

М.М. Угрюмова

ИГРОВАЯ ЛЕКСИКА В ГОВОРАХ СРЕДНЕГО ПРИОБЬЯ

Работа выполнена при поддержке Российского научного фонда (проект № 19-78-10015
«Разработка электронных ресурсов для исследования народно-речевой культуры Среднего Приобья»).

Рассматривается лексика детских и молодежных игр в говорах Среднего Приобья. В качестве источников материала используются опубликованные словари, а также электронный корпус текстов. Описаны способы номинации, определены лексические мотиваторы и мотивировочные признаки названий игр, их участников, игровых действий и атрибутов. Проанализированы наиболее частотные метафорические модели, характерные для данной тематической группы, установлена взаимосвязь типа метафоры с характером игры.

Ключевые слова: игровая лексика; говоры Среднего Приобья; традиционная культура.

Детские и подростковые игры, характерные для русской культуры, изучались в трудах этнографов, культурологов, фольклористов. Игровая культура как важная часть духовного наследия описывается выдающимся знатоком народной жизни А.В. Терещенко [1]. Детские игры и забавы как первооснова народной педагогики, а также сопровождающий их фольклор (песенки, считалки, жеребьевки, приговоры, загадки, дразнилки) представлены в работе И.И. Шангиной и энциклопедическом словаре «Русские дети» [2, 3]. Народным играм в культуре Русского Севера и их роли в социализации детей и подростков посвящена монография И.А. Морозова, И.С. Слепцовой [4]. Игровая лексика разных говоров русского языка неоднократно была объектом изучения с лингвистических позиций [5–10], так как этот фрагмент лексического пространства диалекта обладает «большим информационным потенциалом в плане отражения традиционной народной культуры, сведений об окружающей действительности, ценностях и нравственных идеалах жителей сельской местности» [5. С. 87]. Как правило, изучается материал отдельного говора [5–9], в работе И.В. Поповичевой анализируется игровая лексика диалектной подсистемы русского языка в целом [10].

В центре данного исследования, выполненного на материале говоров Среднего Приобья, находится преимущественно лексика детских и молодежных народных игр, хотя репертуар народных игр, безусловно, шире (например, азартные, спортивные, обрядовые и др.). Кроме собственно названий игр к игровой лексике относятся наименования их участников, производимых ими действий, а также игровых атрибутов.

Анализируемый в работе материал извлечен из среднеобских толковых словарей XX в. и лингвокультурологического «Словаря детства», включающего данные диалектологических экспедиций последнего времени (2008–2018 гг.), собранные при участии автора статьи (см. список источников). При поиске и обработке материала в качестве дополнительного инструмента использовался Томский диалектный корпус [11]. С его помощью были найдены новые контексты, отражающие употребление игровой лексики в говорах, а также не зафиксированные ранее лексические единицы, относящиеся к данной тематической группе (подробнее об использовании корпуса в лексикогра-

фической практике см. [12]). В задачи настоящей работы входят характеристика состава игровой лексики говоров Среднего Приобья и анализ внутренней формы некоторых игровых терминов, выявление их связи с различными семантическими полями говоров.

Всего было рассмотрено более 100 лексических единиц. Среди них имеются как общерусские, так и диалектные обозначения (примерно в равном количестве). В ряде случаев отмечается синонимия диалектных и общерусских номинаций (*бабки* – *лодыжки*, *битки*; *жмурки* – *слепушки*). Наиболее обширной группой являются названия игр (65 единиц), в меньшей степени представлены другие группы лексики – названия атрибутов (20 единиц), игровых действий (10 единиц) и участников (5 единиц). Названия игр, как правило, имеют форму множественного числа (*бабки*, *снежки*, *фантики*), реже – единственного (*булавочка*, *ремешок*, *чижик*); в отдельных случаях отмечается вариативность (*прятки* – *прятка*, *разлуки* – *разлука*, *лапта* – *лопты*). Около четверти всех номинаций исследуемой тематической группы имеет уменьшительно-ласкательные суффиксы, что продиктовано их связью с миром детей и характерно как для общерусских (*булавочка*, *домик*, *ручечек* и др.), так и для диалектных единиц (*куличок*, *лаптушка*, *прятишки* / *прятушки* / *пряточки*, *разлучка* / *разлочки*, *ремешок*).

Важным семантическим свойством игровой лексики является **мотивированность**, под которой понимается структурно-семантическое свойство слова, позволяющее осознать рациональность связи значения и звуковой оболочки слова на основе его лексической и структурной соотносительности [13. С. 37]. Название игры может указывать на ее принцип, основное правило. Например, ход игры **в номера** основан на назывании номера участника: *А мы плясали, в номера играли. Делать-то надо чё-то* (Том. Верш.) [BC]¹. *На вечерках в номера играли: по номеру вызываешь там, подходит. Кто какой номер вытянут – встаёт на это место* (Том. Верш.) [BC]. Название **третий лишний** указывает на парность как основной принцип этой подвижной игры. Водящий стремится поймать игрока, оставшегося без пары («третьим лишним»): *Поедем туда на заимку. Мы молодёжь-то побольше, играм третий лишний да всё на берегу, так хорошо! Весело. Ага... [А вы сказали*

третий лишний, а какие помимо этой были игры?] А игры... от встаёшь на пару так стаёшь, посредине идёт, кого выбираешь, стукнет его рукой и вот они бегут, пока он её поймат... [В.А. Или не встанет впереди.] **Третий лишний** играли. Всяко-разно. Господи... (Колп. Колп.)². То игры какие-нибудь придумаем, то в догоняшки, то какие-то игра-а... в это, в **третий лишний**, вот так вот. Как-то время веселее проходило, чем шас. Шас от нигде никого. Нигде! А раньше как-то... [А в третий лишний вы как играли?] **третий лишний?** и от... так парами стоят и от идёт один, кто вадит, тот идёт, стукнет тебя, чтоб он за тобой бежал и догнал тебя. И от так (Пар. Пар.) [СДГСП].

