

На правах рукописи

Ключева Мария Аркадьевна

**НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ:
ОПЫТ ТИПОЛОГИИ**

Специальность 17.00.09 – теория и история искусства
(искусствоведение)

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Санкт-Петербург – 2008

Работа выполнена на секторе фольклора Федерального государственного научно-исследовательского учреждения культуры «Российский институт истории искусств»

Научный руководитель:

кандидат искусствоведения
Некрылова Анна Федоровна

Официальные оппоненты:

доктор филологических наук
Адоньева Светлана Борисовна

кандидат искусствоведения
Лурье Михаил Лазаревич

Ведущая организация:

ФГНИУ «Государственный
институт искусствознания»

Защита состоится « 26 » ноября 2008 г. в 14.00 на заседании диссертационного совета Д. 210.014.01 при Российском институте истории искусств по адресу:
190000 Санкт-Петербург, Исаакиевская пл., д. 5

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Российского института истории искусств

Автореферат разослан « »

2008 г.

Ученый секретарь



диссертационного совета

В.А. Лапин

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Изучение мира детства – одно из активно развивающихся направлений современного гуманитарного знания. Рост интереса к детской субкультуре, детскому фольклору в последние десятилетия XX века в нашей стране привел к значительному развитию этнографии детства, основы которой как науки были заложены выдающимся ученым Г.С. Виноградовым еще в 1920-е годы.

Однако на сегодняшний день детская культура не изучена в своей совокупности. В частности, сравнительно редко исследователи-фольклористы обращаются к подвижным играм детей (спортивным, по определению В.Н. Всеволодского-Гернгросса, или формальным, по определению Г.С. Виноградова), хотя именно они составляют основу детского игрового репертуара, без них не растет ни один ребенок.

Объект исследования – народные подвижные детские игры соревновательного характера. Проясним данное определение:

– игры **народные** (традиционные) – то есть бытующие или бытовавшие как этнографические явления. Рассматриваются игры, входящие в репертуар детей (**детские** игры), в том числе современные.

– **подвижные** игры – то есть игры, связанные с физическими движениями игроков. Рассматриваются игры состязательного, **соревновательного характера** (не игры-импровизации, не забавы, не зрелищно-игровые представления, не хороводы). Формальные игры – это игры, обязательно содержащие в себе отношения конфликта и состязательности между игроками. Наличие категории выигрыша/проигрыша (выигрыш как цель игры), жесткая регламентированность игрового действия посредством правил – неперенные атрибуты игр рассматриваемого типа.

На сегодняшний день литература по детским играм обширна и разнообразна, но носит в основном прикладной характер (обычно предназначена для детей, родителей, педагогов, краеведов-любителей, учителей физкультуры, культработников и т.д.). Описания народных игр традиционно присутствуют в работах этнографического характера¹.

¹ Народные игры вошли в поле активного этнографического изучения в XIX веке. Начиная с заметок И.П. Сахарова (Сахаров И.П. Сказания русского народа. СПб., 1837. т. 2: Сказания о русских народных играх) и сборника игр А. Терещенко (Терещенко А. Быт русского народа. Т. 4. Забавы. СПб., 1848.), на протяжении XIX-XX вв. в русскоязычной литературе о народных подвижных играх накопился достаточно обширный фонд материалов. Среди этих публикаций особенно выделяются объемные сборники Е.А. Покровского (Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, педагогикой, гигиеной). М., 1884. 368 с.); В.Н. Всеволодского-Гернгросса (Игры народов СССР: Сборник материалов, составленный В.Н.Всеволодским Гернгроссом, В.С. Ковалевой и Е.И. Степановой / С введением В.Н. Всеволодского-Гернгросса и предисловием Н. Маторина. М.-Л., 1933. 562 с.). Эпоха СССР обогатила российскую фольклористику ценнейшими материалами по национальным играм народов страны.

Специальные направления в исследовании игры образуют работы по психологии детства, педагогике, физиологии. Различные аспекты синкретического игрового действия отмечены вниманием филологов, музыковедов, театроведов, хореографов и т.д. Вместе с тем при современном соотношении научных дисциплин игры оказались почти неуловимым предметом. Действительно, для филологов в них мало вербальных текстов, для музыковедов – в них нет музыки, для театроведов – мало «актерского» в роли, для хореографов – нет эстетически организованных движений, для психологов – мало индивидуализации поведения. В результате, народные подвижные игры, составляющие колоссальную часть культуры детства, оказываются за пределами науки, в том числе и искусствоведения. Целенаправленное (формальное, целостное) изучение подвижных игр на обширном разноэтническом материале удивительным образом замерло на работе В.Н. Всеволодского-Гернгросса «Игры народов СССР» (1930).

Таким образом, **степень изученности** жанра остается недостаточной. Назрела необходимость взглянуть на накопленные за XIX-XX вв. собрания игр с современных позиций. Подвижные игры – особый пласт народной культуры, заслуживающий быть *самостоятельным* предметом науки, а не только прикладным материалом к той или иной специальной проблематике.

Помимо этнографического, филологического, педагогического важно и искусствоведческое осмысление народных игр, т.к. в них, несомненно, содержится эстетический элемент, зрелищность, отражается народно-поэтический взгляд на мир. Целесообразно применить к играм категориальный аппарат фольклористики, ее методику, поместить игры в контекст других фольклорных жанров. В частности, поразительно близкие модели ситуации соревнования обнаруживаются в играх и сказках².

В современной русской филологической фольклористике ведущим направлением является семантический анализ отдельных игр, реконструкция мифологических значений, представленные работами Т.А. Бернштам, К.А. Богданова, В.В. Иванова, Л.М. Ивлевой, С.М. Лойтер, И.А. Морозова, Д.А. Несанелиса, В.Н. Топорова, М.П. Чередниковой и др. в этой области. Но интерпретация символики не может подменить и исчерпывать собой изучение. Более того, семантическому анали-

² Точки соприкосновения между играми и сказками описаны А. Дандесом, который, опираясь на «функции» Проппа, определяет аналогичные им «мотифемы» – минимальные структурные единицы игры. См.: Дандес А. О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора // Дандес А. Фольклор: семиотика и / или психоанализ: Сборник статей. М., 2003. С. 30-45

зу должно предшествовать подробное описание явления, его четкое определение.

При первом же приближении к изучению игры открывается целый спектр актуальных научных проблем. Одна из них – отсутствие единства в понимании терминов, их соотношений: что правильно считать разными играми (видами игры), что – вариантами одной игры, что – разными родами игр, разными типами, жанрами и т.п. Все эти категории пока мало разработаны для игры (но более ясны для других явлений фольклора), и построение единой иерархической системы терминов для игры является актуальной научной задачей.

