

*На правах рукописи*

**ГАВРИЛОВА МАРИЯ ВЛАДИМИРОВНА**  
**ПЕРСОНАЖ, МОТИВ, СЮЖЕТ В ТРАДИЦИОННЫХ**  
**ВОСТОЧНОСЛАВЯНСКИХ ИГРАХ**

Специальность 10.01.09 – фольклористика

**АВТОРЕФЕРАТ**  
Диссертации на соискание ученой степени  
Кандидата филологических наук

Москва – 2017

Работа выполнена в ФГБОУ ВО  
«Российский государственный гуманитарный университет»  
В учебно-научном Центре типологии и семиотики фольклора

**НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ** – доктор филологических наук, профессор  
**Неклюдов Сергей Юрьевич**

**ОФИЦИАЛЬНЫЕ ОППОНЕНТЫ:**

**Головин Валентин Вадимович** – доктор филологических наук, профессор,  
федеральное государственное научное учреждение «Институт русской литературы  
(Пушкинский Дом)» РАН, директор

**Лурье Михаил Лазаревич** – кандидат искусствоведения, автономная  
некоммерческая образовательная организация высшего образования «Европейский  
университет в Санкт-Петербурге», факультет антропологии, доцент

**ВЕДУЩАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ** – Санкт-Петербургский государственный  
университет

Защита состоится 31.01.2018 г. в 11.00 часов на заседании диссертационного совета  
Д 002.209.04 на базе ФГБУН Институт мировой литературы им. А.М. Горького РАН по  
адресу: 121068, г. Москва, ул. Поварская 25а

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБУН Институт мировой  
литературы им. А.М. Горького РАН по адресу: 121068, г. Москва, ул. Поварская 25а

<http://imli.ru/index.php/dissertatsionnyj-sovet-d-002-209-04-o/dissertatsionnyj-sovet-d-002-209-04/2510-personazh-motiv-syuzhet-v-traditsionnykh-vostochnoslavjanskikh-igrakh>

Автореферат диссертации разослан «\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.

Ученый секретарь  
Диссертационного совета Сорокина Светлана Павловна

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Восточнославянская традиционная игровая культура – чрезвычайно богатое поле для исследований. В чем ее ценность? Во-первых, она самобытна, так как вплоть до начала XX в. не только не испытывала чьего-либо подавляющего влияния, но и, наоборот, сама активно влияла на национальные игровые культуры соседей. Во-вторых, она архаична. Восточнославянские игры к началу их массовой фиксации XIX в. сохраняли тесные связи со всей традиционной культурой в целом. Это отразилось как в их содержании, так и в их приурочении к календарным обрядам, а также в связанных с ними представлениях и запретах. Вплоть до начала XX в. игры на территории России еще оставались актуальными для взрослых, а не перешли исключительно в область детского фольклора и не превратились в спорт – в отличие от игр многих других народов Европы. В-третьих, наша традиционная игровая культура чрезвычайно богата. Восточные славяне многочисленны и заселяют большую территорию, по их традиционным играм накоплено действительно много материала: как по части описаний самих игр (их текстов), так и по части условий их бытования (их контекста).

Изучение игрового поведения и игровой культуры, как традиционной так и современной – важное направление в современных науках о человеке. Однако если за рубежом лудология представляет собой самостоятельную, уважаемую и весьма развитую<sup>1</sup> гуманитарную отрасль, то в России игры, в том числе традиционные, нельзя назвать популярным предметом изучения. Богатый материал по традиционной восточнославянской игровой культуре нельзя считать до конца освоенным, с точки зрения фольклористики, и он, по существу, остается не систематизированным. Традиционные игры до сих пор не получили и достаточного теоретического осмысления, что особенно заметно по сравнению с другими жанрами фольклора.

Во многом причина в том, что игра как вид деятельности и как культурная форма находится на пересечении большого количества жизненных сфер, речь во многих из которых контролируется разного рода идеологическими убеждениями и предубеждениями. К играм обращен ряд «риторик», подменяющих изучение оценкой<sup>2</sup>, и в результате вместо игры как явления реальной жизни довольно часто обсуждается «игра» как абстрактная категория или даже искусственный конструкт. Традиционные игры как одна из множества «малых» разновидностей игры не избежали общей участи. Это, с одной стороны, сложный, а с другой – недостаточно престижный предмет для изучения. Они часто оцениваются как нечто вторичное по отношению к другим явлениям и обычно изучаются лишь ради получения знаний о чем-то другом или для утилитарного использования. Распространено также изучение компонентов игр – «игрового фольклора» (используемых в играх вербальных текстов) и игровой терминологии – отдельно от самих игр.

Я не могу претендовать на решение столь масштабной задачи, как исчерпывающее освоение гигантского материала по традиционным восточнославянским играм. Тем не менее, в моей работе предпринята попытка выработать методологические инструменты, необходимые для ее решения. Это сопряжено, во-первых, с научным определением игр

---

<sup>1</sup> Издаются 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, существующая с 1973 г. *The Association for the Study of Play*; британский проект *Childhoods and Play*, связанный с научным наследием супругов Опи; *The Strong* – музей и научная библиотека игр, организованные Б. Саттоном-Смитом в г. Рочестере (штат Нью-Йорк, США)). Играм в своих исследованиях уделяли внимание такие классики как М. Мид, Г. Бейтсон, А. Дандес, К. Гирц.

<sup>2</sup> Термин Брайана Саттона-Смита; теория «риторик игры» изложена в книге «Неоднозначность игры» (1997) (Sutton-Smith B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge (Massachusetts)–London (England), 2001). На изучение народных игр непосредственно влияют следующие предубеждения: ограничение игр сферой детства и рекреации, подчинение игры другим культурным формам (педагогика, искусство), рассмотрение игр в качестве «пережитков».

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 это сделать это поможет изучение игр «изнутри» и ради приобретения знаний о них самих.

Не отрицая общепринятого взгляда, что игра – это особого рода деятельность, вид социальной практики, способ получения участниками некоторого опыта и достижения определенных целей, я, однако, убеждена, что этим значение игр не исчерпывается. Сама возможность выполнения играми всех этих функций, как в масштабе личности так и в масштабе социума, обусловлена некоторыми их внутренними свойствами. Своей работой я, по сути дела, стремлюсь внести ясность в вопрос о том, что же это за свойства.

Изучение игр «изнутри» должно разворачиваться в двух направлениях.

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

Хотя тема сюжетов традиционных игр затрагивалась рядом авторов (А. Дандес, В.Н. Топоров, Н.Е. Мазалова, К.А. Богданов), 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 (К.В. Пьянкова, Е.Л. Березович, М.А. Ключева, Г.И. Романий). Акциональная образность рассматривалась в аспекте актерского перевоплощения индивида (Л.М. Ивлева) или как проекция внутрь игры мифологических и контекстно-этнографических смыслов (А.А. Потебня, В.Н. Топоров, Т.А. Бернштам, И.А. Морозов). Между тем, имеет смысл не просто объединить обсуждение вербальной и акциональной образности, но и 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 сюжетно 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 сюжетами других типов текстов (сказок и мифов), но при этом рассматривались вне связи с сюжетами других игр. Существует также ряд прекрасных работ, в которых исследуется та или иная местная игровая традиция в целом (Е.А. Покровский, Э.Б. Гомм, В.Н. Всеволодский-Гернгросс, И.А. Морозов, Д.А. Несанелис, М.А. Ключева, Г.Р. Шагапова). В большинстве этих работ, 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 взаимосвязанный «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.

**Объект исследования** – традиционные игры восточных славян (русские, украинские и белорусские), которые трактуются как совокупность невербальных текстов и как жанр фольклора.

**Предмет исследования** – внутреннее устройство традиционных восточнославянских игр, их, так сказать, «поэтика»: способы структурной организации их сюжетов, особенности игровых персонажей, образный язык.

### **Источниковедческая база исследования**

Основным материалом для анализа в работе 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 гг. народные игры систематически не записывались, а после 1820-х гг. в традиционной культуре произошли катастрофические изменения, затронувшие в том числе и игры, так что говорить о продолжении бытования игр в прежнем виде в течение XX в. не приходится<sup>3</sup>. В указанный период было собрано достаточно много однородного и подробно описанного материала.

Во-вторых, игры, собранные в этот период, – часть традиционной восточнославянской культуры, что позволяет обращаться к сведениям, полученным в ходе ее многолетнего изучения.

В-третьих, ограничение объема рассматриваемого материала соответствует применяемой в работе методологии структурного анализа.

Источниками послужили главным образом опубликованные материалы. В их числе:

- Обширные подборки материалов без указания места записи или записанных в разных местностях<sup>4</sup>.

- Региональные подборки материалов<sup>5</sup>.

- Подборки, опубликованные в научной периодике (периодические издания ИРГО, ИОЛЕАиЭ<sup>6</sup>; «Киевская старина»<sup>7</sup>, «Живая старина»<sup>8</sup>, «Этнографическое обозрение»<sup>9</sup>).

<sup>3</sup> Игровая культура из традиционной трансформировалась в посттрадиционную. Признаки этой трансформации: а) семантическая связь с традиционной культурой сменилась на связь с массовой культурой, б) народная игра потеряла значение в качестве развлечения взрослых, в) исчез ряд старинных сюжетов, г) многие игры под влиянием детской среды и педагогики упростились, потеряли слишком длинные и сложные тексты, обрели новый инвентарь.

<sup>4</sup> Снегирев И.М. Русские простонародные праздники и суеверные обряды. В. 1–4. М., 1837–1839; Сказания русского народа, собранные И.П. Сахаровым. М., 1990; Терещенко А. Быт русского народа. Т. 4. СПб., 1848; Бессонов П.А. Детские песни. М., 1868; Русские народные песни, собранные П.В. Шейном. Ч. 1. М., 1870; Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. М., 1895; Шейн П.В. Великорусс в своих песнях, обрядах, обычаях, верованиях, сказках, легендах и т.п. Т. 1. Вып. 1. СПб., 1898; В.Н. Всеволодский-Гернгросс (1933) (сборник содержит исключительно дореволюционные материалы).

