

**SEMIOTIČNE INTERPRETACIJE
LJUDSKEGA IZROČILA**

**INTERPRETAZIONI SEMIOTICHE
DELLA TRADIZIONE POPOLARE**

К интерпретации некоторых мотивов русских детских игр в свете «основного» мифа (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки)

Владимир Н. Топоров

The paper focuses on archetypal and semantic interpretations of certain Slavic children's games that may have originated from fragments of the so-called »basic myth« of the fight between the Thunder God and the htonic deity.

Идея мифоритуального происхождения ряда детских игр не принадлежит к числу новых, однако конкретных исследований в этой области, восстанавливающих связь игры с мифом и ритуалом (по крайней мере в славянской традиции) мало, и чаще всего их выводы носят слишком общий характер: да, связь имела место, – таков наиболее распространенный вывод, и ценность его весьма относительна.

Современный же уровень исследования этой проблемы требует большего. Он задается двумя противоположными по направлению движения, но в одном и том же пространстве осуществляемыми процедурами, – реконструкцией по «игровому» тексту элементов архаичного мифоритуального текста, в той или иной степени сохраняющихся в игре, и поиском-выявлением в архаичных мифоритуальных текстах того, что отражено, с неизменными потерями и модификациями все-таки сохраняется в базовых (т. е. «разыгрывающих» основные, ключевые идеи прототипа) «игровых» текстах.

Таким образом, речь идет о двух направлениях движения: восходящем – от игрового текста к его прототипу и нисходящем – от прототипа в том виде, в каком он нам известен по другим нежели игра источникам, к «игровому» тексту. При разнонаправленности (и, более того, противоположной направленности) этих движений их анализ служит единой и общей цели – установлению связей между прототипом (или его древнейшими версиями, в известной степени близкими к нему) и его конкретным типом (типами), представленным «на выходе», в известном «современном» «игровом» тексте, и исследованием определению (спецификации) характера этой связи. Но пока это задание не получило (за немногими исключениями) удовлетворительного решения.

Тем более это относится к теме поисков реликтов так называемого «основного» мифа, реконструкции которого были посвящены исследования, начавшиеся с рубежа 60–70-х годов нашего века и продолжающихся вот уже три десятилетия на материале инфоевропейских, текстовых и мифоритуальных традиций, прежде всего славянских, балтийских, индо-иранских (см. [Иванов, Топоров 1965, 1970, 1970а, 1982; Watkins 1995; Топоров 1963, 1968, 1987, 1990, 1993, 1998, 1998а, 1999, 2000] и др., если говорить о трудах, в которых «основной» миф

рассматривается наиболее подробно и предпринимается попытка реконструкции его фрагментов, а отчасти и версий его как целого).

В этой заметке предпринимается попытка привлечь внимание к обозначенной выше теме и представить вкратце результаты обращения автора этих строк к этой теме.

Прежде всего следует обозначить *terminus comparationis* мотивов, общих и «основному» мифу, и ряду «базовых» и, очевидно, наиболее архаичных детских игр. Эти общие «основному» мифу и определенному классу детских игр мотивы нагляднее всего обнаруживают себя в композиции, отражающей последовательность мотивов в трех (по крайней мере) ракурсах – содержательном, взятом в развертывании сюжета и соотносимом с соответствующей нарративной конструкцией, из которой и узнается порядок сюжета и порядок того, что описывается сюжетом, пространственном и временном. Схема несколько осложняется при обращении к персонажному уровню. Строго говоря, и сами мотивы и сюжет, восстанавливаемый из их последовательности, предполагают участие двух сторон, условно А (всегда представленная одним персонажем) и В (представленная одним же или более персонажами). Обе эти стороны по самому исходному условию антагонистичны в том отношении, что их цели в данном сюжете – «основного» мифа ли или детской игры, этот мир отражающей и в конечном счете в наиболее существенной ее части из него происходящей и, следовательно, к нему восходящей, – противоположны, хотя, строго говоря, эта противоположность не относится в принципе к неперемным условиям *sine qua non*: просто в случае «снятия» этой противоположности рухнет (во всяком случае при первом взгляде) сюжет и «основного» мифа и соответствующей детской игры. Причиной этого является идея нерушимости-неделимости и м е н я - и м у щ е с т в а, добра, добытка: оно принадлежит или стороне А или стороне В и не может быть так, чтобы А (или В) оно принадлежало в большей степени, чем В (или А), и тем более, чтобы оно было распределено поровну: любое равенство, любая одинаковость снимают всю ситуацию, исключая повод для конфликта, его причину, основание для него. И сюжет вообще и конкретно данный сюжет в этом случае лишаются движения и топчутся на одном и том же месте.

Встает естественный вопрос, чем объясняется такая крайность и неприемлемость в распределении и м е н я - д о б р а между сторонами. Ведь прекрасно известно, что чаще всего такое распределение благ градуировано: у одного больше, у другого меньше, у одного богатство растет, у другого уменьшается; наконец, существуют и ситуации равновесия или даже некоего фиксированного распределения благ (хотя и неравного), при которых обе стороны заинтересованы в *status quo* и делают все, чтобы не отклониться от ситуации равновесия или даже неравновесной стабильности¹. Дело в том, что «основной» миф потому так и на-

¹ Общая ситуация, описываемая в «основном» мифе и в глубинно связанных с ним детских играх, кажется, вполне может быть рассмотрена в рамках теории игр как теоретико-игровая модель некоей ситуации, сопоставимая с математическими моделями конфликтов (в теоретико-игровом понимании этого слова), которые возможны лишь между участниками с сознательным целеполаганием и способными к соответствующим целеустремленным действиям. Описываемые явления принадлежат к классу бескоалиционных, динамических (т. е. таких, где информация

зывается, что он о главном в жизни человека, о жизни и смерти, о возрождении из смерти к жизни вечной, к бессмертию, об этом конфликте конфликтов, в котором предельно жесткий выбор, совершаемый *hic et nunc* и предполагающий максимальную противопоставленность и, следовательно, отвечающую ей дискретность, «снимается» в гармонии «большого» времени, по-своему трансформирующего последовательность дискретных отрезков в непрерывную линию. Первоначальное непримиримое или – или преобразуется в ряд и то, и другое, и что-то еще третье, в котором растворяется исходно полагаемый непримиримый антагонизм, и на котором строится принципиально новый сюжет, чья глубина уходит в тайну человека и его бытия.

Теперь можно вернуться к схеме последовательности мотивов, описывающих и «основной» миф и соответствующие детские игры. Предварительно, однако, вкратце следует напомнить еще о трех важных положениях, относящихся к обоим текстам («основной» миф и детская игра определенного типа) и установленных в прежних исследованиях. Первое – перед нами ситуация конфликта между сторонами, доведенного до предела и исключающего какую-либо договоренность. Второе – причиной конфликта оказывается дефицит, испытываемый одной из сторон при отсутствии его у другой. Третье – дефицит выражается в нехватке, а в наиболее острой форме – в отсутствии имущества, скота, женщин, за обладание которыми и идет смертельная борьба. Уместна одна оговорка: есть версии «основного» мифа, как и детских игр, в которые введен принцип мены позиций: то А испытывает дефицит и, чтобы его восполнить, преследует В с целью произвести перераспределение богатств; то В, потерпевший поражение (хотя и временное), собрав силы, преследует А, ставшего обладателем богатства и сделавшего В «лишенцем». Такие мены могут повторяться циклически, но в конце-концов окончательная победа оказывается на стороне «положительного» персонажа, который в силу этого и становится высшим образцом. Более того, сама «положительность» плод окончательной победы.

Мотивная схема, о которой далее пойдет речь, в основном ее варианте предполагает пять мотивных узлов, если отвлечься от частных:

поступает к «игрокам» частями, дискретно или непрерывно в потоке времени), антагонистических, конечных (т.е. с конечным числом ходов и соответственно альтернатив) игр с нулевой суммой, ср. определение игр с нулевой суммой: «Игра называется игрой с нулевой суммой, если для всякого n -мерного набора x стратегий игроков $P_1 \dots P_n$ мы имеем

$$\sum_{i=1}^n M_i(x) = 0,$$

где M_1, \dots, M_n суть платежные функции стратегии [Мак-Кинси 1960, 148], ср. 16: «Ясно, что все салонные игры, в которых игра ведется на дельги, есть игры с нулевой суммой, так как в процессе игры сумма взносов всех игроков не возрастает и не уменьшается»; [Neumann, Morgenstern 1947]. При наличии определенных неясностей, связанных с интерпретацией событий и стратегии «игроков» «основного» мифа, кажется несомненным, что перед нами мифопоэтическая версия игры в теоретико-игровом, математическом понимании. В связи с этим круг явлений, рассматриваемых в теории игр может и должен быть расширен за счет материала, анализируемого в этой заметке. Что дает это расширение теории игр, судить не автору, но сама эта теория, примененная к анализу «основного» мифа, придает ему ту универсальность и то ключевое значение в главной ситуации – человек в мире, жизнь–смерть–возрождение как элемент жизни вечной, бессмертия, – которые отмечались еще ранее, исходя из оснований и аргументов другого круга.

1. искать, выискивать, высматривать, выслеживать (А как субъект) &
2. преследовать, «догонять» (А) &
3. прятаться, укрываться в «доме»-убежище (В) и отыскивать, ловить, «метить» (А) &
4. «очищать» пространство и усваивать-осваивать его себе (А) &
5. достигать цели – полного перераспределения-присвоения «имения», богатства (А).

Как видно из схемы, А выступает в подавляющем большинстве случаев как субъект по преимуществу – активный, инициативный, наступательный; В же, напротив, чаще всего оказывается объектом действий со стороны А и в одном случае субъектом действия, пассивного по своей природе – исчезновения из поля зрения А, укрытия там, где он мог бы укрыться от опасностей, грозящих ему со стороны А. Из этой же схемы довольно естественно восстанавливается структура актуального для этой цепи мотивов, составляющих сюжет, пространства, распределение его между А и В и эволюция «владельческих» прав на разные части его и в конце концов на целое этого пространства. В этой перспективе и пространство оказывается в числе того «имения», тех благ, за которые идет борьба. То же относится и к времени, существенно «специализированному» в представлении создателей и пользователей тем, что обозначается как «основной» миф. Во всяком случае этимология обозначений времени во многих индоевропейских языках отсылает к идее пространства и/или заполнения («имение», блага), его, и время, особенно отмеченные его точки, праздники, образует тоже «имение», благое достояние. Общая динамика изменения пространства и времени общая: у А и то и другое возрастает, у В – уменьшается, убывает, пока и то и другое для него не сходят на нет, обрываются².

Поскольку и в «основном» мифе и в соотносимых с ним детских играх происходят изменения, то предполагается некое движение и в пространстве и во времени. В отношении же движения положение участников А и В различное, по крайней мере в части ситуаций и в некоторых версиях обоих разновидностей «игровых» текстов. А, «преследователь», в одних версиях неподвижен, его локус – небо, вверху, в некоем центре, но подвижны направления его «точечных» ударов (молнии Громовержца) по перемещающемуся в поисках укрытия В, «противнику» Громовержца³. Соответствие «преследователю» из «основного» мифа в детских играх, т. е. А, напротив, непосредственно подвижно, поскольку А здесь по самому условию игры должен выйти из своего фиксированного неподвижного локуса в центре: если А не покинет его, то он не сможет выполнить своей главной (и практически единственной) задачи – высмотреть, найти – обнаружить, поймать В, «пометив» его при этом в знак достижения цели, выполнения своей задачи. У этого А в детских играх свое особое и очень характерное обозначение, известное в целом ряде вариантов и в определенном смысле уравнивающее его с Громовержцем из «основного» мифа (об этом обозначении см. ниже).

² При этом сумма пространства и сумма времени в любой точке нарративной цепи остаются неизменными величинами.

³ Хотя, конечно, не менее известны и версии, когда А действительно, вполне реально преследует В, передвигаясь вслед за ним по тому же пространству.

Среди детских игр, обнаруживающих наиболее очевидную связь с мотивами (а даже отчасти с сюжетом) «основного» мифа, – прятки, жмурки, салки-пятнашки, горелки и др.⁴

Игра «п р я т к и» (другие ее названия – пряталки, прятанки, хоронки, ухоронка, гулючки, гулюкушки, кулючки, колючки, жмурки [смоленск., в значении «прятки»] и др.) до сих пор имеет широкое распространение среди детей, хотя сейчас по сравнению с 20–30-ми годами XX века она, кажется, обнаруживает тенденцию к сужению объема ее употребления. Общий смысл игры определяется приблизительно одинаково – «о д н и п р я ч у т с я , д р у г и е и щ у т » [Даль III⁴, 1399]; «детская игра, состоящая в том, что все, кроме одного (водящего), п р я ч у т с я , а т о т и щ е т и х» [Ушаков 1939, 1058], ср. [ССРЛЯ, т. 10, s.v.], подробнее – [Игры 1933, 434– 441]. Формулировка содержания игры, данная в словаре Ушакова, вполне отвечает той форме игры, которая практиковалась в 30-е годы среды детей в Москве (по крайней мере), и она в большей степени отражает близость к «основному» мифу, нежели тот вариант игры, который описывает Даль. Ищущий спрятавшихся определяется циклическим применением считалки, пока из участников игры не остается последний (или жребием, реже), который и оказывается в о д я щ и м , поскольку именно он вóдит, ища спрятавшихся. Поскольку спрятаться легче, чем найти спрятавшихся, и поскольку ищущий активен, а спрятавшиеся пассивны, водящему в игре уготована в е д у щ а я роль, что подтверждается и определением Даля – «Водить в играх, коноводить, быть на матках, п р е д в о д и т ь ; в с т у п а т ь в к р у г , в ы х о д и т ь в о ч е р е д ь , в о д и н о ч к у , к а к и г р а т р е б у е т » [Даль I⁴, 545] и более общим значением глагола водить – «проводить на ходу, либо таща за собою силою, понуждая, или же помогая, поддерживая, или указывая путь, или п р е д в о д и т е л ь с т в у я , будучи начальником, или приставом, либо в о ж а к о м , в о д ы р е м , у п р а в л я т ь » [Там же, 545]. Там, где исходное место водящего, – его дом (или город), определяющий собою абсолютный центр, из которого о т к р ы т обзор во все стороны, но все-таки увидеть спрятавшихся невозможно, тогда как они в зависимости от конкретной ситуации могут в одних случаях следить за водящим, а в других могут и не видеть его. Во всяком случае водящему, чтобы найти спрятавшегося, надо выйти из своего дома-города и заняться поисками. Это он и делает, ища спрятавшихся в их д о м а х - у к р ы т и я х , расположенных на периферии, чаще всего вдали от центра, который, однако, важен и для них. Дело в том, что спрятавшиеся, будучи уже обнаруженными водящим и названными им по имени, сохраняют еще единственный шанс не проиграть: для этого им нужно достичь центра ранее, чем водящий (ситуация состязания, когда или водящий преследует обнаруженного или наоборот, последний первого), в надежде обогнать водящего, захватить находящуюся в центре палочку-выручалочку (реально существующую или только мыслимую, символическую) и успеть произнести

⁴ Отчасти сюда относятся и детские (и не только детские) игры, «разыгрывающие» один из мотивов «основного» мифа и сильно трансформированные и пародизированные, как-то «похороны Сидора Карповича» или севернорусская народная драма «Маврух», своего рода комедия, усвоившая уроки так называемых «покойнички» игр, в частности, святочных, не говоря уж о более поздних западноевропейских влияниях (ср. имя Маврух, испорченное Мальбрук, Мальборо), и насыщенная, как и «похороны Сидора Карповича», обценным элементом, см. [Топоров 1987, 31–48].

формулу *палочка выручалочка, выручи меня*⁵ (есть варианты игры в прятки, в которых водящему мало обнаружить спрятавшегося, но нужно еще и поймать, см. [Игры 1933, 435]; иначе говоря, игра в прятки в этом ее фрагменте как бы трансформируется в игру в салки⁶). Если обнаруженному все это удастся, он освобождается от обязанности стать водящим. Увиденный, найденный, но «официально» не оформленный как таковой по возвращении водящего в свой дом-город, он оказывается победителем водящего и в следующем цикле продолжает прятаться, тогда как водящий должен снова водить. Если же верх в состязании в достижении дома-города за водящим, то найденный и пойманный выходит из игры и ждет ее окончания и новой жеребьевки в очередном цикле игры.

И еще два существенных мотива, отмечаемых в игре в прятки, но не непременно в ней присутствующих. Первый из них – мотив битья: «Если отыскивающие уйдут далеко от города, спрятавшиеся выскакивают, бьют их шапками и занимают город. Пострадавшие должны везти их на спинах в город с того места, где они были ударены» [Петров 1890, 6]. В некоторых версиях игры в прятки водящий, настигнув спрятавшегося, ударяет его по плечу или по спине, очевидно, слегка, как бы с аля-метя его. Весьма любопытно, что сценарий игры, как, очевидно, и «зрители» ее, более благожелательны к прячущимся, представляемым как «преследуемые», чем к водящему-«преследователю»: последнего бьют, унижают, используя его как средство передвижения; первых же в лучшем случае «метят» и исключают из игры в данном конкретном цикле. Второй мотив

⁵ Интересно, что фрагмент *выручалочка, выручи меня* как бы содержит в перевернутом виде анаграмму слова *чур*, употребляющегося в игре в салки в ситуации, когда водящий вот-вот настигнет убегающего и тот вынужден остановиться, став «столбом» или присев на корточки, скрестив в обоих случаях руки на груди и произнося слова *Чур меня! чур меня! Это чур меня!* как раз и выручает от водящего, который не может нарушить одно из правил-условий игры; интересно, что и при игре в прятки водящий, заметив спрятавшегося, кричит *чур мой, чур!* и бежит в город, см. [Игры 1933, 434]. Как известно, это междометийно употребляющееся *чур!* в остергающе-запретительном смысле, указывает некий предел (запрет на переход некоей черты, на прикосание к чему-либо), или даже как некий экзорцизм (ср. укр. *чур!* 'прочь!', 'вон!' и т. п.), ср. др. –греч. ἐξ-ορίζω 'прогонять прочь, за пределы'; 'изгонять'; 'переступать пределы', связана с полнзначными словами типа *чураться* 'отстраняться', 'избегать', *чересчур* и т. п. Об этимологии слова *чур*, см. [ЭССЯ 4, 1977, 134], хотя об окончательном решении говорить рано. Кроме того, соотношение *чур: чураться*, напоминающее такое же в лат. *Terminus*, римский бог границ и межей (ср. *terminus*, в plur. *termini* 'границы', 'пределы'; но и 'конечная цель'): *termino* 'отделять', 'размежеваться', 'ограничивать' и т. п., дает основание предполагать в *чур* сходное значение и функцию с лат. *Terminus*, может быть, дающее возможность связывать *чур* с *щур* (: *щуриться* 'жмуриться' [ср. *жмурки*]) и – не исключено – с *щур* в *пращур* и под; иначе – [Трубачев 1959, 72–73].