Единой общепринятой современной классификации подвижных игр также не существует, и идея ее создания считается почти утопической. Вместе с тем определение и классификация – первая и необходимая ступень научного изучения явлений любого рода. Генезис и история, семантика и психология игры, кроссжанровые связи, соотношение национального и обще-жанрового могут стать предметом исследования только после того, как материал подвергнется четкому описанию и развернутой классификации.

Размытость границ жанра (смешение подвижных соревновательных игр с хороводными, драматическими и пр.), редкостное обилие материала (в репертуаре каждого нормально развивающегося ребенка насчитываются десятки подвижных игр) составляют специфику предмета, которому посвящена работа. Исследователю приходится оперировать тысячами описаний, и при сравнении обнаруживается не только разнообразие, но и, напротив, удивительное единообразие, подобие игр, в которые играют дети разных регионов страны, разных национальностей, разных стран, разных исторических эпох. Эта похожесть, как и сходство сказок, мифологических сюжетов, расширяет устоявшиеся в фольклористике представления об этническом и заслуживает особого внимания.

Совершенно не изучена специфика передачи детской фольклорной традиции, в том числе феномен возникновения новых игр и их невероятно быстрого распространения на огромных территориях, и, наоборот, способность детской культуры сохранять архаичные формы и значения.

Отсюда наиболее **актуальными** представляются проблемы классификации и типологии подвижных игр, что и является **предметом исследования** в реферируемой работе. Именно типологические исследования направлены на упорядоченное описание и объяснение крайне разнородных по своему составу множеств.

Цели и задачи исследования:

Попытка структурно-типологической классификации народных подвижных игр составляет основную **цель** предлагаемого искусствоведче-

ского исследования. Типология игр (типологическая классификация) понимается как установление сходства и различия игр по наиболее важным и существенным признакам, которые не зависят от генетического родства. Значительной частью проблематики работы является изучение системы народной терминологии, которое позволяет реконструировать народные представления о «классификации» игр, сопоставить, сравнить их с научными классификациями.

Ставятся следующие конкретные **задачи**:

1) выделение и анализ основных дифференцирующих признаков для классификации игр и соотнесение их друг с другом;

2) построение схемы типологической классификации;

3) реконструкция системы «народной классификации» игр на основе изучения традиционной игровой терминологии и, в частности, народных названий игр;

4) рассмотрение явлений синонимии и омонимии народных названий игр и игровых терминов;

5) общий обзор традиционной образной лексики подвижных игр (русскоязычной);

6) разработка понятия «мета-сюжет» как соответствующего понятия «структурный тип» на уровне содержания игры;

7) аналитическое описание игр с преследованием, выявляющее устойчивые и изменяющиеся элементы в строении игры;

8) формализованное описание игр преследования.

В работе также затрагиваются вопросы интерпретации символики народных игр, исторического развития и изменения игрового репертуара российских детей на протяжении XIX – начала XXI века, обновления традиционной игровой терминологии.

Методология:

Методологически работа ориентирована на «морфологию» В.Я. Проппа³ и структурно-типологическое направление современной фольклористики. Типология как метод предполагает расчленение систем объектов и их группировку с помощью обобщенной идеализированной модели или типа⁴. Апробируется методика формализованного описания игр как «реальных объектов» (сложных, размытых, составляющих предмет гуманитарных дисциплин), предложенная учеными-се-

³ Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1998. 511 с.

⁴ За основу взято определение типологии, типологического метода в «Лингвистическом энциклопедическом словаре» (Гл. ред. В.Н. Ярцева. М., 1990. 685 с.)

миотиками (в первую очередь опора на работы Ю.А. Шрейдера⁵). Учитываются и используются результаты предшественников в области классификации игрового материала, а также классификационные ориентиры, заданные в математической теории игр. Отдельные аспекты исследования связаны с применением историко-генетического метода и метода семантического анализа.

Материал исследования, источниковедческая база:

В предлагаемом исследовании рассматривается значительный по объему **материал**, как традиционный (практически весь корпус русскоязычных публикаций с описаниями игр на протяжении XIX-XX вв. с опорой на наиболее крупные и авторитетные сборники Е.А. Покровского, В.Н. Всеволодского-Гернгросса), так и современный – в основном, личное собрание автора (свыше 1000 записей игр, около 100 интервью). Наши полевые материалы составили результат большей частью «живых» наблюдений и опросов играющих детей на протяжении 2001-2004 гг., а также включают мемораты взрослых, относящиеся ко второй половине XX века, в том числе интернет-опросы. Полученные материалы, представленные в виде сборника в Приложении, охватывают различные регионы Европейской части России: Марий Эл, Санкт-Петербург и Ленинградскую область, Архангельскую, Вологодскую области, Татарстан, Мордовию, Коми, Удмуртию, Киров, Пермь, Челябинск, Самару, Саратов, Нижний Новгород, Москву и Московскую область, Краснодар, а также Эстонию, Казахстан, Украину (Киев).

Привлечение современных материалов дает возможность сравнивать старое и новое. Сопоставление в ходе исследования традиционного и современного материала, признание равноценности обоих пластов позволяет охватить двухвековой период, выявить изменения и константы.

Все доступные нам описания традиционных игр, составляющие источниковедческую базу исследования, образуют общий интерэтнический и интеррегиональный фонд⁶. Поскольку наиболее полно в этом фонде представлены русские игры, именно они стали конкретным материалом, на котором делается исследование, из которого черпаются практически все примеры.

Научная новизна работы состоит в самом обращении к подвижным играм детей в рамках специального искусствоведческого исследования, в примененной методологии. Впервые очерчен круг проблем изучения

⁵ Шрейдер Ю.А. Логика знаковых систем (элементы семиотики). М., 1974. 63 с.; Шрейдер Ю.А. Равенство. Сходство. Порядок. М., 1971. 254 с. и др.

⁶ В связи с теоретической проблематикой исследования принцип открытости привлекаемого материала (в смысле снятия временных, географических, этнических, социальных границ) принимается как один из основополагающих.

жанра и специально рассмотрены вопросы классификации игр. Выстроена система типов соревновательных игр. Впервые рассмотрены и сопоставлены с научными принципами «народной классификации» игр. Дан общий обзор традиционной игровой терминологии, которая является важной частью функционирования фольклорной лексики и расширяет представления о спектре метафорических значений слова в традиционной культуре. Словарь русских игровых терминов составил содержание Приложения-3. Затронуты вопросы исторического развития традиции игры (на материале игр с палками и с мячом). Введен значительный корпус новых материалов по подвижным играм – результат полевой работы автора (Сборник игр – Приложение-1). Составлен своеобразный указатель – библиографические таблицы, в которых приводятся источники за XIX в. – 1930 г., содержащие описания наиболее популярных игр (14 основных игр – 14 таблиц Приложения-2).

