

Kirył SHYLINHOUSKI\*  
<https://orcid.org/0000-0003-3986-049X>

## Народная игра *Свинка*: генезис, семантика, адаптация правил игры

---

**Jak cytować [how to cite]:** Shylinhouski K., *Народная игра Свинка: генезис, семантика, адаптация правил игры*, „Sport i Turystyka. Środkowoeuropejskie Czasopismo Naukowe” 2021, t. 4, nr 1, s. 55–74.

---

### *Swinka* folk game: genesis, semantics, adaptation of the rules of the game

#### Abstract

The main purpose of the article is to study the folk game *Swinka* and fine tune its rules in order to incorporate the game into tourism initiatives, recreation and social practices (such as weddings), as well as lay foundations for further study of the game with reference to pedagogy, psychology and sociology. The article examines games recorded in the 19th – 20th centuries on the territories of Belarus, Poland, Lithuania, Russia, Serbia, Croatia and Slovenia. Research methods from the field of folklore, linguistics and sociology are aimed at analyzing the plots of the game, the rules, the unstructured verbal material, associated with the designation of game loci, attributes and actions of the players, and the leading player, as well as at formulating proposals for the rules adjustments, suggested by the adult players. Invectives and punishments in the game of *Swinka* are originating in symbolism, the pragmatics of the rite of initiation into the craft of shepherds. Those could pre-

---

\* Master of Art in Sociology, Independent Researcher, Content Manager for ETNAidea Sp. z o.o. and [www.gimnastykaslowianska-online.pl](http://www.gimnastykaslowianska-online.pl); e-mail: [newkirsh@gmail.com](mailto:newkirsh@gmail.com)  
Автор выражает благодарность за редакторские правки и ценные замечания по теме исследования Римме Модестовне Ковалевой, кандидату филологических наук, доценту, ведущему научному сотруднику *Учебно-научной лаборатории белорусского фольклора* Белорусского государственного университета (<https://scholar.google.ru/citations?hl=ru&user=xgp7FdsAAAAJ>)

serve, to a certain extent, a part of their “purely” invective and insulting connotations when the game transferred into the children's environment. The transition character of the invective function was studied: from the “purely” invective function (the vocabulary of adult shepherds) to the expressive one in the game. Both functions create an inferior image of the leading player by attributing to him negative characteristics. The game can also be interpreted as a tool in setting turns among the shepherds or out of turn assignments to livestock or pigs grazing. The uniqueness of the game lies in the need to constantly switching from the team actions to the purely individualistic and selfish actions and back. Proposals are made for rules adjustments to minimize injuries to participants and accelerate the pace of the game. The knowledge of the folklore, the historical context of the game's emergence and the formation of negative nicknames for the leading player, as well as the connotations of the names of the game allows us to consider the game to be one of the brightest cultural manifestations. The game has good prospects for popularization among both the young and the adults in the Republic of Belarus and the Republic of Poland.

**Keywords:** folklore, folk games, rituals of initiation into the craft, invective.

## Gra ludowa świnka: geneza, semantyka, adaptacja reguł gry

### Streszczenie

Głównym celem artykułu jest zbadanie gry ludowej świnka oraz określenie jej zasad, co pozwoli włączyć tę grę do programów turystycznych i rekreacyjnych oraz praktyk społecznych (np. wesele). Tekst ten pomoże również stworzyć materiał do dalszych badań nad grą w ujęciu pedagogicznym, psychologicznym i socjologicznym. Artykuł dotyczy gier, które zostały udokumentowane w XIX–XX wieku na terytorium Białorusi, Polski, Litwy, Rosji, Serbii, Chorwacji i Słowenii. Metody badawcze z zakresu folkloru, językoznawstwa, socjologii, mają na celu analizę fabuły gry oraz jej zasad. Wykorzystano nieustrukturyzowany materiał werbalny związany z wyznaczaniem *loci* gry, atrybutami, działaniami graczy oraz gracza prowadzącego, propozycjami zmiany reguł wyznaczonych przez dorosłych uczestników gry. Inwektywy i kary, które są wykorzystywane w grze świnka, wynikają z symboliki i pragmatyki rytuału inicjacyjnego pasterzy. Do pewnego stopnia mogły zachować część „czysto” inwektywnych, obraźliwych konotacji, nawet gdy gra przenosiła się do środowiska dzieci. Zbadano przechodni charakter funkcji inwektywy w grze: od funkcji „czysto” inwektywnej (leksyka dorosłych pasterzy) do funkcji ekspresywnej. Obie funkcje kształtuje negatywny obraz gracza prowadzącego, któremu przypisane są negatywne cechy. Gra świnka wśród pasterzy mogła być również interpretowana jako jeden ze sposobów określania kolejności wypasania bydła lub świń. Wyjątkowość gry polega na ciągłym przechodzeniu od działań zespołowych do działań czysto indywidualnych lub egoistycznych i odwrotnie. Zaproponowano takie dostosowanie zasad, aby zminimalizować kontuzje uczestników i przyspieszyć tempo gry. Analiza kontekstu historycznego i folklorystycznego świnki oraz badanie kształtowania się negatywnych przezwisk gracza prowadzącego, a także konotacji nazw gry, pozwala uznać grę za jedno z najważniejszych zjawisk kulturowych. Jak wykazują badania grę z powodzeniem można popularyzować wśród młodzieży i dorosłych na Białorusi i w Polsce.

**Słowa kluczowe:** folklor, gry ludowe, rytuały inicjacyjne pasterzy, inwektywy.

### Резюме

Основной целью статьи является изучение народной игры *Свинка* и адаптация ее правил, чтобы включить игру в программы туризма, отдыха, социальные практики (свадьба)

и сформировать материал для дальнейшего изучения игры в рамках педагогики, психологии и социологии. В статье рассматриваются игры, записанные в XIX–XX вв. на территориях Беларуси, Польши, Литвы, России, Сербии, Хорватии, Словении. Методы исследования из области фольклористики, лингвистики, социологии направлены на анализ сюжетов игры, правил, неструктурированного словесного материала, связанного с обозначением игровых локусов, атрибутов, действий игроков и водящего игрока, а также предложений по изменению правил от взрослых участников игры. Инвективы и наказания в игре *Свинка* обусловлены символизмом, прагматикой обряда посвящения в ремесло пастухов и, в определенной степени, могли сохранить часть «чисто» инвективных, оскорбительных коннотаций при переходе игры в детскую среду. Изучен переходный характер функции инвективы в игре: от «чисто» инвективной (лексика взрослых пастухов) к экспрессивной. При этом обе функции повлияли на формирование сниженного образа водящего игрока через приписывание ему негативных характеристик. Игру можно также трактовать как один из способов установления очередности у пастухов или внеочередного назначения на выпас скота или свиней. Уникальность игры заключается в необходимости постоянно переключаться с командных действий на сугубо индивидуальные и эгоистические, и обратно. Внесены предложения по адаптации правил для минимизации травм участников и ускорения темпа игры. Знание фольклорного и исторического контекста появления игры, формирования негативных кличек водящего игрока и коннотаций названий самой игры позволяет рассматривать игру в качестве одного из ярких культурных явлений. Игра имеет хорошие перспективы для популяризации среди молодежи, взрослых в Республике Беларусь и Республике Польша.