<sup>5</sup> Маркевич Н. Обычай, поверья, кухня и напитки у малороссиян. Киев, 1860; Рогов. Материалы для описания быта пермяков // Пермский сборник. Кн. II. М., 1860; Шейковский К.В. Быт подолян. Т. 1. Вып. 1. Киев, 1860; Крачковский Ю. Очерки быта западнорусского крестьянина // Виленский сборник. Вильна, 1869; Копаневич И.К. Рождественские святки и сопровождающие их народные игры и развлечения в Псковской губ. Псков, 1869; Кудрявцев В.Ф. Детские игры и песенки Нижегородской губернии. Ниж. Новгород, 1871; Богданович А.В. Сборник сведений о Полтавской губернии. Полтава, 1877; Из жизни крестьянских детей Казанской губернии / собрание и очерки А. Можаровского. Казань, 1882; Шейн П.В. Мат-лы для изучения быта и языка рус. населения Северо-Зап. края. Т. 1, 3. СПб., 1887–1902; Иванов П.В. Игры крестьянских детей в Купянском уезде. Харьков, 1889; Материалы для этнографии Новороссийского края, собранные в Елисаветградском и Александрийском у. Херсонской губ. В.Н. Ястребовым. Одесса, 1894; Резанова Е. Материалы к этнографии Курской губернии // Курский сборник. Вып. 1. Курск, 1901; Тиханов П.Н. Брянский говор. Заметки из области русской этнологии. СПб., 1904; Цейтлин, Г. Народные игры в Поморье // Изв. Архангельск. о-ва изучения Рус. Севера. 1911. № 13; Романов Е.Р. Игры и забавы белорусских детей // Белорусский сборник. Вып. 8–9. Вильна, 1912; Соболев А.Н. Детские игры и песни. Владимир, 1915; Детские казачьи игры и забавы / авт.-сост. В.В. Ходарев. Ставрополь, 1993 (в сборник вошли дореволюционные материалы).

<sup>6</sup> Петухов Д.М. Горный город Дедюхин // Записки ИРГО. Кн. 3. СПб., 1863; Потанин Г.Н. Юго-Западная часть Томской губ. в этнографическом отношении // Этнографический сборник, издаваемый ИРГО. Вып. VI. СПб., 1864; Кокосов А.Я. Круговые игры и песни в селе Ушаковском // Записки ИРГО по отделению этнографии. Т. 2. СПб., 1869; Тр. этногр.-стат. экспедиции в Зап.-Рус. край. Мат-лы и иссл.-я, собранные П.П. Чубинским. Т. 3–4. СПб., 1872–1877; Ефименко П.С. Мат-лы по этнографии русского населения

- Подборки, опубликованные в популярной прессе (журналы, «Маяк», «Учитель» и др., региональные газеты)<sup>10</sup>.

- Описание игр в мемуарах, разрозненные упоминания традиционных игр<sup>11</sup>.

- Материалы словарей – прежде всего, «Словаря живого великорусского языка» В.И. Даля<sup>12</sup> и «Словаря русских народных говоров».

В общей сложности в работе используется порядка 80 основных источников различного объема. В ходе исследования проанализировано порядка 2000 текстов (описаний игр).

В качестве дополнительного материала привлекаются:

- Записи игр, опубликованные в советское и постсоветское время<sup>13</sup>. С одной стороны, остатки традиционной игровой культуры еще фиксируются в сельской среде в

---

Архангельской губ. Ч. 1 // Тр. Этногр. Отд. ОЛЕАиЭ при Мос. Ун-те. Т. 30. Кн. 5. Вып. 2. М., 1878; Нечаев И.В. Игры деревенских детей Лаишевского у. // Изв. О-ва археологии, истории и этногр. при Казан. ун-те. Т. 11. Вып. 6. Казань, 1894; Смоленский этнографический сборник // Зап. ИРГО по отделению этнографии / сост. В.Н. Добровольский. Т. 27. Ч. 4. М., 1903.

<sup>7</sup> Исаевич С.Н. Малорусские народные игры окрестностей Переяслава // Киевская старина. 1887. Т. 18.; Каковский Ю. Игры молодежи в дер. Леоновке Киевского у. // Киевская старина. 1892. Т. 37; П.П. Некоторые детские игры в Маяках, Херсонской губ. // Киевская старина. 1902. Т. 78.

<sup>8</sup> Петров К.М., Репников, Т.Е. Детские игры // ЖС. 1890. Вып. 1; Мамакин И. Народные детские игры // ЖС. 1891. Вып. 3; Довнар-Запольский М.В. Крестьянские игры в Минской губ., Нечаев И.В. Игры и песенки деревенских ребят Лаишевского у. // ЖС. 1891. Вып. 4. Отд. 5; Игра «со вьюном», Мошков В. Игра в Тура // ЖС. 1892. Вып. 3. Отд. 5; Довнар-Запольский М. Заметки по белорусской этнографии, Перетц В. Беседные игры: тетёра, в гуси, в кони // ЖС. 1893. Вып. 2. Отд. 5; Шустиков А. Народные игры в Кадниковском уезде // ЖС. 1895. Вып. 1. Отд. 2; Зобнин Ф. Игры в сл. Усть-Ницынской Тюменского округа // ЖС. 1896. Вып. 3–4. Отд. 4; Можаровский А. Игры крестьянских детей Казанской губ. Свияжского у. села Бежбагман, Демидович П. Белорусские детские игры // ЖС. 1898. Вып. 3–4. Отд. 2; Тихомиров, А.И. Ответы на вопросы Н.В. Томаса из Лондона // ЖС. 1901. Вып. 3–4. Отд. 4.

<sup>9</sup> Балов А. Рождение и воспитание детей в Пошехонском у. Яросл. губ. // ЭО. 1890. № 3; Никифоровский Н.Я. Очерки Витебской Белоруссии. Ч. VI. «Игры и игроки» // ЭО. 1897. № 3; Кулжинский С.К. Игра в лодыжки в г. Курске, Шингарев А. Детская игра «Кострома», Сорокина Е. Ангел и враг. Детская игра в Покровском у. Владимир. губ. // ЭО. 1900. № 1; Резанов В.И. Три песни-игры, записанные в Обоянском у. Курской губ. // ЭО. 1904. № 1; Харузина В. Детские игры Моск. губ. Бронницкого у. в селе Быкове // ЭО. 1904. № 3; Мелков А.Л. Некоторые детские игры в Курской губ. // ЭО. 1914. № 3–4; Завойко Г.К. Колыбельные детские песни и детские игры у крестьян Владимир. губ. // ЭО. 1915. №1–2.

<sup>10</sup> Сементовский В.И. Замечания о праздниках у малороссиян // Маяк. Т. 11. СПб, 1843; Забелин И.Е. Домашний быт русских царей // Журнал для чтения воспитанникам военно-учебных заведений. 1855. Т. 113. № 450–452; Максимович М.А. Дни и месяцы украинского селянина // Русская беседа. 1856. Кн. 1, 3; Лозинский И. Галагивка // Зоря Галицкая. Львов, 1860; Петров К. Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель. 1863. Т. 3. № 5, 6, 15, 16, 22; Всеславин В. Детские игры в Костромской губернии // Учитель. 1863. Т. 3. № 19; Балов А.В. Русский хоровод. Хороводные игры в Ярославской губернии // Северный вестник. 1889. № 6. Отд. 2.; Гашников Ф. Детские игры на улице и дома // Беседа. 1891. № 12.

<sup>11</sup> Записки и замечания о Сибири. М., 1837; Железнов И. Уральцы. Очерки быта уральских казаков. Ч. 1. М., 1858; Кривошапкин М.Ф. Енисейский округ и его жизнь. СПб., 1865; Потебня А.А. О некоторых символах славянской народной поэзии. Харьков, 1860; Потебня А.А. О мифическом значении некоторых обрядов и поверий. М., 1865; Потебня А.А. Объяснения малорусских и сродных народных песен. Варшава, 1883.

<sup>12</sup> «Картины быта русских детей» В.И. Даля (М., 1874) и подготовленные им сборники «Первая первинка полуграмотной внучке» (М., 1970) и «Первинка другая: Внучке грамотейке с неграмотною братиею» (М., 1879) могут быть использованы как источники лишь с большой осторожностью, так как игры в них подвергнуты явной авторской редактуре.

<sup>13</sup> Мельников М.Н. Русский детский фольклор Сибири. Новосибирск, 1970; Дзцячы фальклор / Г.А. Барташевіч, В.І. Ялтау. Минск, 1972; Былеева Л.В., Григорьев В.М. Игры народов СССР. М., 1985; Пономарев В.Ф. Народные игры, забавы, ристания на Вятке. Киров, 1991; Русский детский фольклор Карелии / С.М. Лойтер. Петрозаводск, 1991; «Где цветок, там и медок»: Детский фольклор, загадки, пословицы Карелии / С.М. Лойтер. Петрозаводск, 1993; Игры и праздники Валдая / С.В. Григорьев, В.Б. Назаренко. М., 1995; Слепцова, И.С., Морозов, И.А. Не робей, воробей!: Детские игры, потешки, забавушки Вологодского края. М., 1995; «Ехал Сенька по воду»: Детский фольклор Шадринского края / Бекетова В.Н., Тимофеев В.П. Шадринск, 1996; Игры и праздники Московии / Е.В. Борисов, С.В. Григорьев. М., 1998; Традиционные игры и забавы Рязанского края / Б.В. Горбунов, А.В. Ефимов, Е.А. Ефимова. Рязань, 1999; Гульні, забавы, ігрышчы / А.Ю. Лозка. Мінск, 2000; «Ченчи-баченчи»: Детский игровой фольклор

течение XX в., хотя чаще по воспоминаниям, чем в живом бытовании, – эти материалы помогают обогатить имеющиеся сведения. С другой стороны, в условиях разрыва связи с живой традицией «новые» игры иногда вторично архаизируются, – эти материалы помогают прояснить смысл игровых сюжетов, закономерности изменения или сохранения игровых наименований, включения в игру изображения тех или иных жизненных ситуаций.