Теоретическая и практическая значимость:

Результаты диссертации могут найти применение при систематизации материалов по игре, например, при составлении свода народных детских игр, что является важной научной задачей ближайшего будущего. Определенный теоретический интерес представляет методология исследования. Осуществленное исследование народной терминологии имеет выходы в область этнолингвистики.

Практическое значение работы по изучению народной игровой культуры детей, детского фольклора очевидно. Этнография детства смыкается с педагогическими задачами, позволяет особым уникальным образом войти в психологию ребенка, затрагивает глубочайшие вопросы этнопсихологии.

Научное изучение культуры традиционной игры имеет также важное социальное значение для ее *реабилитации* и пропаганды в свете гипертрофированного, а иногда и опасного развития индустрии игры в современной массовой культуре (от телевизионных, компьютерных игр и игровых автоматов до футбольного фанатизма), при несомненной психофизической потребности ребенка в живом общении, в том числе – игровом.

Вышесказанное определяет собой практическую значимость и актуальность исследования.

Апробация работы:

Диссертация подготовлена в секторе фольклора Российского института истории искусств и обсуждалась на заседаниях сектора. С выступлениями, конкурсными работами и публикациями тезисов и статей по теме диссертации автор участвовала в ряде конференций и семинаров:

– ежегодные конференции аспирантов РИИИ (2001-2003 гг.);

– конференция молодых фольклористов им. Горьковенко (2001 г.) и Международная школа молодых фольклористов (2003 г.), организованные сектором фольклора РИИИ;

– научные форумы философского факультета СПбГУ: «Игровое пространство культуры» (2002 г.) и «Культурное пространство путешествий» (2003 г.) в рамках семинара «Виртуальное пространство культуры»;

– Международная финно-угорская студенческая конференция IFUSCO-XIX (2003 г.);

– Международная научно-практическая конференция «Гендерная теория и историческое знание» (2003 г.);

– Летняя школа «Формальные методы анализа и дескрипции фольклорного текста», организованная учебно-научным Центром типологии и семиотики фольклора РГГУ в рамках семинара «Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика» (2004 г.).

Структура диссертации

Диссертационная работа состоит из Введения, трех глав, Заключение. Имеется список литературы и три Приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** дается общая характеристика жанра, обосновывается тема исследования, определяются его цели и задачи, раскрываются основные методологические принципы, а также освещается история собирания и изучения народных подвижных детских игр в России. Дан обзор основных сборников игр. Очерчен круг проблем, которые ставились авторами, занимавшимися изучением игр, в том числе: интерпретация символики игр, заметки о жизни традиции игры (развитии, угасании), о сходстве детских игр разных народов и др.

Первая глава посвящена проблемам систематизации материалов по игре. Она состоит из двух разделов.

Первый раздел главы – «Классификация». Под классификацией игр понимается распределение их по определенным таксономическим рубрикам в соответствии с принципами, вытекающими из общей цели исследования, на основе определенных признаков⁷. Классификация детской подвижной игры как самостоятельная теоретическая проблема в

⁷ В основу данного определения *классификации игр* положено лингвистическое определение классификации (языков). См.: Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева. М., 1990. 685 с.

отечественной фольклористике почти не разрабатывалась, но всегда осуществлялась практически – при сборе и публикации игр, и имела вид непосредственной рубрикации материала в сборнике.

В первом разделе главы рассматриваются основные способы группировки материала в различных сборниках игр на протяжении XIX–XX вв.: 1) отказ от всякой группировки материала – описания игр следуют одно за другим без оформления отделов; 2) по половозрастному критерию (кто играет); 3) по условиям бытования игры (где и когда играют); 4) по отдельным элементам игрового действия (движение, предмет, разметка пространства и пр.); 5) по теме (содержанию, символике) игры и др.

Обо всех этих способах классификации, взятых вместе, можно сказать следующее. Если анализировать систему дифференцирующих признаков, которые могут быть применены для классификации игр, то устанавливается их взаимная зависимость, обусловленность, соотношение, например:

– пол игроков связан с составом физических движений и с предметами, используемыми в игре, которые различны в играх мальчиков и девочек;

– композиция игры определяется типом конфликта, т.е. характером распределения ролей в игре (например: если в игре необходим водящий, естественным образом появляется игровая прелюдия, в которой он выбирается) и пр.

Жесткая разграничивающая классификация «режет по живому» игровой репертуар: разнородные по одному признаку игры родственны по другому. Избрание одного дифференцирующего признака как доминирующего искажает реальную картину – полифонию связей игр. Поэтому отказ от рубрикации (сознательный или как следствие поверхностной работы) – хотя и не лучшее, но достаточно естественное решение структуры сборника, если, конечно, это небольшой сборник.

Классификация игр по половозрастному признаку очень характерна для дореволюционных публикаций и восходит к первому большому сборнику русских игр – книге Терещенко (1848)⁸, который делит игры на 4 группы: 1. Игры детские, 2. Игры девические, 3. Игры мужские, 4. Игры обоего пола.

Несмотря на активное использование, половозрастной критерий – не достаточный дифференцирующий признак, поскольку:

– такое деление (именно как у Терещенко) не достаточно дробное, и классификация внутри группы, к примеру, детских игр остается нерешенной;

⁸ В сборнике Терещенко 223 игры, из них около 150 – подвижные соревновательные.

– время показало, что игры довольно свободно переключаются из репертуара одной половозрастной группы к другой;

– одна и та же игра может принадлежать одновременно разным половозрастным группам.

Вместе с тем, деление подвижных детских игр по признаку пола (игры девочек, мальчиков и общие) объективно отражает физиологические и психологические различия девочек и мальчиков. Пол игроков как дифференцирующий признак связан с серьезными структурными параметрами подвижной игры (движение, предмет и форма его обыгрывания, характер сопернических отношений игроков, форма игровой прелюдии и постлюдии и пр.), и, безусловно, должен учитываться на определенном (достаточно общем) уровне структурной типологии игр.

К классификациям по собственно структурным признакам следует отнести разделение игр:

а) по ключевым кинемам (движениям, действиям), т.е. физическому упражнению в игре (бег, прыжки, борьба, метание и т.д.);

б) по признаку использования тех или иных игровых орудий: игры с мячом, с палками, с шарами, с костями, в бабки и пр.;

в) по характеру спортивной цели игры и ролевым отношениям игроков, т.е. по типу соревнования в игре;

г) по особенностям композиции игры (наличие или отсутствие игровой прелюдии, постлюдии, др. разделов формы и т.п.);

д) по использованию песен, относительно развернутых (часто поэтически организованных) словесных текстов в игре.

В большинстве сборников, особенно крупных (Е.А. Покровский, В. Тихонов, П. Иванов⁹ и др., современные популярные издания) при группировке материалов наблюдается совмещение структурного с различными другими дифференцирующими признаками.

