пространства орловских говоров // Проблемы концептуализации действительности и моделирования языковой картины мира: Сб. науч. тр. Вып. 8 / Отв. ред. Т. В. Симашко. М.; Северодвинск: БИБКОМ, 2017. С. 87–94.
2. Блинова О. И. Народная речевая культура сквозь призму лексикографического текста // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2005. № 3 (47). Серия: Гуманитарные науки (Филология). С. 78–82.
3. Брыкина Е. В. Диалектные названия игр в донских казачьих говорах // Лексический атлас русских народных говоров (Материалы и исследования) 2001–2004. СПб.: Наука, 2004. С. 300–306.
4. Вендина Т. И. Антропология диалектного слова. М.; СПб.: Нестор-История, 2020. 684 с.
5. Иванов В. В., Топоров В. Н. Инвариант и трансформации в мифологических и фольклорных текстах // Типологические исследования по фольклору: Сборник статей памяти Владимира Яковлевича Проппа (1895–1970) / Сост. Е. М. Мелетинский, С. Ю. Неклюдов. М.: Наука, 1975. С. 44–76.
6. Калиткина Г. В. Диалектные словари как лингвокультурологический источник: опыт реконструкции традиции (статья 1) // Вестник Томского государственного университета. 2006. № 291. С. 12–19.
7. Лойтер С. М. Из коллекции И. М. Дурова «Детские игры и развлечения, записанные в Сорокско-Кемском районах Беломорья» // Живая старина. 2005. № 1. С. 36–38.
8. Лойтер С. М. Краевед И. М. Дуров и его коллекция поморских детских игр // Живая старина. 2005. № 1. С. 33–35.
9. Михайлова Л. П. История края в народном слове. Русские говоры Карелии. Петрозаводск, 2004. 288 с.

10. Нефедова Е. А. «Архангельский областной словарь» как источник этнолингвистической информации // Вестник Московского университета. Серия 9: Филология. 2018. № 6. С. 66–76.
11. Никифорова О. В. Лексическое пространство нижегородских говоров: наименования игр // Рациональное и эмоциональное в русском языке – 2018: Сб. тр. междунар. науч. конф. / Отв. ред. Н. Б. Самсонов. М.: Моск. гос. обл. ун-т, 2018. С. 37–41.
12. Толстые Н. И. и С. М. Славянская этнолингвистика: вопросы теории. М.: Институт славяноведения РАН, 2013. 240 с.
13. Угрюмова М. М. Игровая лексика в говорах Среднего Приобья // Вестник Томского государственного университета. 2020. № 452. С. 46–53. DOI: 10.17223/15617793/452/5
14. Урванцева Н. Г. Краевед Иван Матвеевич Дуров (1894–1938): Библиографический указатель // CARELiCA: Научный электронный журнал. 2024. Вып. 1 (31). С. 59–90. DOI: 10.15393/j14.art.2024.202

Поступила в редакцию 20.01.2025; принята к публикации 02.06.2025

Original article

Irina A. Kyurshunova, Dr. Sc. (Philology), Associate Professor, Professor, Petrozavodsk State University, Leading Researcher, Institute of Linguistics, Literature and History of the Karelian Research Centre of the Russian Academy of Sciences (Petrozavodsk, Russian Federation)
ORCID 0000-0002-7232-8756; kiam24@mail.ru

Anna G. Soboleva, Postgraduate Student, Petrozavodsk State University (Petrozavodsk, Russian Federation)
ORCID 0009-0008-9221-6509; a.g.soboleva@yandex.ru