- Сведения по национальным игровым традициям народов Евразии (игры финно-угорских<sup>14</sup>, тюркских народов<sup>15</sup>, игры народов Кавказа<sup>16</sup>, Сибири и Северо-Востока Евразии<sup>17</sup>, английские игры<sup>18</sup>).

- Педагогические игровые сборники<sup>19</sup>.

Последние два вида источников привлекаются, 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 интересуют примененные в них методы систематизации и анализа материала.

---

Верхнекамья / С.В. Хоробрых. Пермь, 2001; Востриков О.В. Словарь русских говоров Свердловской области (этноидеографический). Екатеринбург, 2007; Ключева М.А. Народные подвижные детские игры: современный фольклорный сборник. Йошкар-Ола, 2012.

<sup>14</sup> Brewster P.G. Sebeok, T.A. Studies in Cheremis. Vol. 6: Games. Bloomington, 1958; Мальми В. Народные игры Карелии. Петрозаводск, 1987; Несанелис Д.А. Раскачаем мы ходкую качель: традиционные формы досуга сельского населения Коми края во второй половине XIX – первой трети XX в. Сыктывкар, 1994; Несанелис Д.А. Символические формы поведения в традиционной культуре народов Севера. Архангельск, 2006; Долганова Л.Н., Морозов И.А., Минасенко Е.Н. Игры и развлечения удмуртов: история и современность. М., 1995; Кулемзин В.М., Тахтуева А.М., Решетникова Р.Г. Игры детей обско-угорских народов. СПб., 1999; Рассыхаев, А.Н. Детский игровой фольклор коми: Жанровый аспект. – Сыктывкар, 2014.

<sup>15</sup> Буркитбаев А. Воспитательные аспекты национальных видов спорта и народных игр. Алма-Ата, 1990; Шагапова Г.Р. Башкирские народные игры. Уфа, 2008; Шагапова, Г.Р. Семантика игровой культуры башкирского этноса. Уфа, 2010.

<sup>16</sup> Гагиев Г.С. Осетинские национальные игры. Орджоникидзе, 1958; Шоров, И.А. Народные детские игры в системе физического воспитания адыгов // Адыгейский научно-исследовательский институт языка, литературы, истории. Ученые записки. Т. 8. Майкоп, 1968; Мафедзев, С.Х. Адыгские подвижные игры для детей (с мячом и деревянным шаром) // Вопросы этнографии и этносоциологии Кабардино-Балкарии. Нальчик, 1981; Мафедзев, С.Х. О народных играх адыгов. Нальчик, 1986; Гостиева Л.К. Роль осетинских детских игр в системе народного воспитания // Социально-этнические основы интернационального воспитания. Орджоникидзе, 1985; Магомедов, М.З. Народные игры лезгин как средство и метод воспитания молодежи // Вопросы общественного быта народов Дагестана в XIX – нач. XX века. Махачкала, 1987.

<sup>17</sup> Базанов А.Г., Певгова Л.В. Игры детей народов крайнего севера. Л., 1949; Богораз В.Г. Игры малых народностей Севера // Сборник музея антропологии и этнографии XI. М.–Л., 1949; Жорницкая М.А. Народные игры чукчей и эскимосов // Полевые исследования Института этнографии 1975. М., 1977; Прокопенко В.И. Игры и национальные виды спорта нивхов Амура и Сахалина. Екатеринбург, 1993; Сагитова И.О. Традиционные детские игры нанайцев, удэгейцев, ульчей, эвенков // Археология и этнология Дальнего Востока и Центральной Азии. Владивосток, 1998; Хаховская Л.Н. Эвенкские детские игры и игрушки // История, археология и этнография Северо-Востока России. Магадан, 1999; Фролова А.Н. Игры народов Крайнего Северо-Востока России. М., 2000; Фролова А.Н. Традиционные игры и игрушки народов Крайнего Северо-Востока России. Магадан, 2003.

<sup>18</sup> The Traditional Games of England, Scotland and Ireland / A.B. Gomme. Vol. 1–2. London, 1894–1898; Opie, I., Opie, P. The Lore and Language of Schoolchildren. Oxford, 1960; Opie, I. The People in the Playground. Oxford–New York, 1993. Информация по отдельным играм других народов (игры народов Европы, Африки, Азии, Америки и Австралии) рассыпана по большому количеству изданий.

<sup>19</sup> Игры, забавы и увеселения (сочинены и собраны детьми, изданы по их поручению А.Б. и А.С.). СПб., 1837; Филитис Н. Подвижные школьные игры. М., 1894; Сборник игр с указаниями, относящимися к постановке и воспитательному значению их / Я.И. Душечкина и др. СПб., 1903; Торопов, А. Сборник подвижных игр на открытом воздухе с приложением комнатных игр. М., 1916; Гимнастические игры. Руководство для ведения подвижных игр в трудовых школах и на детских площадках. Пг., 1919; Корнильева-Радица, М., Радин, Е. Новым детям новые игры. М., 1927; Игры школьников в деревне / Прибылов, Карпова, Прозорова. М., 1927.

## **Методологические основы исследования**

Для решения поставленных задач избран структурный метод. В то время как для многих других фольклорных жанров структурное исследование – уже пройденный этап, игры этими методами изучались мало. Исходя из убеждения, что, прежде чем ставить перед собой дальнейшие задачи, необходимо понять, что из себя представляет предмет изучения, я считаю необходимым временно отказаться от исследования прагматики игр и обратиться к исследованию их внутреннего устройства. Научная строгость структурного метода помогает преодолеть многие риторические предубеждения в отношении игр и выработать научное определение предмета исследования. Наконец, этот метод не имеет себе равных при решении задачи систематизации материала.

В рамках структурного метода традиционные игры рассматриваются как акциональные тексты. Игры в совокупности понимаются как жанр невербального фольклора. Национальная игровая культура – корпус акциональных текстов. Изучением игр, с этой точки зрения оказывается, во-первых, анализ содержания конкретных игр, а с другой – широкое взаимное сопоставление акциональных текстов.

Я использую работы западных исследователей игры (Й. Хейзинга, Р. Кайуа, П. и И. Опи, Х. Шварцман, Б. Саттон-Смит и др.), особенно при обсуждении риторических предубеждений в отношении игр и методологических подходов к их изучению. Однако в наиболее существенной части своего исследования я опираюсь не на зарубежную игрологию, для которой характерно преимущественное внимание к социальной и когнитивной функциям игры, а на традиции отечественной фольклористики с ее сильной текстологической школой, а также на исследования в области исторической поэтики (А.Н. Веселовский, О.М. Фрейденберг, Е.М. Мелетинский). Называя игры акциональными текстами, я ориентируюсь на исследования, посвященные акциональным текстам других видов – ритуалам (А.К. Байбурин, Н.И. Толстой), камланиям (Е.С. Новик), поведенческому самовыражению (Ю.М. Лотман).

Мне важно было преодолеть в своей работе границу между дисциплинами: рассмотреть деятельность как объект филологического (текстологического, сюжетологического) исследования. Использование при анализе акциональных текстов филологических методов и инструментария (категории «сюжетная структура», «система персонажей», «система мотивов») обусловлено тем, что наибольший методологический вклад в исследования сюжета внесли именно филологи – литературоведы и фольклористы, специализирующиеся на вербальных текстах. В качестве методологических образцов мной избраны структурные исследования мифов, сказки и эпоса (А. Дандес, К. Леви-Стросс, В.Я. Пропп, Е.М. Мелетинский, В.В. Иванов, В.Н. Топоров, Е.С. Новик, С.Ю. Неклюдов, П.А. Гринцер и др.).

## **Цели и задачи исследования**

**Целью работы** является подробное и всестороннее фольклористическое исследование игр в качестве акциональных сюжетных текстов.

Для достижения этой цели были сформулированы следующие **задачи**:

- 1) Выработать научное определение игры как жанра фольклора.
- 2) Разработать сюжетную типологию традиционных восточнославянских игр.
- 3) Описать традиционные восточнославянские игры как жанр фольклора: очертить круг игровых сюжетов, персонажей и образных мотивов, характерных для данной традиции.
- 4) Описать принципы структурной организации игровых сюжетов.
- 5) Сравнить акциональные и вербальные тексты (игры и нарративы), выявить специфику игры как одной из разновидностей сюжетного текста.

## **Новизна исследования**



1. В работе представлена типология игровых явлений: игры как культурный стереотип отграничены от других видов игр и разделены на *традиционные* и *посттрадиционные*, *простые* от *сложные*, *формальные* от *импровизационные*. Исследование игры как *продукта* (акционального текста) отделено от изучения игры как *процесса* (вида поведения, практики). Дано определение игр, опирающееся на их внутренние особенности, а не на внешние обстоятельства их исполнения.

2. Разработан сюжетный указатель традиционных игр, позволяющий получить представление о сюжетном составе игровой традиции, при необходимости быстро найти все варианты игры требуемого типа, заменить описание игры буквенно-цифровым кодом и выделить из массива материала группы структурно и тематически гомогенных акциональных текстов.

3. Простые традиционные игры с формализованными правилами рассмотрены в качестве акциональных фольклорных текстов. Описана «поэтика» этого вида текстов, включающая сведения, полученные в результате анализа сюжетного содержания игр и игровой образности.