Глаголы, указывающие на основное действие участников, нередко являются лексическими мотиваторами (термин О.И. Блиновой) для названия игры и во многих случаях присутствуют в её описании: Ну мы играли как? В мячик играли, в **поползунчики** играли; **Поползунчики**-то? А вот так вот берёмся двое за руки, а вот вы бы **ползёте**; Нас много пар так стоит, и вот, а одна **ползёт**. Под руками **ползёт** и кого надо, того и **выбирает**, вот **поймат** и того **тащишит**. Потом следующий, тот **ползёт**. Так это называлось «**поползунчики**» (Том. Верш.) [ВС]. В **прятки**? У нас девочки все играли в **прятку**, вон на кладбище ходили, за кресты **прятались** (Том. Петр.). Ну а молодёжь есь молодёжь, тьфу ты. Кто где в **догоня-яшки**, летом-то пока не это... там поиграешь. [А как играли в догоняшки?] Ну вот тоже забыл. Чё-то вот... а, а, а, девочки стоят в ряду и ребятами стоят в ряду и какую ему надо, значит, **хлоп** и бежать, бежать, бежать. <...> Она должна **доунать**. Ну **догнали**, а потом обратно вместе идут, под ручку, а потом опять сюда, значит, в этот ряд, ну опять встают, другой побегал, какую хлопнул, сам бежит – она за ним. Всё, **догнала** она и обратно идут. Вот так вот (Том. Петр.) [СДГСП].

При этом использование собственно глагольной лексики в качестве номинации игры является, скорее, исключением – **бить-бежать** ‘детская подвижная игра с мячом’: [А вот когда детьми были, играли в какие-нибудь игры?] Играли. Делали мячики, из коровьей шерсти скатывали. Теперь не помню, за счёт чего вот они скреплялись. И бегали **«бить-бежать»**. Бежишь, в тебя должны **попась**, мячиком. Осалили (Колп. Колп.). А вот игры никак **так**, ну мячик, вот мячик: **бить-бежать**. Вот собираемся, это самое, ну девочки, ребята. А **как** ребята? Да такие вот. Кого-о-о, вы-то уже большие, а нам-то было по тринадцать, по семнадцать, по пятнадцать лет, может. Мяч, **бить-бежать**, ну и там **как** лапту и **всяку** ерунду (Пар. Пар.) [СДГСП].

В составе двусловной номинации лексема с глагольной семантикой может указывать на поведение участников игры, например, обозначение **проходные горелки** мотивировано глаголом **проходить**: Ну ты-то в Саровке не жил, а я-то пораньше жила, горелки были, назывались горелки. Вот парами туда-сюда ходят. Горелки. Туда **прошли**, туда **прошли**, туда **пошли** <...> Вот **горелки** эти **проходные** назывались (Колп. Б. Сар.) [СДГСП].

От глагола со значением игрового действия могут быть образованы названия игрового атрибута, а также участника игры (**бить** → **биток** ‘приспособление для игры в бабки, сделанное из сустава ноги скота; бита’, **битник** ‘тот, кто бросает биту в игре’): Раньше мы в городки играли... били бабки – такие кости. Когда режут скот, берут ногу, тёплую ешиш, чистят, сверливают дырочку... это **биток** будет. И ка-ак навернёт им **битник**, так все бабки разобьёт (Зыр. Зыр.) [СС].

Одним из самых распространенных видов игр являются игры с предметами. Как правило, это некрупные предметы крестьянского быта либо предметы окружающего мира, которые легко можно найти где угодно (деревянные палочки, чурочки, камешки) или изготовить самостоятельно. Названия таких игр – результат метонимического переноса ‘атрибут игры’ → ‘игра’: В **шарик** играли. Катил шарик, а его ручками отбивают. Это палки **так** вычесаны; В мячик играли, в **шарик** (Том. Верш.) [ВС]. В **лапту** играли, в **шарики**. Шарик был специальный. Ставил чё-нибудь, отсчитываешь десять шагов, потом бьёшь эти шары. Если я примерно сбил три **шара**, а другой ни одного не сбил, то ему **целчки** по лбу (Пар. Пар.). В **шаровки** играли, вот шаровки были, такие палки вот, наделают такие, как это, там их поставят, а у тебя шаровка там, **остренькая** так... тут широко, а тут... как толкушка, и вот этот поставят там какую-то эту, и вот бьёшь, сбил – и бежишь, опять так кого-то догоняешь, достал, затронул его – значит, он **голяет**. [Это на лапту похоже, да?] Да, похоже на лапту, но лапта – это лапта, играли мы в лапту, а шаровки это шаровки. И от по деревне бежишь!.. А больше никакой игры не было (Ас. Ас.) [СДГСП]. Молодёжь в золотые воротца играли, в **камешки**, в перескокки. **Кругом** играют, в **гармошку** играют, идут на **северну** гору (Том. Верш.) [ВС]. **Вода** сопрётся, станут берега, застынут, всё гладко. И **ребята** в **бабки** играли (Шег. Поб.). Ещё в **бабки** играли. Вон хоть и мой старик в молодости как играл, лучше всех (Шег. Бат.). Зимой всегда в **бабки** играли. Был **подсарай** такой, там, где хлеб молотили. Хлеб на льду **молотят**. В **подсарде** всегда в **бабки** играли. Играли, потому что напитками никто не увлекался (Пар. Пар.) [СДГСП]. Играли и в карты, и в **пешки**, и **лодыжки** – косточки из коленок у скота (Шег. Бат.) [СС]. В **мячик** играли. Вот это коровы весной линяют, вот шерсть **накатаешь**, **накатаешь** в мячик и вот... Один подкидывает, а другой бьёт. Вот так вот (Колп. Б. Сар.) [СДГСП]. Играл с нами в **мечики** (Шег. Бат.) [СС].

Одной из самых известных русских народных игр с предметом является лапта. М. Фасмер отмечает, что данное название этимологически связано со словом «лопата» [14]. В высказываниях информантов актуализируется взаимосвязь указанных понятий: **Вот ещё лапта** была. Делали такие **лопаточки** из дерева и маленькую **штучку**, на которой очки **набивали** (Шег. Бат.) [СДГСП]. В говорах Среднего Приобья существительное **лапта** и диминутив **лаптушка** используются для обозначения как самой игры, так и ее атрибутов. При этом **лаптой** называется бита,

лаптушкой – кожаный мяч для игры: *В детстве играли в ручеёк, в прятки, в лапту. Лапта – досточка с ручкой. Играли как теннис* (В.-Кет. Б. Яр) [СДГСП]. *Ну вот я стою, ты с той стороны. Ты вот так мячик подбрасываешь, а я лаптой бью* (Колп. Тог.) [11]. *Мужики соберутся, в лаптушку играть пойдём. Друг дружке кидают. Своедельну сделают лаптушку из кожи* (В.-Кет. Ком.) [СДГСП].