**Ключевые слова:** фольклор, народные игры, обряды посвящения в ремесло, инвектива.

## Введение

Славянские народные игры с клюшками, мячом или деревянным шаром описаны во множестве историко-этнографических работ XIX–XX вв. К ним обращались культурологи, фольклористы, педагоги, лингвисты. О распространенности игр свидетельствует такой факт: во время раскопок в Новгороде в слоях X–XV вв. были найдены 113 деревянных шаров диаметром от 6 до 9 см, которые археолог Б.А. Колчин определил, как мячи для игр этого типа<sup>1</sup>. У многих славян одни и те же игры с шаром бытовали у детей, подростков и взрослых. Ряд игр имел календарную и обрядовую приуроченность. Так, например, И.А. Морозов и И.С. Слепцова установили ритуально-магическую основу игр с клюшками, приуроченных к концу весны (*Игра в шар, Шарик гонять*). С большой вероятностью *Игра в шар* (и подобные) могла быть связана со свадебным обрядом: ученые отметили свадебный обычай «просить шаровое», аналогичный, по их мнению, обычаю «просить на мяч» в вологодском крае<sup>2</sup>. Т.А. Бернштам, цитируя

<sup>1</sup> Б.А. Колчин, *Новгородские древности. Резное дерево*, [в:] *Свод археологических источников*, вып. Е1–55/2, Москва 1971, с. 51.

<sup>2</sup> И.А. Морозов, И.С. Слепцова, *Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.)*, Москва 2004, с. 768–769, 778–782.

материалы Н.А. Иваницкого, изданные в 1890г., приводит следующее пояснение к вологодскому обычаю: «день свадьбы невестины соседи и другие мужчины играли на улице в этот мяч [из кожи, набитый волосом, или «из шерсти»]; мяч жених возил с собой и отдавал его в пользу невестиних соседей; ныне жених мяча с собою не возит, а деньги, собранные на мяч, идут на попойку»<sup>3</sup>.

В Беларуси такой свадебный обычай не зафиксирован, но еще в конце 1950-х годов белорусские дети в Гомельской области играли с палками и мячом в *Свинку*<sup>4</sup>. Различные сюжеты и правила игры на основе белорусского материала описывали А.Ю. Лозка, Я.Р. Вилькин, М.В. Довнар-Запольский, П.В. Шейн, П. Демидович, Н.Я. Никифоровский, F. Sielicki, польского материала – W. Liponski, E. Cenar, W. Sikorski, K. Kozłowski, Z. Gloger, Ł. Gołębiowski (издание 1831г.), сербского, хорватского, словенского – Вук Ст. Карацић, М.Б. Милићевић, М. Шкарић, V. Marjanović, M. Furlan, T. Sevc, M. Pleteršnik и J. Gregorič (в словарях).

В белорусском сборнике его составитель А.Ю. Лозка поместил варианты описаний *Свинки* в двух разделах «Игры, не связанные с календарем и обрядами (или потеряли связь)» и «Весенние»<sup>5</sup>. Он приводит графическую схему игры, правила которой мы упростили для ускорения ввода мяча в игру и увеличения свободы действий водящего игрока. Мы убрали *лунку* или *метку* для водящего или пастуха, традиционно размещаемую в одной точке на удалении от *лунок* ближайших к нему игроков. Вокруг *лунок* на равном удалении от центральной ямы метками или линией обозначается круг (рис. 1). Согласно такому изменению в правилах пастух может быстро с любого направления возобновить игру.

Наиболее емкое описание одной из разновидностей этой игры дала М.В. Гаврилова: «Участники выкапывают большую ямку (рус. *дук*, *котел*), вокруг нее – несколько ямок поменьше (*дучки*, *лунки*) по числу игроков, не считая водящего. У каждого участника в руках клюшка или палка. Все игроки, кроме водящего, ставят свои клюшки в *лунки*. Водящий гонит клюшкой *свинку* (деревянный шар) в сторону *котла*, а остальные игроки ему мешают. Водящий также стремится занять [своей клюшкой] чужую *лунку*: в этом случае ее бывший хозяин водит. Если *свинку* удастся загнать в *котел*, все игроки быстро меняются *лунками*, оставшийся без *лунки* водит»<sup>6</sup>. В игре *Мазло* (в Беларуси:

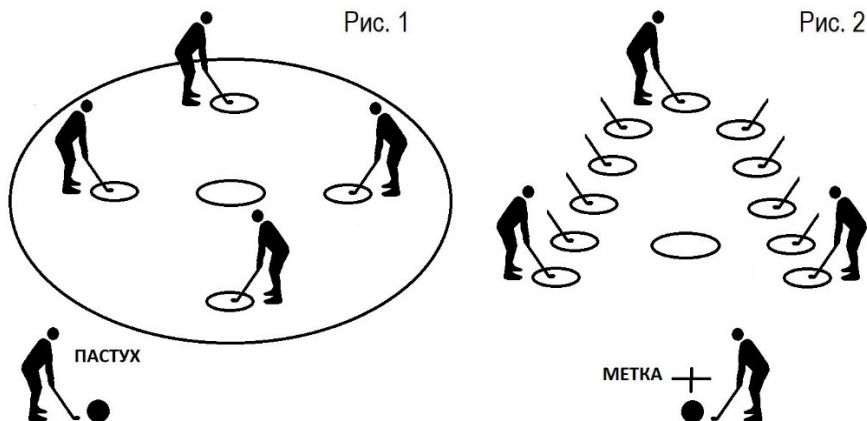
<sup>3</sup> Т.А. Бернштам, *Мяч в русском фольклоре и обрядовых играх*, [в:] Б.Н. Путилова (ред.), *Фольклор и этнография: У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов*, Ленинград 1984, с. 163.

<sup>4</sup> М.Я. Грынблат, Л.А. Малчанава, *Новыя з’явы ў быце калгаснай вёскі*, [в:] І.С. Краўчанка (рэд.), *Беларускі этнаграфічны зборнік*, Мінск 1958, вып. 1, с. 105.

<sup>5</sup> А.Ю. Лозка, *Гульні, забавы, ігрышчы*, Мінск 2000, с. 151, 254–256.

<sup>6</sup> М.В. Гаврилова, *Поэтика традиционных восточнославянских игр*, 2-е изд. (эл.), Москва 2019, с. 97.

*Гыняць-вовки* (витеб.), *Козел* (гомел.), *Свинарка* 'свинарник' (минск.)) отсутствует большая центральная яма<sup>7</sup>. Цель водящего – загнать шар или опустить клюшку в лунку одного из игроков на периметре круга.



**Рис. 1.** Расположение игроков в белорусской игре *Свинка* без постоянной лунки у водящего игрока (авторская адаптация правил игры). **Рис. 2.** Французская игра *Le go[ur]ret* 'поросенок', *La truie* 'свиноматка' с меткой, откуда водящий начинает игру<sup>8</sup>.

Благодаря сюжету и уникальным правилам игра имеет хорошие перспективы для популяризации среди молодежи и внедрения в общеобразовательные программы Республики Беларусь и Республики Польша.

## Методы и проблемы исследования

Основной целью статьи является изучение народной игры типа *Свинка* и адаптация ее правил. В рамках формулирования этой цели мы пришли к заключению, что сюжеты игры *Свинка*, ее характеристики и функции имеют общие черты с обрядами посвящения в ремесло<sup>9</sup>. Об этом свидетельствует соревновательный характер взаимодействия участников игры, которое сопровождается порицаниями, насмешками, инвективами в адрес неопытного участника, физическими наказаниями в процессе или после окончания игры.

Следуя определениям М.В. Гавриловой, мы понимаем традиционную игру как акциональный фольклорный текст, где репрезентация сюжета

<sup>7</sup> А.Ю. Лозка, *Гульні*, с. 256. М.В. Гаврилова, *Поэтика*, с. 98, 371–372.