4. Игры рассматриваются в качестве жанра невербального фольклора, совокупность сюжетов этого вида текстов – как система взаимосвязанных элементов. Материал распределен на два класса, каждый класс – на конечное количество сюжетных типов. Между сюжетными типами установлены структурные связи, прослежено их соотношение друг с другом и принципы их варьирования.

5. Изучена субъектная структура традиционных восточнославянских игр, описан круг наиболее характерных для них персонажей и система связанных с ними образных мотивов. Попутно разработаны методы для описания субъект-субъектных и субъект-объектных взаимоотношений в акциональных сюжетах.

6. Произведено сравнение акциональных текстов с вербальными с точки зрения сюжетной структуры. Выявлены особенности категорий «персонаж», «сюжет» и «мотив» в играх по сравнению с другими видами сюжетных текстов.

### **Теоретическая и практическая значимость исследования**

1. Предложенная типология игровых явлений, разделение аспектов исследования игр (*продукт* и *процесс*), определение, опирающееся на внутренние особенности игр как акциональных текстов, а также обсуждение риторических предубеждений в отношении традиционных игр могут послужить для упорядочения представлений об играх и, возможно, будут иметь методологическое значение для будущих игроведческих исследований.

2. Сюжетный указатель может быть использован в качестве путеводителя по традиционным восточнославянским играм XIX – начала XX вв. Он позволяет быстро находить любую интересующую игру и рассматривать ее в контексте других вариантов того же игрового сюжета.

3. Структурно-тематический принцип, положенный в основу типологии, может быть использован для систематизации сведений и по другим игровым традициям. Игры, систематизированные по общим принципам, удобно сравнивать между собой. Сравнение разных национальных игровых традиций поможет в будущем получить ответ на вопрос о том, какие виды игр и какие игровые персонажи, мотивы, темы, сюжеты, специфичны для той или иной традиции, а какие входят в международный фонд.

4. Синтагматическое и парадигматическое описание внутреннего содержания игр позволяет получить представление об их устройстве. Это представление помогает понять, как функционируют игровые сюжеты, из-за чего и по каким принципам они изменяются, а также оценить, типичен или необычен данный игровой сюжет или данный вариант сюжета для данной традиции. Оно также приводит к более обоснованным выводам о том, с какими текстами других жанров связана данная игра, к каким явлениям реальной жизни она имеет отношение, за счет чего она встраивается в жизненный контекст, благодаря

чему может выполнять присущие ей когнитивные и социальные функции, и в чем эти функции состоят.

5. Определение игры как репрезентации сюжета, а игровой традиции как системы сюжетов позволяет сопоставлять игры с сюжетными текстами других типов – как вербальными, так и акциональными. Выводы об особенностях категорий «персонаж», «мотив» и «сюжет» в играх могут быть использованы в сюжетологических исследованиях, посвященных текстам различных видов – как вербальным (фольклорным и литературным), так и акциональным (праздник, этикетная коммуникация, ритуал, драма, кино, акциональные формы современного искусства).

6. Материалы диссертации могут быть использованы при подготовке курсов «Восточнославянский фольклор», «Детский фольклор», «Теоретическая фольклористика», «Историческая поэтика», стать основой спецкурса по традиционным играм. Описание истории сбора и изучения восточнославянских игр, обзор методологических подходов к изучению игр могут быть использованы при подготовке курсов по истории фольклористики и культурологии.

### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Недостаточная изученность традиционных игр в отечественной науке обусловлена идеологическими причинами: часть исследовательских методов долгое время находилась под прямым запретом; так как игры идеологически не нейтральные явления, их описывали такими, какими их хотели видеть, а не такими, какими они были. Изучение игр в нашей стране продолжает находиться под сильным влиянием предубеждений и риторических стереотипов. Способом преодолеть подобное положение дел может оказаться изучение традиционных игр «изнутри» с помощью метода структурного анализа.

2. Игры как культурный стереотип можно разделить на *традиционные* и *посттрадиционные*, *простые* и *сложные*. Традиционные игры характерны для «устных» культур, они являются неотъемлемой частью национальной традиции. Связь посттрадиционных игр с местным мифологическим и обрядовым контекстом ослаблена или отсутствует, они более характерны для «письменных» культур и тяготеют к формализации и профессионализации. Простые игры не престижны и не требуют особых условий для проведения. Сложные игры обладают высоким статусом и нуждаются в специальной подготовке (костюмы, инвентарь, специально оборудованные площадки и т.д.).

3. Простые традиционные игры с формализованными правилами могут быть рассмотрены как акциональные тексты, обладающие сюжетами. Их сюжеты могут быть проанализированы с использованием текстологических инструментов.

4. При всем разнообразии национального игрового фонда количество представленных в нем типов сюжетов ограничено. Народные игры можно разделить на два больших класса: класс I – игры с условной целью, включенной внутрь сюжета (антагонистические игры); и класс II – игры с реальной целью, внешней по отношению к сюжету. Каждый из классов игр распадается на ограниченное количество структурно-тематических (или сюжетных) типов. В каждой игре реализован вариант одного из сравнительно небольшого числа традиционных игровых сюжетов.

5. Для описания персонажей игр лучше всего подходит категория «субъект действия». Эта категория позволяет рассматривать в качестве персонажей не только лиц (игроков), но также и коллективы, нематериальные силы (судьбу) и предметы, которые изображаются в игре как обладатели собственной воли (игровой инвентарь; игроки в роли предметов).

6. Образность игр можно описать с помощью системы мотивов. Содержание образных мотивов реализовано, с одной стороны, в словесном материале игры (наименования персонажей, предметов, локусов, акций; включенные в игру вербальные

тексты), а с другой – в действиях игроков и разметке пространства. Мотивы характеризуют персонажей игр и их взаимоотношения. В первую очередь они характеризуют водящего – «главного героя» игры, значимость которого и разворачивается в сюжет игры.

7. Сюжетное действие в играх упорядочено с помощью двух принципов структурной организации: «ряда» (группировка однотипных объектов, действий и др.; выстраивание последовательностей) и «круга» (совмещение начального и конечного элемента линейной последовательности). Эти принципы соответствуют такими разновидностям сюжетной структуры вербальных текстов, как «кумуляция» («рекурсия» и др.) и «цикл». При этом они не только не совпадают с ними, но и обладают особенностями, которые свидетельствуют о первичности такого типа построений в акциональных текстах и об их вторичности в текстах вербальных.

8. Способы представления в играх персонажей и их действий имеют параллели в мифах и архаическом фольклоре: полиморфность персонажей, их едино-множественность, обусловленность их качеств сюжетными функциями, обязательность локальной характеристики, неразличение активного и пассивного участия в сюжетной акции, особая роль персонажей-медиаторов. Это сходство связано не только и не столько с обнаруживаемыми в играх «пережитками» ритуалов и мифов, сколько с общностью мыслительных процессов, задействованных в играх и мифах.

### **Апробация работы**

Результаты диссертационного исследования были изложены в ряде статей. Основные положения работы обсуждались в рамках постоянно действующего семинара в Центра типологии и семиотики фольклора РГГУ «Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика» (2013 – 2015 гг.) и Международной Школы по фольклористике и культурной антропологии (РГГУ, Москва – Переславль-Залесский, май 2014, 2016 г.). Отдельные положения и выводы были представлены в качестве докладов на Первом и Втором Всероссийских конгрессах фольклористов (Москва, февраль 2006, 2011); на XIV и XV Виноградовских чтениях (Санкт-Петербург, декабрь 2006 г.; Соликамск – Усолье – Чердынь, сентябрь 2013 г.); на конференциях «Славянская традиционная культура и современный мир» (ГРЦРФ, Москва, май 2006) и «Фольклорный текст в современном культурном контексте: традиция и ее переосмысление» (Орел, март 2016 г.).

### **Структура работы**

Работа состоит из введения, четырех глав, заключения и двух приложений.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

Во **Введении** обоснована актуальность темы исследования; сформулированы цели и задачи; описаны источники и методы исследования; определены научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы; приведены положения, выносимые на защиту.

Глава первая «**Что такое игра и как ее следует изучать?**» начинается с обсуждения вопроса о том, что такое игра. Обзор существующих определений заставляет прийти к выводу, что понятие «игра вообще» является искусственным и отражает не столько реальность, сколько привычки и ценности западноевропейской культуры XIX – XX вв. Гораздо более полезным, на мой взгляд, является изучение «малых» игр как самоценных явлений. Целесообразнее не прилагать к «малым» играм определение «игры как таковой», а вырабатывать для каждой из них свое определение, исходя из задач исследования.

Одной из таких «малых» игр является игра как жанр фольклора и вид культурного стереотипа. Из этой достаточно обширной области выделяется тот фрагмент, которому непосредственно посвящена моя работа. Игры как вид культурного стереотипа делятся, с одной стороны, на *традиционные* и *посттрадиционные*, а с другой – на *простые* и *сложные*. Традиционные игры характерны для устных культур, они прочно «встроены» в национальную традиционную культуру в целом. Посттрадиционные игры характерны для письменных культур, их связь с мифологическим и обрядовым контекстом ослаблена или отсутствует, вместо этого они тяготеют к формализации и профессионализации. Простые игры не престижны и не требуют особых условий для проведения. Сложные игры, напротив, имеют высокий статус и нуждаются в специальной подготовке для проведения (костюмы, инвентарь, специальные площадки и т.д.). Перечисляются причины обращения в данной работе к *простым традиционным играм*: недооцененность и недоизученность этой разновидности; возможность, благодаря их простоте, всесторонне обсудить их в рамках одной работы; их связь с традиционной культурой, помогающая прояснить их содержание.