Введенное Покровским и до сих используемое в научных работах выделение «символических игр» как особой группы представляется спорным. Все народные подвижные игры в той или иной мере символичны, и нет причин особо выделять некоторые игры, которые якобы «символичнее» прочих.

Совмещение тематических и структурных дифференцирующих признаков присутствует и в сборнике Всеволодского-Гернгросса. Наиболее точным и полезным в классификации Всеволодского-Гернгросса яв-

⁹ Тихонов В. Описание детских игрушек и игр в с. Мазунине Сарапульского уезда Вятской губернии. // Труды этнографического отделения имп. ОЛЕАиЭ. – Кн. IX. – Том LXI. – Вып. 1. Сборник для изучения быта крестьянского населения России. – М., 1889. – С. 1-9; Иванов П. Игры крестьянских детей в Куприяновском уезде. – Харьков, 1889. – 86 с.

ляется крупное членение всего огромного корпуса подвижных народных игр на три группы: Драматические, Орнаментальные, Спортивные. Раздел «Спортивные игры» в издании Всеволодского-Гернгросса является замечательным опытом строгой классификации игр только по структурным признакам: 1) использование/не использование предметов (и каких именно), 2) основное упражнение в игре.

В советский период широко практиковалось издание сборников, в которых представлены игры разных народов страны, с национальным принципом группировки материала (игры русских, украинцев и т.д.). Такие издания – значительный шаг назад в осмыслении материала по сравнению с работой Всеволодского-Гернгросса, который, выстраивая свою классификацию, снимал национальный принцип деления игр как не самый существенный.

В современной научной литературе имеются также исключительно редкие образцы изданий с хронологической группировкой материала, что свидетельствует о достаточно глубоком изучении конкретной традиции игры, например: сборник Л.Н. Долгановой, И.А. Морозова, Е.Н. Минасенко Игры и развлечения удмуртов: История и современность. М., 1995.

В большинстве современных сборников игр авторы отказываются от рубрикации или придерживаются традиционных моделей группировки материала. Не предлагается классификация народных игр и в таком авторитетном современном научном издании, как этнолингвистический словарь «Славянские древности» (1999)¹⁰. Т.о., единой общепринятой классификации народных игр сегодня просто не существует, а традиционные системы Покровского, Всеволодского-Гернгросса и подобные им, видимо, уже не удовлетворяют современным научным требованиям.

Во *втором разделе* первой главы «Типология конфликта» предлагается схема типологической классификации подвижных игр.

Важнейшим дифференцирующим признаком является тип конфликта (состязательности) и определенные им взаимоотношения игроков, в том числе распределение ролей.

Действительно, всякая соревновательная игра возникает при условии, что имеется не менее двух игроков, каждый из которых заинтересован в своем успехе (выигрыше). Конфликт интересов участников игры бывает двух типов:

- А) игроки как соперники (конкуренты),
- Б) игроки как противники (антагонисты).

¹⁰ Морозов И.А. Игры народные // Славянские древности: Этнолингвистический словарь. В 5 т. / Ред. Н.И. Толстого. Т. 2. М., 1999. С. 380-386.

А) Конкурентные игры. Игроки-соперники соревнуются в чем-либо, как правило, в наилучшем исполнении какого-либо действия. Успех одного игрока не обязательно означает проигрыш другого.

Простейшую группу конкурентных игр образуют игры с одновременным участием соперников в игре – простые соревнования (бег на перегонки, метание палок на дальность и т.п.).

Сложнее организованы конкурентные игры, в которых набор движений выполняется по очереди. Например, в *классиках* – кто лучше, без ошибок, первым пропрыгает все «классы»; в *выходах* – кто быстрее выполнит все полагающиеся фигуры с мячом, в *ножичках* – с ножом и т.д.

Игроки-конкуренты между собой в игре не взаимодействуют, не контактируют, а потому не могут оказывать влияние на игру соперника, играть против него, а только наблюдают, выступают как зрители.

Отметим, что действия (движения) в играх типа А, как правило, фигурные, например: разнообразные фигурные прыжки через черту, мяч, скакалку, резинку; фигуры с мячом, ножичком, свайкой, камушками и т.п.

Особую группу конкурентных игр (переходную к типу Б) составляют игры, в которых соперников не несколько, а строго двое (два игрока или две команды), например: *городки*. Соперники хотя и не сталкиваются в игре, играют по очереди, не противодействуют друг другу, но конфликт интересов здесь достаточно жесткий (игроки как противники).

Б) Игры с конфликтом интересов типа прямого противоборства, столкновения, антагонизма. В таких играх заинтересованные стороны выступают по отношению друг к другу как противники (NB – а не соперники). Т.е. победа одной стороны автоматически означает проигрыш другой. Выделяются следующие виды конфликтных отношений типа «противники»:

– игры с водящим, который, как правило, преследует или служит игрокам (роль трудная, страдательная). К этой группе игр относятся разнообразные игры преследования (большинство *прятки*, *жмурок*, *догонялок*, *ярки*, *пыж* и пр.);

– игры с водящей половиной: два противника (один на один или команда против команды) равны по силе (по числу игроков на каждой стороне), но не равны по статусу – одна из сторон является водящей, т.е. выполняющей более трудную, невыгодную роль. Таковы игры: *лапта*, *чиж*, *слон* (игра, в которой «верхи» ездят на спинах «низов»), командные *прятки*, *догонялки* (в том числе с мячом) и пр.;

– игры с ведущим, который загадывает загадки, дает задания игрокам и прочими способами организует испытание (роль престижная).

В подвижных играх с ведущим почти всегда содержится некоторая интеллектуальная задача (угадывание, испытание внимания и пр.);

– игры двух противников, равных как по силе, так и по статусу: один на один или партия на партию. Как правило, это силовые игры, например: *цепи разрывные*, *войнушки*, игры типа борьбы и т.д., в которых противники совершают одинаковые действия по отношению друг к другу.

Кроме игр с описанным разделением игроков на две стороны существуют антагонистические игры «всех против всех». Заинтересованных сторон не две, а ровно столько – сколько игроков, например: *царь горы* (игра, в которой каждый игрок стремится занять вершину, сталкивая других), *квадраты* (игра, в которой каждый игрок оберегает свой локус и старается забросить мяч в чужой). Сколько бы ни было игроков – каждый является противником для любого другого.

Итак, классификация подвижных игр по типу конфликта (отношений игроков) дает следующую схему:

А) **игроки как соперники** (конкуренты), не взаимодействующие в игре.

1. простые соревнования,
2. конкурентные поочередные игры двух соперников,
3. конкурентные поочередные игры (произвольное число соперников);

Б) **игроки как противники** (антагонисты), взаимодействующие в игре.