<sup>8</sup> Е. Сенар, *Gry i zabawy ruchowe różnych narodów*, Lwów 1906, с. 225.

<sup>9</sup> Т.А. Агапкина, *Посвятельные обряды*, [в:] СДЭС, Москва 2009, т. 4, с. 189.

происходит через действия участников, соблюдающих определенные правила<sup>10</sup>. Важным параметром исследования является «неструктурированный словесный материал» игры<sup>11</sup>: наименования игровых локусов (*город, хлев, свинарник, сарай, бровар*), атрибутов (*свинка, сучка, авечка, клюшки, дубинки*), действий и наказаний (*загонять свинку, бить свинку, завонять, свернуть задницу свинопасу*).

В работах по игровому фольклору нам пока не встретились авторы, использующие понятия инвективы и сниженного образа. Мотивы «слепого», «хромого», «кривого», «грязного» «мертвого/умирающего» и, в нашем случае, «профессионально ущербного водящего» (свинопаса) получали разъяснение через мета-мотивы «ущербный водящий», «чужой» и «потусторонний»<sup>12</sup>. По мнению ряда авторов, игровые физические наказания, применявшиеся к водящим и нарушителям правил, являлись инструментами социального контроля, а сама игра – одним из способов для консолидации половозрастных групп<sup>13</sup>. Битье, щипание, ерошение волос, кричание в уши (*туранье*), которым подвергался проигравший (настоящий или будущий водящий), выполняли также и магические функции, типологически сходные с ритуальным умерщвлением и разрыванием сакрального существа или предмета в обрядах<sup>14</sup>.

В современном языкознании инвектива трактуется как «культурный феномен социальной дискредитации субъекта посредством адресованного ему дискурса, который может принимать формы устойчивого языкового оборота». В данной культурной традиции он воспринимается адресатом в качестве оскорбительного<sup>15</sup>. По мнению А.П. Костяева, в зависимости от функций следует различать две группы инвективной лексики: «чисто инвективную» и «неинвективную». Первой группе присуща функция понижения социального статуса адресата с намерением оскорбить или унижить, второй – экспрессивная, содержащая негативную оценку и/или эмоционально-экспрессивный компонент без оскорбительной прагматики. Например, жаргонная лексика относится к первой группе, а обценная лексика (мат) – ко второй группе<sup>16</sup>. В число функций ругательства, имеющего стилистические маркеры «вульгарный», «грубый», «бранный», среди прочих входят следующие: 1) катаргическая; 2) установление контакта между равными участниками общения; 3) подталкивание к действию или подбадривание<sup>17</sup>.

<sup>10</sup> М.В. Гаврилова, *Поэтика*, с. 46, 55, 292.

<sup>11</sup> Там же, с. 73.

<sup>12</sup> М.В. Гаврилова, *Поэтика*, с. 150–168.

<sup>13</sup> И.А. Морозов, И.С. Слепцова, *Круг игры*, с. 474, 483.

<sup>14</sup> М.В. Гаврилова, *Поэтика*, с. 177. И.А. Морозов, И.С. Слепцова, *Круг игры*, с. 515.

<sup>15</sup> А.П. Костяев, *Дискурсивные маркеры вербальной агрессии в профессиональной коммуникации*, „Мир лингвистики и коммуникации” 2010, № 2 (19), с. 105.

<sup>16</sup> Там же, с. 104.

<sup>17</sup> В.И. Жельвис, *Поле брани: Сквернословие как социальная проблема в языках и культурах мира*, Москва 2001, с. 109–132.

В белорусской фольклористике экспрессивная функция инвективы рассматривалась в песнях купальского цикла и свадебной обрядности. «Экспрессивная» инвектива формирует сниженный (негативный) образ адресата, тем самым вскрывая ритуальную антинорму<sup>18</sup>. Вторая цель данной работы – выявить переходный и, следовательно, смешанный характер функции инвективы в игре *Свинка*: от «чисто» инвективной (лексика взрослых пастухов) к экспрессивной. При этом можно предположить, что обе функции повлияли на формирование сниженного образа водящего игрока через приписывание ему негативных характеристик: работника с низкой квалификацией (способен пасти только свиней); социального антиобразца («общается» со свиньями, «нечистый»); этнически чуждого антиобразца (бегает и суетится как владелец пивоварни, что закреплено стереотипом о евреях).

Формирование негативного или сниженного образа молодого работника имело место в обрядах посвящения в ремесло. Родство игры с традиционным обрядом, ее богатый на символизм словесный и сюжетный материал, характер двигательной активности и распределения ролей среди участников игры являются теми преимуществами, которые могут заинтересовать учащихся и молодежь. Метод включенного наблюдения в среде взрослых мужчин позволил апробировать изменения в традиционных правилах игры, чтобы снизить риск получения травм, ускорить темп игры, унифицировать ввод в игру и ведение мяча (исключительно клюшкой) для всех игроков.

## Семантика и прагматика народной игры: результаты и обсуждение

В детских версиях игры *свинка* представляла собой округлый камушек, кусок дерева в форме шайбы или шара, шишку, толстый и короткий кукурузный початок<sup>19</sup>. Названия самой игры соотносились с игровыми локусами и атрибутами: *Котел, Масло, Лунки, Сучка, Уроп, Рожок, Кубарь, Зевака, Клюшки, Кутючок, Зирочек, Пытка, Шар или касло* (все рус.), *Авечка* (блр.). Однако наиболее популярными оказались названия из сферы

<sup>18</sup> К.В. Шилинговский, *Столб обнимать, перед сопухой лежать: ритуал невесты в бане у белорусов*, „Фалькларыстычныя даследаванні: Кантэкст. Тыпалогія. Сувязі: зб. навук. арт.” 2019, вып. 15, с. 127–139; К.В. Шилинговский, *Мифоритуальный субстрат свадебной инвективной образности*, „Веснік Гродзенскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя Янкі Купалы. Серыя 3. Філалогія. Педагогіка. Псіхалогія” 2020, т. 10, № 1, с. 52–59.

<sup>19</sup> Е.А. Покровский, *Детские игры, преимущественно русские*, Москва 1895, с. 254. V. Marjanović, *Tradicionalne dečje igre u Vojvodini*, Novi Sad 2005, с. 84. N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė, *Tradiciniai žaidimai*, Kaunas 1997, с. 49.

«свиноводства»: *Свіння*, *Свінка* (чернигов., блр.), *Świnka* (пол., мазов.), *W dziką świnie* 'в дикую свинью' (пол., лодз.), *Svinka* (болг.), *Svinca* (серб., Пирот), *Крмача* 'свинья' (серб., Срем), *Крмачица* 'свинка'<sup>20</sup>. Сходные названия и у других народов: *Kiaūlė varyti dvarą* (лит.) 'загонять свинью во двор', *Sau treiben* (нем.) 'гнать свинью', *Мегороба* (груз.) 'свинопас', *Le go[ʉ]ret* (фр.) 'поросенок', *La truie* (фр.) 'свиноматка'<sup>21</sup>.

В южнославянских источниках речь идет о двух сферах бытования игры: в среде детей и среде взрослых пастухов<sup>22</sup>. Сходство южно-, западно- и восточнославянских наименований водящего игрока, названий самой игры заключается в том, что они обозначали выполнение обязанности взрослого пастуха по отгону скота с вольного выпаса: *крмачар* (серб.) 'свиновод, свинопас', *свињар* (серб.) 'то же', *пастух* (рус., блр.), *pasterz* (пол.), *svinjko uganjati* (словен.), *swinku goniš do kotla* (н.-луж.), *swini do mĕsta hnati* (чеш.).