Далее описывается история сбора традиционных восточнославянских игр, с 1830-х до 1920-х гг.<sup>20</sup> Изучение традиционных игр рассматривается не хронологически, а путем обзора наиболее распространенных методологических подходов. Этот обзор показывает, что, поскольку игра – это идеологически не нейтральное явление, постольку в течение всей истории ее обсуждения она становилась объектом риторических построений<sup>21</sup>. Это особенно характерно для отечественной науки. В одной стороны, часть исследовательских методов в нашей стране долгое время находилась под прямым запретом, а с другой – игры как жанр, активно используемый в воспитании и пропаганде, не могли изучаться такими, какие они есть, а не такими, какими их хотели видеть. В результате и по сей день большинство работ, посвященных игре, находится под влиянием ряда идеологических предубеждений. Риторические стереотипы, по существу, отказывают игре как явлению в самооценности. Рассматриваются наиболее популярные и влиятельные из предубеждений в отношении игр, в частности, такие как: «игра = детство», «игра = свобода», «игра = красота», «игра = состязание», «игра = пережиток других явлений», «игра = зачаток других явлений».

Далее предпринимается попытка, преодолев эти предубеждения, выработать научное определение игры как жанра фольклора, опирающееся на ее внутренние свойства. Отсутствие такого определения обнаруживает отсутствие ясного представления о предмете. Подобное положение вещей, с одной стороны, обусловлено господством риторик, а с другой – неразличением в игре как явлении двух аспектов: *игры-процесса* (игровой деятельности, игранья) и *игры-продукта* (акционального текста). Не умаляя значимости изучения игр в процессуальном аспекте (как деятельности, имеющей определенные функции), я сосредотачиваюсь на исследовании игр как акциональных текстов.

С этой точки зрения предмету исследования дается следующее определение: *игра как акциональный текст – это репрезентация сюжета через действия участников по правилам*. При этом важно подчеркнуть, что качеством *сюжетности* игровое действие обладает не только в драматических, но и в спортивных и азартных играх. Далее раскрывается значение понятий «сюжет» и «правила». В отличие от сюжетов драмы и ритуала игровой сюжет принципиально «не готовый»: развивается не от начала к концу, а содержит развилки типа «если – то», «или – или». По сравнению с сюжетами ритуала и

---

<sup>20</sup> 1920-е гг. являются рубежом трансформации традиционной восточнославянской игровой культуры в посттрадиционную.

<sup>21</sup> При обзоре идеологических стереотипов в отношении игр я опираюсь на теорию «игровых риторик», изложенную в книге крупнейшего американского исследователя игр Брайана Саттона-Смита «Неоднозначность игры» (Sutton-Smith, B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge (Massachusetts)–London (England), 2001).

этикетного общения, вариативность и коммуникативный потенциал игрового сюжета скромнее. Правила являются важнейшим конститутивным признаком игры, они формируют сюжет игры, отделяют то, что является игрой, от того, что ею не является. Правила – это и внутренний стержень, и внешняя рамка игрового сюжета, они задают игре условность: что в игре выступает в роли чего. Трансмиссия игр, по справедливому замечанию А.К. Байбурина<sup>22</sup>, заключается именно в передаче правил.

Среди игр следует различать *игры с формализованными правилами* и *игры-импровизации*<sup>23</sup>. В играх-импровизациях правила обусловлены выбранной темой, ход развития сюжета, роли и слова – творчески создаются в момент игры. Сюжеты игр с формализованными правилами закреплены в традиции, стереотипны и устойчивы, одновременно с их правилами игроки перенимают стандартные роли, устойчивые тексты и последовательности действий.

Таким образом, оказывается, что изучение игры как акционального текста – это изучение ее сюжета. В связи с этим обсуждаются способы изучения игровых сюжетов, в том числе:

- реконструкция – сравнение сюжетов игр с сюжетами ритуалов и других традиционных акциональных и вербальных текстов;
- «литературоведческий» подход – изучение сюжетов игр, обладающих наиболее развитой вербальной частью (песней, стихотворным приговором или диалогом);
- сравнительно-историческое исследование – сравнение игр разных национальных традиций на одни и те же сюжеты и, наконец,
- структурное исследование, предполагающее взаимное сопоставление ряда гомогенных объектов и выявление закономерностей их внутреннего устройства.

Так как структурный метод дает наилучшие результаты при решении задач упорядочивания и классификации значительных объемов материала, при анализе корпусов текстов и при установлении взаимосвязи внутреннего устройства отдельного текста с типологией текстов, именно он избирается для решения задач, поставленных в работе.

Глава вторая «Традиционная игра: структура и типология» посвящена разработке классификации, полезной для работы с игровыми сюжетами и удовлетворяющей двум требованиям. С одной стороны, она должна помогать ориентироваться в большом объеме материала, а с другой – указание на место конкретной игры в классификации должно давать представление о характере ее сюжета.

Разработка критериев для такой классификации начинается с критического обзора классификаций игр, предложенных другими авторами. Существующие классификации разделены на два типа: классификации-каталоги и описательные классификации – в соответствии с поставленными перед ними задачами.

Классификации-каталоги (А. Терещенко, П.В. Иванов, С.Н. Исаевич, А. Балов, Е.А. Покровский, В.М. Григорьев и др.) разбивают на типы уже имеющийся в распоряжении исследователя материал, используя при этом внешние, разнокатегориальные и нередко случайные признаки: инвентарь, время и место исполнения игры, возраст и пол участников, наличие / отсутствие песни и т.п. В результате классификация такого типа внутренне противоречива: в ее рамках сюжетно разнородные игры часто попадают в одну группу, а сюжетно схожие – в разные.

Описательные классификации (Г.С. Виноградов, О.И. Капица, Р. Кайуа, М. Эпштейн, В.А. Дмитриева и В.П. Иванова, Э.Х. Панеш и Л.Б. Ермолова, Л.М. Ивлева и др.) отмечают действительно важные сущностные характеристики игр, однако они, во-

<sup>22</sup> Байбурина А.К. Ритуал в традиционной культуре. СПб., 1993. С. 22–25.

<sup>23</sup> «Формальные» и «импровизационные» игры, согласно определению Г.С. Виноградова (Виноградов Г.С. Этнография детства и русская народная культура Сибири. М., 2009. С. 697); ludus и paidia у Роже Кайуа (Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007. С. 51).

первых, излишне (с точки зрения наших задач) расширяют сферу игр, включая в нее вообще все, что делается для удовольствия (занятия с младенцами, спорт, лотереи, театр, пьянство и мн.др.); во-вторых – разбивают материал на слишком большое или слишком малое количество категорий; в третьих – предназначены только для характеристики той или иной конкретной игры и не годятся для систематизации значительных объемов материала.

Особое внимание уделяется тем классификация, которые делят игры на типы в соответствии с их содержанием: их модусами – драматические, орнаментальные, спортивные игры (В.Н. Всеволодский-Гернгросс), «стержневыми действиями» (В.Г. Марц, И.А. Морозов), типами конфликта (М.А. Ключева) и, наконец, устойчивыми «паттернами» и сюжетами (Э.Б. Гомм, Я.И. Душечкин и соавторы, В.Н. Всеволодский-Гернгросс, М.А. Ключева).

Причины, по которым перечисленные классификации не удовлетворяют в полной мере нуждам данной работы, следующие. Классификации Э.Б. Гомм, Я.И. Душечкина, В.Н. Всеволодского-Гернгросса и М.А. Ключевой сочетают в себе одновременно несколько классификационных принципов: деление в соответствии с модусами сочетается с сюжетно-тематическим, структурным и формальным делением (по типу движения и / или применяемому инвентарю), – что приводит к путанице. Классификации Всеволодского-Гернгросса и Ключевой, кроме того, рассчитаны на ограниченный круг игр: из классификации В.Н. Всеволодского-Гернгросса исключены азартные игры, а классификация М.А. Ключевой касается только «подвижных» игр. Классификации В.Г. Марца и И.А. Морозова относятся к числу описательных и не предназначены для создания каталога.

Приходится также признать, что определение для конкретной игры «стержневого действия» – достаточно произвольная процедура. Понятие «игрового действия» обладает слишком широким спектром значений, включающим:

- непосредственно данные в игре движения;
- кинетические мотивы (кинемы);
- образные мотивы, выраженные в действии;
- сюжетно значимые действия (функции);
- действия, описывающие содержание игры в целом (события).

Это делает неудобным использование действия в качестве критерия для классификации.

Далее вырабатываются критерии для создания собственной классификации, которая помогла бы решить задачи, поставленные в начале работы. Прежде всего рассматривается возможность деления игр на разновидности в соответствии с видом и объемом словесной части и с соотношением в игре слова и действия (классификация М.Н. Мельникова):

- стихотворный текст / песня + диалог + неструктурированный словесный материал;
- стихотворный текст / песня + неструктурированный словесный материал;
- диалог + неструктурированный словесный материал,
- неструктурированный словесный материал.

Хотя такое деление корректно, для исчерпывающей характеристики конкретной игры этих признаков все же недостаточно. Деление игр на типы по количеству / качеству словесной составляющей, однако, может быть использовано как дополнительное наряду с основным.

В качестве основного критерия деления игр на типы в работе избирается *структурно-тематическое единство*, или, иначе говоря, сюжет. Структурно-тематическое единство игры обусловлено игровой *целью*.

В первую очередь игры делятся на два класса: I (*антагонистические игры*) и II (*неантагонистические игры*). Между этими двумя классами прослеживается ряд различий, главные из которых следующие:

- включение цели *внутри игрового сюжета* (класс I) или ее *внешний по отношению к сюжету* характер (класс II);
- *наличие антагонизма сторон* – противостояние игроков-противников (класс I), или его *отсутствие* – соперничество либо отсутствие конфликта (класс II).

Каждый из двух классов игр делится на типы и подтипы в соответствии с устойчивыми сюжетами.

Для игр класса I в качестве основного критерия для деления на типы предлагается понятие *внутриигровой цели* (того, за что в игре борются противники). Называются следующие виды внутриигровой цели:

- 1) смена роли (передача роли водящего другому игроку);
- 2) присоединение игрока к своей команде / отсоединение игрока от команды-противника;
- 3) присвоение желательной / избавление от нежелательной игровой собственности;
- 4) захват территории противника.