⁶ См.: «Задача партии ищущих – не только найти попрятавшихся, но и поймать их [...]» [Покровский 1895, 115]. В игре класса «прятки», но известной как «дай, дедушка, ручку», также присутствует мотив ловли-«поимания» (от успеха или неуспеха этой операции зависит многое), ср.: «Прячущиеся выбирают мать, которая прячет своих детей по разным укромным местам, но по возможности в одной стороне, неподалеку друг от друга. Спрятавши детей, мать идет к дедушке и говорит ему: "Дедушка, дай ручку". Дедушка подает руку, и мать ведет его с внучатами совершенно в другую сторону от своих детей. На пути дедушка и внучата зорко смотрят по сторонам, выглядывая место, в котором спрятаны дети. Как только они это место заметят, тотчас же бегут к спрятавшимся, чтобы словить хоть одного из них. В свою очередь спрятавшиеся, заметя это, тотчас же выбегают из своих засад навстречу матери, которая в это время также бежит к ним навстречу, стараясь перегнать дедушку с внучатами, и если это ей удастся, [...] то уже никто из ее детей не может быть пойман. Если же партия с дедушкой успеет поймать хоть одного из участников партии матери, то играющие меняются ролями и игра начинается снова» [Покровский 1895, 116].

или, скорее, конститутивный элемент игры в прятки состоит в том, что водящий один, а прячущихся много⁷, и в практике игры они могут образовывать коалицию, когда, жертвуя успехом одной части прячущихся, можно обеспечить удачу другой части и позволить ей добраться до дома-города и палочки-выручалочки раньше водящего. В контексте «основного» мифа, в тех его версиях, где Громовержцу (или иному главному и положительному персонажу от верховного бога до героя *par excellence*) противопоставлен «коллективный», многочисленный противник, появляющийся, однако, как правило не в полном своем составе, а поочередно, в разных пространственно-временных узлах (при этом предполагаются две ситуации – в каждом эпизоде злая сила представлена особым, каждый раз новым «противником» или же «противник» один, но появляется он многократно, и сам поединок становится прерывистым, дискретным), вариант игры в прятки с множеством прячущихся можно считать отражением тех версий «основного» мифа, в которых оппонентом выступает «коллективный» противник в двух только что отмеченных разновидностях⁸.

Наконец, нужно отметить еще одну тему, представленную и в «основном» мифе и в детской игре в прятки и являющуюся общей чертой, на которую, однако, не обращали должного внимания отчасти, видимо, потому, что идея этой темы обычно присутствовала в источниках чаще имплицитно, чем в эксплицированном виде. Речь идет о соотношении мотивов видимости и невидимости, зрячести и слепоты и их распределении между А и В, Громовержцем, преследователем, водящим, «открытым» зрению персонажем, и Противником, преследуемым, скрывающимся и потому невидимым или не сразу видимым персонажем, а иногда и невидящим, так как, скрываясь от других, он тем самым и их скрывает от себя. Да и само это сокрытие себя – палка о двух концах: субъект такого сокрытия нередко уподобляется маленькому ребенку, который, закрыв глаза, полагает, что, если он ничего не видит, то и его никто не видит. Так или иначе, но зрение персонажей А и В в «основном» мифе и в игре в прятки разное – и по силе, и по интенсивности, и по активности, по целенаправленности, по целостности, по осмысленности, наконец, по характеру связи с движением в пространстве. В игре в прятки скрывающийся В, строго говоря, заинтересован в зрении только в последний момент перед тем, как А раскроет его дом-укрытие, чтобы успеть достичь дом-город А раньше, чем сам А. В остальное же время пребывания в сокрытии зрение ему не нужно вообще. Но и в «основном» мифе В, имеющий (в отличие от В в прятках) возможность менять убежища по мере его преследования со стороны А, делает это не потому, что видит приближающуюся опасность, но потому что А (Громовержец) разрушает убежище В, вынуждая его искать новое. А достаточно двух глаз, В, «противник» часто многоочит (как и многоголов)

⁷ Впрочем, нельзя упускать из вида и те варианты игры, где все ее участники делятся на две равные части – водящих и прячущихся, преследователей и преследуемых, ср. [Игры 1933, 434–435, № 118–119, 1123]. В таком случае «коллективность» водящих способствует резкому устроению условий для прячущихся и переводит этот вариант игры в прятки в класс игр с матрицей двух равных половин участников и попарного членения всех участников.

⁸ В этой связи едва ли можно считать случайным подробно проанализированный в других работах мотив расчленения противника Громовержца и разбрасывания его повсюду, по многим местам (ср. вед. *purutrá*: только таким образом злая и разрушительная сила «противника» преобразуется в добрую силу возрождения, процветания, новой жизни).

или одноглаз (ср. одноглазое Лихо в сказках). Множество глаз не увеличивает зрения; напротив, оно ведет к «фасеточному» зрению, к принципиально атомизированной и несвязанной в своих отдельных частях картине мира, оно лишено синтетичности и цельности, центрированности и осмысляющей способности, установки на знакопорождение и на контроль⁹. Тема видимого и невидимого, зрения и слепоты применительно к рассматриваемым здесь текстам может быть полностью осмыслена в контексте мифа и ритуала или мифологизированных художественных текстов – таких, как, например, гоголевский «Вий»¹⁰.

⁹ Иногда один глаз значит больше, чем их множество. Ср. контраст между дневным оком Солнца или ночным оком Луны, с одной стороны, и множеством звездных «глазков» на ночном небе.

¹⁰ Лишь один пример такого рода, связанный с этой темой в гоголевском «Вие», который под этим углом зрения анализировался в работах Вяч. Вс. Иванова. Философ Хома Брут должен провести три ночи в церкви, читая заупокойную молитву над гробом умершей панночки. Тема видимого и невидимого в сочетании с атмосферой страха (ср. слова страх, страшный, ужас, боязнь, бояться и т. п., повторяемые на коротком отрезке текста десятки раз с исключительно густой, гипертрофированной насыщенностью) выражается здесь с резкой полнотой и многообразием. В первую ночь Хома приходит в церковь:

[...] и наконец уже обсмотрелся. Посередине стоял черный гроб. Свечи теплились перед темными образами. Свет от них освещал только иконостас [...] Отдаленные углы притвора были закутаны мраком [...] «Что ж», сказал он: «чего тут бояться?» [...] Подходя к крылосу, увидел он несколько связок свечей. «Это хорошо», подумал философ: «нужно осветить всю церковь, так, чтобы видно было как днем [...] И он принялся прилеплять восковые свечи ко всем карнизам, наляом и образам [...] и скоро вся церковь наполнилась светом. Вверху только мрак сделался как будто сильнее, и мрачные образа глядели угрюмой [...] Он подошел к гробу, с робостью посмотрел в лицо умершей и не мог не зажмурить, несколько вздрогнувши, своих глаз: Такая страшная, сверкающая красота! Он отворотился и хотел отойти; но по странному любопытству [...], не оставляющему человека, особенно во время страха, он не утерпел, уходя, не взглянуть на нее и потом, ощутивши тот же трепет, взглянул еще раз. В самом деле, резкая красота усопшей казалась страшною. Может быть, даже она не поразила бы таким паническим ужасом, если бы была несколько безобразнее [...] «Чего бояться?» думал он между тем сам про себя [...] Но тишина была мертвая. Гроб стоял неподвижно. Свечи лили целый потоп света. Страшно освещенная церковь ночью, с мертвым телом и без души людей. [...] желая заглушить остатки боязни. Но через каждую минуту обращал глаза свои на гроб [...] «Ну, если подымется?» [...] Он дико взглянул и потерял глаза. Но она точно уже не лежит, а сидит в своем гробе. Он отвел глаза свои и опять с ужасом обратился на гроб. Она встала... идет по церкви с закрытыми глазами, беспрестанно расправляя руки, как бы желая поймать кого-нибудь. [...] В страхе очертил он около себя круг [своего рода дом-укрытие, дом-город, если прибегнуть к терминологии игры в прятки. – В. Т.] [...] Она стала почти на самой черте; но видно было, что не имела сил переступить ее [...] Хома не имел духа взглянуть на нее. Она была страшна [...] и открыла мертвые глаза свои. Но не видя ничего, [...] обратилась в другую сторону и, распростерши руки, обхватила ими каждый столп и угол, стараясь поймать Хому. [...] Философ [...] все еще не мог притти в себя и со страхом поглядывал на это тесное жилище ведьмы. Наконец гроб вдруг сорвался с своего места и со свистом начал летать по всей церкви [...] Философ вidel его почти над головою, но вместе с тем вidel, что он не мог зацепить круга, им очерченного.

Во вторую ночь в церкви происходит то же, но атмосфера страха сгущается еще больше: «Оно с первого разу только страшно. Да! оно только с первого разу немного страшно, а там оно уже не страшно; оно уже совсем не страшно». [...] начал читать громко, решаясь не подымать с книги своих глаз [...] Уже около часу читал он [...] робко повел глазами на гроб. Сердце его захолоуло. Труп уже стоял перед ним на самой черте и вперил в него мертвые позеленевшие глаза. Бурсак содрогнулся [...] Потупив очи в книгу, стал он читать громче свои молитвы [...] и слышал, как труп опять ударил зубами и замахал руками, желая схватить его. Но покосивши слегка одним глазом, увидел он, что труп не там ловил его, где стоял он, и, как видно, не мог видеть его. Глухо стала ворчать она и начала выговаривать мертвыми устами

В этом контексте особое внимание должна привлечь к себе игра в жмўрки (другие ее названия – жмўркишки, жмўркышки, жмўркушки, жмўрышки, жма́канцы, жа́чки с характерным определением «игра жмурки, где все жмутся в кучу» [СРНГ 9, 1972, 87]; глаза́, бу́ркала, талы́, баньки, см. [Даль I⁴, 1357], см. там же как обозначение игры в прятки – жму́калки, жму́рышки)¹¹. Конечно, она принадлежит к тому же классу, что и прятки, и так же предполагает и спрятавшихся и ищущего. Разница в другом – в распределении зрячести и слепоты. В отличие

страшные слова [...] Что значили они, того не мог бы сказать он, но что-то страшное в них заключилось. Философ в страхе понял, что она творила заклинания.

Третьей ночи, проведенной в церкви, суждено было стать роковой: все сказанное о первых двух ночах стусилось до предела, и только смерть могла быть исходом.

Все было так же. Все было в том же самом грозно-знакомом виде. [...] «Не побойсь, ей Богу не побойсь!» сказал он и, очертивши попрежнему около себя круг, начал припоминать все свои заклинания. Тишина была страшная: свечи трепетали и обливали светом всю церковь. Философ перевернул один лист, потом перевернул другой и заметил, что он читает совсем не то, что писано в книге. Со страхом перекрестился он и начал петь. [...] Страшный шум [...] наполнил всю церковь [...] нечистая сила металась вокруг его. [...] Не имел духу разглядеть их; видел только, как во всю стену стояло какое-то огромное чудовище [...] сквозь сеть волос глядели страшно два глаза [...] Все глядели на него, искали и не могли увидеть его, окруженного таинственным кругом [...]; взглянув искоса, увидел он, что ведут какого-то приземистого, дюжего, косолопного человека. Весь был он в черной земле [...] Длинные веки опущены были до самой земли. С ужасом заметил Хома, что лицо было на нем железное. Его привели под руки и прямо поставили к тому месту, где стоял Хома.

«Подымите мне веки: не вижу!» сказал подземным голосом Вий – и все сонмище кинулось подымать ему веки. «Не гляди!» шепнул какой-то внутренний голос философу. Не вытерпел он, и глянул.

«Вот он!» закричал Вий и уставил на него железный палец. И все, сколько ни было, кинулись на философа. Бездыханный грянулся он на землю, и тут же вылетел из него дух от страха.

¹¹ Объяснение соответствующего глагола *жму́рить(ся)*, отмысленным образованием от которого является слово *жму́рки* и под., как метатезы от праслав. **mъžuriti* [Фасмер II, 60] не является верным, хотя сам факт «метатезирования» глагола *жму́рить(ся)* в отдельных случаях не подлежит сомнению (ср. чешск. *mžourati* ‘жмуриться’, ‘шуриться’, польск. *trziżuc*, но и русск. *мжить* ‘жмурить, шурить глаза’, ‘дремать’, ср. *мжа* ‘дремота’, ‘дрема’). Глагол *жму́рить(ся)* естественно выводится из праслав. **žtm-ur-iti* (: **žьtŕo*, **žeti*, ср. *жа́чки: жать*), т. е. сжимать, сощуривать глаза, веки. Образование с основой **žьt-ur-* (*жм-ур-*) довольно многочисленны и разнообразны по значениям – *жмур*, *жму́ра*, *жму́рка*, *жму́ркі́*, *жму́рик*, *жмурчо́к*, *жму́рковый*, *жму́рый* ‘шелковый’ (т. е. ‘жа́тый»), ср. также *жмыр*, *жмырь* (из **žьt-ŭr-*), см. [СРНГ 9, 1972, 206–208]. Очень показательна и семантика большинства этих слов, особенно глаголов, в контексте игр в прятки и жмурки, ср. *жму́риться* ‘быть прикрытым (спрятанным) чашелистиками (о ягодах и плодах): *морошка еще жму́рится* [СРНГ 9, 1972, 206]; *жму́риться*: «В игре в палочку-выручалочку отыскивать спрятавшихся» [Там же, 206–207]; *жа́хать*, *жа́хнуть* ‘сильно, неожиданно с размаху ударить, придавить’ [СРНГ 9, 1972, 87], *жмы́гать*, *жмы́гануть*, *жмы́кнуть*, *жмы́хнуть*, *жмы́хать* ‘ударить’, ‘стукнуть’ [Там же, 207–208], *жа́хать(ся)* ‘пугать(ся), страшить(ся)’ [Там же, 87], восходящие к праслав. **žeti* ‘убивать’ (ср. диалог из словесной партии игры в жмурки: – *А я утечу*. – *А я дожену* [Игры 1933, 391]; и.-евр. **gūhen-* ‘догонять’, ‘гнать’, ‘убивать’), ср. также обозначения покойника, умершего, в частности, и убитого – *жму́рик*, *жмуру́к*, *жмурчо́к* (в детской игре в похороны, близкой к «Мавруху», покойник тоже называется «жмуруком»; ср. совмещение в глаголе *прятать*, *опрятать* (**prętatı*) значений ‘скрывать’ и ‘убирать покойника’, ‘обрядить к погребению’ и даже ‘хоронить’. Таким образом, слово *жму́рки* как название игры оказывается в контексте однокоренных слов, реализующих такие значения, как «прятаться», «прикрываться», «отыскивать спрятавшихся», «ударять», «бить», «покойный», «мертвый», «страх», «пугать(ся)», совпадающие с ключевыми мотивами игры в жмурки и – существенной частью – в прятки. – Ср. лтш. *vistiņas* ‘жмурки’ (букв. ‘курочки’, ср. русскую игру «Слепая курица» жмурки или нем. *Blindekuh* ‘жмурки’, букв. – ‘слепая корова’), лит. *gūžynės* ‘жмурки’, *gūžinėjimas*, то же (: *gūžti*, *gužėti*, *gužinėti*), см. [LEW 1962, I, 179–180].

от прятков в их каноническом варианте в жмурках слеп водящий, он же и ищущий, а зрячи «прячущиеся», которые «спрятаны» только для незрячего ищущего, а на самом деле крутятся вокруг него, отпускают шутки-поддразнивания, даже касаются иногда рукой, задевают ищущего, бьют его по спине¹² и быстро увертываются от его попыток поймать их. Если водящий слепец поймаёт кого-либо и угадает его имя, то меняется с пойманным своим местом (о жмурках см. [Покровский 1895, 204–209; Игры 1933, 391–400]).

Ключевыми словами локального словарика словесного текста игр класса «прятки-жмурки» (как и списка соответствующих мотивов и/или списка «кинём») оказываются водить и значительное разнообразие обозначений субъекта этого действия, помимо нейтрального *водящий ср. вожак, вожамай(-ый), вожельщик, водильщик, водильщица, водырь* и др. [Игры 1933, 363, 369, 375, 377, 379, 391, 435–438 и др.]; *видеть-не видеть, глядеть, смотреть, искать, отыскивать, находить, преследовать, бежать-догонять, ловить, поймать, схватить, касаться (рукой), салить, пятнать, метить, пачкать, ударять, бить, отгадать имя, жмуриться, очертить, выручать; круг, дом, город, черта, палочка-выручалочка, чур; слепой*¹³. Из этого локального словарика и, не менее, из до сих пор сказанного следует, что весь сюжет строится вокруг двух спаренных мотивов – искать-отыскивать (находить) и преследовать-догонять и двуединой цели – побеждать-выигрывать.

Приведенный материал легко может быть увеличен, но и того, что приведено вполне достаточно, чтобы сделать надежным и осмысленным его сопоставление с сюжетом ядра «основного» мифа, где речь идет о поединке главного положительного персонажа с его противником, безусловно отрицательным, но играющим свою необходимую роль в творении – в возникновении через смерть новой, усиленной многократно жизни или даже вечной жизни, бессмертия.

Если взять те версии «основного» мифа, которые лучше всего представлены на белорусском, литовском и латышском материале, то достаточно ограничиться лишь некоторыми примерами, чтобы убедиться в их соответствии в отношении отдельных элементов и в отношении самих схем подобным же элементам и схемам рассмотренных выше словесных текстов детских игр типа прятков и жмурок.

Из белорусских отражений «основного» мифа достаточно напомнить о преследовании громовержцем Пяруном своего противника «нячистага» в белорусской сказке [Романов 1891, 155, № 3], (ср. [Там же, 157–158, № 1, 5, 8]), проанализированных в другом месте.

Пярун преследует нечистого и грозит ему: «Я тебя убую!». Тот возражает: «Как же ты меня убьешь? Ведь я спрячусь!». – «Куда?» – «Под человека!» – «Я убую человека – и тебя убую!» – «А я спрячусь под коня!» – «Тогда я и коня убую – и тебя убую!» – «А я под корову спрячусь!» – «Я и ко-

¹² Ср. в связи с этим мотивом отчасти игру под названием «заплеухи» [Иванов 1890, 51; Игры 1933, 400] и сильно вырожденный ее вариант, состоящий в том, что водящий поворачивается спиной к остальным участникам игры, прижимает левую руку ладонью к щеке, а правую руку подводит под локоть левой так, чтобы ладонь находилась в вертикальном положении и была обращена вовне; стоящие за спиной водящего поочередно довольно сильно бьют своей ладонью по его ладони, и водящий должен угадать, кто нанес удар; если он угадает, то ударивший меняется с водящим местом.

¹³ Ср. игру «Слепой козел» [Сахаров 1885, 185; Игры 1933, 393] в ряде отношений близкую к салкам, и к пряткам.

рову убью – и тебя убью!» – «А я под дерево спрячусь: там ты меня не убьешь.» – «Я дерево разобью – и тебя убью!» – «А я под камень спрячусь!» – «Я и камень разобью, и тебя убью!» – «Ну, тогда я спрячусь в воду.» – «Там тебе место, там и находишься!». Таким образом, при предположении, подтверждаемом и другими фактами, что этот сценарий преследования нечистого, последовательно прячущегося там, где он надеется укрыться от Пяруна, соответствует реальному развертыванию сюжета, оказывается, что перед нами своего рода «прятки» мифологического сюжета о Громовержце и его Противнике, который, вероятно, перебежал, спасаясь от преследования от одного укрытия к другому, что в игре в прятки называется «перепрятыванием», возможным при недостаточной бдительности водящего.