Несмотря на то, что в материале преобладает тематика выпаса свиньи, российский исследователь Е.А. Покровский пересказал в издании 1895г. символическую трактовку игры *Свинка* (*Сучка*), предложенную И.П. Сахаровым ранее в 1841г. Повторно было сформулировано предположение, что славяне через игру воспитывали в детях воинский дух и символически приучали их к борьбе с врагом: яма – это город, *лунки* – жилища, игроки – жители, защищающие свою собственность, палки – оружие, *свинопас* – неприятель, *сучка* или *свинка* – какое-то орудие неприятеля<sup>23</sup>. Такая трактовка, на наш взгляд, является необоснованной. Прагматика игры также не может быть удовлетворительно объяснена через сюжетный тип игр, причисляемых к «мужским» и «спортивным». В новейшем исследовании М.В. Гавриловой, посвященном поэтике традиционных игр, автор предлагает их типологическую классификацию. В соответствии с ней игра *Свинка* относится к классу антагонистических игр с двусторонним противостоянием, условной целью игры и типом цели «Борьба за территорию»<sup>24</sup>.

Вне поля зрения исследователей остается инвективный модус игры с палками и мячом (*свинкой*). Между тем очевидно, что инвективы

<sup>20</sup> А.Ю. Лозка, *Гульні*, с. 254–256. Е.А. Покровский, *Детские игры*, с. 275–278. Е. Cenar, *Gry i zabawy*, с. 224–226. V. Marjanović, *Tradicionalne dečje igre*, с. 87–88. M. Furlan, *An overlooked comparison by Bezljaj: Slovenian čūlek 'pig' and Lithuanian kiaūlė 'sow'*, [in:] *Etymological Research into Czech*, Praha 2017, с. 130. M. Nawrot-Borowska, *Zabawy dzieci na wsi polskiej w II połowie XIX i na początku XX wieku w świetle literatury pamiętnikarskiej*, „Przegląd Pedagogiczny” 2011, nr. 2, с. 57.

<sup>21</sup> Е. Cenar, *Gry i zabawy*, с. 225; M. Furlan, *An overlooked comparison*, с. 132. N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė, *Tradiciniai žaidimai*, с. 49.

<sup>22</sup> M. Furlan, *An overlooked comparison*, с. 127.

<sup>23</sup> Е.А. Покровский, *Детские игры*, с. 278.

<sup>24</sup> М.В. Гаврилова, *Поэтика*, с. 97.



и наказания составляют функционально-семантический комплекс. Его источником является «сниженный» образ водящего игрока как пастуха свиней, видимо, в отличие от пастухов лошадей и коров. Необходимо учитывать следующий аспект: в рамках христианских воззрений свинья ассоциировалась у восточных славян с персонажами нечистой силы и их физическими атрибутами, евреями, предательством, неуспехом, осуждаемым поведением<sup>25</sup>. Эта семантика свиньи могла быть причиной формирования презрительного отношения к свинопасам как своего рода «нечистым», глупым, и, следовательно, как пастухам низкой квалификации. В русских народных говорах зафиксировано шутивное «Тебе свиней пасти с длиною дубинякою, Да с серою кобелякою»<sup>26</sup>, что можно соотнести с названиями и действиями игры: *Svinjko biti* (словен.), *kiaūlę mùšti* (лит.) ‘свинку/свинью бить’<sup>27</sup>. Свинопас в соответствии со сниженным образом животного имел право загонять и пасти свиней, используя самый грубый способ: бить животных. Такой способ почти не применялся пастухами лошадей, коров, и, видимо, осуждался в отношении этих животных.

Презрительное отношение к пастуху свиней и водящему *Свинки*, возможно, поддерживалось через двухстороннюю взаимосвязь понятий «бьет свиней» – «не умеет пасти, физически слабый, неполноценный, глупый» и вульгарными коннотациями дубинки, клюшки в играх пастухов и детей.

Следует поставить под сомнение предположение, что пасти большое стадо свиней и кабанов или отгонять их на большие расстояния, можно вооружившись одним лишь гибким прутом. На палку с утолщением на конце как инструмент пастуха-свинопаса – ср. *дубиняка* ‘большая дубина’ (терск.) – указывают родственные *дубец* ‘короткая часть цепа; било’ (перм., вят., арх.) и *дубинка* ‘части молотила: кадочка, пудцо’ (вят., ряз.)<sup>28</sup>. В ряде областей России игра *Масло* и некоторые игры с центральной ямой *масло* описывались как «игра в дубинки» (яросл., белг., курск., твер.)<sup>29</sup>. В играх с названиями *Крмача/Тулање* (серб., хорв., Срем) и мн.ч. *Туле* ‘дубинки’ клюшка называлась срб. *ћула* ‘батина са чвором на горњем крају, буца, кијача, тољага’, представляла собой дубинку, палку с утолщением на верхнем конце<sup>30</sup>.

В сербской, хорватской, белорусской, русской культурах *дубинка*, *клюшка* и просторечное *палка* имели коннотацию иносказательного

<sup>25</sup> О.В. Белова, *Свинья*, [в:] СДЭС, Москва 2009, т. 4, с. 573–578.

<sup>26</sup> СРНГ, вып. 8, с. 235–236.

<sup>27</sup> M. Furlan, *An overlooked comparison*, с. 130–132.

<sup>28</sup> СРНГ, вып. 8, с. 235–236.

<sup>29</sup> СРНГ, вып. 18, с. 14.

<sup>30</sup> V. Marjanović, *Tradicionalne deđe igre*, с. 88–89. М. Стевановић (ред.), *Речник српскохрватскога књижевног језика*, Нови Сад 1967–1976, т. 6, с. 368.

названия мужского полового органа<sup>31</sup>. Ср. явные ассоциации из припевок «Дубинушки» (костр.), исполнявшихся на свадьбах у русских<sup>32</sup>. На Севере России для игры шаром участники изготавливали палки-биты (*шаровки*) длиной 70–80 см и похожие на лопатки палки. Каждую из двух команд возглавлял игрок-*матка*, который набирал игроков в команды с помощью альтернативных вопросов, например, такого: «Матки, матки, хер или лопатка?»<sup>33</sup>. В этом вопросе клюшка также явно ассоциируется с мужским половым членом: ср. шутил. рус. *хер*.

В игре *Кила* (твер.) выигрыш сопровождался фразой «Килу́ нагнать» 'выиграть игру в клюшки'<sup>34</sup>. На Севере России шар размером 10–15 см в диаметре вырезали из сучка сосны или из *килы* 'березового капа'. В других обрядовых играх соревновательного характера проигравших парней награждали прозвищами: например, эвфемизм *киловники* в масленичной игре в мяч на Русском Севере. Эта кличка, по сообщению С.В. Максимова, считалась очень обидной, унижительной и обозначала «верх презрения»<sup>35</sup>.

