Содержание

Введение *10*

Глава 1. КАК ИЗУЧАТЬ ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ? *19*
Игры как жанр фольклора: традиционные и посттрадиционные, простые и сложные *19*
История сбора и изучения традиционных восточнославянских игр *23*
Методы исследованиия традиционных игр: риторические предубеждения *30*
Игра – это детская деятельность *32*
Игра – это пространство свободы *33*
Игра – это красота *34*
Игра – это агон *35*
Игра – это пережиток других явлений *37*
Игра – это зачаток других явлений *40*
Исследовательские методы, обусловленные риторическими подходами: выводы *43*
Определение игры как жанра фольклора *44*
Игра-процесс и игра-продукт *44*
Правила и сюжет *46*
Методы изучения традиционных игровых сюжетов *50*
Реконструкция *50*
«Литературоведческий» подход *50*
Сравнительно-историческое исследование *51*
Структурный анализ *52*
Выводы. Какие игры и как изучаются в этой работе? *54*

Глава 2. ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ: СТРУКТУРА И ТИПОЛОГИЯ *56*
Существующие способы классифицировать игры *57*
Классификация игр как экспликация представлений об их структуре *57*
Для чего нужна классификация? *59*
Классификации, основанные на внешних критериях *60*
Классификации-каталоги *61*
Классификация Е.А. Покровского *61*
Классификации педагогов-практиков *63*
Классификация «Клуба друзей игры» *64*

Описательные классификации 65
Общие недостатки классификаций, основанных на внешних критериях 68
Классификационные принципы, связанные с содержанием игр 69
Типология дотеатрально-игровых явлений Л.М. Ивлевой 69
Единство слова и действия как классификационный принцип 70
Классификации по способу действия 70
Классификация Я.И. Душечкина и соавторов 71
Классификация В.Г. Марца 71
Классификация М.Н. Мельникова по словесной составляющей 72
В.Н. Всеволодский-Гернгросс: сочетание слов и действия как классификационный принцип 74
Структурно-тематическое единство как классификационный принцип 76
Формально-тематическая классификация Элис Б. Гомм 76
Тематическая классификация В.Н. Всеволодского-Гернгросса 79
В.Н. Всеволодский-Гернгросс: структурно-тематический «стержень» игры 80
Классификация по типу сюжета: два класса игр 82
Игры класса I 82
Кто противоборствует 82
Как противоборствуют: типология И.А. Морозова и И.С. Слепцовой 83
Игровое действие и игровое движение 85
Тип конфликта: классификация М.А. Ключевой 87
За что происходит борьба 89
Игры класса I: сюжетные типы и подтипы 91
Тип I–1: *борьба за смену роли* 91
Тип I–2: *борьба за игрока* 93
Тип I–3: *борьба за собственность* 95
Тип I–4: *борьба за территорию* 97
Игры класса II 101
Различия игр классов I и II 101
Критерии деления игр класса II на сюжетные типы 104
Игры класса II: сюжетные типы и подтипы 105
Тип II–1: *упражнение* 105

Тип II–2: *простое состязание* (*поединок*) *106*
Тип II–3: *разыгрывание предметов* *106*
Тип II–4: *жребий* *107*
Тип II–5: *перебор* *107*
Тип II–6: *аттракцион* *107*
Тип II–7: *песня-игра* *108*
Игры класса II: сюжетные подтипы *109*
«Сомнительные» случаи: чем еще игры класса I отличаются от игр класса II? *111*
Победа и проигрыш: случай игры «Ярки» *111*
Функционально эквивалентные действия: случай игры «Краски» *118*
Выводы. Как делить игры на типы и как использовать типологию? *120*

Глава 3. ПЕРСОНАЖИ ТРАДИЦИОННЫХ ВОСТОЧНОСЛАВЯНСКИХ ИГР *125*
Что такое «игровой персонаж»? *125*
Субъект действия *126*
Субъекты действия в играх класса I *126*
Субъекты действия в играх класса II *128*
Лицо *128*
Коллектив *128*
Предмет *129*
Судьба *129*
Роль *131*
Что такое «игровая роль»? *131*
Роль водящего *133*
Водящий-антагонист и водящий-солист *135*
Наименования персонажей традиционных восточнославянских игр *137*
Териоморфные персонажи *139*
Антропоморфные персонажи *140*
Персонажи-демоны *141*
Персонажи-предметы *143*
Полиморфность игровых персонажей *144*
Как персонажи традиционных игр проявляют себя? *147*
Образные мотивы традиционных восточнославянских игр ... *147*
Метамотивы *150*
«Водящий противопоставлен остальным» *150*
«Водящий-чужой» *151*
«Потусторонний водящий» *154*