Литовские версии этого же варианта «основного» мифа более многочисленные и разнообразные, действительно превращают в известном смысле виртуальный сюжет белорусских сказок в реальный. В этом сюжете громовержец Перкунас преследует черта-вяляса, ср.: *Velnius nori viršyti Perkūną, o tas jį persekioja* [Balys 1937, 154, № 90] «Вяляс (черт) хочет одержать верх над Перкунасом, а тот его преследует»; – *Mano tėvas pasakodavo, jog persekiojančiam velnią Perkūnui ir žmogus turi padėti* [Balys 1937, 154, № 82] «Мой отец, бывало, рассказывал, что, когда Перкунас преследует вяляса, и человек должен ему [Перкунасу. – В. Т.] помочь»; – *Ir dabar Perkūnas velnią persekioja už seną skolą* [Balys 1937, 155, № 91] «И теперь Перкунас вяляса преследует за старый долг»; – *Perkūnas persekioja velnią, nes jis paskolinęs nuo Perkūno pinigų ir neatidavęs, o patsai tapo turtingas* [Balys 1937, 155, № 92] «Перкунас преследует вяляса, потому что он, заняв у Перкунаса деньги и не отдав (их), сам стал богатым» и т. п.¹⁴.

Следующий мотив, соответствующий *mutatis mutandi* и подобному же мотиву в прятках, а отчасти и в салках, – прятание-укрывание преследуемого, ср.: «*Perkūnas nori velnius užmušti, ir jie slepias po medžiais, akmenimis*» [Balys 1937, 152, № 53] «Перкунас хочет вялясов убить, а они прячутся под деревьями, камнями»; – *Kur tik velnius slepias, ten Perkūnas trenkia* [Balys 1937, 153, № 6] «Где только вяляс спрячется, туда Перкунас и бьет»;

¹⁴ Само преследование черта (вяляса), осуществляемое последовательностью наносимых Перкунасом ударов молнией по преследуемому, – быстрое, о чем можно судить по тому, что вяляс бежит от преследователя, ср.: *Kur velniukas bėga, tai ten griausmas muša* [Balys 1937, 152, № 57] «Где вялянок бежит, туда и бьет гром»; – *Bet kai Perkūnas paprašė, kad velnius grąžintų suolą, jis susijuokė ir rabėgo* [Balys 1937, 154, № 91] «Но когда Перкунас попросил, чтобы вяляс вернул долг, тот рассмеялся и побежал» и др. Этот мотив бега-убегания в версиях «основного» мифа в балтославянской традиции отсылает к тому же мотиву в детской игре в салки-пятнашки (а также в горелки), где водящий преследует-ловит других участников игры, которые разбегаются, и каждый старается убежать, если конкретно его преследует водящий. Если при игре в салки все бегающие видны водящему и – из-за их быстрых передвижений – особенно отчетливо, то при игре в прятки все прячущиеся стараются исчезнуть из поля зрения водящего, как бы съежиться, уменьшиться в объеме, для чего обычно сидят на корточках, иногда при этом что-то набросив на голову (платок, одежду и т. п.). Такое положение принимает и противник Громовержца, стараясь укрыться от преследования и пребывать в неподвижности, ср.: *Jei kur griausmas muša, tai ten velnius tupi* [Balys 1937, 152, № 58] «Если куда гром бьет, то там вяляс сидит на корточках» (ср. лит. *namie tūpi* ‘торчать дома’, ‘не выходить из дома’, ср. дом-укрытие, где прячется от водящего тот, кого ищут); – *Kur velnius tupi, ten Perkūnas muša* [Balys 1937, 153, № 65], ср. [Там же 153, № 60а; 157, № 124] и др.).

– *Velnias, slėpdamasis nuo Perkūno, pasiverčia kate, o žiu šunim* [Balys 1937, 157, № 127] «Вялняс, прячась от Перкуна, превращается (оборачивается) в кошку, козла, собаку»; – *Velnias, norėdamas pasislėpti nuo Perkūno, lenda į vandenį, arba į namų kamina* [Balys 1937, № 133] «Вялняс, желая спрятаться от Перкунаса, лезет в воду или в домовую трубу»; – *Velnias nuo Perkūno trenkimo pasislepia po didelį akmeniu, giliai vandeny* [Balys 1937, 157, № 135] «Вялняс от удара Перкунаса прячется под большим камнем, глубоко в воде» и т. п. – Существенно отметить, что один из рассмотренных видов прятания – изменение облика, обращение в каким-либо животным. Также стоит отметить, что прятаться значит стать невидимым, невидимым и потому как бы лишиться преследователя зрения, делать его хотя бы на время

¹⁵ Мотив прятания в более широком контексте зрения-слепоты, как он раскрывается и в детской игре в прятки, и в соответствующем мотиве «основного» мифа позволяет снова поставить вопрос об этимологии слова *слепой* < праслав. **slěpъ* (*jb*), остающегося до сих пор без убедительного и надежного объяснения. Вместе с тем и лит. *slėpti* ‘прятать’, ‘скрывать’ и лтш. *slėpt* (*slėpt*), то же также не имеют удовлетворительного объяснения, см. [Fraenkel 1962–1965, II, 829; Karulis 1992, II, 222–223]; неудовлетворительное же исходит из анлаута *skl-* < *sl-* и связи с др.-греч. κλεπτω, лат. *clepō*, ср.-ирл. *cluain* (**klop-ni-*), готск. *hlifan* и т. п. Ситуация осложняется и тем, что в словаре [Pokorny 1959] вообще не упоминаются ни продолжения праслав. **slěp-*, ни продолжение прабалт. **slēp-* (не считая упоминания о *skl-* < *sl-* в связи с *slėpti* [Pokorny 1959, 604]), и вообще нет корня **slē-p-*, но есть **k'lep-* (**sk'lep-*?), представленный указанными выше его продолжениями, включая и прусск. *au-klīpts* ‘укрытый’, ‘скрывшийся’, конкретно – ‘скрытый’ [Катехизис III, 77, 4], которому, несомненно, родственны лит. *klīpti*, *klýpti* ‘искривляться’, ‘сдвигаться’, лтш. *klīpt* ‘приходить в упадок’, ‘пропадать’, ‘никнуть’. Эта ситуация, при которой, если принять как источник е.-евр. **k'lep-*, оказывается, что в одном и том же (видимо) корне *k'* трактуется то «кентумно», то «сатемно», чего полностью, конечно, нельзя исключать, но что все-таки несколько настораживает. Наиболее реальными возможностями на сегодняшний день могут быть признаны две: или исходить в объяснении прабалт. **slēp-* и праслав. **slěp-*, т.е. практически балтослав. **slēp-*, из и.-евр. **k'lep-*, или допускать, что этот корень **slēp-* восходит к и.-евр. **slēp-*, другие филиации которого (кроме балтийских и славянских) пока (?) не выявлены. Но на что следует обратить особое внимание, так это на исключительную близость морфонологической картины этого корня в балтийском и славянском, которая резко выделяет их из других родственных языков полной вариаций, особенно в балтийских языках, независимо от того, исходить ли из и.-евр. **k'lep-* или **slēp-*. Здесь, однако, пора обратиться к вопросам семантики и высказать предположение, что слова этого корня, по крайней мере, в балтославянских примерах, дают возможность предполагать, что представленное в них значение «скрываться», «прятаться» является не более чем предельным результатом некоего процесса постепенного уменьшения, сникания вплоть до исчезновения некоей физической (или духовной) способности, энергии, силы. В данном случае речь идет о постепенном истощении, сокрывании зречести-видимости, стремящемся к максимуму – слепоте-невидимости, полному сокрытии ранее видимого из поля зрения и его минимализирующихся возможностей. Стадии этого процесса лучше представлены в балтийских примерах и в полном виде могут быть представлены схемой **slēp-*: **slōp-*: **slīp-*: (из **s#lp-* или, как возможно в славянских языках, из вторичной редукции **slōp-* в условиях глагольных форм на *-nōti*, см. [Фасмер 1971, III, 670]: дополнения О. Н. Трубачева со ссылкой на [Vaillant 1950, I, 303] и др.). Несколько примеров морфонологических отношений в словах этого корня, тем более подтверждающих два бесспорных тезиса – индоевропейское происхождение б.-слав. **slēp-* и особую, в известном отношении эксклюзивную близость-сродство слов этого корня в обеих этих языковых семьях: ст.-слав. *слѣпъ* и др.-лит. *slėpti*, лтш. *slėpti(es)*, *slėpēt* – лит. *slėpia*, лтш. *slėpšu(s)*, *slėps* – лит. *slapūs*, *slapstýti*, лтш. *slapstīgs*, *slapstīt* – лит. *slópti* ‘задыхаться’, ‘затухать’, *slopūs* ‘душный’, ‘душливый’ (*slopūs óras* ‘душный, спертый воздух’, но и – *slopūs baėsas* ‘глухой голос’, *slopūs jaũsmas* ‘тягостное, угнетенное чувство’ и т. п.; ср. лтш. *slāpēt*, *slāpt* ‘задыхаться’, ‘тушить’, ‘умерять’, ‘уменьшать’; возрастающий дефицит воздуха, звучности голоса, положительного или хотя бы нейтрального настроения, чувства и т. п., сокращение-сокрытие этих свойств, характеристик, особенностей; ср. также словен. *slēpo okno*, *slēp strel*, *slēpa miš*, игра в жмурки, и т. п. с той же идеей); лтш. *sluopēt* ‘слегка ударять’ (ME, s. v.) – лит. *slīpti* ‘тайно исчезнуть’, ‘пропасть’, ‘отстраниться’, *slýpti* ‘исчезнуть’, ‘затихнуть’, ст.-слав. ослыняти.

слепым¹⁵. Недаром разные варианты игры в жмурки так часто обозначаются названиями, содержащими слова с корнем слеп-, ср. «Слепой козел», «Слепой чепиш», «Слепой петух», «Слепая курица» (ср. лтш. *vistiņas* 'жмурки', *vistiņas kert*, *vistiņās iet* 'играть в жмурки' при *vistiņa* 'курочка': *vista* 'курица', ср. литовскую детскую игру из класса «жмурки» – «Vištelė» (собств. – 'курочка'), см. [LT 1968, V, 1004–1005 и др.]), «Слепой барин и Яков», «Слепая баба», «Слепая Олена», «В слепые Олены», «Слепая бабка», «Слепец», «Двое слепых» и др. [Игры 1933, 395–399]. Автору этих строк приходилось встречаться и с названием слепкú (играть в слепкú), род игры в жмурки. А это название в гипотетической праславянской форме имело бы вид **slěp-ъk-i*, из более древнего **slěp-uk-oi*, что кроме вокализма корня в точности соответствует названию игры в прятки в лит. *slapùkai* (гипотетический прототип – и.-евр. **slop-uk-oi*), ср. *slapùkais žaisti* 'играть в прятки' (в переносном смысле – о ситуации, когда избегают говорить правду, ср.: *Gana man žaidimo slapukais* «Довольно мне этой игры в прятки»), ср. также *slapstynės, slapstynės žaisti* 'играть в прятки' [LKŽ XII, 1981, 1189, 1195], *slėpynės* 'игра в прятки'; лтш. *slėpšanās* 'игра в прятки' как в прямом, так и в переносном значении (ср. *spēlēt slėpšanos*), ср. *slėpeņi* 'игра в прятки' и др.¹⁶

Мотив настигания Громовержцем преследуемого противника и нанесения ему удара (или ударов), битья его указан примерами, относящимися к другим мотивам «основного» мифа и поэтому здесь умножаться в том, что касается материала, не будет. Также лишь вкратце можно упомянуть о русско-литовских (и, конечно, не только о них) параллелях, выражаемых по существу различно. Преследуя своего противника Перкунас очищает-освобождает присваиваемую им землю, пространство, переходящее под его власть (ср. *Perkūnas muša velnius čystydamas žemę* [Balys 1937, 152, № 55] «Перкунас бьет вялнясов, очищая землю»). Водящий в игре в прятки, выходя из своего «дома», находящегося в центре, постепенно направляется в сторону периферии, присваивая себе пространство, свободное («чистое») от спрятавшихся, и устанавливая над ним контроль. Описания игры в прятки не отмечают этого мотива. Возможно, не всегда и сам водящий и спрятавшиеся осознают, что происходит, хотя последние, если они видят движение водящего и направление, в котором он продвигается, не могут не испытывать возрастающего чувства опасности. Так что на каких-то уровнях это перераспределение пространства происходит и, хотя бы косвенно, фиксируется¹⁷.

Можно указать еще один мотив, объединяющий «основной» миф с детской игрой в прятки, – воровство некоего важного объекта и в реальном-практическом и в символическом планах. Так в «основном» мифе, как он известен по его поздним версиям и по результатам реконструкции, причиной конфликта между Громовержцем и его Противником оказывается кража последним у первого чего-то важного, принадлежавшего этому первому. Несколько примеров из

¹⁶ Ср. и другие случаи балтославянского параллелизма словообразовательных типов с этим корнем – русск. *слепень* 'слепец'; лтш. *slėpens, slėpenis* 'укрытие', *slėpnis*, то же, *slėpeņi* 'игра в прятки'; лит. *slėpynė* 'тайное место', 'укрытие', *slėpinys* 'тайна'; 'укрытый', 'невидимый', *slėpynės* 'игра в прятки' и т. п.

¹⁷ В этом отношении пряткам резко противоположна игра в жмурки. В ней, пользуясь «слепотой» водящего, невидимые им участники игры, владеют или могут владеть в сем пространстве, исключая непосредственное, на расстояние вытянутой руки, пространство водящего, и эта разница сама по себе аргумент в пользу «разыгрывания» в этих играх темы пространства сочетанием целенаправленных (убегающие от водящего) и хаотичных (водящий) «туда-сюда» движений.

литовских версий «основного» мифа: Perkūnas velnius tranko dėlto, kad velniai pavogė jo kirvį [Balys 1937, 154, № 84] «Перкунас вялнясов (чертей) бьет за то, что вялнясы украли его топор» [боевое оружие Громовержца. – В. Т.]; – Velnias nuo Perkūno pavogė peilį, tai Perkūnas ant jo baisiai perpyko <...> [Balys 1937, 154, № 85] «Вялняс у Перкунаса украл нож, оттого Перкунас на него страшно разозлился <...>»; – Perkūnas su velniu pyktasi dėlto, kad velnias iš jo pavogė krūvą akmenų [Balys 1937, 154, № 86] «Перкунас ссорится с вялнясом из-за того, что вялняс украл из-под него груды камней»; – Perkūnas su velniu nesutinka todėl, kad velniai pagauna Perkūno oželį ir smaloj verda [Balys 1937, 154, № 87] «Перкунас не ладит с вялнясом из-за того, что вялнясы захватывают козлика Перкунаса и варят (его) в смоле»; – Perkūnas su velniu nesutinka todėl, kad velnias pavogęs Perkūno dukterį, ir už tai Perkūnas į jį trenkia [Balys, 1937, 154, № 88] «Перкунас не ладит с вялнясом из-за того, что вялняс украл [букв. – укравший. – В. Т.] дочь Перкунаса и за то Перкунас бьет в него»; – Velnias su Perkūnu visada pyktasi. Velnias Perkūno žmoną su draskęs [Balys 1937, 154, № 89] «Вялняс с Перкунасом всегда ссорятся. Вялняс жену Перкунаса разодрал [букв. – разодравший. – В. Т.] и т. п. Таким образом, объектом кражи вялнясом у Перкунаса оказываются его жена, дочь, животное, оружие (последнее особенно часто!).

Воровство оружия Перкунаса его противником, если бы оно было окончательно закреплено за противником-вором, решительно меняло бы ситуацию мифа, но Громовержец своевременно успел поразить противника и, как следует думать, вернуть себе украденное. Тем не менее сама ситуация, когда захват-воровство оружия может в корне изменить шансы тяжущихся сторон, особенно обнаруженной и проигрывающей стороны, которую такая кража могла бы выручить, предусмотрена в ряде версий «основного» мифа, и, более того, она косвенно отражена и в детских играх класса «прятки». В данном случае речь идет о палочке-выручалочке, захватив которую после своего обнаружения водящим, обнаруженный в своем укрытии участник все-таки может спасти себя и перейти в том же статусе искомого в следующий цикл игры. В этом смысле палочка-выручалочка, конкретно-материальная или только символическая, но искони принадлежащая водящему, оказывается «игровым» соответствием оружия Громовержца в «основном» мифе, и это утверждение, взятое в соответствующем контексте, представляется самоочевидным, из чего, однако не следует, что другими аргументами можно было бы и пренебречь. Далее лишь один аргумент, важность которого трудно переоценить.

Речь идет о палочке-воровке, или ворованной палочке (скраденной палочке), которая, собственно говоря, и есть палочка-выручалочка и обладание которой сулит успех в игре в прятки¹⁸. При этом нужно отметить многофункциональность этой палочки в разных версиях игры класса «прятки», но в первую очередь ее связь с мотивом воровства. Ср.: «В нижегородской губ., найдя

¹⁸ Другие название этой палочки и соответствующих игр, в которых она участвует, – *палка-воровка*, *палочка ворованная*, *палочка-татарочка*, *татарская палочка*, *палочка-булавочка* (ср. *булава* как обозначение оружия), *палка-калена*, *прятанцы с палочкой*, *свая*, *чур с гвоздем*, *ухоронка простая* и др., см. [Игры 1933, 437–440] и др.

палку и воткнув ее в землю¹⁹ [эротический мотив, связанный, видимо, с нарушением девства и оплодотворением Земли, при котором палка метонимически отсылает к Громовержцу с палицей как представителю Неба, ср. парный образ супругов – Мать-Земля и Отец-Небо. – В. Т.], водящий говорит: “Скрадена пошла, по домам пошла, кого первого найдет, тот за скраденной пойдет” или “того за нас берет” [с отсылкой к идее брака, женитьбы, свадьбы, ср. берет: *братъ: брак.* – В. Т.]. Потом трясет палку и кричит: “Чур, мою палочку не красть” [Игры 1933, 437, № 1130; Кудрявцев 1871, IV, 181–182], ср. игру «Палочка ворованная» [Игры 1933, 439, № 1137], а также «Палочка-воровка» (прятки, см. [Игры 1933, 440, № 1139]), «Палочка-воровочка» [Капица 1928, 138]; ср. *Чур моя палочка не украденная, не ворованная.* Олонецк. губ., ср. там же приговорку *Палочка пришла / Никого не нашла, / Кого первого найдет, / Тот за палочкой пойдет.*) Но и другие игры класса прятки, в которых мотив воровства палочки-палки подавлен или даже вовсе отсутствует, удерживают другие диагностически важные мотивы или вносят новые мотивы (палка-помощница в отыскании спрятавшихся, палка как оружие, палка и «огонь», «место, откуда палка бросается»²⁰ и др.). Такова, например, игра «Свая» (или «Кол забивать», «Чур с гвоздем» и т. п.): «Берут с в а ю толщиной в четверть и более и длиною в аршин. Заостряют с одного конца и начинают вбивать в землю. Каждый играющий ударяет по с в а е дубинкой по одному разу. Затем все убегают и прячутся, кроме одного – того, кто водит. Водящий игру старается выдернуть с в а ю, а выдернув, бежит с нею искать спрятавшихся. Как только найдет кого-либо из играющих, бежит на место, втыкает с в а ю в дыру и кричит: “За с а л ю”²¹. Если во время поисков кто-нибудь из играющих выскочит из засады и, подбежав к дыре, прикроет ее ногой с криком “съехал”, то водить приходится старому» [Бурцев 1914, II, 52; Игры 1933, 437,

¹⁹ Этот мотив втыкания-забивания палки (или гвоздя) в землю, видимо, сопоставим с соитием Отца-Неба с Матерью сырой Землей, в которую Громовержец мечет стрелы молний, чем способствует оплодотворению Земли, зачатию и будущему ее плодородию. Во всяком случае эротическое истолкование этого действия более чем вероятно, ср. [Топоров, 2000].