Распространенность лапты на территории Среднего Приобья подтверждается значительным числом примеров употребления лексемы в Томском диалектном корпусе (31 вхождение), её фиксации в записях последних лет. Такие игры были любимым развлечением у детей, подростков, молодежи и взрослых, что находит подтверждение в ряде высказываний: *Лаптушка – очень зажигательна игра. Жгут кидали. Играли все и маленькие, и взрослые. <...> Уж какая работа была, но каждый вечер играли. Все-все! Взрослые, все играли. Иногда уши надерут, поплачешь и снова идёшь играть* (Пар. Пар.). *Ну вот вообще играли в мячик, в лапту играли вот, даже взрослые мужики соберутся – я вот помню, когда особенно реку несёт, всё же к реке, куда больше. И на берегу соберутся и в лапту играют* (Колп. Тог.) [СДГСП]. Популярность подвижных командных игр объясняется их функциональностью. С помощью таких игр участники развивали и поддерживали сноровку, ловкость, быстроту реакции, зоркость и др. Элемент соревновательности стимулировал развитие многих качеств, учил общению в коллективе и взаимопомощи.

Названием предмета мотивировано и диалектное обозначение игры в городки – **копыляски**: *Мальчишки в бабки играли, в копыляски* (В.-Кет. М. Яр) [СРСГД]. Мотивированность названия **копыляски** становится очевидной при сопоставлении с диалектной лексемой **копыл** ‘короткий брусочек, вставляемый в полозья и служащий опорой для кузова саней’ [СРСГ. Т. 2. С. 94].

Интересен случай вариативности названия одной и той же игры в зависимости от такого, какой игровой атрибут используется (*булавочка, кольцо, пуговица*). При этом суть игры, ее правила, насколько можно судить по имеющимся текстам, остаются неизменными: *З.А.³ Ну, игры какие, «булавочку», знаете? [Нет. Расскажите]. Вот сидишь вот так [изображает руки, сложенные ладонями друг к другу]. Руки, да, руки... А один... ведущий. Н.П. Один ведёт, булавочку несёт... З.А. И кому-то из всех оставит. Тут угадать надо. Вот думаешь-думаешь, ну кому? Замечаешь, что где больше, может, остановился. Тогда сообщали же [смеётся]. Если чуть-чуть задержался больше, ага, то просто так, да. А тут чё-то видишь, задержался. И вот иногда угадывали, иногда нет. Но когда угадали...[смеётся] тут, значит, там, у того, у кого была булавочка, он что-то исполнял, там или песню пел, или плясал, или стихотворение рассказывал, или что-то какую-то вот всё. Вот такие вот. Восемь лет. (Колп. Тог.). Таперь ишо кольцо прятали. Вот. Кольцо, значит, снято с руки и это вот кольцо, нас хоть двадцать, хоть пять-шесть человек сидит, так порядком. Идёт один человек, и это кольцо всем прячет. А где спрячет, неизвестно, кому, где*

оставит это кольцо, у кого. А второй идёт за ём, циишт, это кольцо. «Вот, у тебя кольцо». – «Нету». Вот идёт дальше. «Наверно, у тебя, да у тебя, давай суда». Ну вот, пока найдёт, всё будет ходить. Это кольцо. Прошёл, значит, всех не нашёл. Теперь тот садится, который, значит, кольцо это прятал, а этот снова. Отдают ему кольцо, тогда уже. Он снова идёт, прячет, а свежий подымается там, с того края который и опять циишт это кольцо. Вот это в кольца играли. Эта игра у нас была тоже (Мол. Мол.). *Сядем в кружок и пряхем пуговицу – спрашивает один: «У кого?».* <Илиф>⁴ *это угадал у кого, тот голит. На лужаночке [лужайке] играли* (Зыр. Зыр.) [СДГСП].

Более сложным является случай, когда обозначение предмета, давшего название игре, основано на олицетворении. Этот факт отмечает И.А. Морозов, упоминая, что в названиях игровых атрибутов могут быть представлены зооморфные или антропоморфные образы (*чиж, бабка* и т.п.) [15. С. 220]. Названия игр и игровых атрибутов, основанные на антропоморфной метафоре, функционируют и в говорах Среднего Приобья (*бабка / бабочка* ‘кость надкопытного сустава ноги животного’, *поп* ‘вертикально поставленная чурка в игре в городки’, *панок* ‘бита для игры в бабки’, *кудла баба* ‘детская игра с бросанием палки’): *И в бабки играли... Бабки – это у скота ноги варят, а там бабочки. У меня полно ведро было – всё в бабки играла* (Том. Верш.) [ВС]. *И городки тоже деревянные ставили. Ручками городки вышибали. Ну, кто сииб попа, тот и выиграл* (Том. Верш.) [СДГСП]. *Ребятишки в мячик играли, в бабки. Бабки поставят, а панком сиيبают, панок из конской ноги, она больше* (Кем. Мар. Тюм.) [СРСГД]. *В эту, кудлу бабу! [А что это? «Кудла баба»?] Ну! А вот она ложится так два кирпича и палочка, и от так от её. Ну, куда улетит, потом от меришь там... [Кто дальше?] Кто дальше, да, да* (Карг. У.-Тым) [СДГСП].

Добавим, что в последних двух случаях основой метафорического переноса, вероятно, является признак «высокое общественное положение», который переосмысливается через положение в пространстве («поп», в отличие от других чурок, ставится вертикально) или размер («панок» больше других костей).

Зооморфные образы оказываются востребованы реже: **кошки-мышки** ‘детская подвижная игра, в которой участники догоняют друг друга’, **чижик** ‘детская игра, в которой заостренная короткая палочка загоняется в круг ударами другой палки’: *Игры там были. А всякие: в кошки-мышки, в ручеёк* (Шег. Мон.) [СДГСП]. *Вот такой кудушек, такой чижик, это палочка в палец бы, например. И вот так надеваем на колышек, ручки так, кто угодит, вот кидай, тоже он летит вот куда, догоняешь бегаешь* (Том. Верш.) [ВС].

В основании номинации игры (и ее атрибута) **кулик**, вероятно, находится та же орнитологическая метафора, что и в повсеместно распространенном наименовании **чижик**: **Кулик** – игра такая. *Сделают заостренную палочку, круг сделают, палочку вдарют. <Илиф> не попадёт в круг, опять бросает, <илиф> попадёт, другой бежит. <Илиф> много разов не по-*

падает в круг, то кул^{ит}ь начинает: «Накули-и-и...» (Зыр. Зыр.). В мячик играли, **куличок** деревянный был. Палочкой били. Летит. Если в круг попадёт, один бьёт, другой голит (Зыр. Зыр.) [СДГСП]. Авторы СРНГ дают толкование этой единице через название игры **чижик**, отмечая незначительную разницу между ними: «проигравший приносит закинутую палку с жалобно-протяжным криком: ку-у-ли-и-ик!» [16. С. 66].

