

# ТЕОРІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ СЛАВІСТИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

УДК 801.81:394.3

*М. В. Жуйкова*

## ВЕРБАЛЬНИЙ КОД УКРАЇНСЬКОЇ ГРИ «ГОРЮДУБ» НА ТЛІ ЇЇ БІЛОРУСЬКИХ ТА РОСІЙСЬКИХ ВІДПОВІДНИКІВ

Статтю присвячено аналізу номінацій і вербального супроводу східнослов'янської гри, відомої в українській традиції під назвою *горюдуб* (рос. – *горелки*). Здійснено порівняльний аналіз українських, білоруських і російських варіантів гри, виявлено її міфологічні витoki.

**Ключові слова:** номінація, фольклорний текст, гра, міфологічна картина світу, реконструкція.

The article is devoted to the analysis of nominations and verbal accompaniment of East Slavic game called *horiudub* (*gorelki* in Russian). Ukrainian, Byelorussian and Russian variants of the game are compared and analyzed; the morphological origin is revealed.

**Key words:** nomination, folklore text, game, mythological picture of the world, reconstruction.

Традиційні народні ігри належать до найдавніших форм культури, цінних не лише як самостійне культурне явище, а і як спосіб кодування глибокої світоглядної інформації, вік якої може становити декілька тисячоліть. В. Іванов та В. Топоров давно висловили думку про те, що «дитячі ігри значною мірою зберігають елементи схеми основного міфу і так чи інакше пов'язаних з ним ритуалів» [Іванов, Топоров 1975, с. 45]. Отже, народні ігри можна розглядати як рудимент архаїчно-

го ритуалу, у якому відтворені певні мотиви, дії та ролі, притаманні давній міфології. Саме В. Топорову належить низка праць, у яких він переконливо продемонстрував зв'язок між деякими народними іграми та основним індоєвропейським міфом, реконструйованим за багатьма текстами традиційної культури. Зокрема, дослідник виявив мотиви основного індоєвропейського міфу в іграх у піжмурки, хованки, ножички, «горілки» та ін.

Мета цієї статті – проаналізувати номінації та вербальний компонент української гри, відомої під назвою *горюдуб* (у *горюдуба*), враховуючи її російські та білоруські відповідники, а також виявити в ній ремінісценції основного міфу.

Гра *горюдуб* та її відповідники (найпоширеніша російська назва гри – *горелки*) зафіксовані в багатьох етнографічних джерелах XIX та XX ст. на різних східнослов'янських територіях. Популярність цієї гри спричиняла те, що деякі збирачі фольклору (зокрема відомий білоруський етнограф М. Нікіфоровський) взагалі не фіксували ані її вербального супроводу, ані кінетичного компонента, вказуючи лише на побутування цієї гри в певній місцевості. Проте очевидно, що будь-яка фіксація архаїчного фольклорного тексту, який у процесі свого функціонування зазнавав чимало видозмін, може виявитися надзвичайно цінною. Окрім відомих записів гри, надрукованих в етнографічних джерелах, ми також використали деякі архівні матеріали, зафіксовані в першій половині XX ст., зокрема з Волині (записи Л. Ленцівського<sup>1</sup>), Дніпропетровщини (записи М. Кравченка<sup>2</sup>), Полтавщини (записи Г. Кононенка<sup>3</sup>, П. Мартиновича<sup>4</sup>), Київщини (записи І. Юречка<sup>5</sup>), що зберігаються в Наукових архівних фондах рукописів та фонозаписів ІМФЕ ім. М. Т. Рильського НАН України<sup>6</sup>.

Перш ніж розглянути власне вербальні компоненти гри, стисло окреслимо основні моменти її рольового, просторово-

го та кінетичного складників. Спираючись на описи, здійснені фольклористами й етнографами XIX та XX ст., можна побудувати дещо уможлядну прототипну модель цієї гри.