²⁰ Понятие «огонь» фигурирует и в ряде других игр, например, в игре «в царей» (позже – «в классы»): оно связано с топографией игры, но является подвижным. Когда водящий, зажмурив глаза, совершает свой путь по «классам» и – чего нельзя делать – наступает ногою на черту, все остальные участники кричат: «огонь!» или «горит!» («сгорел!»), ср. также игру в горелки, с одной стороны, и с другой, мотив *горящего дома* в версиях «основного» мифа, ср.: *Je i pa de ga na ma [...], tai sako – velnia užmušė* [Balys 1937, 153, № 63] «Если поджигают дом [горит дом], [...] то говорят – вяляняса убили» или *Merkiniečiai dzūkai sako, kad jei Perkūnas trenkia [...] na ma n ir j j už de ga, tai tada velnia užmušė. Jei neuždega – velnias liko gyvas* [Balys 1937, 153, № 64] «Меркинические дзуки говорят, что если Перкунас ударяет в дом и его поджигает, то тогда вяляняса убили. Если не поджигает – вяляняса остается живой». Особенно разработан этот мотив в особой версии «основного» мифа, претендующей и на известную самостоятельность: женщина, мать детей в запретный день для стирки (пятница) все-таки стирает, вступая с двумя противоположными стихиями – водой и огнем (через употребляемую при стирке щелочь) и после стирки уходит; оглянувшись, она видит дом, в котором остались ее дети, объатым пламенем (исходная версия – наказание Громовержцем, чьи стихии – вода и огонь, соединенные в грозе, преступившей правила его жены, о чем см. подробнее в другом месте.

²¹ Это *засáлить* в игре в прятки, конечно, то же самое, что и *сáлить* в игре в салки. То, что мотив *сáленья* оказывается общим для обеих этих игр в многообразии их версий, подтверждает уже высказанную выше идею *единого* источника этих игр, во-первых, и их связь с реконструируемым сходным мотивом в «основном» мифе, во-вторых. *Сáленья* отсылает к салу, животному жиру, органическому веществу жизни, и, следовательно, к *с к о т у*, основному предмету, из-за которого и произошла ссора Громовержца и его противника, похитившего скот у Громовержца.

№ 1131]²². Другой вариант – «Палочка-булавочка»: «Один из играющих бросает далеко по улице палку, и тот, кому досталось “итти в поле”, должен бежать за нею и привести ее к “огню”, т. е. к тому месту, откуда она брошена. Пока полевой бежит за палкой, остальные играющие должны спрятаться. Принеся палку к воротам – к огню, полевой отстукивается и говорит: “Палочка-булавочка домой пришла, дома никóго не нашла. Кого первого найти, той за палочкой пойдить”. Оставив палку у огня, полевой идет отыскивать спрятавшихся, а те стараются воспользоваться его отлучкой и, схватив палку, отстукиваются. Если им это удастся, полевому вторично приходится итти в поле, а остальные снова прячутся. Если же полевой вовремя предупредит попытку спрятавшихся завладеть его палкой и сам отстукивается, тогда в поле идет первый обнаруженный им играющий из числа спрятавшихся. Игра иногда осложняется тем, что полевого обязывают отыскать или “застукать” всех участников игры» [Петров 1863, 242; Игры 1933, 438; № 1134]. – Игра в «палочку-татарочку» в версии, описанной П. В. Шейном, вводит мотив опознания спрятавшихся по именам со стороны «ловильщика» и детали некоей персонифицированности палочки: «<...> Ловильщик бежит наугад к одному из таких мест, где могут спрятаться играющие, с палкою в руках и, ударяя по нему, говорит:

Пáлычка-татáрочка
Никóво не нашла.
Каво перваво найдет,
Таво в поле пошлет.

Или:

Пáлычка-татарычка
На мести лежит
Никуды не бежит.

Если ловильщик обознается, т. е. назовет не того, кого увидит (что легко может случиться, так как спрятавшиеся обыкновенно обмениваются друг с другом одеждой), то все играющие разом выходят из своих убежищ, и тогда ловильщику приходится опять продолжать свою роль: ему опять закидывают палку и т. д. Если же ловильщик отыщет и застучит всех, то в следующей игре ловить должен первый им пойманный» [Игры 1933, 438–439, № 1135], более полный вариант [Шейн 1898, 51–52], с важным вступительным наблюдением – «Эта игра

²² Русск. свая, кажется, не имеет соответствий в других славянских языках и в текстах фиксируется поздно, с XVI века, хотя есть и исключение – *свая* (ή στήλη) в переводе из Григория Назианзина (XI век). Выделяют два значения слова свая в древнерусском – 1. ‘заостренный столб, бревно, брус, забиваемые в грунт для опоры какого-либо сооружения’ и 2. ‘большой толстый гвоздь или шип с утолщением (головкой), служащий для метания в лежащее на земле кольцо’; ‘свайка’ (само слово *свайка* – с XVII века), см. [Сл.р.яз. XI–XVII вв. 1996, вып. 23, 101, ср. также 95]. Сама игра *свая* или *свайка*, несомненно, предполагает эротические коннотации и в конечном счете восходит к схеме, воспроизводящей акт соития Отца-Неба с Матерью-Землею. Можно предполагать, что слово рано утратило для говорящих свою семантическую мотивацию, что и вызвало изменение исходного **svv-aja* (: **svvati*: **sovati*: **sunuti*) в **sv-aja*, возможно, под влиянием **svobj*: **svoiti* ‘обладать’, ‘делать своим’. – О соответствующем индоевропейском глаголе как *terminus technicus* соития писалось ранее.

относится к разряду игр “в прятки” и “в бег взапуски”». Роль палочки существенна и в таких играх, как «Тыкало» («Тикало»), «Тыкач» и др. [Игры 1933, 427–428, № 1096–1098].

Палка, палочка, фигурирующая в играх класса «прятки» и sporadически используемая для битья преследуемых, находит соответствие в орудии Громовержца – палице, дубине, молоте, ср. лит. *kujis* [: праслав. **kujь*] (*Isivaizduoja jį* [Перкунаса] *važiuojantį padebesiais greitais ugniniais ratais su kūju rankoje* [Balys 1937, 171, № 370] «Воображают его [Перкунаса] разъезжающим на поднебесной быстрой огненной колесницей с молотом в руке»; – *Jis* [Перкунас] *turi kūjį* [Balys 1937, 170, № 364] «Он [Перкунас] имеет молот» и др.²³). Высокая частотность слов *палка*, *палица* в рассматриваемых играх и важная роль соответствующего предмета в семантике этих игр дают основание учесть и этимологию этого слова, связанного с действием *раскалывания*, *трескания* и т. п. [Фасмер 1971, III, 193 и др.], т. е. с характерным предикатом Громовержца в «основном» мифе, и несомненно важную, хотя и не до конца ясную роль пальцев, особенно большого, в этих играх. Прежде всего при определении водящего в прятках «конаются на пальцах» и «играющий, палец которого остался последним, ловит остальных игроков» [Завойко 1915, 130; Игры 1933, 368, № 866 и др.]. В игре в прятки («ималки») «водящий избирается, дотронувшись до замазанного сажеей пальца» [Иваницкий 1890–1891, 159; Игры 1933, 437, № 1129], в чем можно видеть мотив опаленности огнем, горения (ср. *горелки* или игру «Горячее место» см. [Покровский 1895, 106; Игры 1933, 375, № 902], locus, называемый «огнем»: от «огня» бросают палочку-булавочку и к «огню» ее приносят и оставляют тут, без чего водящий [«полевой»] не может отправиться на поиск спрятавшихся, или игру «Огонек», главная роль в которой – поджигатель). Итак, палка, палец и палица, предикаты которых тыкать, втыкать (ср. игру «Тыкало», «Тыкач» и имя соответствующего участника игры, см. [Игры 1933, 421–422, № 1096–1098]), ударять, бить, расщеплять, раскалывать; палить ‘жечь’ (ст.-слав. полѣти ‘гореть’, ‘пылать’) и палить ‘стрелять’, а также существительные пламя, пал, *паленье*, *полено* (полѣно) – и слова, выступающие в русских детских играх рассматриваемого класса, и понятия, реализующиеся в разных версиях «основного» мифа.

Продолжая тему пальца, нужно подчеркнуть одну важную особенность, а именно – палец оказывается отмеченным как раз в связи с водящим, который должен искать и найти остальных, о которых он пока ничего не знает, и дом ни одного из них ему не известен. Но у брошенного всеми водящего, находящегося в этой неизвестности, нет иного шанса кроме собственной сообразительности – ситуация, напоминающая ту, в которой оказался мальчик-с-пальчик, заведенный в темный лес и все-таки находящий путь к дому. Водящий в игре – в самом сложном положении, но только ему по силам выйти из этого положения и восполнить дефицит: самый уязвимый и всеми оставленный, он потому и водящий, вожак, водырь²⁴, что только он способен стать вождем-предводителем (ло-

²³ Праслав. **kujь* ‘палка’, ‘кий’, ‘пест’, ‘дубинка’, ‘деревянный молот’ ближайшим образом связан с лит. *kujis*, *kūja*, лтш. *kūja*, прусск. *cugis* [= *kujis*] и соответствующими глаголами **kovati* (: *kou-ti*: **ku-ti*) и **kau-ti* (: **kū-ti*).

²⁴ Палка-палочка в руке водящего и не только в его руке – знак власти, первенства и его нужно и уважать и бояться. Речения, отражающие власть палки, многочисленны, ср. хотя бы – *Когда солдат*

гическая схема, часто используемая в мифах, сказках, играх – «последний», становящийся «первым», «худший» – «лучшим»). Нельзя не отметить и роль большого пальца как в играх (вплоть до современного варианта игры в «заплеухи», когда все участники из категории «бьющих» водящего после удара одного из них сжимают ладонь в кулак, выставляя лишь большой палец вверх, по вертикали), так и в мифопоэтической и магической символике, о чем предполагается сказать в другом месте, не останавливаясь уж специально на роли пальцев в счете, считалках, гаданиях и т. п.

Выше говорилось, что идея б е г а, своего рода состязания в с к о р о с т и, от успеха в котором зависит с п а с е н и е, присутствует и в игре в прятки (ситуация, когда спрятавшийся обнаружен, но он еще может сохранить свой статус, если успеет раньше, чем водящий достигнуть «дома» и палочки-выручалочки), и в ряде версий «основного» мифа, в котором мотив преследования реализуется как б е г – настигание убегающего (А) и убежание преследуемого (В)²⁵. В детской игре в салки или пятнашки, известной и под другими названиями²⁶, эта идея с п а с и т е л ь н о г о б е г а является главной и именно здесь она представлена полнее всего. Прежде чем перейти непосредственно к игре в с а л к и, следует напомнить, что среди детских игр немало и таких, в которых бег, состязание в скорости существуют в чистом виде и которые могли бы быть отнесены к классу «спортивных» игр, состязаний по преимуществу, чего нельзя сказать об игре в салки, где, во-первых, требование максимальной скорости может и не возникать, и ловкость и расчетливость не менее важны, и, во-вторых, строго говоря, не выявляется абсолютный победитель: если ловящий («водящий») догнал убегающего, победил он, но это еще не значит, что он «победил» бы и других участников игры; если же преследуемый убежал от ловящего, победил он, хотя это и не означает, что

палки не боится, ни в строй, ни в дело не годится или В нашем полку нет толку: кто раньше встал да палку взял – тот и капрал. «Палка-поводырь», – говорят странники, особенно слепцы: *Ни глаз, ни ушей, а слепцов водит?* – так ставит загадка вопрос о палке, но ведь и «путеказующий перст» говорит о пальце, определяющим нужное направление движения.

²⁵ В других работах было показано, что древнегреческие состязания в беге или состязания на колесницах, практиковавшиеся на Олимпийских и иных общегреческих играх (не говоря уж о конских состязаниях, описываемых в «Илиаде» как часть ритуала на похоронах Патрокла), в конечном счете восходят к той же проблеме, что стоит в центре и «основного» мифа – проблеме восполнения дефицита, в данном случае возникшего в результате смерти-убийства. Но форма решения этой проблемы в описываемых Гомером состязаниях особая: прежде чем думать об усилении-увеличении материи жизни, необходимо и з ж и т ь опасные последствия смерти, пресечь злой дух ее, угрожающий людям. Победа в таких состязаниях в скорости полноценна лишь тогда, когда победитель к финишу смог исчерпать все свои силы, по сути дела «выработать» все свое вещество жизни, стать как мертвый и все-таки остаться живым с тем прибытком, что теперь злой дух смерти уже не сможет помешать возрастанию силы жизни обновляющейся.

²⁶ Названия игры в салки-пятнашки многочисленны, и внутренняя форма разных ее обозначений соотносится с разными элементами игры, ее моментами, а через них – с разными мотивами «основного» мифа, ср. *салки* → *сáлить*, *сáленье*; *пятнашки* → *пятнать* (иногда как *terminus technicus*, выработанный глаголом, употребляются «метить», «(по)пачкать», «ляпнуть», «лепить» и т. п.); *ловитки*, *ловилки*, *ловишки* → *ловить*; *ляпки*, *ляпочки*, *лепки* → *ляпать*; *здогонки* → *догонять*, *гнать* и т. п. Ср. лит. *gaudynės* 'салки' (*žaisiti gaudynes* 'играть в салки'); *gaudinėti* 'лавливать'; *gáudyti* 'ловить'; лтш. *sunīši* 'салки' (только во множ. ч.; *spēlēt sunīšus* 'играть в салки'), *sunītis* 'водящий' (догоняющий) в игре в салки (: *sunīt* 'ругать', 'бранить'), ср. лит. *šunytis* 'собачка' (: *šuo* 'собака'); к внутренней форме ср. нем. *Haschespiel*, *Fangspiel* (букв. – 'игра в ловлю', 'ловитки').

именно он самый быстрый: он только быстрее водящего. И вообще сто́ить подчеркнуть, что по самому условию игры абсолютный победитель не может быть выявлен, поскольку первая же удача водящего означает перемену: пойманный (осаленный) становится водящим, а водящий – убегаемым, преследуемым новым водящим. Следовательно, вся игра разбивается на последовательность циклов, каждый из которых определяется меной-обменом ловящего и ловимого, первый из которых превращается в ловимого участника игры, а второй в ловящего. В этих же «иных» играх, чьи названия иногда говорят сами за себя (*перегонка, вытередки, дуб* и др., см. [Игры 1933, 361–362, № 843–844 и др.]; предложение участвовать в таких играх нередко начинается с формулы «состязнемся!» или «играем в» & название игры), идея обмена, часто в варианте купли-продажи, сопровождаемой нередко диалогом между «продавцом» и «покупателем», оказывается особенно подчеркнутой (уместно напомнить о тех версиях «основного» мифа, в которых позиции преследователя и преследуемого, Громовержца и его противника постоянно меняются). Но это присутствие в игре архаичной схемы обмена отнюдь не единственное связующее звено с «основным» мифом. В этой связи характерна игра, называемая «Дуб»: «Одну из играющих называют покупщицей. При криках “играем в дуба” остальные играющие отбегают от берега (игра происходит обычно на берегу реки) и становятся все около верб по одной, за исключением покупщицы. Покупщица, подойдя к ближайшей из играющих, сперва условливается с нею, к какому дереву им бежать, а потом говорит: “Кума, продай хату”. Та отвечает: “Не продам, дуба дам”, и обе бегут к намеченному дереву. Кто первая добежит, за той и дерево» [Иванов 1890, 46; Игры 1933, 361, № 843]. В этой игре характерно присутствие нескольких моментов – несостоявшийся обмен (купля-продажа), то есть недостижение компромисса; по-видимому, значимое противопоставление верб и дуба (гибкости, податливости и твердости, стойкости, крепости); и, наконец, сам образ дуба как надежного прибежища, защиты, «дома» для той, что первой достигла его²⁷. Этот последний мотив с достаточным основанием может быть сопоставлен с мотивом «основного» мифа, в котором противник Громовержца, им преследуемый, находит убежище в дупле дуба или под дубом (или иногда просто под деревом), в который преследователь и бьет молнией (ср. *Velnias norédamas pasislépti nuo Perkūno, lenda į ažuolą skylę, o Perkūnas kai muša, tai ir ažuolą sutrupina* [Balys 1937, 158, № 141] «Вяляяс, желая укрыться от Перкунаса, залезает в дупло дуба, а Перкунас как ударит, так и дуб раздробится»).

Можно предполагать и некоторые другие отражения мотивов «основного» мифа в играх этого рода, как то «горшки» («горшечки»), «дети» («в детей», «котя, котя, продай дитя», «у детки», «в дитятки»), «кума» («кумки») и др. см. [Игры 1933, 362–365, № 847–858, 862]. Прежде всего в этой связи сто́ит вспомнить сам мотив прения громовержца Пяруна с нечистым из белорусской сказки, процитированной выше [Романов 1891, 155, № 3 и др.]. Это прение по сути дела акт попытки сделки, где каждая сторона объявляет свои ставки в игре, как бы

²⁷ И еще одну особенность игр этого класса сто́ит отметить особо – частое наличие в словесной форме игры диалога, нередко в сочетании со стихотворной вставкой, впрочем, обычно однообразной и чаще всего сохраняющейся в вырожденном виде.

предполагая возможность торгова, сделки²⁸. Если бы она состоялась, компромисс был бы достигнут и купля-продажа, обмен произошли бы. Но этого не произошло, и конфликт перешел в поединок. Тем не менее в игре торг происходит. В нем участвуют все стороны – торговец и купец-покупатель (или хозяин и водырь). В одних случаях они сговариваются-сторговываются и бьют по рукам ср. [Шейн 1898, I, 47; Покровский 1895, 109; Игры 1933, 362–363; № 847–848 и др.], в других торг ни к чему не приводит ср. [Романов 1912, 566; Игры 1933, 364, № 852 и др.]. Обращают на себя внимание участники соответствующих игр и весьма нередкий мотив бегла, как и мотивы самог прения, своего рода словесного поединка, выбора невесты (девицы), жениха, брака, преследования и битья. Также нельзя пройти и мимо состава участников игры, не ограничивающихся торговцем и купцом-покупателем (к участникам в известном смысле относится и предмет торгова, особенно если речь идет об одушевленном существе, который может быть представлен в двух видах – как реальное действующее лицо или только как пассивный, бездействующий предмет торгова). Ниже несколько примеров с выделением ключевых фигур, предикатов, мотивов и минимальным комментарием, главным образом в контексте версий «основного» мифа.