Мотивы второго уровня обобщения *155*
«Слепой водящий / невидимые игроки» *155*
«Черный водящий» *158*
«Огненный водящий» *160*
«Водящий, который странно ходит» *163*
«Богатый водящий» *166*
Темы *168*
«Нечистота» *168*
«Смерть» *171*
«Кухня» *178*
«Пища / трапеза» *180*
Хлебные (зерновые) продукты *182*
Съедобные растения *186*
Сало, масло *190*
Обобщение «пищевых» образных мотивов *197*
Мотивные комплексы *198*
Свойства образных мотивов в восточнославянских играх *206*
Выводы. Почему персонажи игр похожи
на персонажей мифов? *206*

Глава 4. СЮЖЕТНАЯ СТРУКТУРА
ТРАДИЦИОННЫХ ИГР *211*
Что такое «сюжет игры»? *211*
Игра и сказка *213*
Два принципа структурной организации
игр как акциональных текстов *214*
Принцип структурной организации «ряд» *214*
Уровни структурной организации вербальных текстов
по принципу «ряд» *216*
Уровни структурной организации игрового действия
по принципу «ряд» *219*
Ряды игроков *221*
Ряды действий *224*
Ряды образов *236*
Принцип «ряд»: что нового структурная специфика
акционального сюжета сообщает нам об устройстве
вербальных текстов? *238*
Принцип структурной организации «круг» *243*
Уровни структурной организации вербальных текстов
по принципу «круг» *244*
Уровни структурной организации игрового действия
по принципу «круг» *245*

Персонажи-«круги» *246*
«Круговое» действие *249*
Принцип «круг»: что нового структурная специфика акционального сюжета сообщает нам об устройстве вербальных текстов? *256*
«Двухмерность» игрового действия *256*
Сюжетная оценка субъектов действия *266*
Конечность и бесконечность сюжетного развертывания *270*
Сочетание разных принципов структурной организации *274*
Разные структурные принципы в рамках одного текста *274*
Структура серий текстов *278*
Игры и трикстерские циклы *280*
Сходство игр и трикстерских рассказов *280*
Сходство персонажей игр и трикстеров *283*
Отличия игроков от трикстеров *285*
Игры, трикстеры и противостояние социальных групп *285*
Выводы. Почему вербальный текст – «искажение» акционального? *287*

Заключение *292*
Библиография *298*
Сокращения *332*

Приложение 1. Сюжетный указатель традиционных восточнославянских игр *333*
Игры класса I *339*
Игры класса II *385*
Источники *415*

Приложение 2. Анализируемые тексты *421*

Введение

Способность играть занимает одно из первых мест среди специфических врожденных способностей человека наряду со способностью к речи. В терминах игры можно описать любое человеческое занятие и любое событие, привлекающее наше внимание. Поэтому неудивительно, что интерес к игре как виду деятельности, продукту культуры и способу осознавать мир проявляют представители практически всех видов естественных и социальных наук. Об игрании и играх написано очень много. Хотя у меня нет возможности углубляться в это[1], очень кратко затронуть некоторые фундаментальные вопросы, касающиеся игры, все же необходимо.

Главный из них: что такое игра?

Так как игру изучают с разными целями, варианты ответа на этот вопрос не только мало пересекаются между собой, но и зачастую противоречат друг другу. Путаницу усиливает то, что во многих случаях исследователи не столько изучают игру как таковую, сколько пользуются понятием «игра» – смутно представляемым и недоописанным – для образного обозначения самых разных ситуаций. Если обобщать, то чаще всего с понятиями игры и играния связывают: (1) агональное взаимодействие двух или более сторон, (2) процесс с непредсказуемым результатом, (3) поведение по заранее заданным правилам, (4) любую деятельность, совершаемую ради удовольствия или самоценной красоты, (5) мимесис, имитацию.

Несомненно, все эти свойства так или иначе присущи играм. Многие из них выступают в разнообразных сочетаниях, однако ни одно из них, по-видимому, не характеризует все игры без исключения. Но тогда встает вопрос: что общего у всех этих частных случаев игры? Или, точнее, что мы подразумеваем, используя одно и то же обозначение по отношению к столь разным ситуациям? В каких случаях, называя нечто игрой, мы имеем в виду сущность явления, а в каких – мы используем понятие «игра» лишь как метафору? Игра – это что: предмет, действие, качество или способ оценки?

---

[1] Более или менее подробные обзоры можно найти в следующих работах: [Колоцца 1909; Эльконин 1978; Schwarzman 1978; Эльконин 1989; Ивлева 1998; Sutton-Smith, 2001; Морозов 2001; Апинян 2003].

