



Н. Аксьонова
(Харків)

РИТУАЛЬНО-МІФОЛОГІЧНА СЕМАНТИКА ІГОР СЛОБОЖАН, ПОВ'ЯЗАНИХ З ПАСТУХІВНИЦТВОМ

Дослідження ігрової культури Слобожанщини кінця XIX – початку XX століть виявило велику кількість ігор, які мають зв'язок із пастухівництвом, або ж таких, в яких вживаються терміни, пов'язані з худобою. Семантика таких ігор не розглядалася не тільки на матеріалах Слобожанщини, але й в українській етнологічній науці загалом. Тож детально розглянемо саме ті ігрові моменти, які зможуть окреслити розуміння семантики гри з пастушою термінологією.

Згідно з варіантом, описаним П. В. Івановим, гра у “Вола” полягає в тому, що після міряння палиці способом перехоплення її кулаками знизу догори, гравець, чия рука виявилася останньою вгорі, кидає палицю з плеча вперед, взявшись за середину. Кидання палиці у такий спосіб називалося “шкопиртом”. Якщо палиця “пошкандала”, тобто вдарилася об землю та перевернулася, то інші діти починають кидати з того місця, де вона впала. Вони кидають “навкиддя”, намагаючись влучити в палку супротивника, і якщо це вдається, кажуть: “У тебе є віл”. Коли палка гравця вдарить палицю, що лежить, своїм кінцем – “лобом”, то гравець виграє “бугая”. А коли тонкий кінець потрапляє під палку, то він отримує стільки пар “волів”, скільки разів можна поміряти вказівним і середнім пальцями кінець, що виглядає з-під верхньої палиці. Коли палиця, замість того, щоб перевертатися, лише проповзе по землі, гравці намагаються крикнути: “Цур, видючий кінь”, а той, хто кидає: “Цур, сліпий кінь”. Після цього всі діти сідають на свої палиці верхи (із закритими або відкритими очима, залежно від того, яка фраза була сказана першою) і “їдуть” на них до палки, за винятком гравця, який кидав. Якщо хтось переїде палку, то отримує “коня”. Переможений в цій грі пасе за інших худобу або отримує стільки ударів, скільки виграє “волів” і “коней” переможець¹.

Мета гри полягає у тому, щоб за допомогою палиці виграти якомога більшу кількість різної “худоби” (зробити вдалі кидки). Взагалі, у цих іграх йдеться про

протистояння осіб або партій у змаганні відіграти якнайбільше худоби, що тотожне вдалому володінню палицею – кидання на дальність, на влучність.

Але найкращою грою для пастушків П. В. Іванов вважав гру “Виверть”, бо під час неї можна було обходити навкруги все стадо. Такі дії були зручними не тільки з точки зору випасу худоби, а й переслідували мету магічного обходу/огорожі, вміння створювати яку вважалося необхідним для професійних здібностей пастуха. Проведення захисних кругових обходів стада вважалося за найголовніший прояв відповідності пастуха своєму ремеслу². Це підтверджується згадками про те, що пастухи обходили стадо із сокирою, яка мала функції, семантично подібні до функцій палиці³.

У цьому зв'язку видається доцільним зупинитися на ритуально-символічній ролі палиці. Її, думається, слід вважати не тільки знаряддям завдання удару. Слово “палка” створює своєрідний семантичний ряд з penis⁴. Семантика палиці тотожна також зброї, яка, в свою чергу, передає ідею символічного жезла-фалоса бога Громовержця⁵. Пастухи мали за свого покровителя святого Георгія (Юрія), що виконував функції, тотожні функціям Перуна, якого він заступив у процесі християнізації⁶. Особливо цікаво те, що зустрічалися палиці на кінці з рогом, а ріг, як показав В. Топоров, мав фалічну символіку, пов'язану з ідеєю запліднення⁷. Ритуально-символічна роль палиці підтверджується тим, що пастух зазвичай не завертав худобу палкою, яка використовувалася в обрядах, а користувався для цього ударами батога в повітрі або хворостою – підмінним посохом⁸.