1. Игры с несимметричным противодействием двух сторон или *ролевые* игры (противники не равны по статусу):

- 1.1. игры с водящим,
- 1.2. игры с водящей половиной,
- 1.3. игры с ведущим,

2. игры с симметричным противодействием двух сторон (противники равны по статусу)

- 2.1. команда против команды,
- 2.2. один на один.

3. игры с противодействием нескольких игроков (более двух) – «каждый сам за себя».

Тип конфликта определяет собой композицию игры: необходимость игровой прелюдии, ее функцию в игре. Так, если игра командная, в игровой прелюдии игроки разделяются на две равные партии; в играх с водящей стороной – распределяют роли; в поочередных играх – определяют очередность вступления в игру и т.п.

Наказание, вопреки распространенному представлению – не обязательный композиционный раздел в формальной соревновательной игре. Наказание характерно для конкурентных и командных игр мальчиков, например: игры *в свайку*, *в набивалы*, *в городки* и пр. В играх с ведущим, с водящим наказание – излишний композиционный элемент, т.к. обычно действует эстафетный принцип смены ведущего/водящего.

Тип конфликта обычно различен в играх мальчиков, девочек и совместных. Например, командные игры – это почти всегда игры мальчиков (лишь иногда совместные). В игры с водящим и с ведущим обычно играют в разнополых компаниях. Поочередные конкурентные игры почти всегда происходят в однополых компаниях, например, девочки между собой играют в камушки, прыгают через резинку, скакалку, мяч и т.д., а мальчики – набивают мяч на ножке, метают ножичек, свайку, играют в бабки, деньги, фишки, пробки и пр.

С типом конфликта связан и жанровый состав вербального материала в игре. Так, например, дразнилки будут звучать в играх с водящим, жеребьевые сговорки – перед командными играми, ритмообразующие приговорки-считалки-стишки («Роза, береза, мак...» и т.п.) – в конкурентных играх с поочередным выполнением повторяющихся движений и т.д.

Таким образом, тип конфликта является важнейшей характеристикой игры. Он однозначен (не допускает двойных толкований) и обуславливает в той или иной степени остальные важнейшие характеристики игры: особенности композиции, состав физических движений, пол игроков, жанровый состав вербального материала в игре и др.

Вторая глава – «Народная терминология: функции и значение».

Народная игровая терминология – это закрепившиеся в игровой традиции слова-названия игр, отдельных элементов игрового действия (ролей, предметов, движений и т.п.), формульная лексика, звучащая как в самой игре, так и в разговоре о ней (например, при комментировании, пересказе, описании, объяснении игры).

Система игровой терминологии складывается в ходе длительного процесса – своеобразного «естественного отбора» слов, втягиваемых в игровую сферу из общей культуры и приобретающих специфические игровые значения. Лексика игры обусловлена культурным контекстом и отражает ценности, ментальные доминанты традиции, сохраняет архаичные мифологические значения, реагирует на процессы культурных изменений, представляя «модные» явления и понятия. Народная терминология описывает игру комплексно, всесторонне. Через нее выражаются традиционные представления об устройстве, содержании и символике игры.

Во второй главе, состоящей из четырех разделов, на русскоязычном материале разрабатываются следующие вопросы:

I. Народные определения (названия) игр как «естественная классификационная система». Названия-термины и названия-цитаты.

II. Омонимия и синонимия названий игр.

III. Метафоричность игровой терминологии. Традиционная образная система. Неологизмы.

IV. Символика игровых терминов и сюжет игры.

В *первом разделе* изучаются общие принципы и стандартные формы образования названий игр. Выявляется логическая связь между игрой и ее названием; прорабатывается гипотеза, что структурно-сходные и вообще похожие игры должны иметь аналогичные по форме названия.

Народные названия игр бывают двух типов:

– *названия-термины*, указывающие на отдельные элементы игрового действия (например, по названию предмета – лапты (лопатки, которой бьют по мячу) – игра с ее использованием называется *лаптой*);

– *названия-цитаты* вербального материала, звучащего в игре (например, по приговорке «кумушка, дай ключи!» игра называется *кумушка* или *ключи*)

В работе выделены и рассмотрены названия-термины:

– *персонажные* (название роли игрока или его статуса при победе, проигрыше, например: *водяной, цари, в козла*);

– *локативные* (названия элементов разметки пространства, например: *классики, горячее место, уголки*);

– *предметные* (названия предметов игры, например: *в мяч, лапта, 12 палочек*);

– *акциональные* (названия действий, движений, например: *прорыва-ты, догонялки-приседалки, жмурки, угады*);

– *орнаментальные* (названия фигур движения, поз игроков, положений предметов, например: *стоячие столбики, кривое колесо*);

– названия с числительными, указывающие на подсчет очков (например: *в триста, в двадцать одно* и пр.);

– формулировки какого-нибудь правила игры (например: *третий лишний, выше ноги от земли, в одно касание*) и пр.

В качестве **названий-цитат** выступают вербальные тексты разного рода, в частности:

а) коммуникативные, сигнальные, императивные словоформулы, через которые игрок обращается к противнику, в том числе: дразнилки («*Водяной-водяной, забери меня с собой*»), вопросы, начинающие диалог («*Коршун-коршун, что делаешь?*»), разного рода команды («*Стоп, кто на земле!*»), сообщения («*Четыре-четыре, я на перерыве*»), чура-

ния («*Чур на дереве*»), подзадоривающие эмоциональные выкрики («*Ший-пошивай, не задерживай!*») и др.;

б) текст игровой прелюдии, устойчиво прикрепленной к определенной игре: считалки («*Ты куколка*»), жеребьевой сговорки (одно из названий игры в лапту – *маты* – происходит от сговорки, начинающейся словами: «*Маты-маты, чей вопрос?*»);

в) распределительные тексты – начальные тексты, служащие выбору игрока из группы, разбитые по слову между командами или отдельными игроками типа: «*Кандалы – скованы – раскуйте нас – кем из нас*», «*Кысь – брысь – мяу*», «*Летел – лебедь – сказал – слово*»;

г) орнаментальные длящиеся тексты-приговорки, сопровождающие движение, в том числе ритмические стишки, счет («*Я знаю пять имен девочек...*»);

д) «смехотворные» тексты в играх-испытаниях на смешливость («*Я – Луноход-1*», «*Авраам и Сара*», «*Пан зык*»);

е) операционные тексты (термин И.А. Морозова) или перформативы, т.е. описывающие совершаемое в игре действие («*У медведя на бору грибы ягоды беру*» и т.п.)

Таким образом, система народных определений подвижных игр – это целый комплекс классификаций по разным дифференцирующим признакам:

- по ролям (образное название роли, статуса игрока),
- по отдельным действиям-движениям, совершаемым в игре,
- по элементам разметки пространства,
- по используемым в игре предметам,
- по орнаментике, изобразительности движений игроков, предметов,
- по системам подсчета очков и др.,
- по игровым прелюдиям и наказанию,
- по общему сюжету игры (например, «война»),
- по роду словесного текста, звучащего в игре (названия-цитаты): коммуникативные, сигнальные, орнаментальные, операционные и пр. тексты.