Я считаю, что мы вправе усомниться в существовании «игры вообще». Пытаясь понять, почему мы одновременно называем игрой и вот это, и вон то, мы должны в первую очередь обратиться к изучению самих себя – тех привычек, традиций и стереотипов, которые заставляют нас выделять из потока событий именно эти фрагменты и классифицировать (или не классифицировать) их как «игры» (или «не-игры»)[2].

Оригинальный способ если не решить проблему «игры как таковой», то по крайней мере плодотворно заострить на ней внимание и тем самым отчасти ее преодолеть, был предложен крупнейшим американским исследователем игр Брайаном Саттон-Смитом. В своей книге «Неоднозначность игры» (*The Ambiguity of Play*) [Sutton-Smith 2001], которую по праву ставят в один ряд с такими фундаментальными трудами, как «Homo Ludens» Йохана Хёйзинги и «Люди и игры» Роже Кайуа, он вместо того, чтобы рассуждать о том, *чем является игра*, повел речь о том, *как о ней говорят*.

За последние несколько тысячелетий у человечества сложился целый ряд способов говорить об игре, осмыслять и оценивать ее и ряд достаточно независимых областей, в которых понятие «игра» используется для описания происходящего. Саттон-Смит называет эти традиционные способы думать и говорить об игре «риториками игры» (play rhetorics). Как наиболее известные и влиятельные риторики он перечисляет следующие:

1) *риторика игры как прогресса* (rhetoric of progress), которая отстаивает убеждение, что дети и животные развиваются при помощи игры;
2) *риторика игры как рока* (rhetoric of fate), которая имеет отношение к азарту, слепой игре случая, божественной игре, «играющей» Вселенной и сходным понятиям;
3) *риторика игры как власти / мощи* (rhetoric of power), которая связана с состязанием, войной, доминированием над противником и маскулинностью;
4) *риторика игры как идентичности* (rhetoric of identity), которая говорит о праздниках и общественно-зрелищных играх, настаивает, что игровая традиция – это средство сплочения участников игры внутри сообщества;

---

[2] Известно огромное количество практик, одновременно оцениваемых одними участниками / наблюдателями как «игры», а другими – как «не-игры» (спорт, ритуалы, социальное взаимодействие и т. д.). Собственно, нет такой «игры», которая не могла бы с какой-нибудь из точек зрения оказаться «не-игрой».

5) *риторика игры как воображения* (rhetoric of imaginary), которая обращена к игровой импровизации, идеализирует воображение и креативность мира игры у животных и людей;
6) *риторика игры как индивидуальности* (rhetoric of self), которая относится к одиночным занятиям (хобби, экстремальные увлечения) и к индивидуальному опыту игроков – удовольствию, расслаблению, удовлетворению и самореализации;
7) *риторика игры как легкомысленности* (rhetoric of frivolity), которая обращена к праздным занятиям, карнавалу, трикстерам, дуракам и их веселому протесту против предписанных норм.

Эти риторики сложились в разные эпохи и присущи разным группам людей, между ними нет согласия, они конкурируют и даже стремятся друг друга отменить. Риторика прогресса отчаянно спорит с риторикой фатума (азартные игры вредны) и не во всем соглашается с риторикой мощи (с одной стороны, состязательные игры тренируют тело, воспитывают командный дух, а с другой – жестокость, которая является неотъемлемой частью «силовой» риторики, непедагогична). Риторики фатума и мощи, наоборот, самодостаточны, не нуждаются в поддержке и не обращают внимания на риторику прогресса и т. д.

Ни одну из этих риторик нельзя назвать ни полностью истинной, ни до конца ложной. Каждая из них охватывает какую-то часть фактов, но далеко не все факты, и проблема кроется именно в той части реальности, которую та или иная риторика превратно толкует или игнорирует. Кроме того, безоглядное следование той или иной риторике по существу противоречит научному подходу к предмету исследования.

Несмотря на множество попыток ухватить суть «игры как таковой», этот вопрос все еще очень далек от разрешения и даже, возможно, неразрешим в принципе. Мне кажется, единственное, что тут можно сделать, – смириться с тем, что наше понятие о том, что такое игра, результат весьма произвольного – культурно и риторически обусловленного – обобщения совершенно разнородных явлений. Если игре невозможно дать такое определение, которое бы всех устроило и к которому можно было бы обращаться всякий раз, когда мы рассматриваем какой-нибудь частный случай игры или играния, то нам просто следует перестать пытаться использовать слово «игра» в качестве научного термина.

Однако совсем отказаться от слова «игра» тоже вряд ли удастся. А раз так, то мы не имеем права употреблять его без какого-либо определения в надежде, что все и так все поймут. Как выйти из этого затруднения?