Забави з палицями та м'ячем утворюють ще одну групу ігор пастушків. Сакральні дії з худобою тотожні за мотивом діям по виготовленню м'яча. Під час обходу стада пастух робить воскову кульку з шерстинками та виголює замовляння, у якому просить збиратися худобу в “єдиний клуб”, шерстинка до шерстинки⁹. Ці дії нагадують процес виготовлення м'яча з шерсті

корів. При виготовленні м'яча брали основу (декілька камінців або смоли) та за допомогою слини або гарячої води катали шерсть у долонях до утворення навколо основи пружного м'яча¹⁰. Семантика понять "м'яч" і "стадо" (худоба) у цій ситуації, на мою думку, тотожна.

На це вказує також і назва гри "Свинка", де "свинка" – м'яч. Інколи у грі використовується мерзлий кізяк, що ще раз підкреслює семантичний зв'язок цієї гри з худобою. Гра має велику кількість різновидів, які відмінні не тільки за назвами, але й за правилами: грають удвох ("Солодючка", "Загонючка"), партіями ("Гилла") або з вибором "свинаря", який грає проти всіх інших ("Дук")¹¹. Інколи "свинарем" мають бути усі гравці по черзі, або ця роль переходить до менш вдалого. Тут бачимо перевагу навичок пастуха: мета гри полягає в тому, що всі її учасники повинні підтвердити вміння "пасти свинку". Термінологія цих різновидів гри також тісно пов'язана з ідеєю загання худоби¹². Рахунок у багатьох змаганнях ішов не тільки на право побиття палками на знак покарання. Найчастіше той, хто програв, або навіть ціла партія, пасла худобу за тих, хто виграв. Усе це не суперечить відтворенню певної міфологеми в іграх. Той, хто програв, опановував соціально-міфологічні функції не тільки в ігровій формі, а і в практичних діях.

У "Свинку" грають за допомогою "ковіньок" (палиця з одним загнутим краєм) або "кийків" – палиць з кулеподібним потовщенням на кінці. Вони мали довжину біля 60–70 см, потовщення на кінці діаметром 4–6 см¹³. Назва цього предмета пов'язана з визначенням палиці Громовержця як кия (від слова "кувати"), і розкриває, на думку В. Іванова і В. Топорова, ім'я епічного героя Кия¹⁴.

На мою думку, є підстави вважати, що гра "Свинка" відтворює реконструйований В. Івановим і В. Топоровим міфологічний поєдинок між богами за володіння худобою¹⁵. Як показали ці дослідники, найчастіше герой, що має риси бога Громовержця, пасе стадо, на яке зазіхає його супротивник, або йдеться про худобу, що була украдена і схована Змієм-Велесом, – мотив, який часто зустрічається в міфологічних традиціях індоєвропейських народів. Міфологема твердить про побиття змія-черв'яка дубиною, мечем або камінем на знак поразки¹⁶. Розуміння палиці як зброї зміеборця-громовержця знаходимо на прикладі повір'я, зафіксованого на

Рівненщині. За цим свідченням, людина, що розняла палицею змії, котрі спліталися в клубок (будь-яка палиця отримувала після цього магічну силу), могла цією палицею "відвертати" громові хмари¹⁷. Як видається, ці магічні дії мають у своїй основі міфологічні уявлення про перемогу над зміями, в результаті чого зміеборець отримував здатність управляти стихійними силами. Подібна семантика простежується і в іграх, що вказує на її давню міфологічну основу.

Знахідка дерев'яного ідола "скотного бога" серед гною при розкопках у Старій Ладозі¹⁸ дозволяє зробити припущення про те, що найархаїчнішим різновидом нашої гри є змагання із застосуванням мерзлих кізяків. До цього слід додати також заборону чистити хлів у четвер і п'ятницю – дні, присвячені богу Громовержцю та його дружині¹⁹. Зв'язок діяльності пастуха з функціями бога Перуна підтверджується тим, що у магічних діях пастухів фігурують мурахи і мурашник²⁰. Мотив перевтілення пастуха в мураку простежується також у східнослов'янських народів. Прикладом може слугувати російська казка "Кришталева гора", в якій пастух за допомогою перетворення на мураку здобуває перемогу в боротьбі зі зміями²¹. Мотив мурах присутній у міфологемі поєдинку/протистояння богів у індійській міфології і сакрально пов'язується з богом Індрою (тотожним Перунові) та його метаморфозами²².