Ср. в играх класса «горшки» или «дети»: «Играющие изображают горшки. Все садятся кругом. Позади каждого сидящего (горшка) становится другой: это – торговец. Затем один из играющих, выбранный по жребию, обходя круг, подходит поочередно к каждому из торговцев, спрашивая цену горшка. Сторговавшись, бьют по рукам. Хозяин и покупатель, схватившись за руки, говорят речитативом: *Сорок кадушек, / Соленых лягушек, / Сорок амбаров / Сухих тараканов, / Шильце, мыльце, / Красненькое яичко, / Хорошего жениха* (или невесту). И затем бегают вокруг играющих, и кто первый захватит горшок, тот и хозяин» [Шейн 1898, 47; Игры 1933, 362–363] [мотив речитатива – лишнее свидетельство присутствия художественного начала, основной дом которого – слово, миф; есть основания думать, что горшки в силу традиционных (и не только библейских) ассоциаций не просто люди²⁹, но и, возможно, дети, ср. практически ту же самую игру под названием «дети» («у детки», «в детей», особенно «котя, котя, продай дитя»), как продают горшки); дважды повторен-

²⁸ Сам торг между Пяруном и нечистым в белорусской версии «основного» мифа в своем основании воспроизводит диалог торгующихся перед заключением сделки – знака согласия, компромисса. Каждая сторона заявляет о своем намерении-ставке, а другая, не соглашаясь, заявляет свою – иную, противоположную – позицию по схеме: Я сделаю то-то & А я сделаю иное & Тогда я сделаю иное то-то & А я сделаю иное по отношению к твоему иному... и т. п. Та же схема присутствует и работает и в том классе детских игр, которые здесь анализируются.

²⁹ «Антропоморфичность» горшка в известном смысле предполагает и «горшковость» человека – и по исходному материалу (глина, персть земная) и по форме, ср.: И создал Господь Бог человека из праха земного [...] [Бытие 2:7]; – Твои руки трудились надо мною, и образовали всего меня кругом, – и Ты губишь меня? Вспомни, что Ты, как глину, обделал меня, и в прах обращаешь меня? (Иов 10:8–9); – Какое безрассудство! Разве можно считать горшечника, как глину? Скажет ли изделие о сделавшем его: “не он сделал меня”? и скажет ли произведение о художнике своем: “он не разумет”? [Исайя 29:16]; – Горе тому, кто препирается с Создателем своим, черепок из черепков земных! Скажет ли глина горшечнику: “что ты делаешь”? и твое дело скажет ли о тебе: “у него нет рук”? [Исайя 45:9]; – Но ныне, Господи, Ты – Отец наш; мы – глина, а Ты – образователь наш [...] [Исайя 64:8], с одной стороны, и, с другой, человекоподобие другого изделия из глины – горшка, у которого есть и горло, и плечи, и руки («ручки»), а иногда и ноги (ножки) и даже голова или лицо или глаза.

ное число *сорок*, красненькое яичко и как итог всего – хорошие жених и невеста, надо думать, подводят к идее бракосочетания, плодородия, некоей завершенной целостности³⁰;

«Водырь, избираемый по жребию, находится вне круга. Водырь спрашивает, иногда положив руки на голову горшка, хозяина: Водырь: Нет ли продажных горшков? Хозяин: Нет продажных <...> Водырь идет к другому хозяину с тем же вопросом и, если хозяин желает дать ответ утвердительный, он говорит: Хозяин: Купи, что даешь? Водырь: Шильце, мыльце, белое белильце, белое полотенце. Хозяин: Ладно, по рукам. – Оба ударяют по рукам и затем бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит к сидящему (горшку), тот и становится хозяином, а опоздавший делается водырем» [Покровский, 1895, 109; Игры 1933, 363, № 848] [контракт, хотя и не сразу, заключен, купля-продажа состоялась, бег в разные стороны по кругу – лишь мнимое удаление-разлучение: на самом деле это путь к встрече, к согласию через обмен-переход, который составляет и суть свадебного обряда; собственно, игра и преобразует этот обряд или, точнее, продолжает его, отражая эту суть на своем языке];

«Половина играющих садится на земле к ружком, она изображает детей, а другая половина становится позади каждого из них: это – матки. В середину круга идет тот из играющих, у которого нет пары. Он называется яловка. Обходя стоящих, яловка спрашивает у кого-нибудь: Кума, кума, продай дитя. Тот отвечает: «Не продажное. Ступай дальше!» Яловка обращается к другим играющим. Наконец, какая-либо матка спрашивает: «А якая ж твоя плата?» Яловка отвечает: «На бобу лопата!» Тогда яловка и матка бросаются бежать в противоположные стороны вокруг стоящих» [Романов 1912, 566; Игры 1933, 364, № 852: «В детей»].

«Нет пары» в игре обозначает (соответствует) наличие или востребованность (при наличии дефицита) свободного кандидата «в невесты или в женихи»; в этом контексте диагностически важным нужно считать наименование участника игры, не имеющего кого-то, кто дополнил бы его до пары, *яловкой* с идеей, если взять соответствующий круг слов этого корня, «неплодия» в двух вариантах – бесплодия как утраты соответствующих способностей или еще незрелости к плодоношению или созрелости, но до поры не реализованной, еще не давшей приплоду, так сказать, наличной в данное время пустоты в отношении «плодности»³¹; о связи боба с идеей дефицита см. дальше. –

³⁰ Ср. число сорок как знак завершенной целостности, благой полноты (ср. счет «сороками». Даль замечает, что «соболь поныне продается *сороками* или *сорочками*, что и зовется *соболь* в *сороках*. Жениха и невесту опахивали сороком черных соболей (великого князя Василия Ивановича и Елену) и т. п. [Даль IV4, 402–403].

³¹ Русск. *яловый* в основном употребляется применительно к скоту или – шире – к животным (ср. *яловая рыба*) и к самкам: *яловая*, значит, не стельная, не сугная, не жеребая [...], порозжая, праздная [Даль IV4, 1572], хотя, конечно, есть и *яловая земля* (*яловые земли*), чему не следует удивляться, учитывая женскую сущность земли и ее плодоносительную функцию, но есть и *яловый крыжовник*. Из характерных контекстов ср. у Даля – *Хоть ты мне ялова, а телись!*; – *Корова два года яловела* (*прояловела*); – *Корова яловает* (*заяловела*) и т. п. Надежной этимологии этого слова нет, см. [ЭССЯ 1974, вып. 1, 67–68; Фасмер 1973, 554], и даже точный вид анлаута остается

рамках мифоритуального контекста боба и лопаты. – Что касается первого ракурса, то на бобу лопата могло бы быть истолковано в свете естественной смежности (в варианте включенности-вхождения одного в другое) боба и лопаты как обозначения половинки стручка (лопата, лопасть) в духе известной метафоры Пастернака в стихотворении «Определение творчества» (1922): *Это – сладкий заглохший горох, / Это – слезы вселенной в лопатках**, / *Это – с пультов и флейт – Фигарó / Низвергается гра́дом на гря́дку* (с подсторчым разъяснением: *В данном случае слово “лопатки” означает стручки гороха). В этом контексте сказочный образ «лопаты на бобу» мог бы пониматься как инверсия более естественного образа «боба на лопате (лопатах) или в лопате (лопатах)». Естественно, что нельзя упускать из вида и так называемую лопату-веянку (или веялку) с находящимися на ней зерновыми, бобовыми и т. д., которые при веянии подбрасываются с целью отделения «сора». Наконец, в контексте купли-продажи, когда встает вопрос о плате, цене, в ответе можно ожидать указание на цену: на бобу лопата можно понимать и в «занижающем» смысле («пустыковая», «всего-то нáвсего» и т. п.), и в очень высоком, не исключающем, однако, некоторой ироничности (ср. сказочный мотив боба, достигающего до неба, см. [Афанасьев, № 20–21; ср. 19: «Горох до неба» и др.]). Что же касается второго ракурса – мифоритуального и мифопоэтического, – то уже при поверхностном взгляде бросаются в глаза «непрофанические» характеристики и лопаты и бобов в ряде специализированных текстов или словоупотреблений. В другом месте было привлечено внимание к роли лопаты, совка в ритуале – и жизни (сажание хлеба в печь на лопате, иногда молодого сказочного героя) и смерти (лопата в похоронном обряде в двух его разновидностях – при погребении и при трупосожжении). В «мифопоэтической», а может быть, и в «научной» этимологии, слово *lopáta* (**lopata*) соотносится с глаголом *lopátъ*(ся) (**lopati/sę*) ‘трескаться(ся)’, ‘разрываться’, ‘лопаться’, ‘лопать’, ‘жадно есть’, ‘трескаться’ (о еде), ‘жрать’ и т. п. Правдоподобно предположение, что слав. **lopata* <...> первоначально было метафорой, служившей для обозначения орудия труда, похожего по внешнему виду на лист растения вместе со стеблем, соединяющим лист с веткой (стеблю уподоблялся черенок лопаты)» [ЭССЯ 16, 1990, 43]; здесь же определение словен. *lopata* – «*ogodje s širokim listom in dolgim držajem*»). В этом контексте *lopátъ*ся могло бы быть понято как растрескивание цельноединого (например, стручка) на (две) лопатки, половинки и, следовательно, явление растительного символа жизни. В этом контексте сама лопата лишь половинка того целого, которое треснуло и распалось надвое, как бы образовав две лопатки – жизни и смерти. Мотив же треска-трещания, растрескивания, раскола хорошо известен в балтийских и белорусских версиях «основного» мифа, причем в них этот мотив кодируется родственными словами, ср. лит. *traškėti* ‘трещать’; *traškyti* (: лтш. *traiškít* ‘размельчать’, ‘раздавливать’; ‘марать’, ‘пачкать’, ср. выше о противнике Громовержца как «меченом»; см. [Fraenkel 1962, 1112–1113]); *traikšít*; блр. *трэснуць*. Громовержец Перкунас ударит (ср. русск. *трэснуць* в этом же значении), убежище его противника трескается, растрескивается, разрушается. Трескается не только боб как обозначение цельноединого, нетреснутого, «толстого, обловатого» [Даль I⁴, 248] стручка, трескается от смеха и сам сказочный персонифицированный боб. Растрескивание боба-стручка надвое, причем отдельные бобы-бобинки лишаются

своего убежища, боба-стручка, и является основанием для сложения мотива дефицита (*боб*, как и слово того же корня, что и *бобыль* крестьянин, не владеющий землей <...> по бедности, калечеству, одиночеству, небрежению <...>; одинокий, бездомок <...>», по определению Даля [Даль I⁴, 249], отсылают к той же идее дефицита, хотя и выраженной по-разному – малость: лишенность, одним словом – *Большая вселенная в люльке у маленькой вечности спит*): теперь, высыпавшиеся из стручка бобинки оказываются не просто «лишенцами», но раздельными друг с другом «лишенцами» и надеяться теперь они могут только каждый на самого себя, как и сыновья Громовержца, семеро ли их или девятеро. Но осуществить эту надежду может лишь самый последний и самый маленький сын ли, бобинка ли, потому что в логике «мифопоэтического» от малого до великого, от ничтожного до всемогущего нередко самый короткий (а если не так, то самый верный) путь³². Главный бобовый миф русской «бобовой» (или «гороховой») сказки как раз о том, как стебель, проклюнувшийся из затерянной бобинки, дорос до неба: только на фоне небесной необъятности можно оценить по контрасту подвиг бобинки, своего рода кванта малости. И когда стебель боба или гороха соединяет землю с небом и оказывается своеобразной *Catena Aurea*³³, старик сказки поднимается по стеблю на небо и находит там хатку, «стены из блинов, лавки из калачей, печка из творогу, вымазана маслом» (Афанасьев № 20: «Старик на небе», сюжет, известный не только славянский и балтийской сказке, но и балканской, итальянской, испанской, фламандской, немецкой и иным сказочным традициям, см. [Aarne-Thompson 1960a])³⁴. Но связь боба в мифопоэтическом сознании с последней малостью и ничтожностью, с одной стороны, и с высшей степенью огромности и величия, с другой, оставляют возможность для боба выступать в двух предельно различных ипостасях. В этом смысле известная *ворожба на бобах*, *гадание на бобах* есть гадание на двоё, с крайними ответами. Эта двойственность, хотя и по-иному организованная, отражена в поговорках типа *Чужую беду на бобах разведу, а к своей ума не приложу* или *раскидывать, разводить на бобах* и т. п. – Особо стоит отметить, что боб нередко персонифицируется в фольклоре (в частности, в сказках), и «бобовое» естественно входит в «человеческое», ср. «бобового короля» в номенклатуре празднования Дня трех царей или волхвов (6 января) в Нидерландах и Фландрии. Избираемый бобовый король – главный персонаж этого ритуала, в своей основе это человеческий образ боба, «бобовый» человек, о чем, например, можно судить по картине Якоба Иорданса «Бобовый король» (ок. 1638 г., Эрмитаж). Но бобы, как и горох, – те «зернятки», которые уподобляются большим ядрам (каменным), которые Громовержец в некоторых версиях «основного» мифа мечет в своего противника и поражает его: пораженный и издохнувший противник разлагается, распространяя вонь, злое он ие как знак связи с «нижним» миром (ср. др.-греч. Πύθων, мифический змей, при πύθω, глаголе, обозначающем тление, гниение, смрад). Учитывая дет-

³² Именно на таком пути возможны находки, имеющие жизненное значение. Недаром говорит загадка о субъекте этого пути – *Кругленькой зернятко / В сыру землю ушел, / Синю шапочку надел или Маленькой, кругленькой в землю ушел, из земли вицей, потом колосом* [Загадки 1968, 84, № 2245–2246] и др.), имея в виду горошину или бобину.

³³ Ср. [Eliade 1960, 47–56].

³⁴ Ранняя литературная обработка сюжета принадлежит Галену (VI век) в его латинском стихотворении.

скую игру «ящур» и обычай среди детей (он описан Помяловским в «Очерках бурсы») в случае порчи воздуха, особенно вслух, набрасываться на виновника и устраивать ему головомойку, сопровождаемую криками *чичер-ячкер* (*ящер*), ср. *чичер*, о холодном дожде, измороси, градинах и т. п. Кажется, учитывая нередкий эффект принятия гороховой (бобовой) пищи, известные акусмы согласно логике мифа могли бы пониматься как иронически-сниженный образ «громовых» действий Громовержца (ср. другой обычай – стучать в металлические изделия, например в пустые, ведра, сковороды, кастрюли, при наступлении грозы, как бы провоцируя, вызывая и усиливая ее шумовые эффекты).

Прокомментированная здесь в свете «основного» мифа детская игра «в детей» с недетской темой проданного дитяти чаще всего представлена «отказными вариантами, но нередко встречаются и варианты с продолжающимся торгом и неизвестным его результатом. Но уже в этих играх с неопределенным исходом, судя по их описанию и сохранившейся словесной части, присутствует нечто такое, что вселяет подозрения, что в этих играх не все договорено, что можно предполагать, что в их основе лежит какая-то страшная история. В вырожденном виде и с подменной мотивировки она, видимо, присутствует в тексте игры «У детки» [Игры 1933, 365, № 856], впрочем, известном в слишком кратком и с лакунами описании. «Условия продажи: “Купи да шить научи, в церковь води, корми, одевай, обувай, в люди посылай”. Над матерью, продавшей дитя, издеваются: “Прогуляла дитя, пьяница, пропоица. Прогуляла, да чужих добываешь. Возьми у меня котенка” и др.» Если выделить в этом тексте ядро, основной мотив, то его можно было бы передать фразой – мать потеряла дитя в наказание за ее грех. Эта же фраза описывает и то, что рассказывается в истории, являющейся, по-видимому, поздней филиацией реконструируемого мифа о Мокоши [Иванов, Топоров 1983, 175–197], женщине, нарушившей запрет (или – в иных версиях – недостойного поведения, ср. диал. подмоск.: «Мокосья. Женщина легкого поведения. Таких у нас нимногъ былъ и звали их или Мокосьями или пятаскихми», см. [Иванова 1969, 267]), за что она была и покарана Громовержцем: ее, связанной с сыростью, влагой, дом, где находились ее же дети, был охвачен огнем, в котором они, очевидно, должны были погибнуть. Условие водить в церковь в договоре о продаже дитяти как бы вводит противопоставление «языческому» началу со стороны «христианского»³⁵. Последнее присутствует и в игре «Кума» [Сахаров 1885, 179; Игры 1933, 365–366, № 857], когда Кума, имея в виду дитя, спрашивает Доброхотную: «Кому его кстить?». В упомянутой выше игре «У детки», которая вполне могла бы называться и «В горшки» (как это и делается в концовке), возникает мотив битья ребенка-горшка: «В Курской губ., играющий берет ребенка за обе руки и, держа его за спиной, носит между другими, покрикивая: “По горшки, по горшки”, а остальные спрашивают: “Продажный ли горшок?” – “Продажный”. – “Да не худой ли?” При этом бьют ребенка слегка по спине [ср. параллелизм мотивов «битье ребенка» – «битье горшка». – В. Т.], говоря: “Худой, худой”. Иногда носящий отвечает: “Не продажный” и уносит ребенка. Игра называется “В горшки» [Игры 1933, 365, № 856].

³⁵ Впрочем, сам мотив договора о продаже дитяти в соответствующих играх встречается нередко (см. [Дмитрюков 1853; Крачковский 1869, 200; Игры 1933, 365, № 853; 366, № 858] и др.).

И еще два мотива нередко возникают в описаниях детских игр указанного типа. Один как бы сквозной во всем классе этих игр и предполагаемый, даже когда в описании он отсутствует (кажется, именно в силу его очевидности, как *conditio sine qua non*), – это бег, ср.: «бегают вокруг играющих», «обе бегут к намеченному дереву», «бросаются бежать по направлению к деревне. Тому, кто добежит первый <...>», «бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит <...>», «Теперь беги, да кругом обеги», «бросаются бежать в противоположные стороны вокруг стоящих», «<...> разбегаются в противоположные стороны и, обежав три раза кругом сидящих, останавливаются», «При том стоящие в паре разбегаются в разные стороны», «пробежав известное пространство, прибегают на свое место. Кто добежит первый, <...>», «Оба бегут в противоположные стороны. Обежавший круг <...>» и т. п. Второй мотив связан с фигурой дитяти, которое выступает во всех текстах, описывающих этот класс игр, как лицо пассивное и даже страдательное (см. выше): его продают или не продают, мать-пьяница «прогуляла дитя», дитятко бьют, он худой и т. п. Можно высказать предположение, нуждающееся, конечно, в более строгом обосновании, что дитя этих игр могло некогда принадлежать к той категории персонажей, которой в версиях «основного» мифа соответствует младший сын Громовержца, выступающий нередко наряду с другими (тремя, семерыми, девятерыми) братьями, но как особо отмеченный персонаж, или же как единственный сын своего грозного Отца, которым он наказывается, но в конце концов оказывается достигшим успеха носителем новой жизни, богатства, плодородия, стада скота, невесты-царской дочери, чудесного средства и т. д. Соединительную связь между младшим сыном Громовержца и дитятей рассматриваемых здесь детских игр можно, кажется, видеть в таких персонажах, как третий (младший) сын, чаще всего Иван, иногда даже Иван-третей, русских сказок, или же мальчик-с-пальчик, чья изобретательность спасает его и его братьев (иногда и сестер) от гибели, на которую обрек их суровый Отец (или родители). Если высказанное предположение верно, то присутствие в одной и той же игре среди персонажей дитяти и матери («плохой»), вариант – дети и матки [Игры 1933, 364, № 852], дает основание думать о происшедшем склеивании двух персонажей из семьи Громовержца, которых он в разных версиях «основного» мифа подвергает порознь (или – или) наказанию.