IVAN DUROV'S DICTIONARY AS A SOURCE FOR STUDYING RUSSIAN GAME VOCABULARY

Abstract. The purpose of the article is to show the linguistic value of dialect data presented in a regional ethnographic dictionary for describing the “Game” field. The object of the research is the *Dictionary of the Living Pomor Language in its Everyday and Ethnographic Use* compiled by Ivan Matveevich Durov. This dictionary has not been used for the linguistic analysis of the dialect lexical system, which constitutes the relevance and novelty of the article. The importance of this research is due to the fact that entries of ethnographic dictionaries include information that is not always taken into account by dialect dictionaries. Thus, Durov's dictionary becomes an important source for collecting information on the stated topic and its subsequent examination in various linguistic aspects (onomasiological, semantic, ethnolinguistic, and areal ones). From the onomasiological perspective, the studied lexical units are characterized by variability, which is due to the diversity of vernacular names in regional communities, the lack of norms regulating their formation, and the incompleteness of the stage of nomination formation. Semantically, the field under study is divided into fragments, with game names prevailing among them. The game vocabulary includes a special cultural component, which makes it possible to place this group into the ethnolinguistic paradigm. The importance of using Durov's materials is also conditioned by the fact that the Pomor dialects reveal some features of the ancient Novgorod-Pskov migration. Another interesting category of vocabulary is newly coined words that emerge in a particular dialect system and reflect the uniqueness and specificity of the studied fragment of linguistic reality.

Key words: dictionary, Ivan Durov, Russian dialects of Karelian Pomorye, game vocabulary, nomination methods, areal linguistics, ethnolinguistics

Acknowledgements. The study was conducted as part of the state project assigned to the Karelian Research Centre of the Russian Academy of Sciences.

For citation: Kyurshunova, I. A., Soboleva, A. G. Ivan Durov's dictionary as a source for studying Russian game vocabulary. *Proceedings of Petrozavodsk State University*. 2025;47(7):14–23. DOI: 10.15393/uchz.art.2025.1227

REFERENCES

1. Bakhvalova, T. V. Game vocabulary as a fragment of the nominative space of Oryol dialects. *Problems of conceptualization of reality and modeling of the linguistic picture of the world: Collection of scientific papers*. Issue 8. (T. V. Simashko, Ed.). Moscow; Severodvinsk, 2017. P. 87–94. (In Russ.)
2. Blinova, O. I. Folk speech culture through the lens of a lexicographic text. *Tomsk State Pedagogical University Bulletin. Series: Humanities (Philology)*. 2005;3(47):78–82. (In Russ.)
3. Brysina, E. V. Dialect names of games in Don Cossack dialects. *Lexical atlas of Russian folk dialects (materials and research), 2001–2004*. St. Petersburg, 2004. P. 300–306. (In Russ.)

4. Vendina, T. I. The anthropology of the dialect word. Moscow; St. Petersburg, 2020. 684 p. (In Russ.)
5. Ivanov, V. V., Toporov, V. N. Invariant and transformations in mythological and folklore texts. *Typological folklore studies: Collection of articles in memory of V. Ya. Propp (1895–1970)*. (E. M. Meletinsky, S. Yu. Nekludov, Eds.). Moscow, 1975. P. 44–74. (In Russ.)
6. Kalitkina, G. V. Dialect dictionaries as a linguistic and cultural source: an attempt at tradition reconstruction (article 1). *Tomsk State University Journal*. 2006;291:12–19. (In Russ.)
7. Loyter, S. M. Excerpts from Ivan Durov's collection "Children's games and entertainment recorded in the Soroka and Kem districts of the White Sea Region". *Zhivaya starina*. 2005;1:36–38. (In Russ.)
8. Loyter, S. M. Local historian Ivan Durov and his collection of Pomor children's games. *Zhivaya starina*. 2005;1:33–35. (In Russ.)
9. Mikhaylova, L. P. Regional history in vernacular languages. Russian dialects of Karelia. Petrozavodsk, 2004. 288 p. (In Russ.)
10. Nefedova, E. A. The Arkhangelsk regional dictionary as a source of ethno-linguistic information. *Lomonosov Philology Journal*. 2018;6:66–76. (In Russ.)
11. Nikiforova, O. V. Lexical space of Nizhny Novgorod dialects: names of games. *The rational and the emotional in the Russian language – 2018: Proceedings of the international research conference*. Moscow, 2018. P. 37–41. (In Russ.)
12. Tolstoy, N. I., Tolstaya, S. M. Slavic ethnolinguistics: theoretical issues. Moscow, 2013. 240 p. (In Russ.)
13. Ugryumova, M. M. Gaming vocabulary in the Middle Ob dialects. *Tomsk State University Journal*. 2020;452:46–53. DOI: 10.17223/15617793/452/5 (In Russ.)
14. Urvantseva, N. G. Local historian Ivan Matveevich Durov (1894–1938): Bibliography. *CARELiCA*. 2024;1(31):59–90. DOI: 10.15393/j14.art.2024.202 (In Russ.)

Received: 20 January 2025; accepted: 2 June 2025