У російських дітей зафіксована гра "Коровка" з використанням кінського кізяка, у яку грали за правилами, подібними до правил названих українських ігор²³. Зв'язок із худобою підтверджує також наявність в іграх з м'ячем термінів "масловий м'яч", "масло" (продукт пастухівництва, за який теж ведеться боротьба). У грі з Полтавщини "Свиню загняти" центральна ямка могла носити назву "масло", "свиниць", "ялівець"²⁴.

Інша термінологія подібної гри відзначалася у с. Пристін Куп'янського повіту²⁵. Тут вона називалася "Місяць" і супроводжувалася вибором не тільки свинопаса, який звався "місяць", а й "зірок", які виконували роль охоронців "дучок".

У слов'янській міфології Місяць – міфологічний персонаж, що має тісний зв'язок з богом-Громовержцем. Як показали В. Іванов і В. Топоров, у так званому основному індоєвропейському міфі йдеться про розшук жінки або стада, які були вкрадені супротивником Громовержця, а Сонце

усвідомлюється як іпостась жінки Громовержця²⁶. Шлюб Місяця з Сонцем розуміється як космогонічний акт, у результаті якого з'являються зірки²⁷. В казках типу 300–300А* (за системою Аарне–Андресва) мова йде про пастушка, який перемагає змія, і про здобуття ним у результаті перемоги сонця та небесних тіл²⁸. Саме під таким кутом зору слід розглядати образ сонця, який передається висловом “свинка – золота щетинка”²⁹. В. Петров доводить, що в уявленнях українців сонце усвідомлюється як людина, воно також ототожнюється з вогняною кулею, що рухається завдяки штовханню чортів³⁰. У цьому відчутний відгомін уявлень про зв'язок сонця з божествами, які маніпулюють ним. У випадку з іграми, куля-“свинка” в цьому контексті має перехідну семантику, яка багато в чому запозичена від Велеса. Саме св. Василь (котрий замінив Велеса) є покровителем свиней. Жінка Громовержця теж набуває хтонічних рис його супротивника в результаті невірності. Образний зв'язок супротивника з Громовержцем через худобу і навпаки, за свідченням В. Топорова, тільки підтверджує наявність конструкції “основного” міфу, що розповідає про викрадення худоби/жінки³¹. Усі ці персонажі тісно пов'язані з зимовим календарним циклом, адже саме “свинкою” зветься інколи різдвяна зірка³².

Наш матеріал дозволяє провести цікаву паралель з ритуалами монгольських народів, які саме для примноження худоби проводили різні змагання на початку року. Ігри були більш ніж розвагами, бо відтворювали початкове зіткнення опозиційних сил³³. У цьому зв'язку згадаймо свідчення про те, що Індра-Перун бореться з вепром. Міф про поєдинок богів передуює зміні пір року та послідовності різних циклів³⁴. А як доводить Т. Цив'ян, регламентація дій як у реальному, так і в міфологічному часі має свій вплив на будь-які рівні моделей світу³⁵.

Зв'язок гри з міфологічними уявленнями, що відтворюють боротьбу богів, підтверджує термінологія. Так, якщо “свинар” зазнає невдачі у спробі закинути “свинку” до “дука”, то він “пасе два роки”, тобто має це робити не один строк, а два. Потому гравець мав право, взявши “свинку” в полу, віднести її прямо до дучки, сказавши при цьому “свиня опоросилася”, після чого починався новий етап гри³⁶. Ці терміни, як і самі дії, підкреслюють сутність жіночої іпостасі “свинки”, яка належить до нижнього світу. Її не можна не-

сти в руках, а тільки полою. Тут чітко простежується семантика низу. Бажання розмістити “свинку” в ямці пов'язане, на мою думку, з бажанням допомогти їй (жінці) зайняти відповідний “окреслений” сакральний простір. Сутність жіночого божества, на думку М. Ф. Альбедиль, має перебувати в окресленому просторі, вона уособлює цей простір і найчастіше пов'язується з землею, родючим ґрунтом³⁷. Вислів “бути в ямці” в багатьох мовах має визначення сексуального зв'язку, перебування разом із жінкою.