В соответствии с этими целями антагонистические игры делятся на четыре типа. Каждый из типов распадается на 6–7 подтипов, озаглавленных названиями наиболее популярных игровых сюжетов (см. Таблицу 1).

Для игр класса II характерны внеигровые цели (перераспределение собственности между игроками, социализация, наказание / награда, кинетическое и / или эстетическое удовольствие). У каждой из игр класса II обычно бывает более одной цели, поэтому игры класса II целесообразнее делить на типы в соответствии с основным для данной игры *событием*, или со *способом действия* – т.е. с тем, каким образом в игре достигается внеигровая цель. Для игр класса II выделены следующие способы действия:

- 1) *упражнение*: игры, в которых участники по очереди выполняют ряд сложных (фигурных) действий;
- 2) *поединок*: борьба, перетягивание каната, обмен загадками и т.п.;
- 3) *разыгрывание предметов*: выставление на кон ценных предметов и последующий их розыгрыш;
- 4) *жребий*: участники получают награду / наказание по результатам жребия;
- 5) *перебор*: все участники по очереди выводятся в центр внимания коллектива – называются по имени, исполняют элемент танца, подвергаются битью и т.п.;
- 6) *аттракцион*: участники сами или при помощи инвентаря совершают энергичное ритмичное движение, часто опасное – кружение, качание, кувыркание, сложные конструкции из тел участников и др.;
- 7) *игры-песни*: исполнители пантомимически изображают то, о чем поют.

Каждому из способов действия соответствует одноименный сюжетный тип. Примеры конкретных игр для каждого сюжетного типа игр класса II приведены в Таблице 1:

Игры класса I	Игры класса II
1) <i>Борьба за смену роли</i> : а) <i>Прятки / Казаки-разбойники</i> б) <i>Жмурки</i> в) <i>Догонялки</i> г) <i>Кошки-мышки</i> д) <i>Горелки</i> е) <i>Ловля с присоединением</i>	1) <i>Упражнение</i> «Ножик», «Свайка», «Камешки», «Мяч об стену», «Классы» и др. 2) <i>Поединок</i> Перепрыгивание через препятствия, бег наперегонки, испытание смехом, Молчанка, парная борьба, перетягивание на палке, адекватное реагирование, загадки и др.

<p>2) <u>Борьба за игрока:</u>  а) <i>Ворота / Без соли соль</i>  б) <i>Кандалы</i>  в) <i>Краски</i>  г) <i>Гуси / Овцы</i>  д) <i>Коршун (Ворон)</i>  е) <i>Кот и крыночки</i>  ж) <i>Редька (Хрен)</i></p>	<p>3) <u>Разыгрывание предметов</u>  Игры с бабками, яйцами, монетами и др.</p>
<p>3) <u>Борьба за собственность:</u>  а) <i>Кума, продай дитя (Горшки, Кольишки)</i>  б) <i>Зоря</i>  в) <i>Жгут прятать (Колечко)</i>  г) <i>Золото хоронить</i>  д) <i>Ветчина</i>  е) <i>Уголки</i></p>	<p>4) <u>Жребий</u>  «Курилка», «Чет и лишка», «Орел и решка».</p> <p>5) <u>Перебор</u>  «Я сижую-горю-пылаю...», «Подушечка», «Со вьюном хожу», «Соседи».</p> <p>6) <u>Аттракцион</u>  «Заплетание плетня», «Долгая лоза», «Куча мала», «Дробушки», «Колесо», качели, катание с гор и т.п.</p>
<p>4) <u>Борьба за территорию:</u>  а) <i>Дук / Мазло</i>  б) <i>Муха</i>  в) <i>Ланпа / Чиж</i>  г) <i>Качало</i>  д) <i>Городки</i>  е) <i>Круглым городом</i></p>	<p>7) <u>Песня-игра:</u>  а) «Мак», «Перепелка», «Олень», «Ящер», «Кострома».  б) «А мы просо сеяли», «Бояре».  в) «Лен», «Пиво».</p>

Таблица 1.

Игр класса II меньше, чем игр класса I, однако состав каждой из типологических групп игр класса II чрезвычайно разнообразен. Кроме того, игры класса II имеют склонность к потенциально бесконечной генерации в рамках групп новых игр по принципам старых – поэтому я считаю нецелесообразным дальнейшее выделение подтипов в рамках типов.

На основе разработанной классификационной системы составлен Сюжетный указатель восточнославянских игр (Приложение 1). В дальнейшем рассуждении я идентифицирую тот или иной игровой сюжет, указывая его буквенно-числовой код в указателе. Например: игра «Крумкач» (тип I–2д (*Коршун / Ворон*)) или игра «Стенки» (тип II–1 (*упражнение*)). Идентификация сюжетного типа игры одновременно является отсылкой к источнику, а также другим вариантам того же сюжета, приведенным в Сюжетном указателе<sup>24</sup>.

Группировка игр по сюжетным типам также используется в работе в качестве основного инструмента инвариантного анализа.

В рамках класса I игры одного сюжетного типа (подтипы: *Прятки, Жмурки, Догонялки, Кошки-мышки, Горелки* и др.) являются вариантами по отношению друг к другу. Название сюжетного типа (*борьба за смену роли*) – это сюжетный инвариант для игр всех подтипов данной группы. Сюжетные типы (*борьба за смену роли, присоединение игрока, присвоение собственности и захват территории*), в свою очередь, являются вариантами по отношению друг к другу, а инвариантом для них оказывается обозначение класса (*антагонистические игры*).

<sup>24</sup> В качестве дополнительных сведений о той или иной конкретной игре в Сюжетном указателе используются обозначения, информирующие о количестве и характере ее словесной составляющей:

а) \*\*\*\* (стихотворный текст / песня + диалог + неструктурированный словесный материал);

б) \*\*\* (стихотворный текст / песня + неструктурированный словесный материал);

в) \*\* (диалог + неструктурированный словесный материал),

г) \* (неструктурированный словесный материал). Например: «Крумкач»\*\* (I–2д), «Стенки»\* (II–1).

В описании некоторых игр сведения о наличии / отсутствии в игре словесной составляющей не приводятся, в этом случае дополнительные обозначения не ставятся.

Кроме игр с описанными правилами в Сюжетном указателе также отмечаются игры, лишь упомянутые в источнике, но не описанные. В этом случае рядом с названием указывается: /без описания/.



С играми класса II дело обстоит сложнее. Так как класс II более разнообразен сюжетно, входящие в него игры не сводятся к одному инварианту. Сюжетные инварианты игр класса II во многом совпадают с наименованиями с сюжетных типов:

- «прохождение пути» / «приобретение званий» (II-1 (*упражнение*)),
- «поединок» (II-2 (*состязание*)),
- «передел собственности» (II-3 (*разыгрывание предметов*)),
- «божий суд» (II-4 (*жребий*)),
- «случайный подбор вариантов» / «бесконечная круговая ротация элементов множества» (II-5 (*перебор*)),
- «головокружение» / «составление и разрушение конструкций из тел» (II-6 (*аттракцион*)).

В то же время некоторые из устойчивых сюжетов игр класса II варианты по отношению друг к другу:

- «поединок» и «упражнение»;
- «поединок», «передел собственности» и «божий суд»;
- «жребий» и «случайный подбор»;
- «круговая ротация» и «головокружение».

Что касается типа II-7 (*песни-игры*), то в его рамках можно выделить три сюжетных разновидности:

- а) «хор взаимодействует с водящим»,
- б) «два полухория противостоят друг другу» и
- в) «игрок / хор изображает содержание песни».

Группировка игр по устойчивым сюжетам позволяет сопоставлять варианты игр как парадигматически, так и синтагматически, выявляя значимые совпадения и различия. Этому посвящены последующие две главы диссертации.

В главе третьей **«Персонажи игр»** исследуются свойства и способы репрезентации игровых персонажей.

Прежде всего, показывается, что персонажи игр не совпадают с игроками. Один персонаж может быть изображен коллективом игроков (команды *полевых* и *городовых*, *капуста*, *цыплята*, грядка с *редькой*). В качестве персонажей в играх предстают не только «лица» (люди, животные, демоны), но и растения (*лен*, *мак*, *хрен* и др.), предметы (игровой инвентарь – *чиж*, *свинка*, *бабки* и др., изображаемые людьми персонажи-*ворота*, *полотно* и т.п.). В качестве участников игры также могут быть рассмотрены судьба, удача. Для того, чтобы учесть специфику подобного способа представления персонажей, используется понятие «субъект действия»<sup>25</sup>, которое акцентирует внимание на функциональной обусловленности персонажей и, наряду с лицами, включает в себя коллективы, обстоятельства и нематериальные силы.

Обсуждается то, какие именно виды субъектов действия свойственны различным видам игр. В играх класса I присутствуют два противостоящих друг другу субъекта действия (заинтересованные стороны). Заинтересованные стороны могут представлять собой как единичных игроков, так и команды. И единичный игрок, и команда могут выполнять роли «людей», «животных», «растений», «демонов», «предметов». Они также могут быть неразрывно связаны с определенными предметами и территориями (атрибутами ролей).

В играх класса II представлены три типа субъектов действия:

- игрок;
- коллектив (соперники в *упражнениях*; игроки, изображающие разного рода объекты в *переборах*, *аттракционах* и *песнях-играх*);

---

<sup>25</sup> Понятие «действитель» (субъект действия) позаимствовано у Ю.М. Лотмана (Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб., 1998. С. 229–232).

- предмет (инвентарь в *упражнениях, жребиях* и при *разыгрывании предметов*; объекты изображения в *переборах, аттракционах* и *песнях-играх*);
- судьба (один из видов «противника» в *состязаниях* и *жребиях*).

