Отзыв официального оппонента
на диссертационное исследование Гавриловой Марии Владимировны
«Персонаж, мотив, сюжет в традиционных восточнославянских играх»,
представленное на соискание ученой степени кандидата филологических
наук по специальности 10.01.09 – «фольклористика».

Настоящее исследование – одна из самых глубоких и интересных работ, посвященных восточнославянской игре, и, на мой взгляд, – самое новаторское и продуктивное отечественное диссертационное исследование, относящееся к данной теме. Автор значительно превысил количество научных задач, которые обычно ставятся перед исследованиями такого рода, и самое главное, завершил диссертацию приложением: сюжетным указателем традиционных восточнославянских игр. Одним из самых важных достоинств исследования я считаю успешную попытку автора разобраться в самых важных и самых нерешенных проблемах отечественной игрологии – типологии игровых явлений, поэтики игры как акционального текста, субъектной структуры восточнославянских игр. При этом очевидно и другое – автор очень точно замечает не только актуальные, но и достаточно частные вопросы и проблемы, ответы на которые совершенно необходимы для того, чтобы разобраться в таком своеобразном, во многом «пограничном», явлении как игра. Я всячески поддерживаю и научную стилистику исследования, которая явно отличима от других, демонстрирует научную свободу автора и его ориентированность в круге серьезных проблем, связанных с игрой. Исследований игры тысячи, а автор ставит главной проблемой первой главы вопрос: «Что такое игра и как ее следует изучать?», – и так ее и называет. Здесь автор четко определяет свою исследовательскую специфику в изучении имманентных свойств игр, в «изучении внутреннего содержания традиционных игр, а именно – их сюжетов и их образности» и «исследовании восточнославянской игровой традиции как корпуса структурно и сюжетно взаимосвязанных текстов и как образного "языка"».

В данной главе автор вырабатывает свою методологию, отдавая предпочтение структурному методу, а собственно игровая деятельность становится объектом текстологического и сюжетологического анализа. Такой подход, на мой взгляд, является наиболее продуктивным, ибо в нем преодолеваются «разновекторные» формы изучения игр.

Одна из методологически значимых частей первой главы касается вопроса игры как жанра фольклора: «Игра как жанр фольклора: традиционные и посттрадиционные, простые и сложные игры». Здесь автор рассуждает о принципиальных позициях, на которые будет опираться в своем исследовании. Первый вопрос – это условное разделение игр на традиционные и посттрадиционные. Начну с научного комплимента. Ряд характеристик, относящихся к проблемам формализации, устности/письменности как способов передачи, престижности/детскости и др., необыкновенно ценны и точны для такого «разделения». Отмечу, что такой конкретный и «смелый» набор характеристик впервые обобщен и представлен именно в настоящем исследовании. Как у противника такого разделения, у меня возникает ряд сомнений в правильности самих названий и в соответствии характеристик. Сомнения вызывают, например, тезисы о «встроенности» традиционных игр в картину мира, о наличии в них мифологической образности или о принадлежности посттрадиционной игры к «более сложной культуре» (с.18-19). Я никак не могу утверждать, например, что игра «чижик» встроена в картину мира и наполнена мифологической образностью. А если и могу, то это «встраивание» будет моей субъективной версией. Это станет лишь частным опытом интерпретации, а насколько он соотвествует «истине» – большой вопрос (вспомним статьи В. А. Коршункова о «Ладушках»). Бесспорно, что «бабки» – однозначно традиционная игра, но почему относительно схожие с ними «фантики» и «вкладыши» – скорее посттрадиционные игры, понять сложно. Автор утверждает, говоря о традиционных играх, о наполнении их «глубоко мифологической образностью»; они «включают в себя яркие поэтические

тексты, многие из которых заимствуются из других фольклорных жанров (заговоры, обрядовые календарные песни)». Все это верно, но, на мой взгляд, не так однозначно. Автору исследования совершенно точно известно, что иные русские игровые прелюдии восходят и к французским водевилям, и к текстам абсолютно других традиций. Это очень частое явление, возможно, сравнимое по частоте с заимствованиями из других фольклорных жанров. Почему «включение ярких поэтические текстов» является характеристикой традиционной игры? Тексты азартных карточных игр имеют такое же свойство. Разве традиционные игры не подвержены моде и не могут быть в неизменном виде перенесены в другую культуру. Теперь представим себе гипотетическую ситуацию.