Наші спостереження певним чином підтверджує символіка м'яча, який ототожнюється з жінкою у російському весільному обряді. За охорону нареченої з нареченого беруть викуп “на м'яч”³⁸. Продовжує цей семантичний ряд звичай виплати “викупу” за наречену в українському весіллі молодшому брату, або хлопчикам-родичам молодії, які “охороняють” її за допомогою “кйків” (палиці, обмотані соломкою із втиканими реп'яхами)³⁹. Ототожнення жінки з кулею можна спостерігати на прикладі виготовлення вотивних предметів – жіночих статевих органів у вигляді воскової кулі, у яку втикалися колючки⁴⁰.

На мій погляд, ігри з використанням палиць треба розглядати як відображення поєдинку міфологічних героїв, навіть якщо у грі ведеться поєдинок партіями. Семантика ж предмета (або сам рахунок гри), за який ведеться боротьба, тотожна худобі/жінці. Під цим кутом зору стає зрозумілою ритуалізація процесу виготовлення ямки-дучки. Зокрема, для цього всі гравці поміщали свої кйки в одне місце і, надавлюючи ними у землю, починали ходити кругом, внаслідок чого утворювалась кругла ямка⁴¹.

Із сакралізацією простору пов'язана також назва різновиду гри “Свинка” – “Гилла”, що відображає намагання гравців не дати “свинці” перетнути межу (“гилу”)⁴². Інколи, навпаки, гра ведеться до моменту, коли м'яч-куля перетне визначену межу⁴³. Ці дії пов'язані з уявленням про відображення символіки худоби/жінки у м'ячі. Подібні метаморфози постійно зустрічаються у фольклорі. Наприклад, у казці, записаній у с. Новий Айдар на Старобільщині, йдеться про перевтілення клубка в дівчину⁴⁴.

Можна припустити, що намагання загнати “свинку” до ямки маніфестує ідею покарання невірної жінки Громовержця у так званому основному міфі, шляхом її

скинення донизу після поєдинку із супротивником. Після перемоги над Змієм і покарання зрадливої дружини, за думкою Т. В. Цив'ян, розгортається воскресіння істинного сина Громовержця, з поверненням якого починається новий календарний цикл⁴⁵. Не дивлячись на те, що подібні ігри з палками та м'ячем існують у багатьох різновидах, майже у всіх варіантах кожна з ямок ("дучка", "масла", "лунка") мала свій порядковий номер або окрему назву, пов'язану з рахунком гри та порядком, за яким гравці мінялися ямками⁴⁶. Усе це маніфестує ідею порядковості-циклічності.

Можливо, відтворення під час гри різних моментів календарного циклу та міфологічних уявлень і призвело до того, що "Свинка" має декілька різновидів без чітких правил. Рахування відрізків часу в грі ("рік") теж підтверджує її символічне значення. Набуває символічного значення не тільки місце розташування "худоби" – "дучка", а й сам ігровий час – він триває "роками". Цікавою є і часова прив'язка гри до новорічної пори. Більшість дослідників зауважує, що гра "Свинка" була улюбленою грою восени або взимку на льоду⁴⁷. У цьому зв'язку слід зважати на те, що подібні ігри могли бути доречними не тільки на пасовищі, але й у час, що передував випасанню худоби, саме завдяки тому, що вони відтворювали давню міфологему.

Теза про відображення в українських іграх прадавніх міфів, героями яких виступали божества, підтверджується на порівняльному матеріалі. На значенні індоіранського компонента у створенні українського етносу, на формуванні не тільки матеріальної, а також духовної культури все частіше наголошують учені⁴⁸. Тому буде дуже слушно звернутися до порівняльних матеріалів саме цих народів. Грою в палочний м'яч (подібною до поло) в Ірані займалися епічні герої. Саме їм і приписується започаткування цієї гри⁴⁹. В Україні гравці в іграх з палицями та м'ячем інколи теж називалися "конні"⁵⁰. Це певним чином свідчить про первинний зміст гри – її вели на конях, що ще більше поєднує гравців з міфологічними героями. Як видається, саме через те, що ця гра відтворювала боротьбу богів за оволодіння жінкою (худобою), вона була популярною не тільки серед дітей та юнаків, але й у до-

рослих чоловіків⁵¹, хоч у часи її фіксації давній зміст уже був забутий.