Хотя мы на самом деле не знаем, реальна ли «игра вообще», можно не сомневаться в существовании множества конкретных – исторически, культурно и функционально обусловленных – способов игры. Проводя исследование в рамках антропологии, этнографии или фольклористики, мы узнаем больше, если будем внимательнее присматриваться к конкретным, реально наблюдаемым текстам и практикам – к тому, о чем можно собрать эмпирический материал, – вместо того чтобы рассуждать об онтологическом статусе «игры вообще». А если мы рассматриваем конкретные игры как самоценные явления, а не как эманации «игры как таковой», то и определение мы должны давать именно им – тому, что мы на самом деле изучаем.

В данной работе как раз и пойдет речь об одном из таких частных видов игры – о народной игре, или об *игре как жанре фольклора* – об одном из видов культурного стереотипа. Подобного рода игры обладают устойчивой формой, требуют от участников минимум творческой активности и передаются от одних к другим так же, как и остальные продукты традиционной культуры.

Изучение игрового поведения и игровой культуры, традиционной и современной, – важное направление в современных науках о человеке. Но в то время как за рубежом лудология представляет собой самостоятельную, респектабельную и весьма развитую[3] гуманитарную отрасль, в России игры нельзя назвать популярным предметом изучения. Причин подобного положения дел несколько. С одной стороны, игры одновременно и сложный, и недостаточно престижный предмет изучения. С другой стороны, игрология – это весьма заидеологизированная область. Я имею в виду не прямо высказанные запреты изучать игры и санкции за их нарушение, а то, что игра присутствует в ряде чувствительных для нашего общества сфер, речь во многих из которых контролируется разного рода идеологическими предубеждениями. Наше общество стремится к тотальному контролю над «детской» игрой, а «взрослую» игру

---

[3] Издаются специально посвященные играм научные журналы (например: *International Journal of Play; Play and Folklore; The American Journal of Play*), действуют научные общества по изучению игры и реализуются масштабные исследовательские проекты (например, действующая с 1973 г. *The Association for the Study of Play; британский проект Childhoods and Play*, связанный с научным наследнием супругов Опи; The Strong – музей и научная библиотека игр, организованные Б. Саттоном-Смитом в г. Рочестере (штат Нью-Йорк, США)). Серьезное внимание играм в своих исследованиях уделяли такие классики, как М. Мид, Г. Бейтсон, А. Дандес, К. Гирц.

вытесняет в области символической «войны» (спорт, связываемый с национальной гордостью)[4] или «болезни» («игромания», которую недавно внесли в официальный список заболеваний по версии Всемирной организации здравоохранения). Поэтому изучение игр, в том числе и традиционных, часто подменяется их оценкой с той или иной точки зрения: эта игра – «хорошая», поскольку она национальная, а та – «плохая», поскольку она не учит ничему хорошему и провоцирует азарт и т. д.

Между тем традиционные игры – чрезвычайно благодатное поле для исследований. Во-первых, восточнославянская традиционная культура, несмотря на обилие региональных и локальных специфик, относительно гомогенна – поэтому ее удобно изучать. Во-вторых, игровая традиция восточных славян самобытна и сравнительно архаична. К началу массовой фиксации восточнославянские народные игры все еще оставались актуальными для взрослых и даже сохранили тесную связь с обрядами – что делает их очень интересным материалом. В-третьих, по традиционным восточнославянским играм накоплено чрезвычайно много сведений. Этот обширный материал не только нельзя считать до конца освоенным – он, по существу, даже не систематизирован. Игры до сих пор не получили достаточного фольклористического осмысления, что особенно заметно по сравнению с другими жанрами традиционного фольклора, поэтому перед исследователем традиционных восточнославянских игр лежит обширное поле для деятельности.

С моей стороны было бы самонадеянно претендовать на решение такой масштабной задачи, как исчерпывающее освоение гигантского материала по традиционным восточнославянским играм. Тем не менее в этой книге предпринята попытка выработать методологические инструменты, необходимые для ее решения. Это сопряжено, во-первых, с научным определением игр

---

[4] Об этом свидетельствует случай применения допинга спортсменами российской сборной на зимней Олимпиаде в 2014 г. и участия российских спецслужб в подмене проб мочи при экспертизе: на «войне» хороши все средства, включая жульничество и диверсию. Бурная реакция части российского общества на последовавший за этим запрет для нашей сборной выступать на зимней Олимпиаде в Пхенчхане в 2018 г. под государственным флагом говорит о том же. Если в созданных по этому поводу текстах, шутках и мемах спортсмены, выступающие под нейтральным флагом, сравниваются с солдатами, сдавшимися в плен врагу, речь уже не может идти о «просто играх».

как жанра фольклора, а во-вторых – с разработкой их типологии. Подступиться к тому и другому можно только в том случае, если мы переведем разговор об играх из области идеологии и риторики в область науки. Я верю, что сделать это поможет изучение игр «изнутри» и ради приобретения знаний о них самих.