В этом контексте возникает возможность реконструкции еще одного весьма важного мотива, отсылающего к «основному» мифу, точнее, к тому, что сюжетно предшествует ему, – к «небесной свадьбе», в которой в древнейших версиях как брачующиеся выступают Солнце и Месяц, а в дальнейшем один из этих персонажей изменяет другому. Следы этого мотива, находящегося в связи со сходным мотивом предистории событий, о которых рассказывается в разных версиях «основного» мифа, можно видеть в той цене, которую устанавливает-объявляет женский персонаж рассматриваемых игр за получение дитяти. Эта цена входит в состав из одного описания игры переходящего в другую однообразную стихотворную вставку. Ср.: «Кума, кума, продай дитя» – «Что даешь?» Кума отвечает: Шильце, мыльце, / Белое белильце, / Грош да денежку, / Красную девушку / [...]» [Игры 1933, 364, № 854]. Красная девушка и есть цена сделки-сговора, своего рода свадебного контракта. Или другой пример того же рода – «Кума: “Что ты мне за это [дитя. – В. Т.] дашь?” – Доброхотная: “Шиль-

цо, мыльцо, / Белое белильцо, / Да зеркальцо, / Рубль да денежку, / Да красную девушку» [Игры 1933, 365, № 857] и др. Характерно, что и мыльце, и белильце, и зеркальце связаны именно с «красной девушкой», тогда как шильце, возможно, символизирует то «мужское», присутствие которого предполагает брак³⁶. Поэтому семантика и бега в разные стороны, и бега по кругу, и бега в направлении к дереву, находящемуся в мыслимом сакральном центре и символизирующему плодородие как начало новой жизни отсылает к разным видам разбиения молодых людей, достигших брачного возраста, на соответствующие классы, на пары, к теме брачного выбора, который, как показывает «основной» миф, может привести, если не знать правил, к семейной трагедии. Другие игры также неоднократно «разыгрывают» эту тему (ср. «в жениха и невесту», «в горелки» и др.).

Под этим же углом зрения сто́ит, хотя бы вкратце, привлечь внимание к игре «горелки» (*горелыши, горелышки, горипни [гореть & пень], двойные горелки, у горю-дуба, столбом, в разлуку, у крещика [хрещика]* и др., см. [Игры 1933, 382–390, № 935–964] и др.)³⁷. Основным персонажным двуединством этой игры является пара (пары), состоящая из девицы и молодца, которые, однако, в определенный момент игры приобретают самостоятельность, и персонажа, который в одит и называется по-разному (*водильщик, вожатый, горящий(-ая), парельщик* и др.). Основные предикаты в описании игры (и соответственно – «кинемы»-действия в самой игре) – «гореть», «бежать-разбегаться-сбегаться», «ловить», «поймать», «женитьба». Глубинный смысл игры – моделирование процесса формирования пар, объединяющихся в браке, и «разыгрывание» правил обмена-перехода «неудачного» персонажа пары на «удачного». В этом отношении «горелки» имеют много общего с играми «горшки», «дети» и т. п. и, следовательно, с мотивом брака имены-измены в версиях «основного» мифа. Ограничение по сути дела лишь этим мотивом объясняет, с одной стороны, программирующе-дидактический характер игры, а с другой стороны относительно небольшое и в целом неяркое присутствие реминисценций из «основного» мифа, которые, исключая матримонильную тему, встречаются преимущественно в стихотворных частях, обычно предшествующих самому игровому действию. При этом часть этих реминисценций представляется случайной, не более чем внешним совпадением с мотивами «основного» мифа, и все-таки не исключающей ни глубинную генетическую память жанра – и ритуального, и соответственно устно-словесного, – ни прапамять, обнаруживающую себя в подсознательном обращении к своему архетипическо-

³⁶ В связи с шильцем ср. игры, в центре которых действие втыкания палки, кола в землю (ср. игру «в колышки», «в борща», см. [Игры 1933, 366–368, № 860–865]).

³⁷ В балтийской игровой традиции игра «горелки» обозначается перифрастически с выделением идеи последней (крайней) пары и идеи бега (имплицированно или эксплицированно). Ср. лтш. *pēdējais pāris* ‘горелки’ (букв. ‘последняя [крайняя] пара’), лит. *paskutinė pora bėga* ‘горелки’ (букв. ‘последняя пара бежит’). Нужно отметить, что эти же идеи присутствуют и в описаниях русских версий этой игры, а в Архангельской губернии горелки даже называются «В пары», а ловящий – *парельщиком* [Ефименко 1878, 143]. Ср. несколько примеров: «[...] становится с пойманым в последние пары»; – «А выпечешь?» – спрашивает последняя пара»; – «При этих словах последняя пара расходится» и др. [Игры 1933, 384–386, № 940, 942, 945]. Основная двусоставная единица в этой игре, и описания игры пестрят упоминаниями пары, первой пары, второй пары, другой пары, третьей пары, средней пары, следующей пары, крайней пары, и, конечно, бега. Тем самым и русские (славянские) и балтийские обозначения и/или описания игры предполагают общую семантическую мотивировку, хотя и выраженную по-разному.

му наследию, к способности к формообразованию (*facultas praeformandi*), позже принимающему в себя смыслы.

Несколько примеров из этих «стихотворных» текстов, архаичность и каноничность которых при обилии версий и переключек с теми или иными элементами «основного» мифа, представляется существенным аргументом в пользу верности предлагаемых параллелей. Ср.: *Гори, гори жарко, / Едет Захарко, / Сам на кобылке, / Жена на коровке, / Дети на тележках / [...] / Погляди-ко в верх, / Там несется пест; – Стой, гори на месте, / Гори, не сгорай, / По бокам глазами / Поменьше стреляй, / А гляди на небо, / Там журавли, / А мы ноги унесли; – Гори, гори ясно, / Чтобы не погасло / [...] / Погляди на небо, / Звезды горят, / Журавли кричат: / Гу, гу, убегу. / Раз, два, не воронь, / А беги, как огонь; – Ярка, не ярка, / Баран, не баран, / Серая овечка не женится, / Дай сенца – объягнится; – «Горю, горю, пень! [...] – Чого ты горишь? – Красной пани. – А какой? – Тебе молодой»; – Гори, гори ясно, / Чтобы не погасло, / Взглянь на небо, / Там птички летят; – Баранчики, печенье булочником, / Молоко – добыча коров, / Веселы отец и матушка, / Сын поймал плисочку и т. п., см. [Соболев 1914, 21–23; Дмитрюков 1853; Покровский 1895, 110; Игры 1933, 382–385, № 935, 940, 944, 945]. К кругу филиаций и трансформаций текстов «основного» мифа можно отнести в «горелках» отражение темы семьи (Захарко, его жена, дети), едущей на кобылке, коровке, на тележках (аналог колесницы в «основном» мифе), темы скота (помимо кобылки и коровки, ярка, баран, овечка и т. д.), темы неба, верха и небесных созданий (журавли, птички, ср. также и звезды), что в сочетании с несущимся по небу пестом, орудием Громовержца³⁸, огнем, горением-палением «горящего» водильщика и мотивом убегания пар, позволяет с определенной степенью вероятности видеть в этих элементах игры переключки с соответствующими мотивами «основного» мифа. В этом контексте уместно обращение к игре того же класса, что и «горелки», носящей характерное название «Огонек», см. [Покровский 1895, 177; Игры 1933, 382, № 934]. Начало игры связано с построением некоей фигуры-цепочки. Самый высокий из играющих становится, сложив руки на груди крестообразно. Рядом с ним становится второй участник игры меньшего роста. Первый берет его за руку, и затем этот второй, так сказать обертывается вокруг первого. То же проделывают третий, четвертый и т. д., причем каждый последующий ниже ростом, чем предыдущий. В результате выстраивается живая цепь, винтом закручивающаяся вокруг первого игрока. Вся эта композиция называется столбом и, строго говоря, относится к особой разновидности игр типа хороводной летней игры, именуемой «Петровщиной» или «Столбами», см. [Игры 1933, 389–390, № 958, 960, 961 и др.]. То, что в центре описанной только что композиции находится самый высокий участник, что он, очевидно, стоит на месте, в самом центре композиции, и что подчеркивается мотив стояния и становления цепочки-столба (сам же «столб»-цепь целесообразно рассматривать как*

³⁸ Слово *пест* восходит к праслав. **pěstъ* и связано с и.-евр. **peis-*: **pois-* ‘толочь’, ‘растолочь’, ‘растереть’, ‘пихать’ в прямом и переносном (сексуальном) смысле – ‘coire’, ср. лит. *písti*, русск. *пихать*, то же (**pis-da*, и.-евр. **peis-*: **pis-* & **dhā*). Следовательно, можно предполагать, что пест в определенных контекстах выступал и как обозначение одного из видов оружия Громовержца и как *membrum virile*.

проекцию вертикального столба и его алловариантов – мировое дерево, axis mundi, Catena Aurea, колонна, шест, другие сооружения, в которых вертикаль оказывается профилирующей, структурообразующей, – на горизонтальную плоскость), дает основания видеть в этой композиции исходную пространственную структуру «идеального» мира после творения и до того, как злое начало проникло в него. Вызов, брошенный Громовержцу его противником, и был вхождением зла в этот мир и началом борьбы высшего положительного и низшего отрицательного начал.

Но у игры, начало которой описано выше, есть и свой сюжет – «Один из играющих, не входящий в состав цепи, носит название поджигателя. Он подходит к столбу и спрашивает каждого играющего: “Не надо ли огонька?” Один из играющих отвечает отрицательно, другие – утвердительно [этот фрагмент игры типологически соотносим с “вопросо-ответным” диалогом у мирового дерева, в центре мира. – В. Т.]. В случае утвердительного ответа поджигатель делает вид, будто зажигает (чиркает) спичку, проводя, например, рукою по согнутому колену, и потом бросает ее в заявившего желание получить огонек, сам же бежит от столба, пока последний развертывается. Развернувшиеся играющие бегут за поджигателем, ловят его и глушат, т.е. громко кричат “а-а-а” над его ухом [ср. мотив преследования, ловли и поражения противника громом в разных версиях “основного” мифа. – В. Т.], см. [Покровский 1895, 177].

Если в игре «Огонек» тема обмена и определения брачных классов и выбора жениха и невесты отсутствует, то в родственных ей играх «Столбы», «стоячие столбики», «Столбушки» и т.п. именно эта тема оказывается ведущей, см. [Игры 1933, 389–390, № 958–964]. Она – важнейшая в творении мира, когда его организация продолжается уже на человеческом уровне и направлена на упорядочивание брачных отношений с целью обеспечения потомством через построение минимального «семейного» социума – разнополой пары.

Общая структура игры «горелки», являющейся своего рода матрицей брачного парообразования, особенно отчетливо выступает в описаниях этой игры, по сути дела очень однообразных и стилистически напоминающих инструкцию. Ср. несколько примеров: «Девушки и парни становятся в пары, один из играющих стоит впереди и говорит [следует вопросо-ответный диалог. – В. Т.] [...] При последних словах первая пара и горевший бегут, причем горевший старается поймать. Если кого поймает, то становится с пойманным в последние пары, а кто отделился от своей пары, становится впереди гореть; если же горевший не поймает, то снова становится гореть»; – «Парни и девушки, стоя попарно, одна пара за другой, поют [стихотворная вставка – В. Т.] [...] При этих словах последняя пара расходится, и парень ловит свою девушку. Остальные поют [...] Когда парень поймает девушку, они становятся впереди, и бежит следующая пара, и так, пока не переберут всех. Тогда девушки ловят парней, причем поется [...]»; – «Игроки, собираясь играть в робы [другое название игры «робы» – «круглый хрещик». – В. Т.], спешат выкрикнуть: “Цур, в круглого хрещика граты, на гори статы, робами не буваты!” Опоздавшая пара и есть робы. Две пары становятся одна против другой на расстоянии шагов двадцати и приглашают третью пару, робы, стать посередине. Противостоящие в крайних

парах стараются сбежаться в новые пары, обегая для этого среднюю пару, робы, а каждый из средней пары ловит бегущих с его стороны. Когда один из средней пары поймает, то товарищ его спешит подбежать к нему и взяться за него прежде, чем это успеет сделать товарищ пойманного. Если это ему удастся, то робы становятся на место пойманной пары, а пойманные становятся в середине робыми. Но если товарищ пойманного успеет подбежать к нему прежде, чем товарищ роба, то робыми остается средняя пара»; – «[...] в ней [в игре “гробы” (медовый хрещик). – В. Т.] может участвовать много пар, и ловящая пара (гробы) становится не по середине, а впереди пар, стоящих одна за другою. Бежит, как и в горелках, сперва задняя пара; гробы ловят и, поймав, становятся впереди ряда первой парой, а пойманная пара идет на место поймавших»; – «Две девушки берутся за руки и становятся напротив другой пары, держащейся так же за руки [следует вопросо-ответный диалог. – В. Т.]. Тогда та пара, которая начала разговор, освобождает руки, и каждая из них бежит в противоположную сторону. Другие две, каждая порознь, стараются их поймать, не дав им соединиться. Если пара, начавшая игру, соединяется, то она опять начинает игру, а другая опять ловит; если же одна из девушек, начавшая игру, будет поймана, начинает игру вторая пара, а та пара, “що не збіглась”, должна ловить»; – «Играющие [речь идет об игре, называемой “двойные горелки”. – В. Т.] делятся на две половины: правую и левую. Каждая из них становится одна от другой на расстоянии двадцати сажений, но так же парами в ряд одна за другую, как в обыкновенных горелках. Несколько впереди и в середине между партиями становится еще отдельно пара водильщиков. Во время игры задние пары из каждой партии отделяются, расхватываются и бегут один к другому по обеим сторонам своих партий. Вожаки их ловят, и те, которых они словили, или, если словлен только один, то он и не словивший становятся парой ловить остальных, а не словленные или удачно ловившие образуют новые пары, которые становятся впереди той или другой пары» и т. п. [Вольтер 1890, 120–121; Иванов 1890, 55; Труды этн.-стат. эксп. III, 89; IV, 45; Покровский 1895, 111; Игры 1933, 384–389 и др.]. По сути дела, эти и им подобные описания являются версиями или «под-текстами» более обширного и разнообразного «текста организации». Поле организации «горелочных» текстов – пространство игры, время игры и, главное – множество участников, отвечающих особым требованиям – возрастным, половым, ситуационным (ограниченные условия для брачных договоров, которые необходимо знать и к ним приспособляться; неучет их или пренебрежение ими может перевести «неудачников», оказавшихся вне пары, в класс «горящих», себя самих наказавших). Не случайно, что структура и семантика «горелочных» игр предполагает матрицу, в основе которой лежат принципы оппозитивной организации: передний–задний (впереди–сзади), правый–левый, первый–последний, средний–крайний, новый–старый (о парах), один–другой, девушки–парни, порознь–вместе, делиться–соединяться (разбегаться–сбегаться), а также ключевые термины словаря «текста организации» – пара, ряд, порядок, сторона, следующий (порядок следования игровых событий), «двойность» как минимальный контекст, синтезирующий противоположные начала (ср. «двойные горелки»). В этом контексте игра «горелки» напоминает тексты миро- и

семьеустройства в мифах-творениях и как бы «отталкивается» от «основного» мифа, в котором на одной стороне – абсолютная победа, на другой – абсолютное поражение, тогда как в «горелочных играх», как правило выигрывают все (хотя впоследствии можно и маргинализироваться, но уже в совсем иной ситуации, ср. фигуру, не нашедшего(-ей) себе пары, в сопоставлении с персонажем «вдовы» в других близкородственных игровых текстах). Таким образом, в игре гармония достигается через согласие сторон, в «основном» мифе – через устранение противника. Соответственно различаются игровые пары, участники которых по условию взаимозаинтересованы и имеют общую цель, тогда как оба персонажа «основного» мифа взаимоисключают друг друга, и примирение между ними – и тоже по исходному условию – никак не может быть достигнуто. Но есть и еще одно существенное различие. В игре типа «горелки» прибыль от брачного союза тех, кто образует пару, планируем, ожидаем, естествен – дети, добро, богатство, счастье, согласие. В «основном» же мифе, в отличие от игры, описывается уникальное событие, прогнозировать которое и тем более планировать никак нельзя. В силу этого, а также учитывая сам масштаб события, оно может быть признано сверхъестественным в отличие от рядового события – бракосочетания, через которое проходит подавляющее большинство людей. Но и цена победы Громовержца над его противником уникальна – новая предельно усиленная жизнь, рождающаяся из смерти и через смерть. Поэтому-то «основной» миф и выступает как тот сакральный прецедент, который всегда воспроизводят в главном годовом ритуале. Брак же не воспроизводят, что не означает, что в брак нельзя вступить и во второй, третий и т. д. раз.

В заключительной части предстоит вернуться к игре в салки / пятнашки (о внутренней форме слов, обозначающих эту игру говорится в другом месте настоящей работы). В соединении с прятками салки образуют мотивную конструкцию, в наибольшей степени отражающую мотивную структуру «основного» мифа, во всяком случае его ядра: искал, нашел-обнаружил, преследовал, ловил, вошел в непосредственное соприкосновение, «уничтожил»-победил, – вот в общем виде та мотивная цепочка, которая объединяет детскую игру (точнее, две этих игры) и «основной» миф в рамках более общего противостояния, прения, состязания участников игры и «основного» мифа, где один неизбежно побеждает, другой с обратной закономерностью терпит поражение, а формула выбора предельно жестка – или тот, или другой. Для салок актуальна та часть мотивной цепочки, которая начинается с мотива преследования-ловли.

Игра в салки засвидетельствована множеством весьма разных версий, объединенных, однако, мотивами убегания и ловли-догоняния и мены водильщика в случае, если он поймал кого-либо из преследуемых им. Это обилие версий игры и осложняет поиск ее прототипа, «пра-салок», если исследователь ставит перед собой задачу реконструкции как определение-восстановление прототипа, и облегчает этот поиск, расширяя поле выбора источников реконструкции. Но поскольку в последние десятилетия все больше укрепляется убеждение в том, что прототип не более чем конструкт, имеющий эвристическое и контролирующее значение, с одной стороны, и, напротив, даже и в этих функциях он целиком зависит от версий, составляющих реальный первоначальный материал для

реконструкции «обобщенного» типа, с другой, то проблема осложняется и приобретает иной вид – «бицентрический», причем первый центр – все поле версий, а второй – ведущая тенденция к отбору версий и мотивов и к созданию «обобщенного» типа игры. Соответственно жизнь игры «салки» (как и любой другой) заключена в пространство между многообразием эмпирии – конкретных версий и непрекращающимися попытками выработки некоего обобщенного образца (pattern) игры.