Як видається, реконструйована прадавня міфологічна семантика розглянутих ігор відповідає ідеї багатоступеневої ініціації, що дорівнює оволодінню сакральними знаннями, яка не припинялася у чоловіків навіть після одруження. Ось чому участь у іграх, що за семантикою подібні до гри "Свинка", була не тільки можливою, а навіть регламентованою для чоловіків після шлюбу. Охорона/викрадення худоби за допомогою палиці-зброї є обов'язковим видом діяльності не тільки міфологічних героїв, а й невід'ємною складовою пастухівництва взагалі⁵². Виділення в окрему групу цих ігор свого часу було зумовлене набуттям сакральних знань. В оволодінні ними був зацікавлений кожен пастушок для повноцінного входження в сферу професійних понять і термінів. У даному випадку це робилося шляхом встановлення зв'язку із покровителями цього виду діяльності.

Під час гри відбувалося опанування нових культурно-знакових кодів. Тому стає зрозумілим, чому саме під час пастухування діти надавали перевагу іграм із семантикою заволодіння худобою. Всі вони характеризуються мотивами набуття особливих вмінь. Подібні ігри мають на меті соціалізацію (в тому числі її ритуально-символічне оформлення) дітей як пастухів. Згадаймо хоча б термін "пастушок", яким називають дітей, котрим могли доручити якусь роботу та у яких суспільний статус був уже суттєво вищий, ніж у дітей молодшого віку.

Оволодіння цими знаннями під час ігрової практики, безумовно, не кожного робило "спеціалістом"⁵³. Але вважалося, що пастух знає те, чого не знають інші, до того ж під маскою пастуха найчастіше ховався прадавній культурний герой, який постійно зазнає метаморфоз і має змієборчу сутність⁵⁴. Іпостась пастуха давала можливість набуття нових якостей, зазнати перетворень. Образ пастуха був дуже привабливим для тих, хто хотів стати "культурно освіченим" (пройти певний етап соціалізації), оволодіти сакральними знаннями.