В основе наименований некоторых игровых терминов находятся названия стихий. Так, например, для обозначения движения и интенсивного действия востребован образ огня. Как правило, речь идет о состязательных играх, требующих от игроков быстроты реакции, силы, ловкости: **огоньки** 'детская подвижная игра', **огонёк** 'участник игры в огоньки': В **огоньки** [играли]. Кружок большой очертишь. Беру я себе **огонька** – ребятишек брали. Беру его за руку, и бежим (Том. Верш.) [ВС]. Необходимо отметить, что образы огня, горения характерны для русской народной игровой терминологии вообще. Ср. названия игр **горелки**, **выжигала**, названия игровых действий **выжечь**, **сжечь**, **погореть** и т.д. В **горелки** играли, в **мечики** играли (Зыр. Зыр.). Наше детство тоже шибко хорошим не было. В годы вошли – война началась. В **горелки** играли, **сдили** друг друга. Но и работали (Мол. Нарга). Е.Т. В **горелки** вот так возьмёшься, кто токо за руки... Вот и бегали... Н.И. Девка с девкой возьмутся за руки. Ну и наберутся так, значит, человек десять – восемнадцать... И все парами стоят. А один **горит**... Парень, ли кто ли там. Эти... **раздуются** [разомкнут руки] и побегут... Как^у догонит, **тама** останется... Она **горит** (Мол. Мол.). В **лапту** и в **выжигала** играли. Это очень интересно. Ох-ох, как интересно играли. Например – не знаешь у кого **лапта**, может ты меня **выжгешь**, а может я тебя (Пар. Пар.). Кто поймал – тот меня **сжѣг** [в игре в **лапту**] (Пар. Пар.) [СДГСП]. Мячом **о^жглись**, те **калят**, а кого обили, те будут **кре^пить** – бить мячом (Карг. Павл.) [СС]. Играли в **огоньки**. Посодишь кого-нибудь тут-ка одного, **огонёк** был. А ты тут стоишь. И вот бежит, кто к этому **огоньку** подбежит вперёд. И **наса^дют**, там человек десять, может, там **поса^дют**, ребятишек маленьких, поменьше. «Это мой **огонёк**, это мой **огонёк**». Опоздал **прибежать**, не успел, другой обогнал, значит, уж этот **огонёк погорел**, другому передал (Том. Верш.) [ПСДЯЛ]. Название игры горелки происходит от сопровождающей игру песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло» [2]. И.А. Морозов и И.С. Слепцова считают, что мотив горения, огня символизирует в народной культуре любовь и брак [4. С. 398], что отчасти подтверждается направленностью некоторых игр (например, горелок) на знакомство молодежи и поиск будущего жениха или невесты. Вероятно, что возникновение образов огня в игровой терминологии продиктовано временем проведения состязательных игр: они начинались с наступлением весны, приходом тепла, имели связь с культом Ярилы, славянским богом Солнца.

Общерусское обозначение игры **ручѣёк** связано с представлением о подобии движения участников текущей жидкости, воде: Ух как лихо плясали. Пляшут, только бус стоит. Девчата танцуют, то в **ручѣёк**

играют. Весело, весело было (Пар. Пар.). Ост^яки всё так же делали, как мы. Здесь испокон веков жили. В детстве играли в **ручѣёк**, в прятки, в **лапту** (В.-Кет. Б. Яр) [СДГСП].

Достаточно часто в основе названия игры лежат понятия, связанные с элементами общественной жизни и социальными ролями. Одной из игр такого типа являются **соседи (суседи)**: В **соседи** сидят. То девки сидят, то девки уходят, ребята са^дятся, выпрашивают, какую кому надо. «**Соседи**» это называется (Зыр. Черд.). «**Соседи**» – кто кого любит... (Мол. Мол.) [СДГСП]. Для номинации участников игры используются обозначения **барин**, **король**, **начальник**, **староста**: Парни и девки сидят, а один **барин**, он спрашивают (Пышк. Балаг.) [СРСГД]. Играли **вечёрки**, песни пели, в **суседи** играли. **Король** у её выбранный. Поса^дят девку на колени к парню и говорят: «С колени на колени, повидаться помаленьку» (Шег. Тызыр.) [СС]. В **суседи** играли. На пару сад^ится с парнем, **начальник** руководит. **Фантик** отдаёшь ему (Зыр. Цыг.) [СДГСП]. В **соседи** играют. Са^дятся парень, девка на колени. Если не сядет, то ремнём отлупят. **Старосты** ходят. **Староста** может заставить целоваться (Мол. Мол.) [СС].

Переосмысление жизненной ситуации становится основанием названия молодёжной игры **женитьба (в женитьбу)**: В **женитьбу** играли... [Как?] Матка, ну, в клубе вот встаёшь [под матку]. По номеру вызываешь там, подходит. Вот стоишь, и она стоит к тебе спиной. Если женился, то всё. А потом она обратно уходит, за другою, а ты остаёшься (Том. Верш.) [ВС].

Образное основание заложено в одном из названий игры горелки – **разлука, разл^учка, разлуки, большие / маленькие разлуки** 'игра горелки'. Играли раньше в **разлуку**, бегом друг дружку догоняли (Кем. Мар. М. Ант.) [СРСГ]. В игры **разны** играли. **Разл^учка**, когда парами ставили (Пар. Нар.) [СС]. Побольше стали – играли в **разлуку**. Вот так вот станут двое, за руки возьмутся, а третий тут стоит. И вот побежит, кто кого догонит. Ко^да поймашь, или этого же поймашь, либо как, либо другого кого. В **разны** стороны **разбег^атся**, догоняшь (Том. Верш.) [ПСДЯЛ]. Название отражает процесс игры, в ходе которой пара участников «разлучается», разбегаясь в противоположные стороны от водящего. На подвижный характер игры указывает предикат **бегать (в разлуки)**: Собрались на берег, на зелень. **Бегали в разлуки**. Два человека станут рядом – **маленькие разлуки**. **Больше разлуки** – ты **т^уто** стоишь, а твой напротив (Пар. Гор.) [СРСГД]. В **кружок** там ходят, в **разлуки бегают**: трое по краям, один в **серёдке**, третий должен **имать** (Пар. Гор.). В **разлуки бегали**: ты другу **вот гонишь** (Пар. Гор.) [СС].