Уместно начать с последнего – с той «образцовой», «очищенной» версии, которая в московском хронотопе 30-х годов была практически единой и единственной и которую хорошо знал автор этих строк в детстве³⁹.

Игре предшествовало определение состава участников класса «ловимых» и самого «ловителя» («водящего»), выявляемого по остаточному принципу, как это делается и в игре «горелки» (водящий тот, кто остался без напарника или напарницы). Само определение чаще всего происходило с помощью жеребьевки через циклическое применение «считалки» до тех пор, пока не выявится последний в остатке. Совсем редко встречалась иная форма определения – конание⁴⁰. Сюжет самой игры начинался после определения «ловящего» и «ловимых». Последние разбегаются в разные стороны от водящего, сначала подальше, на расстояние, где их безопасность относительно обеспечена, но вскоре, как бы сами нуждаясь в более тесной связи с водящим, несколько сближаются с ним, концентрируясь на границе его пространства или даже быстрыми перебежками захватывая, пересекая пространство водящего, явно провоцируя его и своими действиями и устными дразнилками («салочка, салочка, дай колбаски, я не ел(а) с самой Пасхи!»). Оценив ситуацию, осмотревшись, водящий определяет свою ближайшую «жертву» – того, кого, как ему кажется, легче всего настичь и осалить, после чего или «водящий» переходит в класс «ловимых», а пойманный становится водящим, или же «продолжает отлов до конца и, видимо, становится тогда действительным вожаком всех пойманных, пастухом своего стада. Нужно сказать, что, когда водящий преследует какого-либо конкретного «ловимого», остальные «ловимые» смеют, опасно приближаются к водящему, как бы пытаясь отвлечь его внимание от избранной им «жертвы». Тем самым все «ловимые» действуют как некое единство, хотя, может быть, и не очень тесное. Впрочем, и у нее есть некий шанс на спасение. Для этого достаточно достичь отмеченного места, называемого «до-

³⁹ По наблюдениям автора, в настоящее время игра в салки среди московских детей потерпела по сравнению с довоенным временем существенный урон – в нее играют несравненно реже, она претерпевает значительные утраты и коррозию и в том, что касается формы, и в том, что относится к глубинным мотивировкам. Связь таких вырожденных версий игры с архаичными источниками этой игры слабеет и нарушается; следы мифоритуального прошлого становятся все бледнее. В 30-е годы салки наряду с прятками были наиболее распространенной игрой для детей, уже успешных освоить «коровай». При этом связь обеих игр друг с другом была ощутима. В известной степени они были или альтернативны («во что будем играть – в салки или в прятки?») или даже входили в состав двуединого целого, начинавшегося с прятков, за которыми следовали салки, что, кстати, соответствует логической и временной последовательности соответствующих частей «основного» мифа – сперва поиск-нахождение, потом преследование-настигание и «мечение» настигнутого. Разумеется, эта картина носит несколько идеализированный характер и нуждается в уточнениях, если только они еще возможны.

⁴⁰ Интересно, что, когда кто-нибудь предлагал «конаться», это рассматривалось как проявление «деревенскости», «провинциальности», принадлежности к низшему слою общества, к незнанию правил игры, тогда как на самом деле это было проявлением архаичности.

мом»: им может быть место у дерева, пенек, холмик, в условиях московского бульвара – скамейка, бортик деревянной песочницы, вообще нечто приподнятое над землей, урна и т. п. Преследуемый, достигнув «дома», кричит: «Чур не я. Дом!», «Дом (я дома), чур меня!» или какую-то другую формулу этого типа. Для надежности он может скрестить руки на груди, положив ладони на плечи (верхнее положение) или скрестив их так, чтобы ладони оказались под мышками (нижнее положение). Возможно, учитывая роль ладони «водящего» в игре (см. ниже), последнее положение (спрятанные ладони) более архаично. Если это так, то, кажется, и ладони преследуемого в этом сюжете окажутся знаково отмеченными и, следовательно, соотнесенными с ладонью «водящего». Но безопасность «ловимого» в его «доме» имеет временные ограничения (по договору). По истечении «договорного» времени «водящий» начинает считать (например, до десяти), после чего хранительность «дома» теряет свою силу. Во время счета «ловимый» старается найти возможность выскользнуть из «дома» и пуститься наутек от «водящего». Иногда это удается, особенно когда пребывающему в «доме» или только что вырвавшемуся из него ассистируют другие «ловимые», отвлекающие внимание «водящего» от избранной им «жертвы». Впрочем, когда «ловимый» не может рассчитать своей силы и величины дистанции до «дома», и «водящий» настигает «ловимого» и знаково закрепляет этот акт настижения-поймки ударом или прикосновением своей ладонью к спине настигнутой «жертвы», после чего «водящий ловитель» переходит в класс «ловимых», а пойманный «ловимый» становится «водящим». Стоит отметить еще одну важную особенность этой игры – «водящий» всегда один, хотя в каждом цикле игры он новый; «ловимых» же всегда много или хотя бы несколько.

Если взглянуть на этот игровой сюжет в перспективе «основного» мифа, то общие мотивы и элементы, хотя и в трансформированном виде, выступают с очевидностью. Прежде всего основным оказывается мотив преследования «ловимого», который, стараясь спастись, последовательно укрывается в домах-убежищах (месте, куда можно убежать от преследователя). Но рано или поздно, того или иного из «ловимых» преследователю удается поймать и лишить его исходного статуса, вычеркнуть из ряда, если угодно путем «знакового» убийства, кодируемого словами *сáлить*, *пятна́ть*, *реже ме́тить*. Едва ли стоит напоминать, что в русской традиции «мéченым» называют черта, «сниженного» варианта и продолжения противника Громовержца в «основном» мифе. Победа так или иначе на стороне Громовержца в мифе и «водящего», вождя-вожака в игре. Разница лишь в том, что событие борьбы и победы Громовержца над своим противником, конечно, единоразно (хотя и повторяется ежегодно в главном годовом ритуале) и, следовательно, нециклично, тогда как игра бесконечна (в принципе), циклична и циклы ее многократно воспроизводятся в ней.

Теперь несколько слов о предикатах, знаково фиксирующих победу в игре, и их языковом выражении. Легко заметить, что и *сáлить*, и *пятна́ть* и *ме́тить* (отчасти и *ляпать*, ср. игру в «ляпки», синонимичную салкам-пятнашкам, о которой см. ниже) имеют одну и ту же (по сути дела) семантическую мотивировку – все это один и тот же род «клея мле́ния», нанесения клейма на тело пойманного, подтверждающее его поражение и победу-первенство победителя (ср. *клеименый*,

о дьяволе, черте, хтонических персонажах и т. д. вплоть до преступников, каторжников). Наиболее выразительным из типов семантических мотивировок этих предикатов нужно считать тот, что представлен в глаголе *сáлить*. В актуальном или ближайше-историческом плане *сáлить* находит поддержку в родственном по происхождению слове *сáло*, terminus technicus игры «салки». Попытка разгадать это название большого круга или четырехугольника, обведенного чертою, приводит к апеллитиву *сáло*, которое именно в играх, следуя [Даль IV⁴, 13], обозначает «ч е р т у, кон, между, грань, за которою *сáлят*», но словом *сáло* б е с с п о р н о именуют и пространство, очерченное, обведенное салом в далевском смысле, и, если не изменяет память, того, кто оказался на «сале», т. е. укрылся от преследования, спасся, своего рода Сало, персонифицированное сало, вещество жизни, (ср. *жизнь: жить: жир* как однокоренные слова), ибо *жить* значит нарушить закон энтропии, стать неким пятном-«салом», свидетельствующим о действии энтропического движения. Нельзя исключать, что значение «черта́» в этом слове или неточно засвидетельствовано Далем⁴¹ или же развилось как метонимическое значение из *сáло*-пространства как очерк-очертание его. В этом употреблении *сáло* связано с обозначением некоего п я т н а -сгущения, нарушающего однородность пространства, каковыми являются жир, осадок, отстой, с одной стороны, и – специализированно – шуга, ледяная каша, появляющаяся на реке перед рекоставом, с другой, причем – важно отметить – все приведенные здесь денотаты обозначаются именно и словом *сáло*. Но нельзя забывать, имея в виду случаи, когда словом *сáло* обозначается человек, достигший *сáло*-пространства, что *сáло* обозначает и жир, тук, ж и в о т н о е вещество, являющееся носителем жизни, ее материи, каковым оказывается и каждый спасенный – определенно в «основном» мифе, опосредованно – в игре.

Поскольку слово *сáло* и соответствующее понятие-термин связывают его с ключевым глаголом, описывающим заключительное действие игры, ее результат, *сáлить*, уместно привести два описания игры и ее пространства, одинаково именуемые как *сáло*. Первое: «Обводят ч е р т о ю большой четырехугольник или круг, называемый с а л о м. Играющие становятся по черте этого сала в разных местах, а один, по жребью, водит. Играющие перебегают с места на место

⁴¹ В связи со словом *черта́*, особенно в его употреблении как terminus technicus игры «салки», и ролью чорта (*чорт*) как продолжения образа противника Громовержца в поздних версиях «основного» мифа, возникает соблазн предположения о генетической связи слов, обозначающих черту, черта с соответствующим глаголом праслав. *čersti (: *čbrtq) 'чертить', 'межевать', 'вспахивать', 'раскорчевывать', возможно (учитывая балтийские параллели, ср. лит. *kiřsti*, лтш. *cirst* 'рубить', 'ударять'), 'рубить', 'ударять'. Согласно [ЭССЯ 4, 1977, 165], «если для значений 'раскорчеванное место', и особенно 'межа' [ср. словен. *čřt* в обоих значениях. – В. Т.] этимологическое родство с *čersti / *čbrtq, *čbrta не требует доказательств [...], то в случае с *čbrtь 'чорт', 'злой дух', 'дьявол' оно нуждается в хорошем обосновании.» Нужно полагать, что они все-таки есть. Уже такие филиации праслав. *čbrtь как словен. *čřt* 'раскорчеванное место', с одной стороны, и русск. черт, польск. *czart*, чеш. *čert* и т. п. как обозначения черта, с другой, говорят о многом. Можно также напомнить, что праслав. *čbrtь применительно к болотистой местности (ср. с.-хорв. *čřet*, словен. *čřet* и т. п.) неотделимо от глагола *čersti: *čbrtq, а весьма распространенное наименование черта – болотник, злой дух, живущий в болоте (ср.: *Болотник старается засосать человека и его скот в трясиину*. Смол. [СРНГ 3, 1968, 79]), и, следовательно, связь черта с болотом представляется вполне вероятной и на языковом уровне – *čbrtь: *čbrtь: *čbrsti (: *čbrtq). В этом контексте славянская ситуация существенно сходна с отношением нем. *Bruch* 'болото', 'топь': *brechen* 'ломать', 'разбивать', не говоря о других типологических фреквенталиях на эту же тему. К слову сказать, ср. *сáло* применительно к болоту.

через круг или четырехугольник, а водящий ловит их. Но как только преследуемый добежит до черты, он спешит закричать: “я на сале”, и здесь ловить его не дозволяется, однако и перебегать за сало, т. е. за черту, также не дозволяется. Виновный в этом делается жожаком, точно так же как и пойманный.» Второе: «Играющие разделяются на две разные партии, и одна партия становится против другой на расстоянии 10–20 сажень. Посередине между партиями ставится столбик, который называется салом. Затем одна партия вызывает кого-нибудь из другой. Вызванный бежит и старается забежать за сало, а его ловит вся враждебная партия. Если он успеет забежать за сало, то остается в своей партии; если нет, то переходит в противную. Так делают до тех пор, пока не поймут из противной партии всех, исключая одного. Этому последнему завязывают глаза, и он идет в противную партию с распростертыми руками, причем сколько играющих захватит ими, столько и идут на его сторону. Захваченные идут в противную сторону и ловят всех по одному, пока не переловят всех» [Покровский 1895, 106; Игры 1933, 380–382, № 926, 932].

Если применительно к игре предикат «салить» (сáлить), несомненно, связывается с термином «сало», то применительно к «основному» мифу этот предикат скорее всего связан с идеей носителя «жизненного жира» скотом или с тем, кто захватил и имеет в своем распоряжении этот жир-сало, с противником Громовержца: сáление в этом случае может пониматься, например, как удар молнии, метящий этот жир, его обладателя, удар, который и должен пониматься и как причина «осáления», и как знак победы над противником или переход захваченного им скота к Громовержцу.

Если до сих пор приходилось ориентироваться (исключая фрагмент о сале в игре в салки) на «обобщенную» версию этой игры, то теперь предстоит сделать некоторые замечания и наблюдения, относящиеся к множеству конкретно засвидетельствованных эмпирических версий игры в салки или «родственных» ей игр. В этих версиях, естественно, много деталей, повторяющих то, что уже встречалось в «образцовой» версии, но немало и новых, более специализированных и вносящих более или менее существенные нюансы в общее представление об этом классе игр.

Прежде всего нужно отметить, что в класс игры «салки» («ловитки зрячие») включается немало игр, в которых «салочное», если и не отсутствует полностью, то остается сильно отгесненным или завуалированным, что отчасти компенсируется рядом неожиданных для игр этого типа деталей, наличием вопросо-ответных диалогов, довольно пространных стихотворных частей, элементов юмора, шуток, тяготения к абсурду, к провокации («дразнение», присказки, вышучивание) и т. п. Несколько примеров.

Первый из них – игра «Юла» в описании которой мотив бега вовсе отсутствует, зато, видимо, есть мотив прятания и разыскивания. Ср.: «После конания с присказкой (оставшийся не вышедшим считается юлой⁴²) вышедшие начинают дразнить юлу: “Юлушка, юла, закаленная дыра”. Поймав кого-нибудь,

⁴² Юла́ ‘непоседа’, ‘егоза’, ‘елоза’, ‘кто то и дело шьет, сует туда-сюда’, ‘кто подвергается, увивается, подслуживается и докучает’; ‘льстивый пролаз’; ‘вертушка’, ‘волчок’; юли́ть ‘не сидеть смиренно’, ‘метаться туда-сюда’, ‘суетиться’, ‘егозить’, ‘беспокойно вертеться’ (ср.: Юлил, юлил, да выюлил подачку!), см. [Даль IV4, 1545]; ‘проныра’; сходный круг значений у слов юра́, юри́ть, юрки́й и т. п. – Возможно, к

юла кричит: “Пойман”. Все собираются в кучу и кто-нибудь спрашивает: “Где юла была?”. Она отвечает: “На мельнице”. – “Чего молола?”. – “Крупу да муку”. – “Чего нашла в крупе да муке?”. – “Ключ да пробой”. – “Куда положила?”. – “В сени на полку”. – “Кто взял?”. – “Сенька рожок”. – “Кому дыру прожег?”. Кого юла укажет пальцем, тот и шарит» [Петухов 1863, 20–21; Иваницкий 1890–1891, 159; Игры 1933, 368, № 872]. – О мотиве бега в этой игре (а скорее – снования) можно было бы судить лишь по мотиву удачной ловли – поимания. Мотив толчения-перемалывания в соседстве с образами ключа, пробоя, Сеньки рожка (ср. *рожок* ‘рожон’, ‘торчок’, ‘шишка’, ‘репіс’, с одной стороны, и с другой, сексуальные коннотации Сеньки-Семена, о чем писалось в другом месте), прожженной (☐ огонь) дыры – все это, видимо, намекает на эротическое истолкование смысла приведенного диалога, во-первых, и на возможность реконструкции в качестве субъекта соответствующего действия образа Громовержца: ведь он прежде всего бог плодородия, и именно ради плодородия – растительного, животного, человеческого – одерживает он победу над своим косным противником, временно захватившим и пленившим все то, что связано с плодородием. Не случайно, что ипостасью Громовержца на следующем по порядку уровне мифологической системы, особенно в ритуале, выступает Ярила (ср. **jēdr-*: *Indra* и т. п.) со всеми его «неприличностями», очевидно, и словесными, в духе – возможно – приведенного выше диалога, в котором выступает и Сенька рожок, профаническое воплощение Ярилы и его мужских способностей⁴³.

Сходные ассоциации могут возникнуть и при анализе описания игры «Бубен». Тесная связь с игрой в салки очевидна с самого начала («Эта игра в ловитки»). Водильщиком является бубен (или Бубен). Он садится на землю и кричит: «Бубен сел на пенек, / Чтоб ловить дураков» и т. п. «Играющие окружают бубен и поют: Бубен, бубен, / Сел на бочку, / Продав свою дочку / За нашего князя». Тема бракосочетания в данном контексте выглядит результатом предыдущего. И далее – мотивы проскакивания, проламывания, порвания, кажется, подтверждающие направление истолкования с учетом стихии комического и пародийного, карнавального: «У нашего князя / Трое палаток – / Никто не проскочит. / Коза проскочила, / Хвост переломила, / Бубен порвала [очевидно, рогом. – В. Т.], / Нам рассказала. / Бубен озлился, / За нами пустился, / В лужу свалился, / Весь измочился. / Мы убежали, / Языки казали, / Бубен дразнили, / Бегать просили. / Бубен ты, бубен, / Не валяйся в луже, / А беги за нами, / Хватай руками». Нельзя исключать, что и за этой дразнилкой присутствует идея выбора, соотносимого с браком «нашего князя» и дочери Буб(е)на. Характерно пародийное подчеркивание длинного носа самого Буб(е)на или соответствующих аллоперсонажей с известным кругом ассоциаций: «Бубен, бубен, длинный нос, / Почем в городе овес / [...] / То наш бубен, длинный нос». Тот же атрибут характеризует в других местах в игровых текстах других

и.-евр. **jēu-* ‘смешивать’, ‘перемешивать’ и т. п. с идеей «туда-сюда»-движения, снования, собирания в кучу, ср. лит. *jáuti* и т. п.; **jēu-l-*: **jēu-r-*, но и **jēu-d-*: *ju-d-*, ср. лит. *judėti* ‘двигать’, *judis* ‘подвижный’, польск. *judzić* ‘дразнить’, ср. мотив дразнения в «Юле» и других смежных играх.

⁴³ Ср. также игру под названием «Дедушка рожок» (вожатый-водильщик), где происходит диалог дедушки-рожка с играющими, перебегающими из одного своего дома в другой через «поле», поддразнивая водящего (ср. аналогии с игрой «Сало»): «Дедушка рожок, на печи дыру прожег» (см. [Покровский 1895, 107; Игры 1933, 376, № 905]).