### Рольовий компонент гри

Учасниками гри, які утворюють первісні пари, є хлопці та дівчата передшлюбного віку: «*Становляться хлопці й дівчата по парі*» [Чубинский 1872, с. 101]; «*Холостые парни и девицы устанавливаются парами в длинный ряд*» [Афанасьев 1995, 1, с. 227]; «*Пары преимущественно составляются из мальчика и девочки... или из мужчины и женщины*» [Покровский 1895, с. 110]. У багатьох етнографічних записах зазначено, що в цю гру грають діти; у таких випадках стать дітей спеціально не вказана. Для українського варіанта гри характерна й участь лише дівчат, без хлопців, – у таких випадках гра може зберігати назву *горюдуб*, а може називатися *хрещики* [Барилова 2007, с. 78]. Участь дітей і відсутність дорослих хлопців слід вважати пізнішими трансформаціями, коли архаїчний ритуал виродився в дитячу гру.

У грі обов'язково має бути один учасник, який займає осібну позицію; у нього немає пари. Його вибирають жеребкуванням, інколи ним стає той, хто прийшов останнім. Особлива роль цього учасника гри та його відокремленість від решти гравців маркується спеціальними найменуваннями. В українських варіантах гри його подекуди називають словами *дуб* або *пень*, у російських його найменування найчастіше має корінь *-гор-*: *горельщик*, *горящий*, *горелка* чи *огарыш*. Типова білоруська назва *гарэльшш* походить від того самого кореня.

Питання про стать того, хто водить, інколи не акцентується, тим більше, що ця роль у грі є змінною. Проте форми найменувань, серед яких домінують лексеми чоловічого роду, імпліцитно передбачають чоловічу стать цього персо-

нажа. Можна зробити припущення, що первісно «дубом» був саме хлопець. Коли гра виродилася в дівочу, а роль «дуба» почала виконувати дівчина, носії традиції могли усвідомлювати, що вона грає чоловічу роль. Це, зокрема, засвідчує зауваження О. Потебні: *«горящая, изображающая паробка, говорит...»* [Потебня 1883, с. 117].

Таким чином, прототипна гра передбачала в ролі учасників молодь передшлюбного віку, хоча не без того, що в неї грали й одружені молоді пари (на це вказує зауваження Є. Покровського про те, що гравцями можуть бути *«мужчины и женщины»*), пари становили хлопці й дівчата, а тим, хто водить, був хлопець.

### Просторовий і кінетичний компоненти гри

Просторовий компонент полягає, з одного боку, у взаємному розташуванні пар та осібною гравця, траєкторії їхніх рухів і заборони на цій траєкторії бігу. З другого боку, до просторового компонента можна зарахувати й місце, де, власне, відбувається гра (мікроландшафт гри). Як переконаємося згодом, воно також має семіотичне навантаження.

Пари, що складаються з хлопця та дівчини, стають у дві довгі лави. «Дуб» стоїть перед ними на певній відстані, обернений до них спиною: *«Вожак становится одиноко, впереди всех, в расстоянии 1–2 аршин от остальных горящих... Позади его выстраиваются вереницей, попарно, одна пара за другой, остальные игроки»* [Покровский 1895, с. 110]; *«Играющие становятся попарно, пара за парой, а впереди, спиной к парам, становится горельщик»* [Романов 1912, с. 569]. В етнографічних матеріалах трапляється інформація про те, що інколи «дуб» стоїть обличчям до пар, проте більш архаїчною формою варто вважати ту, коли «дуб» повернений спиною і не бачить тих, хто позаду нього.

У певний момент гри остання пара (тобто максимально віддалена від «дуба») роз'єднується і починає рухатися вздовж лави, наближаючись до «дуба», обходить його ліворуч і праворуч. Мета цих гравців – знову поєднатися за тим місцем, яке від початку гри займав «дуб»: *«Перша пара біжить на два боки горю дуба, щоб потім за ним зімкнутись»* (записи Г. Кононенка); *«Задня пара разбегаются, стараясь соединиться впереди горевшей»* [Иванов 1889, с. 55]. Члени пари можуть бігти лише вперед, їм заборонено повертати своєю траєкторією назад. Під час гри змінюється темп руху: спочатку партнери йдуть повільно, але, зрівнявшись із «дубом», починають бігти. Див.: *«Задняя пара медленно отделяется от ряда, разъединяется по сторонам, один направо, другой налево, сначала идет шагом, обходя стоящих попарно, а, поравнявшись с вожаком, бежит со всех ног вперед, стараясь схватиться за руки»* [Покровский 1895, с. 111]. Водночас *«вожак гонится за любым из них и старается поймать (достаточно только осадить, коснувшись рукой) прежде, чем они снова возьмутся за руки»* [Игры 1985, с. 22]. «Дуб», таким чином, також біжить уперед у тому напрямку, куди він дивився, намагаючись упіймати когось із пари.