Состязательные игры также нередко включают социально-ролевой компонент. Этнографами отмечалось, что до начала XX в. в сибирских селах существовала игра «Взятие снежного городка», имитирующая осаду, штурм и защиту крепости [17. С. 26]. В текстах Томского диалектного корпуса обнаруживается подробное описание этой игры: Ну раньше такой было, значит, **обычай**: у нас, в нашей деревне **празд-**

ник был – Масленка. Вот ломали городок, как сейчас проводы зимы, а тогда у нас на Масленке этот праздник был. Делали, вот где магазин <...> у нас ровная улица была, здесь сделали город – снежный, значит. Пилили снег брусками, сделали город, потом в него наложат солому привезут. <...> И вот лопатами зачищают, оттаивают горку – спасают. Чурку большую и вот у нас дедушка Михайла всё был царём – уже это он царь, оттаивал свой город. Сани у него деревянные делают, у-ух он тут кричит: «Не сдам город!» (Крив. Ишт.) [11]. Описание включает название игры (городок), ведущей роли (царь). Другое название участника данной игры зафиксировано в одном из среднеобских словарей: Ну, городок делали зимой. Как раз на Масленку... А как строили городок? На снег нальют водой, обольют это. Он замёрзнет. И такими вот брусками вырезают и окладывают вот... И городничего туда ещё поставят. Наверх человек, а потом снегом его эти... Стоят мужики четыре-три. Снегом в эти (Мол. Мол.) [СС].

В материалах, записанных от информанта 1934 г.р., фиксируются иные игровые роли, обусловленные значимыми общественно-историческими событиями: И вот это там мы собирались, играли в войну, когда война была. Мы, только у нас никто немцами не хотел быть, все бы Чапаевы, да, были. [И мальчишки, и девчонки?] И мальчишки, и девчонки – у нас не было разницы, кавалер иль барышня, мы никогда не дразнились этим, все были дружные. Вот. И вот саблями сражались. Одни с той стороны, другие с другой. Вот сходят с крыши-то... [А сабли из чего были?] Сабли-то? Из дерева настрогаем (Колп. Тог.) [СДГСП].

Представление о человеке, обладающем магическими способностями, положено в основу названия подвижной игры колдуны: «Колдуны» бежали. [А колдуны что такое?] А колдуны вот разделились на две команды. Одна команда убегает, а другая догоняет. Догнал – дотронулся, заколдовал, стоит на месте. Значит, его может расколдовать только тот, кто из этой команды. Вот [смеётся]. Бежали знаете как (Колп. Колп.) [СДГСП].

В основе диалектного названия игры в жмурки лежит образ «слепого» человека, водящего с завязанными глазами: У нас играют в чёрну палку, в прятушки, в слепушки, в цѣжика (Ас. Феокт.) [СРСГД].

Название игре может быть дано по социальному локусу. Так, среди игр для девочек наиболее распространённой является дом / домик, при этом характер игры, в которой имитируется реальная жизнь, пространство дома и повседневный быт, выполняет социализирующую функцию и направлен на освоение гендерной роли: Давай куклы. Щас будем дом строить. Стена тут, ковёр, стол, широкой ящик, старинный, это пол, ты давай играй, <бельешко!/?>. Вот как играть надо, а ты дрыгаешься да лягаешься, «мама!» (Колп. Тог.). Пойдём на улицу, соберём разбитую посуду, черепочки, это будет блюдечко, это будет чашечка, это будет ложечка и <...> игрушки наши были только вот на улице, всяки черепочки, да если мама сошьёт какую-то куклу. А так где-то найдёшь брусочек какой-то ровненький, ходили на

речку, собирали вот это, из гальки эти тоже домики строили (Пар. Пар.) [СДГСП]. В говорах Среднего Приобья отмечается ряд диалектных синонимов, называющих данную разновидность игры: избушка, клетка / клеточка, залажсек, палаган / палаганчик. В мячики играли, то как горелки, то в прятки всяки, в кружки, избушки. [А как это – в избушки?] Ну делали избушки, доски натаскаешь, стекольшки разны соберём... (Мол. Нарга). А игрушки играли, куклы сами шили из тряпок, а потом лепили из глины, липкой глины же насобирают. Лепили... Лошадей лепили. Как мы за этой, за стенкой, там устроили, ну, избушку. И потом нас папа выгнал. А чѣ жалко было что ли ему? Вот я сейчас думаю, зачем он нас выгнал. Мы там лепили, и шили, и эти, куклы, и всё на свете (Колп. Тог.) [СДГСП]. Эта игра [в куклы] бывает, конечно, зимой больше, а летом клетку устроим... Досочки, лавочки, шкафчики сделаем, потом глину наместим... с её слепим вазочки, тарелочки... (Том. Верш.). Ну, клетки [делали]. [Как?] Ну как. Вот досочки наставим, палочки забьём там где-то, доски наставим туда, изделаем тут как дверь, а там шкафчики изделаем..., и вот это тамо-ка наладишь. Клетку покроем кода. Клетка. Ну и залажсек – то же само... Куколков этих тоже унесём в клеточку, тоже потчует (Том. Верш.) [ПСДЯЛ]. А дети играли в палаганы. Сами себе из досок палаганчик какой-то сделают, стеколки насобирают, куклы сами шьют (Пар. Пар.) [СДГСП]. Название клетка восходит, вероятно, к слову клеть ‘нежилая комната’ [СРСГ. Т. 2. С. 83]; залажсек – от глагола залаживать ‘закрывать, запира́ть на засов; закидывать, заваливать что-л. чем-л.’ [18. С. 191], которое акцентирует замкнутое игровое пространство (подобное пространству дома).

В основе номинации игры может лежать зрительный образ. Так, в «Словаре детства» зафиксированы образные названия игр золотые ворота (воротца), ути-ути ворота. Перенос осуществлен на основе представления о форме предмета, которую имитирует расположение участников данной игры (встают лицом к лицу на расстоянии шага друг от друга и берутся за руки): Разны игры были. Золоты ворота: несколько пар, встанем по парам, первый ряд два-один, вперёд этих рядов один мальчик или девочка, задний ряд побеут по сторонам, а который стоит один или одна, он имдет [ловит], поймдет если, станет вперёд, и опетъ задним беут (В.-Кет. Б. Яр). Игры какие? В круг пели, ходили. В золоты ворота играли (Пар. Пар.). А так мы играли «Ути-ути-ворота» играли. За руки брались, а друга пара проходила, и вставляли. [Сейчас ручечек называется]. А это щас назывались, а раньше «Ути-ути-ворота. Пропустите вы меня» (Пар. Пар.) [СДГСП]. В названии игры цепи кованые также лежит представление о предмете (игроки стоят, взявшись за руки, соединившись, подобно звеньям цепи): Играли в «цепи кованые», знаете такое? – Цепи кованые, раскуйте нас! – Кем из нас? – Олей! Значит, её, Олю, выбрали (Пар. Пар.) [СДГСП].

