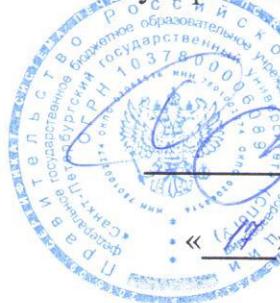


УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе

Санкт-Петербургского государственного университета



С.В. Аплонов

С.В. Аплонов 2018 г.

Отзыв

ведущей организации федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет» о диссертации Марии Владимировны Гавриловой «Персонаж, мотив, сюжет в традиционных восточнославянских играх», представленной на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.01.09 – фольклористика.

Диссертация Марии Владимировны Гавриловой «Персонаж, мотив, сюжет в традиционных восточнославянских играх» посвящена изучению корпуса описаний восточнославянских традиционных игр с точки зрения их «поэтики»: структуры (сюжетного строения), системы персонажей и тематической (мотивной) специфики. Избирая в качестве объекта исследования традиционные игры автор бесстрашно вступает в почти бескрайнюю область исследований данного феномена культуры. Практически все области гуманитарного знания (фольклористика, философия, психология, антропология, культурология и пр.) могут похвастаться поражающими воображение исследователя библиографиями по данной теме. Тем большее уважение вызывает автор диссертационного исследования: в первой главе Мария Владимировна демонстрирует знание основных научных парадигм в игрологии, свободную ориентацию в

концепциях и методах изучения игрового поведения. Отдельно стоит отметить внушительный список литературы к диссертации – он содержит более 500 ученых в обзоре литературы и процитированных единиц (правда, в библиографии учтено только 10 работ на иностранных языках).

Если **объектом исследования** в представленном к защите диссертационном исследовании стали традиционные игры восточных славян, то **предметом изучения** – их структура: способы организации их сюжетов, особенности игровых персонажей и образный язык.

К обоснованию выбора материала автор подходит очень ответственно. Материалом исследования послужили записи правил традиционных русских, украинских и белорусских народных игр, сделанные между 1830 г. и 1920 г. Автор обосновывает ограничение периода количеством и качеством записей, сделанных в это время. Описания правил игр, наблюдавшихся, записанных и опубликованных в этот период, отличаются тем, что исследователи наблюдали народные игры в активном бытовании в это время не только среди детей, но и среди взрослых. Средой бытования игр, по мнению автора, являлось так называемое «традиционное» общество. Автор перечисляет список характеристик, отличающих традиционные игры от игр модерного общества. – включенность в быт и повседневную культуру, связь с ритуалами, мифологическая образность и восприимчивость к новым культурным влияниям и вариативность. Среди всего множества игр Мария Владимировна сосредотачивает свое внимание на так называемых «простых» традиционных играх. Простые игры, в отличие от «сложных», по мнению исследователя, отличаются меньшей престижностью, отсутствием особых условий для проведения и передачей их правил из поколения в поколения. Объем привлеченного к анализу материала не вызывает никаких сомнений в его репрезентативности – более 80 источников (этнографических сборников, описаний в мемуарной литературе, данных словарей, публикаций в популярной литературе) – всего более двух тысяч текстов.

Теоретическая значимость исследования определяется применением структурного метода к анализу традиционных игр. По справедливому замечанию автора, «в то время как для многих других фольклорных жанров структурное исследование – уже пройденный этап, игры этими методами изучались мало» (стр. 9). Действительно, у автора диссертации были предшественники в области исследования структуры игр. Назовем хотя бы работу Алана Дандеса «О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора» (1964) и диссертацию М.А. Ключевой «Народные подвижные игры: опыт типологии» (2008). Но Мария Владимировна Гаврилова последовательно применяет инструментарий структуральной поэтики к анализу описаний правил игр, создавая своего рода «навигатор» по игровым сюжетам, системе персонажей и образности. Последовательность аналитических процедур приводят к комплексному описанию поэтики традиционных восточных игр, что несомненно является достоинством работы и определяет его **новизну**.

Созданный на основе первой главы **Сюжетный** указатель восточнославянских традиционных игр прежде всего определяет практическую значимость диссертации М.В. Гавриловой. Данный указатель составляет объемное приложение к диссертации. К сожалению, в преамбуле к указателю не описаны принципы его организации. Между тем читателю было бы полезно иметь ссылки на страницы диссертации, где эти принципы изложены (в частности, изложение этих принципов мы находим на стр. 16-20, 39-40, 100-106). Сюжетный указатель восточнославянских игр, составленный Марией Владимировной, будучи представленным в электронной форме и снабженным гиперссылками, послужит бесценным инструментом для исследователей игр, не только восточнославянских и не только традиционных. Кроме того, разработанная автором методология структурного анализа игр может быть применена при исследовании акциональных текстов культуры и включена в программу курсов по анализу

традиционного текста для студентов, изучающих фольклористику и антропологию.

Основные результаты и выводы диссертационного исследования

Рассматривая игру как форму символической деятельности М.В. Гаврилова, проанализировала игры как жанр фольклора, с точки зрения его поэтики - игровых сюжетов, персонажей и образных мотивов, и сравнила «сюжетику» традиционных текстов: акциональных (игры, ритуалы) и вербальных (сказки). Простые традиционные игры с формализованными правилами были проанализированы как акциональные тексты с использованием инструментария структуральной поэтики, в результате чего описаны их сюжетная композиция, специфика системы персонажей и топосов (в частности, состава мотивов). В результате предпринято подробное и всестороннее фольклористическое исследование игр в качестве акциональных сюжетных текстов. Так, М.В. Гаврилова создает основу для сюжетной типологии игр. Ею становится принцип разделения игр на два больших класса по характеру достигаемой в ходе реализации сюжета игры цели. Первый класс (I) составляют игры с условной целью, располагающейся внутри сюжета (антагонистические игры). Второй класс II – игры с целью, внешней по отношению к сюжету. Каждый из классов игр раскладывается исследователем на ограниченное количество или сюжетных (структурно-тематических) типов. Полученная типология представлена в виде наглядной и непротиворечивой таблицы-указателя. Обнаруженные автором принципы организации игрового сюжетного действия - «ряд» (группировка однотипных объектов, действий и др.; выстраивание последовательностей) и «круг» (закольцованная композиция линейной последовательности) - находят соответствия таким разновидностям вербальных нарративных конструкций как «кумуляции» и «цикл». М.В. Гавриловой составлена характеристика системы персонажей игр, включающая такие качества, как полиморфность, их едино-множественность, обусловленность их качеств сюжетными функциями, обязательность