Во *втором разделе* второй главы рассматриваются две противоположные и уравнивающие друг друга ситуации в системе народных названий игр, как и в общей системе народной игровой терминологии:

– «несколько знаков – один денотат» (синонимия терминов, разные названия одной игры);

– «один знак – несколько денотатов» (омонимия термина, одноименные игры).

Одна и та же игра может называться по-разному, что обусловлено национальной, региональной, локальной спецификой и историческими

причинами. Названия меняются со временем, варьируются в разных местностях или даже просто в разных дворовых компаниях.

В играх, где название – цитата, это явление связано с использованием разного вербального материала, хотя сами игровые действия одинаковые. В ситуациях с названиями-терминами одинаковые игры могут называться по-разному, т.к. различны названия элемента, давшего имя игре, например: *догонялки, салки, пятнашки, заморозки, сифки* – разные метафорические названия одного и того же действия водящего: догнать и задеть убегающего. Иногда разные названия одной и той же игры указывают на разные элементы игрового действия, например: *набивалы* (название действия – набивать мяч), *в короля* (название победителя: кто вышел с победой из игры – «король»).

Явление омонимии терминов и связанная с ним одноименность различных игр есть выражение многозначности игровой терминологии, своеобразной «экономии» слов. Одни и те же наиболее употребительные слова (например: *котел, огонь, сало, город, король, баба* и пр.) постоянно используются в разных играх, в разных значениях, легко переходят и в лексику новых, вновь придумываемых игр. Общность терминологии в разных играх указывает на близость их семантики, если даже действия игроков в этих играх (движения, используемые в игре предметы и т.д.) различны. Единством терминологической системы обеспечивается и жанровое единство подвижных игр.

Третий раздел второй главы – «Метафоричность игровой терминологии. Традиционная образная система. Неологизмы».

Отдельные игровые термины могут называть денотат либо буквально, либо образно, метафорически, например: черта / *сало*; догонялки / *заразки*, шар / *свинка*, колышек / *чижик*. Наибольший интерес представляют метафорические названия (своего рода подстановочные слова, как в загадках, в тайной речи), т.к. за ними открывается общая семантика, сюжет игры, связывающие игру с другими жанрами локальной культурной традиции, выводящие содержание игры в общекультурный контекст.

В народной терминологии русских подвижных игр обнаруживаются некоторые устойчивые общие лексические пласты – группы слов, наиболее часто употребляемых в качестве игровых терминов в разных играх, в разных значениях. В частности, в работе выделены и рассмотрены темы:

- *огонь* и все, что с ним связано;
- *еда*;
- *животные*;
- *демонология*;

- термины родства, собственные имена;
- *город-гора-огород*;
- *церковь, религия*;
- *царственное величие*.

«Огненная» лексика охватывает все основные элементы игрового действия и означает:

- а) действие (*гореть, ярить, печь, жечь, калить*),
- б) локус (*огонь, котел, костер, пекло, печь, ад, солнышко, горячее место, корчага, чугуны*),
- в) игрока (*огарышек, пекарь, горелка, ярка, смольник, кочерга*),
- г) предмет (*палка-калена, горячая картошка, уголь*).

Главный смысловой концепт «огня» в игре – опасность, проигрыш, ошибка, выход из игры как смерть, прогорание. Особенно часто лексика огня употребляется для обозначения различных форм тактильного контакта между противниками (задевание, попадание предметом, чурание на коне и т.п.), т.е. всего того, что приводит к проигрышу, переходу хода, перемене ролей.

Лексическая группа «Еда» – это по преимуществу локативная терминология. Слова: *сало, масло, каша, квас, соль* обычно являются по отношению друг к другу смысловыми синонимами и означают главное («горячее») место игры. Часть терминов этой группы указывает на действие (*салить, уесть, квасить, кашку варить, пирогом кормить*), персонажей (*салка*), предметы (*ветчина, яйцо*).

В качестве локативного термина очень употребительно слово *город* (*огород, гора*).

В группе «Царственное величие» основную часть составляют персонажные игровые термины (*король, царь, император, пан, королевки, принцесса*), которые обычно относятся к игроку-победителю в состязании или же к ведущему игры. Мечтательная направленность к статусу *короля, принцессы* и т.п. – является устойчивой чертой детского сознания, что можно наблюдать на материале практически всех жанров детского фольклора и творчества. Названия персонажей типа «король», «царь», «королева» и т.п. характерны также и для молодежных игр с символикой брака, пересекаются с традиционной свадебной терминологией.

Группа слов «Церковное, религиозное» включает:

- а) персонажные термины – обозначение водящего, преследующего или угадывающего: *поп, монах, еретик, черт, бес, ангел, бог*.
- б) предметные: *поп, чернец, расстрига, церковь, колокольня* (название рюшек, их положений и фигур из них в *городках*, в играх типа *пыжа*)

в) локативные: *ад, пекло, котел, крыница, кисель, рай, царство* (названия секторов в *классиках*, позиций в играх *в ножички*) и пр.

Значительное место в детской игровой лексике занимает группа «Мир животных». В основном, это персонажные термины – названия водящего (*коришун, ворон, кот, петух, коза, волк, медведь, лиса*), названия-обзывания проигравшего игрока (*козел, баран, осел, курица, свинья*); а также предметные термины – *свинка, чушка, рюха, сучка* (чурка или шар, который сбивают ударом палки); *чиж, чирка, воробей, соловей, птичка* (палочка, летящая в «поле»); орнаментальные термины – названия фигур движения (*крокодил, верблюд, слон*).

К преимущественно персонажным относятся игровые термины следующих групп: «Демонология» – непосредственные названия мифологических персонажей (*черт, бес, дьявол, водяной, русалка*), лексика родства (*бабушка, дедушка, кума*), а также собственные имена (*Олена, Апанаас, Яков* и т.п.). Такие названия в большинстве случаев обозначают водящего (преследующего, угадывающего).

Некоторые слова особенно часто употребляются в играх: *яйцо, курица, баба* и др. Активное употребление слова `баба` как игрового термина сравнимо с его использованием в загадках как одного из основных подменных слов при обозначении загадываемого предмета¹¹. Основные устойчивые образные сферы, к которым обращена метафорическая игровая терминология, во многом совпадают с традиционными темами загадок и табуированной лексикой.

С другой стороны, терминология подвижных игр близка к лексике ряженья. В частности, миру персонажей ряженья близки образные названия водящего, которые представлены следующими основными группами: животные, мифологические персонажи, термины родства, чужие люди (в этническом, религиозном, профессиональном, социальном смысле).