- ¹ Иванов П. В. Игры крестьянских детей в Купянском уезде. – Харьков, 1889. – С. 21.
- ² Каменев А. А. Два условия договора найма пастуха в Кемском уезде Архангельской губернии // ЖС. – 1913. – Т. 22. – В. 1–2. – С. 183; Щепанская Т. Б. Неземледелец в земледельческой деревне: обрядовое поведение (севернорусская зона, XIX – начало XX в.) // Этнокультурные традиции русского сельского населения XIX – начала XX вв. – М., 1990. – С. 21.
- ³ Гуляева Л. Н. Пастушеская обрядность на р. Паше (традиция и современность) // Русский Север. Проблемы этнокультурной истории, этнографии и фольклористики. – Л., 1986. – С. 179.
- ⁴ Толстой Н. И. Язык и народная культура. – М., 1985. – С. 368.
- ⁵ Балушок В. Г. Перероджуюча семантика удару в фольклорі й ритуалі // Регрес і регенерація в народному мистецтві. – К., 1998. – С. 79–85.
- ⁶ Щепанская Т. Б. Неземледелец в земледельческой деревне... – С. 20.
- ⁷ Топоров В. Н. Индоевропейский ритуальный термин SOUH₁–ETRO– (ETLO–, EDHLO–) // Балто-славянские исследования. 1984. – М., 1986. – С. 86.
- ⁸ Фишман О. М. Связь пастушеской и свадебной обрядности у карел // Русский Север. Проблемы этнокультурной истории, этнографии и фольклористики. – Л., 1986. – С. 197.
- ⁹ Криничная Н. А. О сакральной функции пастушьей трубы (по материалам северных пастушеских обрядов) // Русский Север. Проблемы этнокультурной истории, этнографии и фольклористики. – Л., 1986. – С. 184–185.
- ¹⁰ Кармышева Б. Х. Жизнь детей в старой венгерской деревне (выставка в Этнографическом музее Будапешта) // СЭ. – 1980. – №3. – С. 146; ЦДИАК. – Ф. 2017, од. зб. 967, арк. 3 зв.
- ¹¹ Иванов П. В. Игры крестьянских детей... – С. 13–14.
- ¹² Барилова Г. Назви традиційних народних ігор в українських східнослов'янських говірках // Вісник Луганського державного педагогічного університету ім. Тараса Шевченка. – 2001. – Філологічні науки. – №3 (35). – С. 74.
- ¹³ Покровский Е. А. Детские игры, преимущественно русские – М., 1887. – С. 376.
- ¹⁴ Иванов В. В., Топоров В. Н. Инвариант и трансформации в мифологических и фольклорных текстах // Типологические исследования по фольклору. – М., 1975. – С. 66.
- ¹⁵ Иванов В. В., Топоров В. Н. К проблеме достоверности поздних вторичных источников в связи с исследованиями в области мифологии (данные о Велесе в традициях Северной Руси и вопросы критики письменных текстов) // Ученые записки Тартуского государственного университета. – 1973. – Т. 308. – Вып. IV. – С. 47.
- ¹⁶ Топоров В. Н. К реконструкции индоевропейского ритуала и ритуально-поэтических форм (на материале заговоров) // Труды по знаковым системам. – 1969. – В. IV. – С. 9–42.
- ¹⁷ Цитируется за: Белова О. В. “Другие” и “чужие”: представления об этнических соседях в славянской народной культуре // Признаковое пространство культуры. – М., 2002. – С. 76.
- ¹⁸ Лаушкин К. Д. Деревянная фигурка антропоморфного существа из Старой Ладogi // Фольклор и этнография русского Севера. – Л., 1973. – С. 251.
- ¹⁹ Гуляева Л. Н. Пастушеская обрядность... – С. 177.
- ²⁰ Криничная Н. А. О сакральной функции пастушьей трубы... – С. 187.
- ²¹ Цивьян Т. В. Из восточнославянского пастушеского текста: пастух в русской сказке // Этноязыковая и этнокультурная история Восточной Европы. – М., 1995. – С. 339.
- ²² Топоров В. Н. Сравнительный комментарий к одному мотиву древнеиндийской мифологии – Индра-муравей // Древняя Индия. Историко-культурные связи. – М., 1982. – С. 327–341.
- ²³ Покровский Е. А. Детские игры... – С. 284.
- ²⁴ ЦДИАК. – Ф. 2017, од. зб. 967, арк. 15.
- ²⁵ Иванов П. В. Игры крестьянских детей... – С. 16.
- ²⁶ Топоров В. Н. Еще раз о балтийских и славянских названиях божьей коровки (*coccinella septempunctata*) в перспективе основного мифа // Балто-славянские исследования. 1980. – М., 1981. – С. 282.
- ²⁷ Сумцов Н. Ф. Символика славянских обрядов. – М., 1996. – С. 40.
- ²⁸ Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка. – Л., 1979. – С. 104–105; Цивьян Т. В. Из восточнославянского пастушеского текста... – С. 346.
- ²⁹ Топоров В. Н. Из наблюдений над этимологией слов мифологического характера // Этимология. 1967. – М., 1969. – С. 15.
- ³⁰ Петров В. Мифологема “сонця” в українських народних віруваннях та візантійсько-гелліністичний культурний цикл // Етнографічний вісник. – 1927. – Кн. 4. – С. 88–119.
- ³¹ Топоров В. Н. Об одной мифоритуальной “коровье-бычьей” конструкции у восточных славян в сравнительно-историческом и типологическом контексте // Славянские этюды. Сборник к юбилею С. М. Толстой. – М., 1999. – С. 508–509.
- ³² Коробка Н. К изучению малорусских колядок // Известия отделения русского языка и словесности императорской Академии наук. – 1902. – VII. – Кн. 3. – С. 240–241.
- ³³ Кабзінська–Ставаж І. Сезонні ігри монголів // Традиційна обрядність монгольських народів. – Новосибірськ, 1992. – С. 103.