Не отрицая общепринятого взгляда на игру как на особого рода поведение, деятельность, вид социальной практики, способ получения участниками некоторого опыта и достижения некоторых целей, я, однако, убеждена, что этим далеко не исчерпывается содержание понятия «игра». Я считаю, что сама возможность выполнения играми всех этих функций как в масштабе личности, так и в масштабе социума обусловлена какими-то их внутренними свойствами, присущими им как *особому виду текстов*. Своей работой я, по сути дела, стремлюсь внести ясность в вопрос о том, что же это за свойства.

Изучение игр «изнутри», на мой взгляд, должно разворачиваться в двух направлениях.

Первым направлением должно стать изучение внутреннего содержания традиционных игр, а именно – их сюжетов и их образности.

Хотя тема сюжетов традиционных игр затрагивалась рядом авторов [Мазалова 2000; Богданов 2001; Дандес 2003; Топоров 2004a; Топоров 2004b], она, по существу, ни разу еще не была четко сформулирована. К ее обсуждению подходили скорее случайно, чем целенаправленно: исследователям бросалось в глаза сюжетное сходство некоторых игр с некоторыми другими текстами (сказками, новеллами и мифами). Между тем вопрос сюжета игры хотелось бы поставить научно и рассмотреть специально.

Образность, сосредоточенная в вербальном компоненте игр, обсуждалась в лингвистических работах [Пьянкова 2003; Березович, Пьянкова 2006; Ключева 2007; Романий 2011; Ключева 2012b; Ключева 2013; Ключева 2014; Романий 2015]. Акциональная образность рассматривалась в аспекте актерского перевоплощения индивида [Ивлева 1994; Ивлева 1998] или как проекция внутрь игры внешних – мифологических и контекстно-этнографических – смыслов [Потебня 1865; Потебня 1883; Потебня 1914; Топоров 1998; Топоров 2004a; Топоров 2004b; Бернштам 1990; Бернштам 1993; Морозов 1990; Морозов 1995; Морозов 1996; Морозов, Слепцова 1996b; Морозов, Слепцова 2004]. Между тем целесообразно, на мой взгляд, не просто объединить обсуждение вербальной и акциональной образности, но сделать это с учетом того, что в игре метафорический

образ содержится не только в слове, а ролью наделен не только человек. С переносом значения в игре связаны все компоненты: действие, разметка пространства, инвентарь, принцип деления игроков на команды.

Вторым направлением должно стать исследование восточнославянской игровой традиции как корпуса структурно и содержательно взаимосвязанных текстов и как образного «языка».

В работах, упомянутых выше, обсуждались отдельные игровые тексты и единичные, изолированные игровые сюжеты. Они сопоставлялись с игровыми текстами на тот же сюжет, а также похожими сюжетами других типов текстов (сказок и мифов), но при этом рассматривались вне связи с сюжетами других игр. Существует также ряд интересных работ, в которых исследуется та или иная местная игровая традиция в целом [Покровский 1895; The Traditional Games... 1894–1898; Игры народов СССР 1933; Несанелис 1994; Морозов 2004; Ключева 2008; Несанелис 2006; Шагапова 2008; Шагапова 2010]. В большинстве из них[5], однако, национальная игровая традиция не трактуется последовательно как система сюжетов. Моя же цель – ее систематическое посюжетное исследование.

Игровые роли, действия и их образные наименования в восточнославянских играх – не совокупность частных случаев, а своеобразный внутренне структурированный «художественный мир». Несомненно, мифологическая картина мира, этнографический и исторический контекст вносят в игры свои значения и свой материал. Однако я уверена, что сюжеты игр в то же время живут и своей собственной жизнью, содержат собственные внутренние смыслы и даже могут в некоторых обстоятельствах подспудно диктовать игрокам способы осмысления и оценки тех или иных жизненных явлений.

Таким образом, объектом моего исследования являются традиционные игры восточных славян (русские, украинские и белорусские), которые трактуются как совокупность невербальных текстов и как жанр фольклора. Прежде всего меня интересует их внутреннее устройство и их, так сказать, «поэтика»: образность игр, особенности репрезентации в играх персонажей и способы структурной организации игровых сюжетов. Моя цель – подробное и всестороннее фольклористическое исследование игр в качестве акциональных сюжетных текстов.

---

[5] Попытки такого рода предпринимались в работах Э.Б. Гомм и В.Н. Всеволодского-Гернгросса. О том, насколько они были последовательными и удачными, говорится в главе 1.