Мотивированность отдельных единиц исследуемой тематической группы остается неясной: терюх ‘деревянный мяч для игры’ [СРСГД], клѣк ‘детская

игра, в которой игроки битой, палкой с определенных расстояний поочередно выбивают чурку, жестяную банку и т.п.' [СДГСП]. К немотивированным с точки зрения носителя современного русского языка относятся некоторые игровые термины: *голиць* / *голять* 'искать, ловить (в игре)', *салиць* / *осалиць* / *засалиць* 'ударить, задеть в игре', *крепить* 'бить по мячу при игре в лапту', широко распространенные во многих говорах до настоящего времени: *В пряткишки играли: один голиць. Вадить говорят голиць в игре. Голиць! Голиць! Назад не отдавать* (Том. Калт.). *Буду резать. Буду бить, Всё равно тебе голиць [считалка]* (Шер. Дес.). *Раз. Два. Три – кто остался, тот голиць [считалка]* (Пар. Пар.). *Вот бьёшь, сбил – и бежишь, опять так кого-то догоняешь, достал, затронул его – значит, он голяет* (Ас. Ас.) [СДГСП]. *Салиць? Это бежишь, другой тебя жиганёт – осалиць* (Том. Верш.). *Девка кода начнёт убежать [в игре], её салиць [мячом] в спину* (Том. Верш.) [ВС]. *Бежишь, в тебя должны попадсь, мячиком. Осалили* (Колп. Колп.). *А ещё лаптушку крепил; мячики из кожи шили. Кто крепит, бегают, угадаешь в него – засалишь, они крепят. Ты подбрасываешь, а я креплю, а оттуль ежели крепить, туды бежать надо* (Пар. Гор.) [СДГСП]. В ряде случаев требуется уточнение семантики языковых единиц: *губкие доски* 'название игры' [СРСГД], *чёрная палка* 'название игры' [СДГСП]. Прояснение «тёмных мест» в происхождении названий игровых терминов определяет перспективу дальнейших исследований.

Народная игра является неотъемлемой частью традиционной культуры и значима для формирования менталитета ее носителей. Многообразие игровой лексики, функционирующей в диалекте, свидетельствует о распространенности этой формы досуга среди сельских жителей вплоть до настоящего времени. Записи диалектной речи показывают, что многие иг-

ры были востребованы не только детьми, но и молодежью, взрослыми. Наиболее разработана в среднеобских говорах терминология игр в лапту, городки, бабки, разлуку (горелки). В составе игровой лексики говоров Среднего Приобья преобладают названия игр, реже представлены номинации игровых действий, атрибутов, участников игры, что совпадает с выводами других исследований на ином диалектном материале.

Обращает на себя внимание распространенность в группе игровой лексики диминутивных единиц, что в целом свойственно описанию «детского» мира. При номинации игр наиболее востребованной является метонимическая модель (название игры по ее основному атрибуту) и обозначения, мотивированные глаголом, называющим основное действие игроков (для подвижных игр). Значительное количество наименований как самих игр, так и их элементов (атрибутов, участников, игровых действий) возникло как результат образного восприятия повседневных предметов и явлений. Установлено, что тип образа, лежащего в основе номинации, зависит от характера игры: для обозначения подвижных игр лексическими мотиваторами выступают глаголы со значением конкретных физических действий, востребованы также натуроморфные метафоры. Для номинации социализирующих молодежных игр, а также их участников типичны метафорические номинации, исходное значение которых относится к социальной сфере. Метафоры, основанные на физических качествах человека (*слепушки*) и характеристиках артефактов (*золотые вороты, цепикованы*), в исследуемом материале единичны. Изучение игровой лексики в мотивационном аспекте продуктивно для описания диалектной языковой картины мира и дает возможность рассмотреть отдельные сферы традиционной культуры, в частности ее детский и молодежный сегменты.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ В круглых скобках указывается место записи, в прямых – словарный источник.

² Если несколько контекстов взяты из одного словаря, ссылка дается после заключительного примера.

³ Инициалы маркируют в контекстах реплики разных участников диалога.

⁴ Угловыми скобками отмечается возможная неточность расшифровки текста.

УСЛОВНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

Источники

ВС – Вершининский словарь / под ред. О.И. Блиновой. Т. 1–7. Томск : Изд-во Том. ун-та, 1998–2002.

ПСДЯЛ – Полный словарь диалектной языковой личности / под ред. Е.В. Иванцовой. Т. 1–4. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2006–2012.

СДГСП – Словарь детства: говоры Среднего Приобья (с лингвокультурологическим комментарием) / Н.А. Агапова, С.В. Волошина, Т.А. Демешкина и др.; под ред. М.М. Угрюмовой. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2018. 200 с.

СРСГ – Словарь русских старожильческих говоров средней части бассейна р. Оби / под ред. В.В. Палагиной. Т. 1–3. Томск : Изд-во Том. ун-та, 1964–1967.

СРСГД – Словарь русских старожильческих говоров средней части бассейна р. Оби (Дополнение) / под ред. О.И. Блиновой, В.В. Палагиной. Ч. 1–2. Томск : Изд-во Том. ун-та, 1975.

СС – Среднеобский словарь (Дополнение) / под ред. В.В. Палагиной. Ч. 1–2. Томск : Изд-во Том. ун-та, 1983–1986.