Прозвище водящего *свинопас*, который к тому же имеет дело с дубинкой специфической формы, оказывается в одном ряду с *киловниками* и другими прозвищами неудачников. Пастуха, последним выгнавшего скот на поле в Духов день, у чехов Славонии дразнили *hounivar*, у хорватов – *pezdec*<sup>36</sup>, у русских под Петров день – «Кила-килачка, попова собачка» (калуж.)<sup>37</sup>. При вывозе навоза отставшим молодым повозникам кричали: «Тебе кила, тебе хвост», а отставшим в косье, жатве – «Девка, тебе кила!», «Ой, сзади тебе кила!». Девки учили: «Не оставляй бороздку, а то мужик достанется *нутрец*»<sup>38</sup>. Таким образом *кила* соотносилась с мужской немощью: *нутрец* означал самца, у которого семенные железы находятся в брюшной полости, или жеребца, подвергшегося неполной кастрации<sup>39</sup>. Ср. рус. *килун*

<sup>31</sup> Д.В. Айдачич, *Эротическая лексика в славянских языках*, „Мова і культура” 2003, № 6, т. 5, ч. 2, с. 42; Н.П. Антропов, *Белорусские этнолингвистические этюды: 1. колода / колодка*, [в:] Т.А. Агапкина, А.Ф. Журавлев, С.М. Толстая (ред.), *Слово и культура. Памяти Н.И. Толстого*, Москва 1998, т. 2, с. 28. Н.И. Толстой, *Чур и чушь*, [в:] А.Ф. Журавлев (ред.), *Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике*, Москва 1995, с. 368. V. Ardalić, *Godišni običaji (Bukovica u Dalmaciji)*, [в:] *Zbornik za narodni život i običaje Južnih Slavena*, Zagreb 1915, knj. 20, sv. 1, с. 47.

<sup>32</sup> А.Л. Топорков (науч. ред.), *Русский эротический фольклор. Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки. Серия: Русская потаенная литература*, Москва 1995, с. 169.

<sup>33</sup> И.А. Морозов, И.С. Слепцова, *Круг игры*, с. 769–770.

<sup>34</sup> СРНГ, вып. 13, с. 206.

<sup>35</sup> И.А. Морозов, И.С. Слепцова, *Круг игры*, с. 777.

<sup>36</sup> Т.А. Агапкина, *Дразнить*, [в:] СДЭС, Москва 1999, т. 2, с. 130.

<sup>37</sup> СРНГ, вып. 13, с. 207.

<sup>38</sup> И.А. Морозов, И.С. Слепцова, *Круг игры*, с. 339–340.

<sup>39</sup> СРНГ, вып. 21, с. 319–320.

‘о человеке или животном (поросятах) с ненормальным развитием яичек’ (калуж.)<sup>40</sup>.

Поэтому вышеприведенные прозвища у русских не следует обязательно связывать с атрибутом игры *кила* ‘мяч’ и грыжей, которая была нередким недугом в крестьянской среде, ср. рус. *кила* ‘грыжа, человек с грыжей’. Слово сочетание «попова собачка» усиливает синекдоху *Кила-килачка* негативной характеристикой, указывающей на старость и, возможно, половую немощь ее адресата. Ср. *старше (старее, старей) поповой собаки* ‘о пожилом человеке или о чем-л. обветшалом’<sup>41</sup>. Игровое прозвище *свинопас*, как и работа по выпасу свиней, определенно указывали на негативную оценку окружающими мужских половых способностей и притязаний парней (см. далее о коннотации ‘боров’).

Неопытные работники в обрядах посвящения награждались не только обидными прозвищами, но и физическими наказаниями. Поляки называли молодого косца *frys* ‘nowicjusz, новичок’ или *wilk* ‘волк’, после работы его хлестали по лицу крапивой, по телу соломой, били ногами до синяков<sup>42</sup>. Похожие наказания содержатся и в сюжете игры *Свинка*, хотя основным наказанием следует считать наделение проигравшего неприятной ролью свинопаса. Мы предполагаем, что если наказание формулируется участниками в виде грубой, непристойной инвективы или фразы с инвективным подтекстом, то существует вероятность внеигрового источника такого наказания.

Фразы с инвективным подтекстом в игре – это естественное продолжение традиции. В настоящее время игра *Свинка* является частью белорусско-польского проекта по обучению народным физическим практикам. Собственный трехлетний опыт игры показывает, что в среде 30-40-летних мужчин постоянно возникали двусмысленные фразы типа: «Uważaj na swoją dziurę» ‘следи за своей дыркой’ или «Włóż twój kij do dziury» ‘засунь свою клюшку в дырку’. Они выполняют экспрессивную функцию: подталкивают к правильному действию и подбадривают неопытных игроков, что также характерно для обрядов посвящения в ремесло.

Похожие инвективы, но в терминах наказаний, обнаруживаются в южнославянских записях игры в ее названии серб. *Zavrń' дупе свињару* ‘сверни задницу свинопасу’ (Шајкаш, Воеводина и Ковиль, Бачка) и игре *Мусликанье*, записанной у русинов в Куцури. Если кто-то из игроков *Мусликанье* «завонялся» (серб. *засмрдео*), т.е. сыграл не по правилам или ударил кого-нибудь по ноге, его наказывали «царской короной». Наказание было болезненным: игроку клали клюшку (серб. *ћула*) на голову, а затем все

<sup>40</sup> СРНГ, вып. 13, с. 209.

<sup>41</sup> СРНГ, вып. 29, с. 324.

<sup>42</sup> Г.И. Кабакова, *Парень*, [в:] СДЭС, Москва 2004, т. 3, с. 634.

по очереди ударяли по клюшке столько раз, сколько изначально договорились<sup>43</sup>. Возможно, окончание игры или ее промежуточный результат в виде призыва «свернуть задницу свинопасу» также реализовывался как наказание с применением клюшки.

Инвективные послы в сербских играх, содержащиеся в формулировках нарушения и наказаний, выполняют в большей степени экспрессивную функцию, так как адресуются неопытному или проигравшему игроку без намерения оскорбить его. Акцент на таких «вульгарно-подбадривающих» обрядовых действиях был распространен в среде пастухов, например, в ночном выпасе лошадей взрослый парень брал новичка за половой член и обводил его вокруг костра (укр., чернигов.)<sup>44</sup>. Игры детей с клюшками (ср. посох пастуха) могли содержать жаргонизмы и инвективную лексику пастухов, сохраняя сходство с обрядами посвящения в ремесло пастухов.

Логично соотнести другие названия игры – *Browar* (пол., блр.) ‘пивоварня’ и загадочное *Czoromaj* (пол.)<sup>45</sup> со сниженным образом водящего и специфическим поведением пастуха свиней. В белорусской и польской версиях *бровар* означал яму в центре круга, образованного лунками игроков. Согласно сюжету игры водящий суматошно бежит вокруг символической «пивоварни», формируя образ человека, который больше суетится и мельтишит, чем достигает поставленной цели. Этот образ также воплотился в народных выражениях блр. «бегаць як бровар падпаліўшы», «лятаць як жыд бровар запаліўшы»<sup>46</sup>. Таким образом, водящему игры *Browar* опосредованно приписывали странности в поведении, закрепленные стереотипами о владельцах пивоварен и евреев.

Возможно, польское *Czoromaj* является переделкой детьми фразы, источником которой было словосочетание *czrzoda majtać* ‘стадо загонять, болтая или махая ногами’; ср. пол. стар. *czrzoda* ‘стадо скота (особ, овец, коз, свиней)’, в.-луж. *črjoda* ж.р. ‘отряд, группа’, рус., укр. *чередá* ‘стадо’, блр. *чарада́* ‘то же’ и пол. диал. вульг. *majtać* ‘болтать (ногами); махать, вилять (хвостом); колебать, раскачивать’, ‘приводить в движение, махать, двигать ногами’<sup>47</sup>. Таким образом, оба термина *бровар* и *Czoromaj* содержат оскорбительные коннотации суетливости, глупости водящего, его чуждого или неприличного внешнего вида, манеры передвигаться, непрестижности занятия по выпасу свиней среди пастухов.