Суть не в этом, М. В. Гаврилова в первой главе поставила объемное количество проблем, прежде всего касающихся методов изучения игры и истории ее изучения, «векторов» ее изучения, и вышла на определение игры, которое мной абсолютно принимается: «репрезентация сюжета через действия участников по правилам».

Есть еще один, очень частный и несущественный, момент для критики – это аппеляция автора к неким идеологическим причинам как фактору, препятствующим изучению игр. Мне кажется, ситуация была несколько другой. Исследование игр, как раз, считалось сферой достаточно «вольной». Речь здесь скорее должна идти о «педагогическом взгляде», о позициях педагогических экспертных сообществ, которые, простите за резкость, не ориентируясь в научной методологии, предлагали педагогические «рамки» для описаний игр, ориентируясь на свои, в принципе «ущербные», представления о «вреде и пользе».

Одной из главных целей настоящей работы являлась разработка собственной классификации игр. Может, я несколько категоричен, но в итоге предложенная классификация, на мой взгляд, самая обоснованная и самая продуктивная в современной науке. Другие, опять же на мой взгляд, обладали рядом недостатков: или были достаточно очевидными, или

относительно «легко» разрушались, поскольку одна сюжетно-мотивно организованная игра могла попасть в разные классы. Поэтому первой задачей автора стал критический анализ предшествующих классификаций, способов деления игр и выработка собственных научно-обоснованных критериев для классификационной схемы. Разделив предшествующие классификации на «каталогизирующие» и «описательные», исследователь предложил обзор, не только значимый с точки зрения исследования классификационных опытов в данной сфере и поисков своего критерия, но и методологически важный для истории антропологии, этнографии и фольклористики. Дело в том, что рассмотрены не только авторские классификации (значимы указания на труды, в которых отказываются от таких попыток, и описание причин таких «отказов»), но и классификации экспертных сообществ: педагогов-практиков и «Клуба друзей игры». Вместе с тем, хотелось бы сделать одно добавление: при анализе классификации Г. С. Виноградова надо учитывать и ряд других его работ, а не только обобщенные в сборнике «Этнография детства и русская народная культура Сибири». К данной проблеме относятся и его вопросники для собирания игр, и конспекты его лекций, отчасти опубликованные, отчасти хранящиеся в Рукописном отделе РНБ. Указав на общие проблемы всех классификаций, автор, на мой взгляд, совершенно справедливо включила отдельным параграф, посвященный типологии Л. М. Ивлевой, которая является, несомненно, и структурной, ориентированной, по преимуществу, на содержание игр.

Следует справедливо заметить, что разработка своей классификации и критериев, обоснована у автора не только собственным видением и анализом десятков классификационных схем, М. В. Гаврилова проявила потрясающие своей глубиной знания в области репертуара восточнославянских игр и их вариаций. А это очень важное свидетельство научности и продуманности ее классификационных порядков.

Итак, было предложено два класса игр. Класс I и класс II. Условно, антагонистические и неантагонистические игры. И, предложив такое

разделение, автор с редкой научной дотошностью стала анализировать все значимые нюансы разделения и специфики внутри классов. В первом классе: кто, как и за что противоборствуют; соотношение игрового действия (с учетом аспектов движения, образного мотива, функции события) и игрового движения, типа конфликта и игровой цели. В итоге были выделены сюжетные типы и подтипы (с. 78). Для второго класса игр определены пять видов внеигровых целей: кинетическое удовольствие; магические; наказание проигравшего и награда победителя; социально-коммуникативные; материальный выигрыш. Также скрупулезно изучены и прокомментированы основные типы игр (по содержанию и значению: упражнение; простое состязание; разыгрывание предметов; жребий; перебор; аттракцион; песня-игра) и сюжетные подтипы второго класса.