В описах гри нема виразних експліцитних вказівок на те, кого саме має зловити передній гравець («дуб»), часто цьому не надається жодного значення. Лише О. Афанасьєв зазначає, що хлопець намагається впіймати дівчину: *«...который горел – тот бросается ловить себе подругу. Если ему удастся поймать девушку прежде, чем она сойдет с своей парой, то они становятся в ряд, а оставшийся одиноким заступает его место»* [Афанасьев 1995, 1, 227]. Вербальний супровід українських ігор також свідчить про те, що архаїчний сенс гри полягав у тому, щоб хлопець упіймав саме дівчину.

Лише поодинокі записи гри містять інформацію про місце, на якому її проводили. Зазвичай називають луг або інше від-

крите місце, де можна вільно бігати. Щодо цього найціннішим видається свідчення О. Воропая, який вказує на те, що на Херсонщині для гри обирали схил гори: «Щоб виконувати “горю-дуба”, чи “горю-горю пень”, дівчата, звичайно, збираються на високі місця: десь на горбі чи на пригорбку» [Воропай 1991, 2, с. 26]. При цьому етнограф зазначає, що задня пара рухається донизу: «Дівчина втікає, біжучи з гори на долину». Таким чином, якщо прийняти, що таке розташування гравців і напрямок їхнього руху відповідають архаїчній формі ритуалу, під час гри відбувається переміщення пари донизу. Це означає наявність такої вихідної кореляції: пара – верх, «дуб» – низ; або, якщо враховувати лише учасників чоловічої статі, то «задній» гравець – верх, «передній» – низ.

### Вербальний код гри

Вербальний код становить вагому частину ритуалу, тому його аналіз може дати важливі відомості для розуміння суті гри. До вербального коду віднесемо, по-перше, ті слова (чи пісеньки), що супроводжують ігрові дії або передують їм, а по-друге – варіанти назви гри та її центрального персонажа (умовно «дуба»).

Незважаючи на певну кількість фіксацій вербального компонента, очевидним є те, що в етнографічній літературі представлено не всі різновиди, які побутували в регіонах України, Білорусі та Росії. Характерно, що українські та російські варіанти вербального супроводу різняться: українські найчастіше розгортаються як діалог між «задніми» і «передніми» гравцями, а російські мають переважно форму монологу (активність виявляють лише члени пари, тобто «задні»).

Українські варіанти зазвичай розгортаються таким чином. Діалог починається з репліки «дуба»: «Горю, горю, пень» [Воропай 1991, 2, с. 25], [Чубинский 1872, с. 101], [Иванов 1889, с. 55], [Максимович 2002, с. 70]; «Горю, горю дуб» [Максимович

2002, с. 70] (у записах М. Кравченка та П. Мартиновича: «*горю горю дубе*»); «*Горю палаю в огні страдаю*» (записи М. Кравченка); «*Гору, гору ясно / Поки ни пугасло*» (записи Л. Ленцівського); «*Горю горю палаю*» (записи Г. Кононенка); «*Гору палаю*» (записи І. Юречка).

Таким чином, початок гри акцентує два аспекти – стан, у якому перебуває «дуб» (*горю, палаю в огні*), а також його самономінація: *дуб* чи *пень*. Звідси виникає образ дерева, охопленого вогнем.

Наступна репліка діалогу належить одному гравцю із задньої пари (інколи говорять усі гравці разом) і становить: «*Чого (ж) (ти) гориши?*» [Чубинский 1872, с. 101], [Максимович 2002, с. 70], [Иванов 1889, с. 55], те саме в записах М. Кравченка, П. Мартиновича; «*О ком гориши?*» [Покровский 1895, с. 110]. Питання спрямоване на те, щоб з'ясувати причину названого стану, тобто горіння.