Основным материалом для анализа послужили записи правил традиционных русских, украинских и белорусских народных игр, сделанные между 1830 и 1920 гг. Причин выбора именно этого временного промежутка несколько. Во-первых, до 1830-х годов народные игры систематически не записывались, а после 1820-х годов в восточнославянской традиционной культуре произошли довольно значительные изменения, затронувшие и игры. Материал, собранный за это время, обилен, однороднен и достаточно подробно описан. Во-вторых, игры обозначенного периода являются частью традиционной восточнославянской культуры – это обстоятельство позволяет мне обращаться к сведениям, полученным в ходе ее многолетнего изучения. В-третьих, ограничение объема рассматриваемого материала соответствует методу структурного анализа, который я применяю в своей работе.

Источниками послужили опубликованные материалы, в том числе обширные сборники, подборки материалов в региональных этнографических сборниках, в научной и популярной периодике, упоминания традиционных игр в мемуарах, а также материалы словарей. Корпус текстов, на котором базируется исследование, включает порядка 2000 текстов (описаний игр), рассредоточенных более чем по 80 источникам различного объема. В качестве дополнительного материала привлекаются записи игр, опубликованные в советское и постсоветское время, сведения по национальным игровым традициями народов Евразии (игры финно-угорских, тюркских народов, народов Кавказа, Сибири и Северо-Востока Евразии; английские игры), педагогические игровые сборники. Последние два вида источников используются, во-первых, для сопоставления с основным материалом работы – с точки зрения универсалий и национальной специфики, а во-вторых, для уточнения происхождения и для выяснения области распространения некоторых игровых сюжетов. Меня также интересовали примененные в них методы систематизации и анализа материала.

Мною охвачены далеко не все источники даже среди опубликованных, не говоря уже о неопубликованных. Материал по народным играм столь обилен, что в какой-то момент мне пришлось заставить себя остановиться, иначе мне бы еще долго не удавалось завершить это сочинение. К тому же, освоив примерно половину из перечисленного, я стала получать не столько принципиально новые сведения, сколько подтверждение уже сделанным выводам и лишь дополнительно расширять круг имеющихся примеров. Работа по систематизации сведений о традиционных восточнославянских играх будет в дальнейшем

мною продолжена, и со временем я надеюсь вовлечь в свою систему материалы не только по играм XIX–XX вв., но и по играм, записанным после 1920-х годов, а также по международным игровым сюжетам.

Пара слов о содержании работы.

В главе 1, названной «Как изучать традиционные игры?», кратко излагается история сбора материалов по традиционным восточнославянским играм и критически обсуждаются существующие методологические подходы к их изучению. В этой главе также предлагается предварительная типология игровых явлений, более строго выделяется исследуемая область и вырабатывается определение игры как жанра фольклора.

В главе 2 «Традиционная игра: структура и типология» рассматриваются различные способы классификации игр. Они оцениваются прежде всего с точки зрения практической пользы при работе с обширным материалом. Далее, с учетом выявленных достоинств и недостатков существующих игровых классификаций, разрабатывается собственная типология, основанная на сюжетном принципе.

В главе 3, которая называется «Персонажи традиционных восточнославянских игр», подробно исследуется то, как в традиционных играх представлены персонажи: по каким принципам они получают наименования и каковы их свойства в отличие от персонажей других типов текстов. Персонажи оказываются ключом к образному миру традиционных игр, ведь именно вокруг них сконцентрированы прослеживающиеся в играх образные мотивы. Обзору образных мотивов игр посвящена значительная часть главы, и выводы, сделанные в результате их анализа, позволяют сопоставить персонажей игр с мифологическими персонажами.

В главе 4 «Сюжетная структура традиционных игр» игры как сюжетные тексты (пусть и особого рода) сопоставляются с вербальными текстами – в первую очередь с кумулятивными и волшебными сказками, а также с трикстерскими рассказами. Выявляются сходство и различие с точки зрения сюжетной структуры вербальных и акциональных сюжетных текстов и обсуждаются причины того и другого. Далее из характера этого сходства и различия делаются выводы, позволяющие опеределить место игры среди других видов сюжетных текстов.

В заключении подводятся итоги проделанной работе, обобщаются ее основные выводы и намечаются перспективы как разработки этой темы, так и использования сделанных мною выводов в исследованиях на другие темы.

Глава 1

КАК ИЗУЧАТЬ ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ?

Цель этой главы – понять, что из себя представляют игры, выбранные для изучения в данной работе, а также определиться с исследовательским методом. Для этого я планирую, во-первых, максимально сузить исследуемую область и выработать научное определение интересующей меня разновидности традиционных игр; во-вторых, кратко изложив историю сбора и изучения восточнославянских традиционных игр, охарактеризовать используемые мной источники материалов; в-третьих, произвести критическую ревизию существующих методов изучения традиционных игр и выбрать из них тот, который даст при решении поставленных задач наилучший результат.