- ³⁴ Цивьян Т. В. Балканские дополнения к последним исследованиям индоевропейского мифа о Громовержце // Балкано-лингвистический сборник. – М., 1977. – С. 193.
- ³⁵ Цивьян Т. В. К семантике пространственных и временных показателей в фольклоре // Сборник статей по вторичным моделирующим системам. – Тарту, 1973. – С. 17.
- ³⁶ Иванов П. В. Игры крестьянских детей... – С. 15.
- ³⁷ Альбедиль М. Ф. О мифологической семантике сакрального брака в традиционном индуизме // Кунсткамера. Этнографические тетради. – 1994. – Вып. 4. – С. 39.
- ³⁸ Бернштам Т. А. Мяч в русском фольклоре и обрядовых играх // Фольклор и этнография: у этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов. – Л., 1983. – С. 164.
- ³⁹ Жизнь и творчество крестьян Харьковской губернии. Очерки по этнографии края. – Харьков, 1898. – С. 842; Каталог выставки XII Археологического съезда (в Харькове). – Харьков, 1902.
- ⁴⁰ Воск // Славянские древности. Этнолингвистический словарь. – М., 1995. – С. 443.
- ⁴¹ Иванов П. В. Игры крестьянских детей... – С. 14.
- ⁴² Барилова Г. Назви традиційних народних ігор... – С. 74.
- ⁴³ Жизнь и творчество крестьян... – С. 909.
- ⁴⁴ Жизнь и творчество крестьян... – С. 582.
- ⁴⁵ Цивьян Т. В. Балканские дополнения... – С. 192.
- ⁴⁶ Покровский Е. А. Детские игры... – С. 376; Арминайтис. Описание игры литовских пастухов... – С. 14; Иванов П. В. Игры крестьянских детей... – С. 22.
- ⁴⁷ Жизнь и творчество крестьян... – С. 19, 526, 909.
- ⁴⁸ Балущок В. Формування об'єктивної основи для етногенезу українців // НТЕ. – 2000. – № 1. – С. 87; Бубенок О. Б. Ясы и бродники в степях Восточной Европы (VI – начало XIII вв.). – К., 1997.
- ⁴⁹ Инностранцев К. К истории игры в поло // Записки восточного отделения императорского русского археологического общества. – 1902. – Т. 14. – Вып. IV. – С. 112.
- ⁵⁰ Покровский Е. А. Детские игры... – С. 277.
- ⁵¹ Жизнь и творчество крестьян... – С. 275, 848.
- ⁵² Цивьян Т. В. Движение и путь в балканской модели мира. Исследования по структуре текста. – М., 1999. – С. 271.
- ⁵³ Цивьян Т. В. Об одном классе персонажей низшей мифологии: “профессионалы” // Славянский и балканский фольклор. Народная демонология. – М., 2000. – С. 176–192.
- ⁵⁴ Цивьян Т. В. Движение и путь... – С. 262.

Л. Артюх
(Київ)

УЯВЛЕННЯ Й ЗАБОРОНИ, ПОВ'ЯЗАНІ З ВОГНЕМ: ОЧИЩЕННЯ, ВИПРОБУВАННЯ (ІНІЦІАЦІЯ) (ДО 140-РІЧЧЯ ВАСИЛЯ КРАВЧЕНКА)

У світовій міфотворчості усталився погляд на структуру стихій, що складається переважно з чотирьох її складових: вогонь, вода, земля й повітря. В уявленнях українців в цілому ця структура така ж чітка. Але на відміну від східних уявлень, де повітря складає цілісну окрему сутність, в українців повітря розподіляється на дві частини. Це – небо і вітер. Небо являє собою повітряний простір навколо Землі і притулок для сакральних істот із позитивним знаком. Вітер – це те ж повітря, але завжди рухоме: лагідне, приязне чи буйне, руйнівне. Усі стихії несуть в собі протилежні значення, мають проти-

лежні знаки в народній свідомості, окрім, можливо, землі, котра найчастіше “матінка”, “годувальниця”, вона “родить” і “годує”. Цей її позитивний моностатус так само можна піддати сумніву, якщо взяти до уваги підземний світ з його негативом (останній притулок земного тіла, місце помешкання хтонічних істот, демонів).

Явні й постійні антагоністи вогонь і вода теж мають бінарну опозиційну структуру. Вони можуть бути добрими й недобрими, безпечними й небезпечними. Без води, як відомо, неможливе життя, але згадаймо про нищівну силу повеней, потопів, злив із градом. Вогонь, котрий є предметом нашої ува-