<sup>43</sup> V. Marjanović, *Tradicionalne dečje igre*, с. 88.

<sup>44</sup> Т.А. Агапкина, *Посвятительные обряды*, с. 191.

<sup>45</sup> Е. Сенаг, *Gry i zabawy*, с. 225.

<sup>46</sup> Т.В. Валодзіна, Л.М. Салавей (уклад.), В.М. Макіенка (наук. рэд.), *Слоўнік беларускіх народных параўнанняў*, Мінск 2011, с. 58–59.

<sup>47</sup> ЭССЯ, вып. 4, с. 60–62. ЭССЯ, вып. 17, с. 134–135.

Игра *Свинка* или *Czoromaj* может трактоваться как один из технических способов установления очередности у пастухов или внеочередного назначения на выпас скота или свиней. Например, согласно свидетельству из Мазовецкого воеводства тот из детей, кто часто проигрывал, должен был присматривать за скотом, когда остальные продолжали играть<sup>48</sup>. Разделение лунок «по старшинству», возможно, также служило этой цели: по окончании игры или нескольких раундов игрок с младшей лунки был следующим, кто отправлялся пасти стадо после смены игрока, потерявшего лунку последним. В Терской и Кубанской областях России лунки игроков различались по старшинству: водящий после попадания *свинки* в центральную яму становился на старшую лунку, а игрок с последней лунки шел загонять *свинку*<sup>49</sup>. Название игры *Czoromaj* в качестве производного из *czrzoda majtać* может иметь источником и более древнюю семантику 'очередь ходить (как свинопас)'. Это в определенной степени согласуется с гипотезой О.Н. Трубачева о существовании скотоводческого термина праслав. \**čerda*, определявшего отсчет времени и хозяйственные расчеты между пастухами и родовой общиной. Исходя из значений 'время, пора' в праслав. \**čerda*, обозначающем также 'стадо, отряд, вереница; смена, очередь', ученый предположил, что отсчет мог основываться на применении надрезов и зарубок на дощечках<sup>50</sup>.

### Заключение: традиционные правила и народная игра на современной свадьбе, отдыхе и во дворе

Главной задачей всех игроков является удержание своей лунки или быстрый захват чужой. Это достигается тем, что игрок, опуская свою палку-ключку в лунку, не допускает в нее палки других и попутно препятствует свинопасу завести или загнать *свинку* ударами ключки в центральную яму. Пастух вбегает в пределы круга извне, действуя в одиночку. В литовской *Kiaùlė varýti dvarą* и сербских версиях игры *Ђуле* и *Заврн' дупе свињару* все наоборот: *свинка* и сам пастух находятся внутри круга из игроков. Он защищает *двор* и препятствует другим игрокам загнать *свинку* во *двор*.

В правилах сербских игр удивительным образом отсутствует требование занять ключкой чужую лунку на периметре круга. Литовский свинопас обязан это сделать, чтобы сменить незавидную роль и присоединиться к другим игрокам. Он препятствует проходу *свинки*, но

<sup>48</sup> J. Chałasiński, *Młode pokolenie chłopów*, t. I i II, Warszawa 1984, reprint wyd. Państwowego Instytutu Kultury Wsi, Warszawa 1938, t. 1, s. 188. M. Nawrot-Borowska, *Zabawy dzieci na wsi*, s. 57.

<sup>49</sup> Е.А. Покровский, *Детские игры*, с. 277.

<sup>50</sup> ЭССЯ, вып. 4, с. 62.

вынужден чаще проигрывать, оставаясь вместе с попавшей в яму *свинкой*. Таким образом, свинопас (лит. *kiauliaganys*) занимает непрестижную позицию и предстает псевдосвинопасом. Если остальные игроки отождествлялись с дикими кабанам (ср. название *W dziką świnie*<sup>51</sup>), то в сюжете литовской игры у псевдосвинопаса обнаруживается вторая незавидная роль, а именно роль борова в хлеву, когда туда попадает *свинка*. По правилам после попадания мяча в яму свинопас не меняет своей позиции и не получает доступа к *свинке*.

Упрощение правил в сербских версиях «несправедливо» ставит свинопаса в более выгодную позицию по отношению к другим игрокам, которых он гоняет за выбитой им *свинкой*, хотя и в пределах круга. Он только отбивает шар, имея при этом минимум обязанностей. В большинстве других версий игры водящий игрок направляет все свои усилия на то, чтобы не быть пастухом или свинопасом. Поэтому правила этой сербской игры, возможно, записаны с упущениями; полное описание *Ђуле* не приводится в доступном автору источнике.

Французская игра *Le gofu]ret* ‘поросенок’, *La truie* ‘свиноматка’ и игра *Цуга* из района Бачка в Сербии содержат подтверждение вышеуказанной «несправедливости» и незавершенности игрового сюжета. Сербская игра имеет следующий сюжет: водящий гонит шар извне, чтобы загнать его в *бирцуз*; все игроки по периметру отнимают у него шар, а затем и друг у друга, чтобы загнать его *собственноручно*. Согласно правилам, победителем считается тот, кто смог загнать шар в яму и быстро вернуться на свое место, опустив клюшку в лунку<sup>52</sup>. Чтобы избавиться от роли пастуха, водящему предоставляются два варианта действий: 1) занять чью-нибудь лунку после или до того, как шар загнал другой игрок, и не выиграть, 2) самому загнать шар, успев занять лунку и выиграть.

Во Франции в игре участвовали 11 игроков рядом с лунками и пастух, начинавший игру на удаленной от центральной ямы позиции (рис. 2). Он бросал *свинку* рукой, и при успешном попадании все игроки бежали от лунок к яме и наперегонки засовывали в нее клюшки. Последний становился пастухом. Если мяч приземлялся рядом с ямой, игроки отбивали его обратно в направлении позиции пастуха. Теперь пастух мог гнать мяч только клюшкой, при этом стараясь завладеть лункой зазевавшегося игрока. Оставшийся без лунки игрок заменял пастуха. Пастух также мог загнать мяч в одну из лунок, чтобы запустить процедуру смены<sup>53</sup>.

В прежней свадебной обрядности *В шар* играли две противоборствующие команды, состоявшие исключительно из мужчин невестинной деревни. Такая традиция может объясняться не только как

<sup>51</sup> M. Nawrot-Borowska, *Zabawy dzieci na wsi*, с. 57.

<sup>52</sup> V. Marjanović, *Tradicionalne dečje igre*, с. 89.

<sup>53</sup> E. Cenar, *Gry i zabawy*, с. 225.

«выкуп невесты из деревни», но, возможно, и дополнение ритуальной защиты жениха, который сам не принимал участия в игре. Жених отдавал шар бесплатно и таким образом посредством *шарового* «откупался» от насмешек и инвективных нападок, которые переходили на проигравших в игре. В качестве развлекательного момента *Свинку* можно включать в сценарий современной свадьбы — деревенской и городской. Игра не сопровождается большими физическими нагрузками: все игроки кроме пастуха по большей части активно передвигаются в пределах четырех квадратных метров. На свадьбе можно ввести правило возрастного ограничения для пастуха: пастух не может быть старше, например, 40 лет.

Игра *Свинка*, как и обряды посвящения в ремесло, способствовала социализации, физическому и психологическому взрослению детей и подростков. Уникальность игры заключается в тактике игроков, защищающих свою лунку и центральную яму. Им необходимо постоянно переключаться с командных действий по защите центральной ямы на сугубо индивидуальные и эгоистические, и обратно. После проведения исследований в рамках педагогики, психологии и социологии игра может успешно практиковаться в образовательных учреждениях с некоторыми ограничениями.