Различные виды субъектов часто бывают одновременно представлены в одной и той же игре.

Далее рассматривается понятие «роль», которое можно поставить между категориями «субъект действия» и «персонаж». С одной стороны, роль связана с понятием «функция» (сюжетно значимое действие), а с другой – с понятием «образ» (художественный символ, основанный на метафорическом сходстве обозначающего и обозначаемого). Роль характеризуется наименованием ее носителя, его действиями и действиями остальных участников по отношению к нему, а также прямой речью (если носитель роли – персонаж). Ролью, то есть образом и функцией, в игре наделяется как единичный игрок, так и группа; как человек (водящий в роли *пастуха*) так и игровой предмет (инвентарь – деревянный чурбачок в роли *свинки*). Ролью также может наделяться территория (игровые локусы – например, ямка в земле в роли *масла*) и игровые действия (катить чурбачок палкой по земле, стараясь загнать его в ямку – *пасти*). Свойства игровой роли, как правило, не индивидуализированы, даже если роль совпадает с игроком-одиночкой. Эти свойства и функции обычно распределены между несколькими игровыми объектами, принадлежащим к одной и той же заинтересованной стороне (персонаж + предмет + территория).

Наиболее важная из игровых ролей – роль водящего. Водящий является главным героем игры: именно он и его действия дают название игре; его образ наиболее подробно разработан и ярче всего охарактеризован, в то время как его противники часто предстают как недифференцированное множество однотипных, безличных и безымянных игроков.

Водящий присутствует в большинстве игр класса I и части игр класса II – II-2 (*состязание*) – разновидности с «ведущим», II-5 (*перебор*) и II-7 (*песня-игра*).

Роль водящего амбивалентна. С одной стороны, он *верховодит* и *ведет* игру, а с другой – *служит* и *мается*. Водящим может стать как победитель предшествующей игре состязания или жребия, так и проигравший. В одних случаях роль водящего престижна, а в других – позорна. Рассматриваются две разновидности игровых водящих: водящий-антагонист и водящий-солист. Функция первого – нападать на остальных игроков или обороняться от них; второго – руководить командой, предствительствовать за коллектив. Роль водящего-антагониста может быть как престижной (*ворон, волк, король*; «ведущий» – загадывающий загадки и задающий задания), так и позорной (*квач, слепой козел, свинья*); водящего-солиста – обычно престижна (*матка, хозяин*). В играх с водящим персонажи распадаются на оппозиционные пары по принципу «свое – чужое», «пассивное – агрессивное», «имеющее высокий – низкий статус».

Роль водящего отсутствует: в играх класса I с симметричными действиями сторон – I-2б (*Кандалы*) и I-4д (*Городки*); в большинстве игр класса II, кроме игр типов II-2 (*состязание* – разновидности с «ведущим»), II-5 (*перебор*) и подтипа II-7а (*песни-игры* с водящим, противопоставленным хору). Однако и в этих играх бывают представлены субъекты действия, выполняющие функцию «главного героя»:

- игровые предметы, совершающие сюжетно значимые действия (нож, мяч, камешки и т.п. в II-1; яйца, бабки, монеты в II-3; жребии в II-4);
- коллективы игроков, действующие как одно целое (II-6, II-7в);
- персонаж исполняемой во время игры песни (II-5, II-7);
- победитель и / или проигравший (II-1, II-2, II-3, II-4).

В дальнейшем, когда анализируются свойства водящих и функционально схожих с ними персонажей, те и другие для простоты называются «водящими».

После этого дается характеристика наименований персонажей игр. Наименования персонажей и объектов игр обозначают их функции: *хозяин, хозяйка, матка* – владеют; *дети, цыплята, овцы, гуси* – представляют собой объекты нападения; *волк и коршун* –

агрессоры и т.д. Из реальности в игру попадают только те персонажи и события, которые способны выступать в требуемой по сюжету роли. Игра при этом не скопировала действительность, сколько подстраивает ее под уже существующие традиционные сюжетные модели.

Для удобства описания игровые персонажи разделены на четыре группы: антропоморфные, зооморфные, персонажи-демоны и персонажи-предметы. Однако на самом деле персонажи из всех этих групп обладают полиморфной природой. Они совмещают в себе признаки людей, животных, предметов, демонов и территорий. Полиморфность персонажей игр связана с функциональной обусловленностью их наименований. Функция (например, нападение, ловля) может осуществляться разными способами (открытая агрессия, подкарауливание, кража, заманивание, подвох и др.). Трактовки того, кто является субъектом действия (хищник, черт, злой старик, коварный инородец), а кто – объектом (дети, птенцы, овцы, горшки), также могут быть разными. Все эти потенциально возможные трактовки одного и того же сюжетного действия как бы потенциально присутствуют в игровой роли и проявляются в полисемантическом наименовании персонажа. Персонажи с похожими функциями (*волк, пан, черт*) при этом взаимозаменяемы.

Особое внимание в Главе 3 уделяется образным мотивам традиционных русских игр, так как именно в мотивах реализуется семантика персонажей<sup>26</sup>. Под мотивом подразумевается «простейшая содержательная (смысловая) единица художественного текста»<sup>27</sup>, семантическое «наименьшее кратное» сюжета<sup>28</sup>, та относительно мало варьируемую часть сюжета, которая выделяется при взаимном наложении сюжетно гомогенных вариантов текста. Природа мотива двойственна: с одной стороны, он принадлежит конкретному тексту (в нашем случае – тексту игры), а с другой – традиции как в узком, так и в широком смысле этого термина (местной игровой традиции, данной национальной традиционной культуре, международному фонду мотивов и сюжетом и т.д.). Образные мотивы являются одним из «языков», используемых для передачи содержания фольклорного текста – в частности, текста традиционной игры.

Понятие «образный мотив» не равно понятию «образ». Образ – это отображение в играх определенного объекта действительности: дома, печи, каши, масла, смолы и др. Образные мотивы содержат предикат («водящий убивает», «водящий кормит кашей» и др.) или сюжетную оценку предмета («водящий грязный», «водящий чужой» и др.), что позволяет им служить универсальным «строительным материалом» для сюжетов. Образ же предиката и оценки не содержит, поэтому один и тот же образ может участвовать в нескольких мотивах – например, образ *каши* задействован в мотивах «водящий варит кашу», «водящий кормит кашей», «водящий-каша» и др.

Большинство образных мотивов игр так или иначе связано с водящим, как главным героем игры, или функционально схожими с ним персонажами. Поэтому в названиях образных мотивов, выявленных в ходе анализа игровых наименований, текстов и действий, упоминается водящий.

Важнейшими образными мотивами традиционных восточнославянских игр являются следующие:

Уровень 1: «противопоставление водящего остальным»;

Уровень 2: «престижный водящий», «ущербный водящий», «водящий-чужой», «потусторонний водящий»;

---

<sup>26</sup> Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1997. С. 223–224; Новик Е.С. Система персонажей русской волшебной сказки // Типологические исследования по фольклору. Сб. статей памяти В.Я. Проппа. М., 1975. С. 217–218.

<sup>27</sup> Чудаков А.П. Мотив // Краткая литературная энциклопедия: в 9 тт. Т. 4. М., 1967. Ст. 995.

<sup>28</sup> Неклюдов С.Ю. О некоторых аспектах исследования фольклорных мотивов // Фольклор и этнография: У истоков фольклорных сюжетов и образов. Л., 1984. С. 224.

Уровень 3: «слепой водящий», «черный водящий», «огненный водящий», «водящий, который странно ходит», «богатый водящий», «грязный водящий», «водящий-мертвец», «водящий-убийца», «расчленение водящего» и др.;

Уровень 4: «водящий связан с печью (котлом, сковородой и т.п.), «водящий связан с кашей (хлебом, квасом, мукой и т.п.)», «кислый водящий», «житие растения», «разорение огорода» и др.

Образные мотивы игр различаются по масштабу: общие (*мета-мотивы*) и частные (*мотивы*). Мотивы и мета-мотивы связаны друг с другом иерархически: мета-мотив наиболее высокого уровня обобщения (уровень 1) → мета-мотивы уровнем ниже (уровень 2) → мотивы (уровень 3) → частные мотивы (уровень 4). Мотив – это продукт анализа и обобщения семантики компонентов текста игры, а мета-мотив – результат обобщения семантики ряда мотивов.

Разные частные реализации одного мета-мотива синонимичны по отношению друг к другу. Мотивы «слепого», «черного», «нечистого» и «мертвого водящего» – частные реализации мета-мотивов «потустороннего», «чужого» и «ущербного водящего». Мотив «странно ходящего водящего» («водящего-калеки» и «водящего-кривляки») – частная реализация мета-мотивов «чужого» и «потустороннего водящего». Мотивы «нечистого», «черного», «огненного», «слепого водящего» суть различные варианты реализации мета-мотива «потустороннего водящего» и, если подняться еще на один уровень выше, «водящего-чужого». Мотивы «мертвого / умирающего / убивающего водящего» являются одним из видов репрезентации мета-мотивов «чужого» и «потустороннего» водящего. Мотивы выражают ограниченное число смыслов, используя для этого различные, порой причудливые образы.

Мотивы не отделяются друг от друга четкими границами, они тесно смыкаются один с другим и даже свободно переходят один в другой. Мотив «слепого водящего» смыкается с мотивами «черного», «нечистого» и «мертвого водящего». Мотив «черного водящего» – с мотивами «огненного» и «нечистого водящего». Мотив «огненного водящего» через сажу, копоть и смолу связывается с мотивами «черного» и «грязного водящего». Мотив «нечистого водящего» смыкается с мотивами «черного» и «огненного водящего» (пачкающие сажа, копоть, смола); «слепого водящего» («заражение» слепотой). Мотивы «мертвого / умирающего / убивающего водящего» смыкаются с мотивами «слепого», «черного», «грязного», «богатого водящего». В многообразии способов реализации проявляется семантическое богатство мотива, его способность, будучи чрезвычайно компактным, вмещать большое количество оттенков смысла и протягивать плотную сеть связей с культурным и мировоззренческим контекстом.