Лексика подвижных игр постоянно обновляется. Как показывают современные записи, игровыми терминами становятся слова, обозначающие реалии современного быта и достижения техники, очень часто заимствования из мира телевидения (кино, «мультиков», рекламы), которые обозначены в работе как особая группа – неологизмы. Вербальная составляющая игры исторически развивается по закону переименования, например: *черт* → *вампир / монстрик / Кинг-Конг*. Под разными

¹¹ Например, загадки: «Стоит баба поперек: одна рука в избе, другая – на дворе» (дверь); «Сидит баба на печке в белой епанечке» (печная труба), «сидит баба на току и грозится на сноху...» (кошка над мышкой) (Садовников Д.Н. Загадки русского народа. М., 1959, С. 38, 42, 122).

названиями скрываются функционально и семантически сводимые друг к другу персонажи и др. элементы игры.

Рассмотренные игровые термины (за исключением неологизмов) – слова старые и простые, глубоко укорененные в культуре, с «торчащими из них во все стороны» смыслами (от бытовых до мифологических) – охватывают практически весь игровой репертуар. В работе отмечена связь игровой терминологии с обрядовой лексикой и с лексикой других фольклорных жанров (загадки, сказки, поэзия пестования, ряженье и др.).

В *четвертом разделе* второй главы разрабатываются понятия сюжета и мета-сюжета игры.

Народная игра – культурный текст особого рода, и понятие *сюжет* применительно к игре во многом переосмысливается. В частности, в «немых» играх соревновательного характера сюжет – это не рассказываемое содержание, но подразумеваемое, скрытое на уровне символа. Оно «просвечивает» через само название игры, образную народную терминологию.

Как показано в работе, два мета-сюжета охватывают практически весь репертуар подвижных формальных игр: *преследование* (с конфликтным столкновением сторон-противников) и *sempre avanti*¹² (всегда вперед): постепенное *испытание* при соперничестве сторон без соучастия в игровом действии).

К мета-сюжету *преследования* относятся игры на темы: охота, нападение зверя, мифологического персонажа, поиск (в т.ч. ответа), война, разбой и воровство, проникновение в чужое закрытое пространство, прятки и побег из него и т.п.

Идея *Sempre avanti* содержится в конкурентных играх изначально равных игроков, которые все выполняют одни и те же действия, а побеждает самый искусный, и сюжетно конкретизируется чаще всего как:

а) школа (десять классов и «экзамен» с «получением паспорта»): *классики, школы мячиков (выходы, набивалы мяча), камешки, резинки* и др.;

б) дорога, путь, путешествие, движение (*в Москву, Вильну, в рай, на небо*);

в) накопление чего-либо (очки в разных образных системах);

г) личный рост: «инициация» игрока, карьера (например, от *солдата* до *генерала* в играх *в банку*).

Важно, что обозначенные мета-сюжеты соотносимы с выделенными в первой главе двумя основными типами конфликта:

¹² Определение *Sempre avanti* использовал В.Н. Всеволодский-Гернгросс.

– сюжет испытания (*sempre avanti*) – тип конфликта А (игроки-конкуренты),

– сюжет преследования – тип конфликта Б (игроки-противники).

Найденная корреляция отражает прямую связь между структурной и содержательной стороной игрового действия.

Таким образом, во второй главе на уровне функционирования народной терминологии показано принципиальное различие двух выделенных нами типов игр.

В третьей главе «Опыты аналитического описания» происходит возврат к проблематике первой главы на новом уровне. Теоретически сформулированные в первой главе понятия и принципы классификации раскрываются и уточняются при обращении к конкретному материалу. Глава посвящена большей частью специальному анализу разнообразных игр преследования (тип конфликта Б-1).

В *первом разделе* главы рассматриваются простейшие игры преследования: *прятки, жмурки, догонялки*; во *втором разделе* – игры с ударом по противнику мячом (*ярки*), в *третьем разделе* – игры преследования с палками (*лапта, чиж, пыж*). Выявляются их общие типологические свойства, родовые и видовые отличия.

Параллельное аналитическое описание целых блоков однородных игр дается по следующей схеме: 1. Тип конфликта. 2. Игра во времени. Особенности композиции. 3. Разметка пространства. 4. Действия-движения игроков. 5. Характер контакта сторон.

Принципиальное формообразующее значение в рассматриваемых играх имеет ролевая оппозиция: водящий (или команда водящих) – игроки, проявляющаяся на всех важнейших уровнях структуры игрового действия:

– в разметке пространства (выделение локусов игроков и локусов водящей стороны);

– в распределении между противниками предметов игры, если таковые имеются (мяч, палки и пр.);

– в тактильных действиях водящего по отношению к преследуемому противнику: задеть/поймать противника, его предмет либо захватить его локус (удачное осуществление этой задачи водящим означает перераспределение ролей между сторонами);

– в особенностях композиции (необходимость выбора водящей стороны в игровой прелюдии; двухфазовый характер преследования) и пр.

Основными уровнями варьирования игровых форм типа преследования являются:

– соотношение сил водящей и играющей сторон (а) один водящий против игроков, б) водящие против одного игрока, в) две команды (игроков и водящих) равны по числу участников);

– размерность задачи водящей стороны (для перераспределения ролей водящему необходимо: а) обыграть хотя бы одного или б) всех противников);

– конкретные особенности разметки пространства и диспозиции противников (наличие «домиков», кона и пр.);

– конкретная форма определения водящего в игровой прелюдии;

– использование/не использование предметов в игре;

– характер контакта сторон: водящий → игрок / локус игрока / предмет игрока; предмет водящего → игрок / локус игрока / предмет игрока и др.

В ходе рассмотрения конкретного материала сделаны наблюдения об историческом развитии, изменении игр в России на протяжении XIX – начала XXI века, в особенности, о вытеснении традиционных игр с палками все более разрастающимся репертуаром разнообразных игр с мячом. Выделены хронологические периоды в эволюции игр с вышибанием игрока мячом (ярок). Отмечено, что игры-ярки структурно и семантически очень близки догонялкам; но генетически они восходят, вероятно, не к догонялкам-кидалкам как усложнение последних, а к играм с палками, в частности – к лапте, в которой вышибание игроков во время перебежки противниками является очень важным, ответственным и азартным моментом игры. *Немая лапта* (сама как упрощение лапты – лапта без биты), дала, по-видимому, целый ряд производных игр с ударом мячом по противнику. Получены следующие предположительные эволюционно-генетические цепочки от старейших игр XVIII-XIX веков к современным, бытующим в начале XXI века:

Лапта → *кобылка*

→ *немая лапта* → *гусары на конях*

→ *зайчик* → *картошка*

(*Городки* → *мэта* →)

→ *вышибалы* → *снайперы*

→ *банан*

1. *Ярки* → *цари* → *штандер* → *бегемотики бежали*
→ *хали-хало*

Анализ современного игрового репертуара мальчиков показал отчетливую тенденцию к вытеснению традиционных игр с палками новообразованными играми, в которых основным движением является удар по мячу ногой (кинема фут-бола), такими как *банан*, *козел*, *в триста* и др. По наиболее существенным параметрам структуры, а зачастую и по символике эти игры во многом воспроизводят основные характеристики традиционных игр с палками. Отсюда высказывается предположение, что генетически они восходят к *лапте*, *чижу*, *пыжу*, являются новыми

формами, возникшими на основе старых традиций, и замещают собой традиционные крестьянские игры с палками в репертуаре современных городских детей.