Небольшая площадка для игры диаметром не менее пяти метров не требует ухоженного газона. Она может быстро оборудоваться силами игроков без ущерба для дворовой территории. Деревянные клюшки могут быть как самодельными, так и профессиональными для хоккея на траве. Возраст участников определяется их умением соблюдать требования: не играть высоко поднятой клюшкой и не баловаться с ней. Полагаем, что нужно изъять из правил ввод мяча путем его подбрасывания вверх в направлении центральной ямы в начале игры. В некоторых версиях игры правилами разрешается с лёту отбивать мяч клюшкой, что может приводить к нанесению травмы близко стоящим игрокам. Это изъятие предполагает, что при вводе мяча в игру пастух на выбор или выполняет один удар, или начинает ведение мяча исключительно клюшкой. Целесообразно также ограничить число игроков на периметре круга 4–6 участниками.

Вопреки успешному опыту в Польше автору не рекомендовали развивать и популяризировать игру *Свинка* в Беларуси среди «неорганизованных коллективов», по месту жительства подростков и молодежи в городах. Наличие в руках самодельной клюшки или клюшки для хоккея на траве, и при этом нахождение в общественном месте, например, во дворе многоквартирного дома, может приравниваться к ношению бейсбольной биты вне спортивной площадки. Игра *Свинка* не входит в программу спортивно-образовательного проекта «Беларусіяда» для студентов педагогического университета, но, возможно, в будущем заинтересует его руководителей и разработчиков. В данный момент

в программе девять народных игр, включая *Ланту* и *Стрельбу* из рогатки<sup>54</sup>. Можно также надеяться, что игра станет общим белорусско-польским культурным явлением и брендом.

## Словари

- Валодзіна Т.В., Салавей Л.М. (уклад.), Макіенка В.М. (наук. рэд.), *Слоўнік беларускіх народных параўнанняў*, Беларуская навука, Мінск 2011.
- Стевановић М. (ред.), *Речник српскохрватскога књижевног језика*, Матица српска и Матица Хрватска, Нови Сад 1967–1976, т. 1–6.
- СДЭС – Толстой Н.И. (общ. ред.), *Славянские древности: этнолингвистический словарь*, Международные отношения, т. 1–5: Москва 1999, т. 2, Москва 2004, т. 3, Москва 2009, т. 4.
- СРНГ – Филин Ф.П., Сороколетов Ф.П., Мызников С.А. (ред.), *Словарь русских народных говоров*, Наука, вып. 1–49: Ленинград 1972, вып. 8, Ленинград 1977, вып. 13, Ленинград 1982, вып. 18, Ленинград 1986, вып. 21, Санкт-Петербург 1995, вып. 29.
- ЭССЯ – Трубачёв О.Н., Журавлев А.Ф. (ред.), *Этимологический словарь славянских языков*, Наука, вып. 1–40: Москва 1977, вып. 4 (\*čaběnitī–\*děl’a), Москва 1990, вып. 17 (\*lъзь–\*matješъpъjъ).

## Библиография

- Агапкина Т.А., *Дразнить*, [в:] СДЭС, Москва 1999, т. 2, с. 129–130.
- Агапкина Т.А., *Посвятительные обряды*, [в:] СДЭС, Москва 2009, т. 4, с. 189–195.
- Айдачич Д.В., *Эротическая лексика в славянских языках*, „Мова і культура” 2003, № 6, т. V, ч. 2, с. 38–45.
- Антропов Н.П., *Белорусские этнолингвистические этюды: 1. колода / колодка*, [в:] Т.А. Агапкина, А.Ф. Журавлев, С.М. Толстая (ред.), *Слово и культура. Памяти Никиты Ильича Толстого*, Индрик, Москва 1998, т. 2, с. 21–33.
- Белова О.В., *Свинья*, [в:] СДЭС, Москва 2009, т. 4, с. 573–578.
- Бернштам Т.А., *Мяч в русском фольклоре и обрядовых играх*, [в:] Б.Н. Путилова (ред.), *Фольклор и этнография: У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов*, Наука, Ленинград 1984, с. 162–171.
- Гаврилова М.В., *Поэтика традиционных восточнославянских игр*, 2-е изд. (эл.), РГГУ, Москва 2019.

<sup>54</sup> А.В. Дрыгін, *Спартыўна-адукацыйны праект БДПУ „Беларусіяда”*. URL: <https://bspu.by>.



- Грынблат М.Я., Малчанова Л.А., *Новыя з'явы ў быце калгаснай вёскі*, [в:] І.С. Краўчанка (рэд.), *Беларускі этнаграфічны зборнік*, Акадэмія навук БССР, Мінск 1958, вып. 1, с. 5–121.
- Дрыгін А.В., *Спартыўна-адукацыйны праект БДПУ „Беларусіяда”*, URL: <https://bspu.by/blog/drygin/article/publish/spartyuna-adukacyjny-praekt-bdpu-belarusiyada> (дата обращения: 08.09.2020).
- Жельвис В.И., *Поле брани: Сквернословие как социальная проблема в языках и культурах мира*, Ладомир, Москва 2001.
- Кабакова Г.И., *Парень*, [в:] СДЭС, Москва 2004, т. 3, с. 633–635.
- Колчин Б.А., *Новгородские древности. Резное дерево*, [в:] *Свод археологических источников*, вып. Е1–55/2, Наука, Москва 1971.
- Костяев А.П., *Дискурсивные маркеры вербальной агрессии в профессиональной коммуникации*, „Мир лингвистики и коммуникации” 2010, № 2 (19), с. 101–109. URL: <http://www.tverlingua.ru> (дата обращения: 08.09.2020).
- Лозка А.Ю., *Гульні, забавы, ігрышчы*, 2-е выд., Беларуская навука, Мінск 2000.
- Морозов И.А., Слепцова И.С., *Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.)*, Индрик, Москва 2004.
- Покровский Е.А., *Детские игры, преимущественно русские*, Типо-литография В.Ф. Рихтер, Москва 1895.
- Толстой Н.И., *Чур и чушь*, [в:] А.Ф. Журавлев (ред.), *Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике*, Индрик, Москва 1995, с. 364–370.
- Топорков А.Л. (науч. ред.), *Русский эротический фольклор. Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки. Серия: Русская потаенная литература*, Ладомир, Москва 1995.
- Шилинговский К.В., *Мифоритуальный субстрат свадебной инвективной образности*, „Веснік Гродзенскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя Янкі Купалы. Серыя 3. Філалогія. Педагагіка. Псіхалогія” 2020, т. 10, № 1, с. 52–59.
- Шилинговский К.В., *Столоб обнимать, перед сонухой лежать: ритуал невесты в бане у белорусов*, „Фалькларыстычныя даследаванні: Кантэкст. Тыпалогія. Сувязі: зб. навук. арт.” 2019, вып. 15, с. 127–139.
- Ardalić V., *Godišni običaji (Bukovica u Dalmaciji)*, [в:] *Zbornik za narodni život i običaje Južnih Slavena*, Zagreb 1915, knj. 20, sv. 1, с. 32–52.
- Cenar E., *Gry i zabawy ruchowe różnych narodów*, Nakł. Związku Polskich Gimnastycznych Towarzystw Sokolich, Lwów 1906.
- Chałasiński J., *Młode pokolenie chłopów*, t. I i II, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1984, reprint wyd. Państwowego Instytutu Kultury Wsi, Warszawa 1938.