Локальные пометы

Ас. – Асиновский район, Ас. – Асино, Феокт. – Феоктистовка; В.-Кет. – Верхне-Кетский район, Б. Яр – Белый Яр, М. Яр – Максимкин Яр, Ком. – Комарово, Зыр. – Зырянский район, Зыр. – Зырянское и т.д., Цыг. – Цыганово, Черд. – Чердаты; Карг. – Каргасокский район, У.-Тым – Усть-Тым, Павл. – Павлово; Кем. Мар. – Кемеровская область, Марининский район, М. Ант. – Малый Антибес, Тюм. – Тюменев; Кож. – Кожевниковский район, Елг. – Елгай; Колп. – Колпашевский район, Колп. – Колпашево, Б. Сар. – Большая Саровка, Тог. – Тогур; Крив. – Кривошеинский район, Ишт. – Иштан; Мол. – Молчановский район, Мол. – Молчаново, Нарга; Пар. – Парабельский

район, Гор. – Городище, Пар. – Парабель; **Пышк.** – **Пышкино-Троицкий район**, Балаг. – Балагачево; **Том.** – **Томский район**, Верш. – Вершинино, Калт. – Калтай, Петр. – Петрово; **Шег.** – **Шегарский район**, Бат. – Баткат, Дес. – Десятово, Мельн. – Мельниково, Мон. – Монастырка, Поб. – Победа, Тызыр. – Тызырачево.

ЛИТЕРАТУРА

1. Терещенко А.В. История культуры русского народа. М. : Эксмо, 2008. 729 с.
2. Шангина И.И. Русские дети и их игры. СПб. : Искусство- СПб., 2000. URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/shan/gina/rus/> (дата обращения: 20.10.2018).
3. Баранов Д.А. [и др.]. Русские дети: Основы народной педагогики. Иллюстрированная энциклопедия. СПб. : Искусство-СПб., 2006. 566 с.
4. Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). М. : Индрик, 2004. 920 с.
5. Бахвалова Т.В. Игровая лексика как фрагмент номинативного пространства орловских говоров // Проблемы концептуализации действительности и моделирования языковой картины мира : сб. науч. трудов / под ред. Т.В. Симашко. М. : БИБКМ, 2017. Вып. 8. С. 87–94.
6. Бегунц И.В. Севернорусская диалектная лексика, связанная с детскими играми (на материале одного архангельского говора) // Славистика. 2014. № XVIII. С. 41–47.
7. Гапонова Ж.К. Наименования игр в ярославских говорах // Ярославский педагогический вестник. 2014. Т. 1, № 4. С. 132–136.
8. Драчева Ю.Н. Лексическая группа «Игра» в «Словаре вологодских говоров» // Ярославский текст в пространстве диалога культур : материалы междунар. науч. конф. (Ярославль, 15–16 апреля 2014 г.). Ярославль, 2014. С. 405–411.
9. Никифорова О.В. Лексическое пространство нижегородских говоров: наименования игр // Рациональное и эмоциональное в русском языке – 2018 : сб. тр. Междунар. науч. конф. / отв. ред. Н.Б. Самсонов. М. : Моск. гос. обл. ун-т, 2018. С. 37–41.
10. Поповичева И.В. Названия детских игр в русских диалектах (на материале «Словаря русских народных говоров») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 11–2 (89). С. 377–381.
11. Томский диалектный корпус // Лаборатория общей и сибирской лексикографии Томского государственного университета. URL: <http://losl.tsu.ru/corpus>, для зарегистрированных пользователей (дата обращения: 20.09.2019).
12. Земичева С.С., Иванцова Е.В. Диалектный корпус как новый ресурс областной лексикографии // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 446. С. 15–22.
13. Блинова О.И. Мотивология и ее аспекты. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2007. 394 с.
14. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка / пер. с нем. и доп. О.Н. Трубачева; под ред. и с предисл. проф. Б.А. Ларина. 2-е изд., стереотип. М. : Прогресс, 1986. Т. I–IV. URL: <https://dic.academic.ru/contents.nsf/vasmer/> (дата обращения: 14.05.2019).
15. Морозов И.А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре. Кросс-культурное исследование идеологии антропоморфизма. М. : Индрик, 2011. 352 с.
16. Словарь русских народных говоров / гл. ред. Ф.П. Филин; ред. Ф.П. Сороколетов. Л. : Наука, 1980. Вып. 16. 376 с.
17. Бардина П.Е. Быт русских сибиряков Томского края / [ред. Н.В. Лукина]. Томск : Изд-во Том. ун-та, 1995. 222 с.
18. Словарь русских народных говоров / гл. ред. Ф.П. Филин; ред. Ф.П. Сороколетов. Л. : Наука, 1974. Вып. 10. 388 с.

Статья представлена научной редакцией «Филология» 8 февраля 2020 г.

Gaming Vocabulary in the Middle Ob Dialects

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal, 2020, 452, 46–53.

DOI: 10.17223/15617793/452/5

Maria M. Ugryumova, Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: maria_ugr@mail.ru

Keywords: dialectology; gaming vocabulary; Middle Ob dialects; traditional culture.

The article is devoted to the vocabulary of children and youth games in the dialects of the Middle Ob region. This lexical group has a significant informational potential in terms of representing a traditional folk culture. The sources of the material are the published Tomsk dialect dictionaries and the Tomsk dialect corpus data. The article aims to characterize the gaming vocabulary content and to examine the motivational basis of some game terms, their connection with various dialect semantic fields. Gaming vocabulary includes names of games, names of participants, actions performed during games, equipment, and auxiliary tools. In total, more than 100 lexical units were analyzed. Among them, there are both common and dialect words. One of the most important, lexicographically represented and analyzed fragment of gaming vocabulary is actual names of games. The largest subgroup consists of names of active games with a large number of participants. Among them are common words (e.g., *ruchek* (thread the needle), *pryatki* (hide-and-seek), *lapta*, *gorodki* (skittles), *zhmurki* (blind Tom), *gorelki* (chase-and-catch)) with matches in dialects. Games with equipment are also quite common. As a rule, these are small objects of peasant life, or things that are part of the natural environment. Names of such games are the result of metonymic transfers. Most lexemes referring to games without an object have a verbal motivational basis, which indicates the main action performed by players. This verb is often present in the description of the rules or in the gameplay. A significant number of game nominations have a figurative basis. In the designation of mobile, competitive games, names of animals and birds, names of elements (most often fire) are in demand. Nominations of socializing youth games, as well as their participants, are metaphorical; the direct meaning of these units refers to the social sphere (names elements of public life and social roles). Some games and roles are named after significant sociohistorical events (for example, war). Metaphors based on the physical qualities of a person and the characteristics of artifacts are unique in the studied material. Names of games can also reflect their principles, basic rules. Some names have an unclear motivation, which determines the prospect of further research. The variety of gaming vocabulary functioning in the dialect indicates the importance of this layer of folk culture. Its study is productive for describing the dialect language worldview and gives an opportunity to consider its individual aspects.