У російських записах гри діалогу переважно немає (у тих випадках, коли джерела його фіксують, ідеться про записи українського варіанта, наприклад, О. Афанасьєв цитує текст, узятий з книги М. Максимовича; українські варіанти гри знаходимо також у Є. Покровського), а вербальна частина починається здебільшого з імператива «*гори*»: «*Гори, гори жарко*» [Игры 1933, с. 382]; «*Стой, гори на месте*» [Игры 1933, с. 383]; «*Гори, гори ясно / Чтобы не погасло*» [Игры 1933, с. 383]; «*Гори, гори, масло / Гори, гори, ясно / Чтобы не погасло*» [Покровский 1895, с. 110].

Білоруський варіант гри, записаний Є. Романовим, містить діалог, у якому об'єднані репліки обох сторін з повтором предиката «*горіти*». На першу репліку переднього гравця «*Горю!*» йому відповідають задні: «*Гори, гори ясно, шtbody не погасло. Пых!*» [Романов 1912, с. 569]. Цей діалог також можна розглядати як контамінацію обох – українського та російського – початків і водночас вбачати в ньому архаїчний прототип.

Після введення мотиву горіння вербальні частини українського та російського варіантів гри розгортаються по-різному. В українських текстах з'являється образ дівчини як об'єкта «володіння». Передній гравець оголошує, що хоче (упіймати) молоду дівчину:

- *Горю-горю пень!*
- *Чого горши?*
- *Красної дівчини хочу!*
- *Якої?*
- *Тебе молодой!* [Воропай 1991, 2, с. 26].

Майже ідентичний текст зафіксовано в записах із Дніпропетровщини:

«Передній:

- *Горю, горю дубе.*

Задній:

- *Чого горши?*

Передній:

– *Дівки хочу* (Над рядком після слова “дівки” іншим почерком: “піймать” – М. Ж.).

Задній:

– *Якої?* (слово “якої” закреслено, згори іншим почерком написано: “яку же?”). На рядку після закресленого “якої” іншим почерком: “Кого же хочеш” – М. Ж.).

Передній:

- *Тебе молодой.*

Задня пара тікає, передній ловить» (записи М. Кравченка).

Дещо інакше розгортається діалог, зафіксований П. Івановим на Слобожанщині:

«В г. Купянське спрашивають:

- *О ком ты горшишь?*
- *О красной девке.*
- *О какой?*
- *О тебе, паня, молодой!*



– *А любишь?*

– *Люблю.*

– *А вловишь?*

– *Вловлю»* [Иванов 1889, с. 55].

Після закінчення діалогу пара починає рухатися в напрямку до «дуба», а той ловить одну особу (очевидно, первісно – дівчину).

У російських супровідних текстах немає чіткого сюжету, зате в пісеньках з'являється кілька цікавих мотивів, не пов'язаних безпосередньо з акціональним кодом гри. В. Топоров, який вважає, що саме в пісеньках виявляється зв'язок гри з міфом, виділяє в них такі теми:

– сім'ї («*Едет Захарко, сам на кобылке, жена на коровке, дети на ягнятках, внуки на козлятках*»);

– худоби (її репрезентує той самий текст, а також «*Гори, гори, масло*», де лексема «масло» асоціативно пов'язана з концептуальним полем «худоба»);

– верху, неба та пташок («*Погляди-ка вверх; Взглянь на небо, там птички летают! Глянь на небо: Птички летят; А гляди на небо, Там журавли...*»; «*Погляди на небо, Звезды горят, Журавли кричат...*»);

– вогню, горіння («*Гори, гори, ясно; Гори, гори, жарко...*»; «*Беги как огонь*») [Топоров 2002, с. 98].