В последнем *четвертом разделе* апробируется описание игр преследования в виде формального текста – модели. Игра задается как множество действующих начал (элементов структуры) и бинарных отношений на этом множестве (функций). Элементами структуры игры, т.е. множеством действующих начал в модели, являются:

- игроки (i) (в том числе преследуемые игроки (x) и водящие (y)),
- предметы (s),
- локусы (l),
- произносимые или изображаемые игроками «знаки» (z).

Формами контактного действия в игре (бинарными отношениями в модели) являются:

- тактильное действие: A – коснуться, задеть; A^* – увидеть; A^{-1} – быть задетым;
- вербальное действие: B – назвать, B^* – задумать, загадать (мысленно назвать); B^{-1} – быть названным;
- изобразительное действие: C – принять определенную позу, изобразить что-то, сделать условный жест и т.п.; C^{-1} – быть изображенным.

На введенном языке символов высказывания о контактных ситуациях в игре выглядят следующим образом:

- yAx – водящий задел игрока (например, в *догонялках*)
- $xA^{-1}y$ – игрок задет водящим,
- $yA \cap Bx$ – водящий поймал игрока и правильно угадал (назвал имя) пойманного (например, в *жмурках*),
- $s(y)Al(x)$ – предмет водящего попал в локус игрока (например, в *чиже*),
- xBz – игрок сказал условную словесную формулу,
- $xCz(B)^{-1}y$ – игрок выполнил условное движение, названное водящим и т.п.

С помощью подобных высказываний контактная ситуация (К) конкретной игры получает формальное описание. Развернутая фраза содержит в себе всю основную информацию об игре:

- о множестве действующих начал в игре (игроки, локусы, предметы, условные слова и пр.) и
- о действиях, которые совершаются в игре (задеть, увидеть, зачурать, принять условную позу и пр.).

Таким образом, формальное описание (модель) конкретной игры включает представление ее в виде множества элементов с отношениями

на нем и высказывание о контактной ситуации (К). Например, простейшие догонялки-кидалки (*сифа*) обозначаются следующей формулой:

Игра $\langle X, y, s(y); A \rangle$

К: $s(y)Ax$

Т.е.: Игра <игроки, водящий, метательный предмет водящего («сифа»); задевание>

Контактная ситуация (К): предмет водящего попал в игрока.

Подобные формализованные описания приведены для всех основных игр преследования, рассмотренных в третьей главе.

Запись игры в виде формального текста (модели) является своеобразным конспектом, содержащим все ее ключевые характеристики. Разные игры при переводе на формальный язык могут получить одинаковые, сходные либо существенно различающиеся модели. Это позволяет классифицировать игры, сравнивая их формульные модели, что может быть использовано при компьютерной обработке больших объемов материала.

В **Заключении** подведены итоги исследования, обрисованы основные перспективы. Отмечается, что жанр, которому посвящена работа, находится в процессе активного функционирования и развития, это «живой», постоянно изменяющийся, обновляющийся материал, что и определяет специфику работы с ним на данном этапе. В проделанном исследовании апробированы разные подходы, но ни один из полученных результатов нельзя считать исчерпывающим. Предложенная типология является лишь одним из возможных и необходимых опытов в этой области. Дальнейшее изучение народных подвижных детских игр с разных точек зрения и методологических позиций обещает массу интересных и неожиданных открытий.

Приложения к работе:

Приложение 1. Сборник игр и игровых прелюдий (полевые материалы автора).

Приложение 2. Библиографические таблицы по русской этнографической литературе 1838-1930 гг., представляющие источники с описаниями следующих игр: 1) Лапта, 2) Чиж, 3) Пыж, 4) Городки, 5) Касло, 6) Ярки, цари, 7) Немая лапта, 8) Живые городки, 9) Прятки, 10) Жмурки, 11) Догонялки, 12) Выходы (с мячом), 13) Камешки, бабки, свайка, ножички, 14) Игры с прыжками.

Приложение 3. Словарь русских игровых терминов.

Список публикаций автора по теме диссертации

1. Большакова М.А. Детские игры и современное телевидение // Механизм передачи фольклорной традиции: [Материалы XXI Междунар. молодеж. конф. памяти А. Горковенко, апр. 2001 г.]. – СПб.: РИИИ, 2004. – С. 257-269. (0,8 п.л.)

2. Большакова М.А. Игровая лексика: культурный объем народных терминов // Международная школа молодых фольклористов (Министерство культуры РФ, РИИИ, сектор фольклора): Программа. Тезисы. – СПб., 2003. – С. 7-8. (0,1 п.л.)

3. Большакова М.А. Народные подвижные детские игры: к проблеме национального // IFUSCO-XIX: Международная студенческая финно-угорская конференция: тез. докл. – Сыктывкар: Изд-во СыктГУ, 2003. – С. 9-10. (0,1 п.л.)

4. Большакова М.А. Об отличиях подвижных игр девочек и мальчиков // Гендерная теория и историческое знание: Мат-лы междунар. науч.-практич. конф. – Сыктывкар: Изд-во СыктГУ, 2003. – С. 120-122. (0,2 п.л.)

5. Большакова М.А. Сюжет путешествия в народных играх // Культурное пространство путешествий: Материалы научного форума 8-10 апреля 2003 г. – СПб.: Изд-во СПбГУ, Центр изучения культуры, 2003. – С. 186-188. (0,1 п.л.)

6. Большакова М.А. Художественная композиция... спортивной игры // Проблемы художественной композиции: Материалы конференций аспирантов Российского института истории искусств. – СПб., 2004. – С. 55-59. (0,3 п.л.)

7. Ключева М.А. Подвижные детские игры: к проблеме изучения народной терминологии // Традиционная культура. – 2007. – № 4. – С. 77-88. (1,1 п.л.)

Подписано к печати 15.10.2008 г. Формат 60x84/16.

Усл. печ.л. 1,0. Тираж 100 экз. Заказ 3209

Отпечатано в отделе оперативной полиграфии
ГОУВПО «Марийский государственный университет»
424001, г. Йошкар-Ола, пл. Ленина, 1.