локальной характеристики, неразличение активного и пассивного участия в сюжетной акции, особая роль персонажей-медиаторов. Перечисленные качества находят соответствия в характеристиках, свойственных, по мнению антрополога Грегори Бейтсона, вторичным, или метафорическим, процессам.

Положения, выносимые на защиту, находят непосредственное обоснование в диссертации, которая состоит из введения, четырех глав, заключения, двух приложений и списка литературы.

Глава первая «**Что такое игра и как ее следует изучать?**» начинается с изложения истории собирания, публикации и изучения традиционных восточнославянских игр. Как и многие другие культурные явления, игра в научном дискурсе оказывается фокусом эпистем и объектом риторических построений. Автор строит необходимую для собственного исследования базу, представляя исследовательские подходы и методы как парадигмы риторических фигур (игра как агон, игра как детская забава, игра как свобода от гнета реальности и т.д.).

Глава вторая «**Традиционная игра: структура и типология**» начинается с критического обзора существующих классификаций игр. Особое внимание уделяется автором тем классификациям, которые делят игры на типы в соответствии с их содержанием: их модусами – драматические, орнаментальные, спортивные игры (В.Н. Всеволодский-Гернгросс), «стержневыми действиями» (И.А. Морозов), типами конфликта (М.А. Ключева) и устойчивыми «паттернами» и сюжетами (Я.И. Душечкин и соавторы). Как уже отмечалось, в качестве основного критерия деления игр на типы в работе избирается структурно-тематическое единство, т.е. сюжет. На основе разработанной классификационной системы (деления игр на два класса) составлен Сюжетный указатель восточнославянских игр.

В главе третьей «**Персонажи игр**» автор исследуют способы презентации игровых персонажей. М.В. Гаврилова обнаруживает, что деление игр с точки зрения устройства сюжетов находит отражение и в

делении игр с точки зрения системы персонажей. В играх класса I присутствуют два противостоящих друг другу субъекта действия (заинтересованные стороны). В играх класса II представлены следующие типы субъектов действия: игрок; коллектив, предмет, судьба (удача). Для характеристики персонажей акциональных текстов автор выбирает понятие «роль», которое близко категории «субъект действия». С одной стороны, роль связана с понятием «функция» (сюжетно значимое действие), а с другой – с понятием «образ». Понятие роли становится полезным для применения следующей аналитической категории – образного мотива традиционных русских игр, так как именно в мотивах реализуется семантика персонажей. «Образный мотив» последовательно разводится автором с понятием «образ», поскольку образные мотивы содержит предикат. Большинство образных мотивов игр так или иначе связано с водящим, именно его и характеризует предикат действия. Согласно выводам третьей главы, персонажи игр неиндивидуализированы, синкетичны и схожи с персонажами мифов и ранних форм словесного искусства.

В главе четвертой **«Сюжетная структура игры»** рассматриваются синтагматические связи между компонентами игр. Автором выявлены два основных принципа структурной организации содержания в вербальных и акциональных текстах: **ряд** и **круг**. Далее М.В. Гаврилова проводит последовательное сравнение акциональных и вербальных нарративных текстов, а именно игр и сказок, и делает ряд ценных замечаний о принципах конвертации акциональных текстов культуры в вербальные нарративы.

В Заключении Мария Владимировна Гаврилова обобщает выводы каждой из глав диссертации в комплексное и последовательное описание поэтики восточнославянских традиционных игр с точки зрения их сюжетного устройства, системы персонажей и тематико-содержательных принципов. В результате мы получаем высококвалифицированное, фундированное в области подбора материала, методологически выверенное типологическое и структуральное исследование восточнославянских традиционных игр.

Диссертация Марии Владимировны Гавриловой «Персонаж, мотив, сюжет в традиционных восточнославянских играх» является самостоятельной, законченной квалификационной научной работой и полностью соответствует требованиям пп. 9-14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 года № 842, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор заслуживает присуждения ей ученой степени кандидата филологических наук по специальности по специальности 10.01.09 – фольклористика.

Отзыв составлен доцентом кафедры истории русской литературы федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет», кандидатом филологических наук Инной Сергеевной Веселовой.

Отзыв обсужден и утвержден на заседании кафедры истории русской литературы от 16 января 2018 г., протокол № 89.08/19-24.1

Заведующий кафедрой
истории русской литературы СПбГУ, д.ф.н., проф.

Александр Анатольевич Карпов

Сведения о ведущей организации:

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»
Россия, 199 034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7/9.

Тел. +7 (812) 320-07-17, e-mail: president@pu.ru. Сайт: <http://phil.spbu.ru/>
Кафедра истории русской литературы СПбГУ, тел. +7 (812) 328-94-87, e-mail: rusliter@gmail.com

ПОДПИСЬ РУКИ

Карпова А А

УДОСТОВЕРЯЮ

подпись на кадре

Карпова А А