Для виявлення міфопоетичних коренів гри важливо встановити паралелі між елементами вербального коду, а також мотивом дуба (пня) та сюжетними елементами «основного» міфу:

1. Протиставлення верху та низу, яке втілене, по-перше, у мікроландшафті гри (якщо припускати, що всі учасники рухаються згори донизу), а по-друге, у мотивах пісеньок (передбачається, що той, хто водить, займає в просторовій матриці положення «нижнього», бо йому належить дивитися вгору). У міфі протиставлення верху та низу реалізується через роз-

міщення основних антагоністів (Громовика на небі та його супротивника внизу, коло води), через ідею переміщення стріл Громовика з неба донизу, а також через потрапляння в нижній світ жінки Громовика.

2. Ідея сім'ї в міфі представлена мотивом небесного весілля та небесної пари (Громовик і його жінка), а також мотивом її зради з антагоністом Громовика (богом нижнього світу). Міфологічний любовний трикутник виявляється в утворенні двох пар (первісно – жінка Громовика та сам Громовик, потім – жінка Громовика та його антагоніст).

3. Ідея худоби, яка слабко виражена у вербальному компоненті гри, у міфі посідає одне з ключових місць. Антагоніст Громовика викрадає його худобу та ховає її в печері. Після того, як Громовик вражає свого супротивника стрілою чи каменем, худоба звільняється. Таким чином, у сюжеті міфу в худоби є два власники (як у жінки два партнери).

4. Тема вогню, горіння (настільки важлива для гри, що її основні номінації утворено саме від кореня *-gor-*) у сюжеті міфу з'являється в тій частині, де йдеться про покарання антагоніста Громовика. Останній вражає свого супротивника стрілою чи блискавкою, посилаючи на нього небесний вогонь, і той горить.

5. Тема дерева (дуба), як і тема худоби та сім'ї, в основному міфі виявляється неоднозначно. З одного боку, дуб є деревом Громовика, на що вказують не стільки фольклорні твори, скільки відомості про релігійні практики слов'ян-язичників. З другого, дуб корелює з образом антагоніста, оскільки дерево виступає в сюжеті основного міфу одним з локусів, де ховається антагоніст. Важливо, що в міфі це – саме те місце, де Громовик знаходить і карає свого супротивника вогнем.

Зазначимо, що В. Топоров не назвав ще один мотив, пов'язаний з покаранням антагоніста Громовика, а саме – появу на небі засобу покарання. Цей мотив зафіксований лише

в записах А. Соболева з Володимирської губернії: «*Погляди-ка вверх, / Там несется пест*» [Игры 1933, с. 382].

Таким чином, практично всі мотиви, які виявляються у вербальному супроводі гри *в горюдуба* та її російських відповідників, мають паралелі в сюжеті основного міфу. Це дає підстави розглядати гру як вироджений ритуал, відтворення частини основного міфу. У ньому представлено той сюжетний фрагмент міфу, в якому описується покарання антагоніста Громовика.

Звернімося до номінацій гри, зафіксованих на східнослов'янських теренах. Власне назва гри, втрачаючи для її учасників безпосередній зв'язок з акціональним, предметним та іншими ігровими складниками, може у своїй внутрішній формі містити вказівку на архаїчну основу. Як зазначила Л. Івлева, етнологам «добре відома “архаїзуюча сутність” народної термінології, через що саме назва довше за все зберігає сліди тих значень, які історично були властиві самому явищу» [Івлева 1994, с. 42].

В українській традиції найбільшого поширення набули назви *горюдуб* (*в горюдуба, горю дубом*) та *горюпень* (*горипни, горю пнем*). У Старокостянтинівщині на початку ХХ ст. Л. Ленчівський записав також рідкісну назву *кругле пекло*. У білорусів гра znana під назвами *гарэлыш* [Романов 1912, с. 569] та *гарэлкі*.

За даними російського етнографа Є. Покровського, гра мала такі назви: *горелки, столбом* (Олонецька губернія), *огарыши, разбегиши* (Вятська губернія), *парочки* (Пермська губернія), *разлуки* (Тобольська, Омська губернії), *расколушки* (Таманський півострів), *пень* (деякі російські станиці на Кавказі) [Покровський 1895, с. 110]. Цікаво також, що гра подекуди мала назву, яка належить до поля термінів спорідненості: «В Нижегородской губернии горящая называется *вдовой*, и в некоторых местах игра называется “Во вдовки”» [Игры 1933, с. 384].