персонажей, ср. *Индя, индя длинный* (вар. – *красный*) *нос*, / *Поросеночка унес* или *Селипашка длинный нос*, / *Почем в Муроме овес*. / [...] / *Овса батька не купил*, / *Только лошадь утопил*, / *Ваньку [имя водильщика – В. Т.] бегать научил*. / *Лови, Ванечка, меня*, / *Поцелуй мого шиша* [показывает фигу. – В. Т.] [Соболев 1914, 19–20; Игры 1933, 369–370, № 876]. Присутствие в этом тексте и других текстах подобного типа мотивов (точнее, намеков на них) соития, брачного союза нужно считать важным аргументом в пользу предлагаемого истолкования соответствующих описаний рассматриваемых игр и их связей с «основным» мифом в его «предисторической» части (ср. миф «Небесной свадьбы»). Игра «Пропихач» из круга игр «в ловитки» и само именование персонажа (Пропихач)⁴⁴ подтверждает наличие того же круга ассоциаций. Ср.: «Играющих должно быть четверо. Двое стоят, держась за руки, поднявши их вверх, а двое других – “мати” и “пропихач” – стоят в стороне. Мать подводит пропихача, толкает его в ворота, образованные поднятыми руками другой пары, и кричит: «По за Ульяною, да до мене». Те, пропустив его под руками, бегут за пропихачем стараясь поймать. Если поймают, то поймавшая пара занимает место первой, а если не поймают, и мать и пропихач сбегутся вместе; тогда игру начинают снова» [Труды этн.-стат. эксп. III, 67; Игры 1933, 381, № 931].

С большей или меньшей вероятностью восстанавливается основа цепочки мотивов «основного» мифа в играх рассматриваемого класса – украсть & прятать & искать & преследовать & ловить & поймать, догнать [& коснуться ладонью]. Мотив кражи нередко только предполагается по мотивам прятания и поисков краденного, его нахождения, но иногда он вполне зримо присутствует в описании игры, например, в той, что называется «Смольники»: «Играющие выбирают место для игры: неглубокую яму или овражек. По жребию выбирают кого-нибудь стоять в яме – “смолить”. Остальные играющие перебегают взад или вперед по краю ямки или, если яма велика, по ней самой, приговаривая: “Смольник, смольник, смолочку-то у тебя украли”. Смольник ловит бегающих, и кого поймает, тому и ловить, а сам он присоединяется к бегающим» [Покровский 1895, 103; Тихонов 1899, 3; Игры 1933, 378, № 915]. Смола, как и деготь, горяча, липка и – реально или в народных представлениях – связана с огнем; смоленное связывается с запахом жженого, паленого, смрадного, что дает дополнительные основания для того, чтобы считать смолу и смоление отмеченными понятиями. Возможно, что существен и мотив смолы (горячей, раскаленной) как орудия убийства (от времени Громовержца, м е т я щ е г о, «мажущего» своего противника смолой до времен крепостных осад, когда обороняющиеся поливали идущих на приступ врагов горячей смолой). Мотив горячего-горячего предполагается и в играх «Здогонки», «Горячее место». В первой из них водящий обязан изловить один всех играющих, но иногда ему в этом деле помогают и те, кого он уже успел поймать. Но у убегающих от водящего или его партии есть одно убежище, называемое «горячим местом»: здесь запрещается ловить играющих [Романов 1912, 566; Игры 1933, 373,

⁴⁴ К корню имени Пропихач (пропихач) ср.: *Батюшка барин*, / *Твой-то крестьянин / Подол загибает*, / *Да не в показанное место пихает* (из народной драмы «Царь Максим Ильях» [СБИАИ 1914]), а также *пихать* ‘толкать’, ‘употреблять женщину’, *пихаться* ‘совокупляться’, *пихание* ‘совокупление’, *пихало*, *пихальник*, *пихарь* ‘penis’, ‘бабник’, ‘волокита’ и т. п., см. [Елистратов 1994, 334; Флегон [б.д.], 245] и др. Из и.-евр. *peis-: *pois-: *p'is-, ср. лит. *pisti* ‘future’.

№ 891]. Вторая из указанных игр начинается с обозначения на земле «горячего места». Водящий становится поодаль его и оберегает его. Остальные играющие пытаются проникнуть на «горячее место», а водящий не пускает их и старается ударить или поймать того, кто пытается сюда проникнуть. «Побитый» переходит в число помощников водящего и ловит вместе с ним остальных. «Когда все переловлены или побиты, игра начинается снова» [Покровский 1895, 106; Игры 1933, 375, № 902]. Здесь следует вернуться к отмеченному выше мотиву прикосновения (дотрагивания) ладолью преследователя-водящего к спине настигнутого преследуемого. Этот мотив, отмеченный в связи с игрой «лепки» («ляпки», «ляпочки»), когда «ляпок» должен быть переданным «ляпнутым» кому-нибудь другому, воспроизводится в описаниях подобных игр неоднократно. Ср. в этом плане игру «Слепок» – «Слепок ловит бегущих, и кого ударит рукою, тот делается слепком, от которого уж он сам спасается бегством» [Покровский 1895, 104; Игры 1933, 372, № 881]. Особенно показательно описание игры, о которой упоминалось выше и которая известна под названием «Ласточки»: «Из среды играющих выделяются двое. Один из них, подняв руку над ладонью другого, говорит: – Пеку, пеку (бью) ласточку. Второй, держа под рукой первого открытую ладонь спрашивает: – Упечешь? Первый: – Упеку. Второй: – Утечешь? Первый: – Утеку. Второй: – А може? Первый: Как Бог даст. – Затем первый, ударив по ладони второго, бежит, а остальные играющие ловят его. Кто поймает, тот бьет его по ладони, как и он сам прежде, с такими же приговорами» [Покровский 1895, 104, ср. 107; Игры 1933, 372, № 383, ср. 376, № 905]. – Образы дома, «на дому» (неоднократно), «поля», его центра, отмеченного столбом, деревом, правда, скорее отмечающего местонахождение «дома» (ср.: «Играющие разбегаются в разные стороны, один ловит. Уставший может чураться, т. е., прибежав к какому-нибудь месту, например, к дереву, ухватясь за него, сказать “чур меня”; тогда его нельзя ловить» [Терещенко 1847, 47–48; Игры 1933, 374, № 897: «Запуски»]; – «Когда играющие перебегают от дерева к дереву, вожак ловит их» [Покровский 1895, 107; Игры 1933, 377, № 911: «С леса на лес»]), возвращают к сходным образам «основного» мифа, правда, сильно трансформированным и обычно включенным уже в новый контекст, в котором лишь едва просвечивают узловы́е мотивы и образы «прототипа». Но иногда, как бы на миг, мелькнут и такие обрывки текста, которые, возможно отсылают к глубокой древности. Так, в белорусской сказке «Рагодан» [Романов 1912, 565; Игры 1933, 374, № 895] «вышедший ловит, поймав кого-либо из играющих, рагодан спрашивает: – Чий ты? – Царов. – Ну, поможи мне коней ловить» процитированный фрагмент позволяет предполагать в нем отражение «прототипической» ситуации, ежегодно воспроизводимой в древнеиндийском ритуале «ашвамедха» (о нем см. [Dumont 1927; Bhawe 1939; Kirfel 1951 и др.]). Таких осколков давнопрошедшего в играх много, и нужно помнить, что они существенный (хотя чаще всего и пренебрегаемый) источник реконструкции архаичной стадии в развитии мифа и ритуала. Детским играм и детям все еще сняты образы далекого прошлого. Они нередко приближаются к тем же переживаниям, которые были знакомы и их предкам, погружаются в ту же самую архетипическую глубину, и, пусть не понимая смысла игры в самой напряженной его глубине (во всяком случае эта ситуация наиболее часта), хранят образ и цель этих смыслов, ощущают дыхание самого бытия.

Принятые сокращения

- Афанасьев 1984–1985 – *Афанасьев А. Н.* Народные русские сказки. В 3 т. М., 1984–1985. Т I–III.
- Бурцев 1914 – *Бурцев А. Е.* Жизнь русского народа, его нравы и обычаи в картинах художников и в снимках с натуры. СПб., 1914. Т. I. Вып. 1–3.
- Вольтер 1890 – *Вольтер Е.* Материалы для этнографии латышских племен Витебской губернии // Записки Императорского Российского Географического Общества по отделу этнографии. СПб., 1890, Т. XV. Вып. 1.
- Даль [б.д.] – Толковый словарь живого великорусского языка Владимира Даля. СПб., М., [б.д.]. Т. 1–4. 4-е изд.
- Дмитрюков 1853 – *Дмитрюков А.* Материалы для описания Курской губернии // Курские Губернские Ведомости. 1853. № 6–8, 11–13.
- Елистратов 1994 – *Елистратов В. С.* Словарь московского арго (материалы 1980–1994 гг.). М., 1994.
- Ефименко 1878 – *Ефименко П. Е.* Материалы по этнографии русского наследия Архангельской губернии // Известия Общества любителей естествознания, антропологии и этнографии 1878. Т. XXX. Вып. 1.
- Завойко 1915 – *Завойко Г. К.* Колыбельные и детские песни и детские игры у крестьян Владимирской губернии // Этнографическое Обозрение. 1915. № 1–2.
- Загадки 1968 – Загадки / Изд. подгот. В. В. Митрофанова. Л., 1968.
- Иваницкий 1890–1891 – *Иваницкий Н. А.* Материал по этнографии Вологодской губернии // Известия Общества любителей естествознания, антропологии и этнографии 1890–1891. Т. LXIX. Вып. 1.
- Иванов 1890 – *Иванов П.* Игры крестьянских детей Харьковской губернии Купянского уезда. Харьков, 1890.
- Иванов, Топоров 1965 – *Иванов В. В., Топоров В. Н.* Славянские языковые моделирующие семиотические системы (Древний период). М., 1965.
- Иванов, Топоров 1970 – *Иванов В. В., Топоров В. Н.* К семиотическому анализу мифа и ритуала (на белорусском материале) // Sign. Language. Culture. The Hague – Paris, 1970.
- Иванов, Топоров 1970а – *Иванов В. В., Топоров В. Н.* К реконструкции образа Велеса-Волоса как противника Громовержца на основании вторичных источников // Σημειοτική. Тезисы докладов Летней школы по вторичным моделирующим системам, 4. Тарту, 1970.
- Иванов, Топоров 1974 – *Иванов В. В., Топоров В. Н.* Исследования в области славянских древностей. Лексические и фразеологические вопросы реконструкции текстов. М., 1974.
- Иванов, Топоров 1982 – *Иванов В. В., Топоров В. Н.* Славянская мифология // Мифы народов мира. Энциклопедия. М., 1982. Т. II.
- Игры 1933 – Игры народов СССР. Сборник материалов, составленный В. Н. Всеволодским-Гернгросс, В. С. Ковалевой и Е. И. Степановой. М.; Л., 1933.
- Капица 1928 – *Капица О. И.* Детский фольклор. Песни, потешки, дразнилки, сказки, игры. Л., 1928.
- Крачковский 1869 – *Крачковский Ю.* Очерки быта западнорусского крестьянина // Виленский сборник. Вильна, 1869.

- Кудрявцев 1871 – *Кудрявцев В. Ф.* Детские игры и песенки в Нижегородской губ. Этнографические материалы // Нижегородский сборник. Нижний Новгород, 1971. Т. IV.
- Мак-Кинси 1960 – *Мак-Кинси Дж.* Введение в теорию игр. М., 1960.
- Петров 1863 – *Петров К.* Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель 1863.
- Петров 1890–1891 – *Петров К.* Детские игры // Живая Старина 1890–1891. Вып. 1.
- Петухов 1863 – *Петухов Д. М.* Горный город Дедюхин // Записки Императорского Российского Географического общества. 1863. Кн. IV.
- Покровский 1895 – *Покровский Е. А.* Детские игры. М., 1895.
- Романов 1891 – *Романов Е. В.* Белорусский сборник. Вильна, 1891.
- Романов 1912 – *Романов Е. В.* Белорусский сборник. СПб., 1912.
- Сахаров 1885 – *Сахаров И. П.* Сказания русского народа. СПб., 1885 Т. I–II.
- Сб. ИАН – Сборник Императорской Академии наук. СПб.
- Сл. р. яз. XI–XVII вв. – Словарь русского языка XI–XVII вв. М., 1975 (изд. продолжается).
- Соболев 1914 – *Соболев А. Н.* Детские игры и песни // Труды Владимирской Ученой Архивной комиссии. Владимир, 1914. Кн. XII.
- СРНГ – Словарь русских народных говоров. Л.; СПб., 1965 (изд. продолжается).
- ССРЛЯ – Словарь современного русского литературного языка. М.; Л., 1948 (изд. продолжается).
- Терещенко 1847 – *Терещенко А.* Быт русского народа. СПб., 1847–1848. Ч. 1–7.
- Тихонов 1899 – *Тихонов В.* Описание детских игрушек и игр в селе Мазупин Сарапульского уезда Вятской губернии // Известия Общества любителей естествознания, антропологии и этнографии. М., 1899. Т. LXI. Кн. IX. Вып. 1.
- Топоров 1963 – *Топоров В. Н.* Хеттская ^{SALŠUEJ} и славянская баба-яга // Краткие сообщения Института славяноведения. М., 1963. Вып. 38.
- Топоров 1968 – *Топоров В. Н.* О некоторых особенностях хеттских ритуалов с участием SAL ŠU.#1 в связи с параллелями из других традиций // Труды по востоковедению I. Тарту, 1968.
- Топоров 1987 – *Топоров В. Н.* Заметки по похоронной обрядности // Балто-славянские исследования 1985. М., 1987.
- Топоров 1990 – *Топоров В. Н.* О «льняном» мифе в ареальной перспективе // *Croatica. Slavica. Indoeuropaea. Wiener slavistisches Jahrbuch. Ergänzungsband VIII.* Wien, 1990.
- Топоров 1993 – *Топоров В. Н.* Авсень и «Авсенева» тексты в свете реконструкции // Славянское и балканское языкознание. М., 1993.
- Топоров 1998 – *Топоров В. Н.* Предистория литературы у славян. Опыт реконструкции. М., 1998.
- Топоров 1998а – *Топоров В. Н.* Детская игра «в ножички» и ее мифоритуальные истоки // Слово и культура. М., 1998. Т. II.
- Топоров 1999 – *Топоров В. Н.* Об одной мифоритуальной «коровье-бычьей» реконструкции у восточных славян в сравнительно-историческом и типологическом контекстах // Славянские этюды. Сборник к юбилею С. М. Толстой. М., 1999.

- Топоров 2000 – Топоров В. Н. К реконструкции балто-славянского мифологического образа Земли-Матери – **Zemjā & Māte* // Балто-славянские исследования 1998–1999. М., 2000.
- Трубачев 1959 – Трубачев О. Н. История славянских терминов родства. М., 1959.
- Труды этн.-стат. эксп. – Труды этнографическо-статистической экспедиции в Западно-русском крае.
- Ушаков 1940 – Толковый словарь русского языка / Под ред. Д. Н. Ушакова. М., 1940. Т. 1–4.
- Фасмер – Фасмер М. Этимологический словарь русского языка. М., 1964–1973. Т. I–IV.
- Флегон – Флегон А. За пределами русских словарей. Flegon Press [s.l., s.a.].
- Шейн 1898 – Шейн П. В. Великорусс в своих песнях, обрядах, обычаях, верованиях, сказках, легендах и т. п. Материалы, собранные и приведенные в порядок П. В. Шейном. СПб., 1898. Т. 1. Вып. 1.
- ЭССЯ – Этимологический словарь славянских языков / Под ред. О. Н. Трубачева. М., 1974 (изд. продолжается). Вып. 1.
- Aarne-Thompson 1961 – [Aarne A., Thompson St.] The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography. 2nd ed. Helsinki, 1961.
- Balys 1937 – Balys J. Perkūnas lietuvių liaudies tikėjimuose // Tautosakos darbai III. Kaunas, 1937.
- Bhawe 1939 – Bhawe S. Die Yajus' des Aśvamedha. Stuttgart, 1939 (=Bonner Orientalistische Studien, Hf. 25).
- Chantraine 1983 – Chantraine P. Dictionnaire étymologique de la langue grecque. 1–4. Paris, 1983.
- Dumont 1927 – Dumont P. –E. L'aśvamedha. Description du sacrifice solennel du cheval dans le culte védique d'après les textes du Yajurveda blanc (Vājasaneyisaṃhitā, Śatapathabrāhmana, Kātyāyanaśrautasūtra). Paris, 1927.
- Eliade 1960 – Eliade M. Spiritual Thread, Sūtrātman, Catena Aurea // Festgabe für Hermann Lommel zur Vollendung seines 75. Lebensjahres. Wiesbaden, 1960.
- Fraenkel 1962 – Fraenkel E. Litauisches etymologisches Wörterbuch. Heidelberg, Göttingen, 1962.
- Ivanov, Toporov 1970 – Ivanov V. V., Toporov V. N. Le mythe indo-européen du dieu de l'orage poursuivant le serpent: reconstruction du schéma // Echanges et communications. Mélanges offerts à C. Lévi-Strauss à l'occasion de son 60-ème anniversaire. Paris – The Hague, 1970.
- Karulis 1992 – Karulis K. Latviešu etimolog'ijas vārdnīca. I–II. Rīga, 1992.
- Kirfel 1951 – Kirfel W. Der Aśvamedha und der Puruśamedha // Alt- und Neu-Indische Studien, 1951.
- LEW – Litauisches etymologisches Wörterbuch. Heidelberg, Göttingen, 1962.
- LKŽ – Lietuvių kalbos žodynas. T. 1 – Vilnius, 1968 – (издание продолжается).
- LT – Lietuvių tautosaka. T. I – V. Vilnius, 1962–1968.
- ME – Mühlenbach K. Lettisch-deutsches Wörterbuch, ergänzt und fortgesetzt von J. Endzelin. Bd. I–IV. Riga, 1923–1925.
- Neumann, Morgenstern, 1947 – Neumann J. von, Morgenstern O. Theory of Games and Economic Behavior. Princeton, New York, 1947.

- Pokorny 1959 – *Pokorny J.* Indogermanisches etymologisches Wörterbuch. Bd. I–II. Bern, München, 1959.
- Trautmann 1923 – *Trautmann R.* Baltisch-slavisches Wörterbuch. Göttingen, 1923.
- Vaillant 1950 – *Vaillant A.* Grammaire comparée des langues slaves. Paris-Lyon, 1950. T. 1.
- Walde-Hofmann 1982 – *Walde A., Hofmann J. B.* Lateinisches etymologisches Wörterbuch. Bd. 1–2. Heilderberg, 1982.
- Watkins 1995 – *Watkins C.* How to Kill a Dragon. Aspects of Indo-European Poetics. New York, Oxford, 1995.

Interpretation of Certain Motifs in Russian Children's Games within the «Basic» Myth
(*prjatki, žmurki, gorelki, salki-pjatnaški*)

Vladimir N. Toporov

The paper focuses on archetypal and semantic interpretations of certain Slavic, but especially Russian, children's games (*prjatki, žmurki, gorelki, salki, pjatnaški*, etc.), and is a reconstruction of elements from an archaic mythical or ritual text recited by children in their present-day games. These games may have originated from fragments of the so-called «basic myth» (about the fight between the Thunder God and a chtonic deity). The paper analyzes different ritual and mythological motifs from children's games: hitting, theft, running, imitation of celestial marriage, etc. The author also examines similar sources from Baltic countries.