Игры как жанр фольклора: традиционные и посттрадиционные, простые и сложные

Ситуаций, которые можно описать как «игры», в традиционной культуре бесконечно много. Успешно рассматривать их все одновременно, конечно, невозможно, поэтому, приступая к изучению игры в качестве жанра фольклора, необходимо уточнить, о чем идет речь.

Понятия «традиционная игра» и «народная игра» расплывчаты и не имеют четких границ. Так можно с полным правом назвать и спортивные игры вроде «Лапты» и «Городков»; и детские забавы и развлечения («Прятки», «Дочки-матери», куклы, запускание воздушного змея и т. п.); и азартные игры с денежным выигрышем (петушиные бои, «Кости», «Зернь», «Тронка», «Карты», «Пристенок» и др.); и логические настольные игры (шахматы, нарды, го); и ритуализованные драки и боевые искусства; и народные танцы; и народную драму (в том числе костюмированные представления, кукольный театр); и народную музыку; и праздники, карнавалы,

ярмарочные забавы; и некоторые виды ритуального и этикетного поведения; и способы стимулирования трудовой деятельности (соревнование), и многое другое.

Эту обширную и пеструю массу можно распределить между четырьмя полюсами.

С одной стороны, существуют игры, которые являются частью традиционной устной культуры, и игры, связанные с культурой письменной. Первые можно условно назвать *традиционными*, а вторые – *посттрадиционными*. Охарактеризую кратко те и другие.

Традиционные игры

1. Обнаруживают очень сильную связь с той или иной конкретной национальной культурой и ее смыслами, поэтому:

– они «встроены» в местный быт и картину мира;
– часто связаны с ритуалами: в одних случаях игры повторяют их отдельные моменты, в других – бывают включены в состав обрядов в качестве одного из компонентов;
– наполнены глубоко мифологической образностью, включают в себя яркие поэтические тексты, многие из которых заимствуются из других фольклорных жанров (заговоры, обрядовые календарные песни);
– в то же время восприимчивы к мимолетным, сиюминутным обстоятельствам – например, легко впитывают популярные в данный момент словечки в качестве терминов.

2. Устная передача накладывает ограничения на запоминание и передачу текстов, в том числе невербальных, поэтому по сравнению с посттрадиционными традиционные игры:

– имеют более простые правила, менее формализованны, более вариативны;
– менее престижны – это забавы детей и простолюдинов, часто характеризуемые как «грубые», «глупые», «ребячливые» и т. п.;
– распространяются скорее «вглубь» (от одного поколения к другому), чем «вширь» (между ровесниками);
– в то же время простота и необязательность традиционных игр позволяют им в течение очень долгого времени сохранять в целостности не только сюжетное ядро, но и такие частности, как наименования игровых объектов (роли, локусы, инвентарь) и игровые тексты.

Посттрадиционные игры

1. Являются частью более сложной культуры, поэтому:
– имеют более сложные и / или более формализованные правила;
– в них содержатся не столько мифологические, сколько метафизические смыслы – вплоть до осмысления социальной структуры общества, философии, стратегических, математических теорий, искусства (игральные карты, шахматы);
– требуют большего мастерства, имеют тенденцию к профессионализации: чтобы достичь в подобных играх настоящего успеха, им надо посвятить всю свою жизнь, и если не имеешь иных источников дохода, приходится зарабатывать игрой;
– более престижны: чтобы достичь мастерства, надо много упражняться, для чего необходимо иметь достаточно досуга – а это себе могут позволить главным образом представители высших социальных слоев;
– зрелищны, требуют соучастия публики: «боления» за своих, денежных ставок и т. п.
2. Письменность дает возможность фиксировать своды правил, вести подсчеты, составлять и распространять собрания игр, поэтому посттрадиционные игры:
– не столько варьируются, сколько совершенствуются в сторону большей формализаци;
– распространяются скорее «вширь» (между ровесниками), чем «вглубь» (от старших поколений к младшим);
– подвержены моде, могут быть в неизменном виде перенесены в другую культуру.

В то же время существуют *простые* игры, не требующие от участников особенной подготовки и затрат (инвентарь, амуниция, специально подготовленное место, сбор людей), в них на кон не ставятся значительные ценности, и *сложные*, «серьезные» игры, в которых все это присутствует.