SOURCES

- Blinova, O.I. (ed.) (1998–2002) *Verшининский словарь* [Verшинinsky Dictionary]. Vols 1–7. Tomsk: Tomsk State University.
- Ivantsova, E.V. (ed.) (2006–2012) *Polnyy slovar' dialektnoy yazykovoy lichnosti* [Complete Dictionary of Dialect Language Personality]. Vols 1–4. Tomsk: Tomsk State University.
- Ugryumova, M.M. (ed.) (2018) *Slovar' detstva: govory Srednego Priob'ya (s lingvokul'turologicheskimi kommentariami)* [Dictionary of Childhood: Dialects of the Middle Ob Region (With Linguocultural Commentaries)]. Tomsk: Tomsk State University.
- Palagina, V.V. (ed.) (1964–1967) *Slovar' russkikh starozhil'cheskikh govorov sredney chasti basseyna r. Obi* [Dictionary of Old Timer Russian Dialects of the Middle Part of the Ob River Basin]. Vols 1–3. Tomsk: Tomsk State University.

Blinova, O.I. & Palagina, V.V. (eds) (1975) *Slovar' russkikh starozhil'cheskikh govorov sredney chasti basseyna r. Obi (Dopolnenie)* [Dictionary of Old Timer Russian Dialects of the Middle Part of the Ob River Basin (Supplement)]. Parts 1–2. Tomsk: Tomsk State University.
 Palagina, V.V. (ed.) (1983–1986) *Sredneobskiy slovar' (Dopolnenie)* [Middle Ob Dictionary (Supplement)]. Parts 1–2. Tomsk: Tomsk State University.

REFERENCES

1. Tereshchenko, A.V. (2008) *Istoriya kul'tury russkogo naroda* [The History of the Culture of the Russian People]. Moscow: Eksmo.
2. Shangina, I.I. (2000) *Russkie deti i ikh igry* [Russian Children and Their Games]. St. Petersburg: Iskustvo-SPb. [Online] Available from: <https://www.booksite.ru/fulltext/shan/gina/rus/>. (Accessed: 20.10.2018).
3. Baranov, D.A. et al. (2006) *Russkie deti: Osnovy narodnoy pedagogiki. Illyustrirovannaya entsiklopediya* [Russian Children: Fundamentals of Folk Pedagogy. An Illustrated Encyclopedia]. St. Petersburg: Iskustvo-SPb.
4. Morozov, I.A. & Sleptsova, I.S. (2004) *Krug igry. Prazdnik i igra v zhizni severnorusskogo krest'yanina (XIX–XX vv.)* [Circle of the Game. Holiday and Game in the Life of the North Russian Peasant (19th–20th Centuries)]. Moscow: Indrik.
5. Bakhvalova, T.V. (2017) Igrovaia leksika kak fragment nominativnogo prostranstva orlovskikh govorov [Gaming Vocabulary as a Fragment of the Nominative Space of Oryol Dialects]. In: Simashko, T.V. (ed.) *Problemy kontseptualizatsii deystvitel'nosti i modelirovaniya yazykovoy kartiny mira* [Problems of Conceptualizing Reality and Modeling the Linguistic Picture of the World]. Is. 8. Moscow: BIBKOM. pp. 87–94.
6. Begunts, I.V. (2014) Severnorusskaya dialektная leksika, svyazannaya s detskimi igrami (na materiale odnogo arkhangel'skogo govora) [North Russian Dialect Vocabulary Associated With Children's Games (Based on the Material of One Arkhangelsk Dialect)]. *Slavistika*. XVIII. pp. 41–47.
7. Gaponova, Zh.K. (2014) Names of Games in the Yaroslavl Dialects. *Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik – Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. 1 (4_). pp. 132–136. (In Russian).
8. Dracheva, Yu.N. (2014) [The Lexical Group “Game” in the “Dictionary of Vologda Dialects”]. *Yaroslavskiy tekst v prostranstve dialoga kul'tur* [Yaroslavl Text in the Dialogue of Cultures]. Proceedings of the International Conference. Yaroslavl. 15–16 April 2014. Yaroslavl: Yaroslavl State Pedagogical University. pp. 405–411. (In Russian).
9. Nikiforova, O.V. (2018) [Lexical Space of Nizhny Novgorod Dialects: Names of Games]. *Ratsional'noe i emotsional'noe v russkom yazyke – 2018* [Rational and Emotional in Russian. 2018]. Proceedings of the International Conference. Moscow: Moscow State Regional University. pp. 37–41. (In Russian).
10. Popovicheva, I.V. (2018) Children's Games Nominations in the Russian Dialects (By the Material of “The Dictionary of the Russian Folk Dialects”). *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki – Philological Sciences. Issues of Theory and Practice*. 11–2 (89). pp. 377–381. (In Russian). DOI: 10.30853/filnauki.2018-11-2.32
11. *Tomsk Dialect Corpus*. [Online] Available from: <http://losl.tsu.ru/corpus>. (Accessed: 20.09.2019). (In Russian).
12. Zemicheva, S.S. & Ivantsova, E.V. (2019) A Dialect Corpus as a New Resource of Regional Lexicography. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 446. pp. 15–22. (In Russian). DOI: 10.17223/15617793/446/2
13. Blinova, O.I. (2007) *Motivologiya i ee aspekty* [Motivology and Its Aspects]. Tomsk: Tomsk State University.
14. Vasmer, M. (1986) *Etimologicheskii slovar' russkogo yazyka* [Etymological Dictionary of the Russian Language]. Translated from German by O.N. Trubachev. 2nd ed. Vols I–IV. Moscow: Progress. [Online] Available from: <https://dic.academic.ru/contents.nsf/vasmer/>. (Accessed: 14.05.2019).
15. Morozov, I.A. (2011) *Fenomen kukly v traditsionnoy i sovremennoy kul'ture. Kross-kul'turnoe issledovanie ideologii antropomorfizma* [Puppet Phenomenon in Traditional and Modern Culture. A Cross-Cultural Study of the Ideology of Anthropomorphism]. Moscow: Indrik.
16. Filin, F.P. (ed.) (1980) *Slovar' russkikh narodnykh govorov* [Dictionary of Russian Folk Dialects]. Is. 16. Leningrad: Nauka.
17. Bardina, P.E. (1995) *Byt russkikh sibiriyakov Tomskogo kraia* [Everyday Life of Russian Siberians of Tomsk region]. Tomsk: Tomsk State University.
18. Filin, F.P. (ed.) (1974) *Slovar' russkikh narodnykh govorov* [Dictionary of Russian Folk Dialects]. Is. 10. Leningrad: Nauka.

Received: 08 February 2020