Деякі з цих номінацій виявляються цілком прозорими – у них чітко простежується зв'язок з ігровими діями. Так, назви *разбегиши*, *расколушки*, *разлуки* акцентують розділення, руйнування пари гравців, що співвідноситься зі зміною партнерів у основному міфі. Назва *парочки* вказує на панівний спосіб організації гравців у пари, які формуються чи довольним чином (на початку гри), чи внаслідок спритності ведучого, який ловить дівчину й утворює з нею нову пару.

Значна частина номінацій гри, відомих на всіх східнослов'янських землях, тісно пов'язана не з ігровими діями, а з вербальним супроводом і вказує на вогонь, горіння: російські – *горелки*, *огарыши*; українські – *горюпень* (*горинні*), *горюдуб* (*горюдуба*); білоруські – *гарэлкі*, *гарэлыш*. Назви цього типу безпосередньо орієнтовані на сюжет основного міфу. Українські назви, представлені складними іменниками, у яких дієслівний компонент має сталу форму першої особи однини (*горю*), за класифікацією М. Ключевої можуть трактуватися як назви-цитати [Ключева 2004], оскільки в них міститься безпосередній фрагмент ігрового тексту. Одночасна вказівка і на предикат стану (горіння), і на основний актант цього предиката (пацієнса – того, хто перебуває в зазначеному стані) робить складні номінації високо інформативними. Паралелізм іменних коренів *дуб* і *пень* у складі цих назв дозволяє припустити, що в них відбито дві стадії горіння – початкова та кінцева, коли від згорілого дерева залишається тільки пень (порівняймо з мотивом основного міфу, в якому блискавка – зброя Громовика – потрапляє в дуб і спалює його). Цілком можливо, що таку саму міфологічну основу має і російська назва *столбом*, адже стовп можна розглядати як мертве, згоріле дерево. На фінальну стадію горіння (власне, на його кінцевий результат) опосередковано вказує використання в іншій російській номінації дієслівного префікса *о-* (*огарыши*) із семантикою завершеності дії.

До групи номінацій, так чи інакше пов'язаних з темою горіння, відносимо також українську назву «*кругле пекло*». Її об'єкт можна розглядати як одиницю лексико-тематичного поля вогню: пеклом назване місце, на якому «горить дуб». Прикметник *кругле* вказує на траєкторію руху задньої пари, яка, розбігаючись перед «дубом», має знову з'єднатися за ним, таким чином зімкнувши дві лінії бігу. Отже, траєкторія бігу пари в разі успіху замикається навколо «*пекла*», що й дозволяє позначати її прикметником *круглий*.

На нашу думку, міфологічне походження гри засвідчує і російська назва *во вдовки*. Вона відсилає до того фрагменту основного міфу, в якому йдеться про розривання шлюбу, розлучення пари. Оскільки в його сюжеті зміна партнера богині відбувається двічі, складно достеменно визначити, якому саме міфологічному мотиву відповідає ця назва.

Отже, вербальний код гри *горюдуб* цілком узгоджується з її локативним, акціональним і рольовим складниками. До того ж можна з певністю стверджувати, що вербальний компонент гри виявляється більшою мірою міфологізованим, ніж ролі та дії учасників. Відзначимо, що українські складні номінації *горюпень* (*горинні*), *горюдуб* (*горю дубом*) у згорнутій формі містять частину сюжету основного індоєвропейського міфу, в якому йдеться про покарання антагоніст Громовака. Важливо, що варіанти гри, зафіксовані на українських, російських і білоруських теренах, зберігаючи певні риси прототипної гри, максимально наближеної до архаїчного ритуалу, не повторюють, а доповнюють один одного, висвітлюючи окремі мотиви вихідного тексту. Зокрема, в українських номінаціях акцентується об'єкт, у якому ховається супротивник Громовака; тільки російські варіанти гри зберегли в пісеньках мотив худоби; білоруські записи дають уявлення про діалог між двома партіями в грі (представляють двох персонажів-супротивників у міфі) тощо. Таким чином, міфологічну основу гри можна ціл-

ком відновити за умови врахування всіх її варіантів і компонентів ігрового тексту.