- Furlan M., *An overlooked comparison by Bezlaj: Slovenian čūlek 'pig' and Lithuanian kiaūlė 'sow'*, [in:] I. Janyšková, H. Karlíková, V. Boček (eds.), *Etymological Research into Czech, Nakladatelství Lidové noviny*, Praha 2017, c. 127–142.
- Grinevičienė N., Jarovaitienė R., *Tradiciniai žaidimai, Šviesa*, Kaunas 1997.
- Marjanović V., *Tradicionalne dečje igre u Vojvodini*, Matica srpska, Novi Sad 2005.
- Nawrot-Borowska M., *Zabawy dzieci na wsi polskiej w II połowie XIX i na początku XX wieku w świetle literatury pamiętnikarskiej*, „Przegląd Pedagogiczny” 2011, nr. 2, c. 39–64.

## References

### Dictionaries (transliteration)

- Valodzina T.V., Salavey L.M. (uklad.), Makienka V.M. (navuk. red.), *Sloŭnik belaruskikh narodnykh paraŭnannyaŭ*, Belaruskaya navuka, Minsk 2011.
- Stevanoviĥ M. (red.), *Rechnik srpskokhrvatskoga krizhevnoĝ jezika*, Matitsa srpska i Matitsa Khrvatska, Novi Sad 1967–1976, t. 1–6.
- SDES – Tolstoy N.I. (obshch. red.), *Slavyanskije drevnosti: etnolingvisticheskiy slovar'*, Mezhdunarodnye otnosheniya, t. 1–5: Moskva 1999, t. 2, Moskva 2004, t. 3, Moskva 2009, t. 4.
- SRNG – Filin F.P., Sorokoletov F.P., Myznikov S.A. (red.), *Slovar' russkikh narodnykh govorov*, Nauka, vyp. 1–49: Leningrad 1972, vyp. 8, Leningrad 1977, vyp. 13, Leningrad 1982, vyp. 18, Leningrad 1986, vyp. 21, Sankt-Peterburg 1995, vyp. 29.
- ESSYa – Trubachev O.N., Zhuravlev A.F. (red.), *Etimologicheskiy slovar' slavyanskikh yazykov*, Nauka, vyp. 1–40: Moskva 1977, vyp. 4 (\*čaběnitī–\*děl'a), Moskva 1990, vyp. 17 (\*l'ž'–\*matješ'n"j').

### Bibliography (transliteration)

- Agapkina T.A., *Draznit'*, [v:] SDES, Moskva 1999, t. 2, s. 129–130.
- Agapkina T.A., *Posvyatitel'nye obryady*, [v:] SDES, Moskva 2009, t. 4, s. 189–195.
- Aydachich D.V., *Eroticheskaya leksika v slavyanskikh yazykakh*, „Mova i kul'tura” 2003, № 6, t. V, ch. 2, s. 38–45.
- Antropov N.P., *Belorusskie etnolingvisticheskie etyudy: 1. koloda / kolodka*, [v:] T.A. Agapkina, A.F. Zhuravlev, S.M. Tolstaya (red.), *Slovo i kul'tura. Pamyati Nikity Il'icha Tolstogo*, Indrik, Moskva 1998, t. 2, s. 21–33.
- Belova O.V., *Svin'ya*, [v:] SDES, Moskva 2009, t. 4, s. 573–578.

- Bernshtam T.A., *Myach v russkom fol'klоре i obryadovykh igrakh*, [v:] B.N. Putilova (red.), *Fol'klор i etnografiya: U etnograficheskikh istokov fol'klornykh syuzhetov i obrazov*, Nauka, Leningrad 1984, s. 162–171.
- Gavrilova M.V., *Poetika traditsionnykh vostochnoslavjanskikh igr*, 2-e izd. (el.), RGGU, Moskva 2019.
- Grynblat M.Ya., Malchanava L.A., *Novyya z'yavy ŷ bytse kalgasnay veski*, [v:] I.S. Kraŷchanka (red.), *Belaruskі etnagrafichny zbornik*, Akademiya navuk BSSR, Minsk 1958, vyp. 1, s. 5–121.
- Drygin A.V., *Spartyŷna-adukatsyyuny praekt BDPU „Belarusiyada”*, URL: <https://bspu.by/blog/drygin/article/publish/spartyuna-adukacyjny-praekt-bdpu-belarusiyada> (data obrashcheniya: 08.09.2020).
- Zhel'vis V.I., *Pole brani: Skvernoslovie kak sotsial'naya problema v yazykakh i kul'turakh mira*, Lodomir, Moskva 2001.
- Kabakova G.I., *Paren'*, [v:] SDES, Moskva 2004, t. 3, s. 633–635.
- Kolchin B.A., *Novgorodskie drevnosti. Reznoe derevo*, [v:] *Svod arkheologicheskikh istochnikov*, vyp. E1–55/2, Nauka, Moskva 1971.
- Kostyaev A.P., *Diskursivnye markery verbal'noy agressii v professional'noy kommunikatsii*, „Mir lingvistiki i kommunikatsii” 2010, № 2 (19), s. 101–109. URL: <http://www.tverlingua.ru> (data obrashcheniya: 08.09.2020).
- Lozka A.Yu., *Gul'ni, zabavy, igryshchy*, 2-e vyd., Belaruskaya navuka, Minsk 2000.
- Morozov I.A., Sleptsova I.S., *Krug igry. Prazdnik i igra v zhizni severnorusskogo krest'yanina (XIX–XX vv.)*, Indrik, Moskva 2004.
- Pokrovskiy E.A., *Detskie igry, preimushchestvenno russkie*, Tipo-litografiya V.F. Rikhter, Moskva 1895.
- Tolstoy N.I., *Chur i chush'*, [v:] A.F. Zhuravlev (red.), *Yazyk i narodnaya kul'tura. Oчерki po slavyanskoy mifologii i etnolingvistike*, Indrik, Moskva 1995, s. 364–370.
- Toporkov A.L. (nauch. red.), *Russkiy eroticheskiy fol'klор. Pesni. Obryady i obryadovyy fol'klор. Narodnyy teatr. Zagovory. Zagadki. Chastushki. Seriya: Russkaya potaennaya literatura*, Lodomir, Moskva 1995.
- Shilingovskiy K.V., *Miforital'nyy substrat svadebnoy invektivnoy obraznosti*, „Vesnik Grodzenskaga dzyarzhaynaga ŷniversiteta imya Yanki Kupaly. Seryya 3. Filalogiya. Pedagogika. Psichalogiya” 2020, t. 10, № 1, s. 52–59.
- Shilingovskiy K.V., *Stolb obnimat', pered sopukhoy lezhat': ritual nevesty v bane u belorusov*, „Fal'klarystychnyya dasledavanni: Kantekst. Typalogiya. Suvyazi: zb. navuk. art.” 2019, vyp. 15, s. 127–139.

---

### **Deklaracja braku konfliktu interesów**

Autor deklaruje brak potencjalnych konfliktów interesów w odniesieniu do badań, autorstwa i/lub publikacji artykułu *Народная игра Свинка: генезис, семантика, адаптация правил игры*.

### **Finansowanie**

Autor nie otrzymał żadnego wsparcia finansowego w zakresie badań, autorstwa i/lub publikacji artykułu *Народная игра Свинка: генезис, семантика, адаптация правил игры*.

### **Declaration of Conflicting Interests**

The author declared no potential conflicts of interests with respect to the research, authorship, and/or publication of the article *Народная игра Свинка: генезис, семантика, адаптация правил игры*.

### **Funding**

The author received no financial support for the research, authorship, and/or publication of the article *Народная игра Свинка: генезис, семантика, адаптация правил игры*.

---