Предложение новой классификации, как правило, вызывает возражение у оппонентов, хотя бы в частностях, например, на уровне отдельных игр. Но М. В. Гаврилова сама предлагает, как пример такого оппонирования, две игры: «Ярки» и «Краски». И в этом случае представлена методика анализа и структурирования этих игр (учитывая всю специфику, нюансы и варианты), которая убедительно доказывает отнесение их к соответствующим типам и подтипам.

Несмотря на то, что постоянное сравнивание отдельных игр типа II с типом I несколько усложняло понимание всей научной конструкции, предложенная на страницах 104-105 типология игр в виде таблицы видится как наиболее основательный опыт научной классификации, учитывающий все составляющие игры.

Внимательно изучая критерии, предложенные для классификации, саму классификационную схему, я нашел ее наиболее научно обоснованной из всех существовавших ранее и применимой для типологизации любой восточнославянской игры. Меня отчасти не удовлетворило только одно название, относящееся к классу II.3 («Разыгрывание предметов»). Сам глагол «разыгрывание», на мой взгляд, несколько не адекватен сути, например, игры

в «бабки», где сами предметы игры (бабки) обладают стоимостным денежным эквивалентом, являются менным элементом, обладают высокой престижностью в детском сообществе и даже наследуются. Это несколько «выше», чем разыгрывание, скорее это некое «приобретение».

Но предложенная классификация не оказалась заключительным этапом работы. Автор исследования в третьей главе анализирует персонажей игры и их наименования, субъектов действия, роли, а также предлагает мотивный корпус восточнославянских игр. Наиболее примечательными для меня здесь являются заключения автора о мотивных комплексах. Обобщение выводов 3-й главы («Персонажи игр и персонажи мифов»), представляется скорее «научной штудией», хотя и очень интересной. Во всяком случае, такие рассуждения (о «мышлении» игры по мифологическим законам) мне представляются отнюдь не «универсальными» для всего корпуса восточнославянских игр.

В последней, 4-й, главе М. В. Гаврилова вновь предложила новаторские научные подходы к осмыслению игры. Истолковано понятие «сюжет игры». Предложено два принципа структурной организации игры: «ряд» и «круг», – и выяснено их соотношение. Аргументировано и убедительно представлены соответствия сюжетной структуре игры в кумулятивных и волшебных сказках. Глава насыщена смелыми рассуждениями и выводами: например, о переводах акционального сюжета в повествовательную форму, где вместо двух последовательностей событий для двух субъектов действия остается лишь одна. И автор убеждает нас в их состоятельности, в ряде случаев, безупречной аргументацией.

Представленный в Приложении № 1 «Сюжетный указатель традиционных восточнославянских игр» – знаковый итог глубоко аргументированной научной работы, позволяющей структурно осмыслить репертуар восточнославянских игр.

В заключение отзыва хочется вновь отметить, что настоящее исследование – первое в отечественной фольклористике, где столь

всестороннее и многовекторно исследуется восточнославянская игра. Многие заключения автора находятся на уровне «научных открытий», научная результативность исследования значительно превышает рамки кандидатской диссертации.

Таким образом, остается заключить, что автореферат выполнен с соблюдением установленных требований. Исследование прошло необходимую апробацию, по теме опубликовано 14 работ, в том числе 4 в ведущих рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК РФ. По актуальности проблематики, научной новизне, теоретическому уровню, практической значимости диссертация полностью удовлетворяет требованиям пп. 9–14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением правительства РФ от 24 сентября 2013 г., № 842, а ее автор М. В. Гаврилова заслуживает присуждения искомой степени кандидата филологических наук по специальности 10.01.09 – фольклористика.

Официальный оппонент – Головин Валентин Вадимович,
доктор филологических наук, профессор, директор ИРЛИ (Пушкинский Дом) РАН.