### ПРИМІТКИ

- <sup>1</sup> НАФРФ ІМФЕ ім. М. Т. Рильського. – Ф. 6, од. зб. 103, арк. 26 зв.; 1896–1925 рр.
- <sup>2</sup> Там само. – Ф. 1–7 / 709, арк. 135; 1925–1926 рр.
- <sup>3</sup> Там само. – Ф. 1–6, од. зб. 621, арк. 145 зв., 146; 1925–1928 рр.
- <sup>4</sup> Там само. – Ф. 11–4, од. зб. 611; 1899–1900 рр.
- <sup>5</sup> Там само. – Ф. 14–3, од. зб. 1, арк. 38 зв.; 1945 р.
- <sup>6</sup> Висловлюємо ширю подяку Г. Довженок, старшому науковому співробітнику ІМФЕ ім. М. Т. Рильського НАНУ, керівникові Наукових архівних фондів цього Інституту, за надані рідкісні архівні матеріали.

### ЛІТЕРАТУРА

*Афанасьев А. Н.* Поэтические воззрения славян на природу: в 3 т. – М.: Современный писатель, 1995.

*Барилова Г. К.* Українська народна гра «Горелки» («Хрещик») // Слобожанська бесіда: матеріали І Регіональної наук.-практ. конф. / за ред. проф. К. Д. Глуховцевої. – Луганськ: Альма-матер, 2007. – Вип. 1 – С. 77–79.

*Ключёва М. А.* Народные подвижные детские игры: к проблеме изучения народной терминологии [Электронный ресурс] // Летняя школа по формальным методам в фольклористике, 2004. – Режим доступу: [http://www.ruthenia.ru/folklore/ls04\\_bolshakova1.htm](http://www.ruthenia.ru/folklore/ls04_bolshakova1.htm).

*Воропай О.* Звичаї нашого народу: в 2 т. – К.: Оберіг, 1991.

Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной), д-ра Е. А. Покровского: изд. второе, испр. и доп. – М., 1895.

*Иванов В. В., Топоров В. Н.* Инвариант и трансформации в мифологических и фольклорных текстах // Типологические исследования по фольклору: сб. ст. памяти Владимира Яковлевича Проппа (1895–1970). – М., 1975. – С. 44–76.

*Иванов П.* Игры крестьянских детей в Купянском уезде / собрал П. Иванов, с предисл. проф. Н. Сумцова. – Х., 1889.

*Ивлева Л. М.* Ряженье в русской традиционной культуре. – С.Пб., 1994.  
Игры народов СССР: Под ред. В. Н. Всеволодского-Гернгросс. – М.; Ленинград: Academia, 1933. – LXIII.

Игры народов СССР / сост. Былеева Л. В., Григорьев В. М. – М.: Физкультура и спорт, 1985.

*Максимович М.* Дні та місяці українського селянина. – К.: Обереги, 2002.

*Потебня А. А.* Объяснение малорусских и сродных народных песен. – Варшава: Тип. Земкевича и Ноаковского, 1883. – Т. 1.: Веснянки.

*Романов Е.* Белорусский сборник. – Вильна, 1912. – Вып. 8: Быт белорусса.

*Топоров В. Н.* К интерпретации некоторых мотивов русских детских игр в свете «основного» мифа (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки) // *Studia mythologica Slavica*. – Любляна, 2002. – № 5. – С. 71–112.

Труды этнографическо-статистической экспедиции в Западно-Русский край; материалы и исследования, собранные П. П. Чубинским. – Петербург, 1872. – Т. 3.

Статья посвящена анализу номинаций и вербального сопровождения восточнославянской игры, известной в украинской традиции под названием *горюдуб* (рос. – *горелки*). В результате проведенного сопоставительного анализа украинских, белорусских и русских вариантов игры выявлены ее мифологические истоки.

**Ключевые слова:** номинация, фольклорный текст, игра, мифологическая картина мира, реконструкция.