Среди игр, распределяющихся между этими четырьмя векторами, нет непроходимой границы. Внутри игровой культуры происходит множество разнонаправленных движений, и игры различных видов постоянно взаимодействуют. И традиционные, и посттрадиционные игры могут быть как простыми, так и сложными. Посттрадиционные игры, как правило, развиваются из традиционных, а сложные – из простых. Так как это происходит естественным образом по мере усложнения самого общества и развития его культуры, невозможно назвать момент, когда простая традиционная игра – например, петушиный бой на Бали или

футбол в Англии – стала сложной и посттрадиционной. В то же время сложные, престижные игры могут упроститься, «опростонародится», «спуститься» в детскую среду – как, например, игры с футбольным мячом, по правилам напоминающие старинную народную игру «Муха»[6]; игра с шашками, правила которой схожи с одним из вариантов игры с овечьими косточками[7]; «народные» игры с картами («Дурак», «Туалет»[8]). Игры, заимствованные из другой культуры, могут быть адаптированы на местной почве, приобрести черты местных игр («Классики», «Камень–ножницы–бумага»). В современном глобальном мире с его транснациональной массовой культурой, спортом и мировым рынком игр протекают еще более сложные процессы, которые я не берусь затрагивать в данной работе.

Однако эта схема все же облегчит нам ориентацию в массиве «народных игр» и поможет обозначить ту внутренне гомогенную область, которой посвещено данное исследование – это простые *традиционные* игры, или игры, связанные с устной культурой, не серьезные и не престижные («грубые», «ребяческие», «плебейские»), не требующие от участников больших затрат.

Причины моего обращения именно к этому предмету следующие.

Простые традиционные игры кажутся настолько примитивными, что на них долгое время обращали внимание только

---

[6] Игры «Муха», «Пыж» и подобные (см. Приложение 1): игроки бросают палки, стараясь сбить специальную конструкцию (установленная на колу палочка, деревянный шар и т.п.), после чего должны бежать за своей палкой, чтобы, взяв ее, вернуться на свое место; водящий приводит конструкцию в прежний вид, после чего старается опередить игрока и занять его место; игрок, оставшийся без места, водит. В игре «Банан» водящий вместо конструкции защищает футбольные ворота [Ключева 2012а: 132].

[7] «Альчики» (*тюрк.*) [Покровский 1895: 335–339: Игры народов СССР 1933: 459], «Шег» (коми) [Несанелис 2006: 33–34]: так как используются более мелкие косточки, чем коровьи (как в русских «Бабках»), иногда играют сидя; при этом, выбивая косточки с кона, битку не бросают, а посылают щелчком. Ср.: Игра «Чапаев»: щелчками посылать свои шашки, стараясь сбить шашки противника с доски.

[8] На свободной куче игральных карт строится «туалет» из пяти карт (две стены, потолок и крыша), игроки по очереди осторожно вытаскивают по одной карте, на чьем ходе «туалет» рухнул, тот проиграл. Игра по правилам схожа со старой игрой «Бирюльки»: вытаскивать из кучи соломинки или деревянные фигурки, не тревожа остальные.

с утилитарной точки зрения (как их использовать). Что касается их внутреннего устройства, то они на первый взгляд слишком бесхитростны, чтобы там было в чем разбираться. Я же, напротив, считаю, что «простые» игры не так уж просты, и моя работа, в числе прочего, призвана это продемонстрировать.

Внешняя несложность таких игр, однако, позволяет охватить их в одной работе с разных сторон – конечно, при условии, что речь идет об играх одной традиции, собранных в течение ограниченного промежутка времени.

Наконец, простые традиционные игры удобно анализировать. Так как они принадлежат определенной традиционной устной культуре (в нашем случае – восточнославянской), все те сведения, которые были накоплены в ходе исследований этой культуры, можно и нужно привлекать для анализа игр – ведь в играх отражена та же картина мира, что и в других продуктах данной культуры (обрядах, песнях, повествовательных текстах и т. д.), присутствуют общие мотивы, отражаются общие темы и используются общие коды для передачи содержания.

История сбора и изучения традиционных восточнославянских игр

Первые существенные по объему подборки материалов по народным играм появились в России в 1830–1840-х годах. Более ранние упоминания и описания игр существуют, но они не носят систематического характера. Игры включены в качестве одной из частей в объемные собрания сведений И.М. Снегирева, В.П. Сахарова (1841) и А.В. Терещенко [Снегирев 1837; Снегирев 1838; Сказания русского народа... 1990; Терещенко 1848]. Для Снегирева игры – это один из элементов «простонародных праздников», для Сахарова – средство воспитания, а для Терещенко – традиционный способ проведения досуга. Как самые ранние записи, эти собрания представляют большой интерес. Они также производят впечатление правдивых; хотя, например, Сахарова не раз уличали в фальсификации текстов, опубликованные им описания игр не противоречат сведениям из других источников. Причина скорее всего в том, что народные игры, с одной стороны, слишком многочисленны и широко распространены, а с другой – слишком малозначительны по сравнению с эпосом и сказками, чтобы

Конец ознакомительного фрагмента.
Приобрести книгу можно
в интернет-магазине «Электронный универс»
(e-Univers.ru)