Один мотив способен реализоваться различными способами. В том числе активно или пассивно (слепой / ослепляющий, грязный / пачкающий, больной / заразный, убиваемый / убийца и т.д.). «Водящий связан с хлебными продуктами (кашей, квасом и т.п.)» может реализоваться в виде мотивов: «водящий-каша», «водящий варит кашу», «водящий кормит», «воровство каши», «кислый водящий». В свою очередь, каждый мотив может иметь свои вариации; например, мотив «водящий-каша» имеет следующие: «водящий владеет кашей», «водящий сам является кашей», «каша – локус водящего».

Служа материалом для построения сюжетов, мотивы одних случаях выступают в свернутом виде в качестве детали, а в других – разворачиваются в сюжет.

Два или более мотива могут образовывать семантический комплекс – неразрывное целое, которое становится самостоятельной семантической единицей (печь<sup>29</sup> = огонь + еда + потусторонний мир; сажа, смола = огонь + грязь). Образные мотивы в рамках комплекса свободно соплагаются, характер отношений между ними может значительно

---

<sup>29</sup> В данном случае краткое наименование образного мотива заменяет более длинное: под мотивом «печь» подразумевается «водящий связан с печью», «огонь» – «водящий связан с огнем» («огненный водящий») и т.д.

варьировать. В рамках комплекса два мотива могут образовать целый спектр взаимных сочетаний. Например, комплекс «еда + смерть» дает следующие варианты мотивы: «смерть во время еды», «поминки», «смерть через съедение», «антипища».

Мотивы также могут группироваться в рамках *тем* – по признаку общего предмета изображения. Важные для традиционных восточнославянских игр темы: еда, смерть, кухня, грязь. В отличие от мотивных комплексов, мотивы в рамках темы автономны. Тема «еда» включает мотивы: «водящий связан с кашей и т.п.», «житие растения», «разорение огорода», «поминки», «смерть через съедение», «антипища» и др. Тема «смерть» включает мотивы: «водящий-мертвец», «убийство / расчленение водящего», «поминки», «антипища». Тема «кухня» включает мотивы: «огненный водящий», «нечистый водящий», «водящий связан с печью и т.п.», «водящий варит кашу / кормит кашей», «воровство еды» и др. Конкретный мотив может быть многообразно реализован в рамках разных тем. Например, мотив «грязного водящего» в теме еды реализуется как: жирная / мажущая / оставляющая пятна еда; помой, кал; в теме смерти как: заразный больной; гнилой / испачканный в земле мертвец.

Согласно выводам Главы 3, персонажи игр:

Во-первых, неиндивидуализированны и синкретичны. Их качества обусловлены их сюжетными функциями. Они олицетворяют не столько объекты реальности, сколько типизированные общности, абстрактные понятия (члены оппозиции «свое – чужое» и т.п.).

Во-вторых, они схожи с персонажами мифов и ранних форм словесного искусства. С теми и другими персонажей игр роднит:

- полиморфность, отсутствие дифференциации между человеческими, звериными, растительными, предметными, локативными признаками; органической и социальной реальностью;

- функциональность наименования, неразрывная связь персонажа с выполняемыми им действиями и сюжетом, в котором он себя реализует;

- склонность к олицетворению классов объектов («едино-множественность», «коллективная индивидуальность»<sup>30</sup>);

- медиация: водящий и мифологический медиатор одновременно являются своими и чужими, людьми и животными, субъектами и объектами; они также связаны с пространственной границей.

Сходство игрового и мифологического персонажей, на мой взгляд, обусловлено не столько содержащимися в играх «пережитками», сколько общностью задействованных в них мыслительных и психологических механизмов.

В главе четвертой «Сюжетная структура игры», в отличие от предыдущих глав, рассматриваются не парадигматические, а синтагматические связи между компонентами игр. Игровой сюжет при этом описывается преимущественно путем сопоставления с сюжетами различных типов сказок – кумулятивных, волшебных и новеллистических.

Прежде всего определяются два основных принципа структурной организации содержания в вербальных и акциональных текстах: *ряд* (соположение однородных элементов) и *круг* (элементы выстроены в линейную последовательность, начальный и конечный элементы последовательности совмещены). В соответствии с этим, глава разделена две крупные части, озаглавленные «ряд» и «круг».

В разделе, посвященном принципу структурной организации *ряд*, прежде всего, обсуждается терминологический вопрос: как корректнее называть структуру, основанную на рядоположении элементов. Для принципа структурной организации действия, схожего с «кумуляцией» («нанизыванием», «рекурсией») в сказках, но не совпадающего с ней, предлагается использовать термин *ряд*.

<sup>30</sup> Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра, С. 202; Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. М., 1998. С. 30–31; Стеблин-Каменский М.И. Миф. Л., 1976. С. 66–70.

В то время как в вербальных текстах этот структурный принцип организует содержание на уровнях:

- образов (кумулятивный образ);
- персонажей (множественный персонаж);
- композиции (собственно нанизывание, рекурсия и т.п.);
- на сюжетно-семантическом уровне (ряд различных по содержанию эпизодов на одну и ту же тему); –

в играх все эти уровни фактически не различаются (хотя далее они, для удобства описания, рассматриваются отдельно). В частности, *ряд игроков* одновременно является: во-первых, множественным персонажем (субъектом и объектом действия); во-вторых, олицетворенной акцией (процессом нарастания, убывания, перебора); в-третьих, метафорой (полисемантическим образом).

Уровни, на которых структурный принцип *ряд* организует содержание игр, следующие:

- сюжетный (ряд действий);
- персонажный (ряд игроков);
- образный (ряд образов).

На уровне персонажей возможны два типа рядоположения: простое множество и иерархизованный ряд.

Простое множество может состоять как из одинаковых элементов (*цыплята, крынки*), так и из разных элементов, принадлежащих к одному классу (*ухват, кочерга, котел*).

Иерархизованный ряд на уровне персонажей обычно имеет вид:

- а) иерархии по возрасту (*мать – старшая дочь – младшие дети*),
- б) иерархии по социальному статусу (*пан – шляхтич – крестьянин – цыган*),
- в) иерархии по другим признакам (*первый – второй – третий* и др.).

На уровне действий возможны два типа связей между элементами ряда: алогическое присоединение и логически мотивированное присоединение.

Алогическое присоединение эквивалентно простому множеству на уровне персонажей. Оно может иметь вид многократного совершения игроком одного и того же действия либо совершения одного действия разными игроками (эстафетная передача функций).

Логически мотивированное присоединение эквивалентно иерархизованному ряду на уровне персонажей. Оно принимает формы иерархически организованного набора действий либо «диалога» слов и / или акций.

Иерархически организованный ряд на уровне действий может иметь вид:

- 1) хронологических стадий процесса (обработки *льна*; созревания *хрена, мака*; умирания *Костромы* и т.п.);
- 2) перечисления частей некоего целого, ранжированных по размеру или статусу (части тела, детали костюма, оснащение *бани* и др.);
- 3) переход от простых действий к сложным (при выполнении «фигур» в играх типа П–1).

«Диалогический» ряд действий может иметь вид:

- 1) вопросно-ответного словесного диалога;
- 2) агонального словесно-акционального диалога.

Вопросно-ответный диалог может разворачиваться тремя способами:

- алогически (звенья ряда связываются друг с другом лишь на уровне рифмы, ритма и образной семантики);
- раскрывая тему (описание пространства, изменение качества, внешнего вида какого-либо объекта);
- в виде словесного состязания (каждая новая реплика не только связана с общей темой, но и является ответом на предыдущую реплику).

Агональный диалог может иметь форму:

- словесного спора, обмена угрозами, запрета и его нарушения;
- «диалога» акций, или собственно агона.

На уровне образов возможно построение лишь алогических рядов: образы присоединяются друг к другу по принципу семантического тождества при различии форм. Образы при этом могут быть реализованы разными средствами: вербально, акционально, предметно, – все эти способы выражения равноправны.

Далее, учитывая полученные результаты, сравниваются вербальные и акциональные тексты, структурированные при помощи принципа *ряд*: «кумулятивные» («цепевидные», «рекурсивные») сказки и игры. Между ними обнаруживается немало общего:

- те и другие связаны с наиболее примитивными слоями мышления – благодаря чему они широко представлены в архаическом фольклоре, а в наши дни интересны в основном детям;

- те и другие «драматичны», то есть тяготеют к ролевой структуре и агональности;

- между теми и другими имеется тематическое сходство (ряды тел, отсылок, обменов, пожираний, краж, покупок и т.п.);

- есть свидетельства прямого взаимодействия этих двух жанров (бытование одних и тех же текстов в качестве вербального компонента игр и текстов других жанров<sup>31</sup>).

В то же время, между вербальными и акциональными текстами, организованными по принципу *ряда*, отмечается важное различие: если в вербальном тексте рядопологаются лишь высказывания о персонажах, их качествах и действиях, то в акциональном тексте ряд явлен «во плоти», и разворачивается он одновременно во времени (акции) и в пространстве (персонажи, объекты).

Под структурной организацией текста по принципу *круг* понимается случай, когда фрагменты текста связаны друг с другом линейно (одним из описанных выше способов), и при этом начальный и конечный элементы совмещены или совпадают.

В вербальных текстах структурная организация по принципу *круга* возможна только на двух уровнях – композиционном и сюжетно-семантическом. Она осуществляется двумя способами:

- «бесконечное возвращение»: начальный и конечный элементы совпадают дословно, и вся последовательность, организованная логически или алогически, повторяется без изменений (докучные сказки, бесконечные тексты);

- «туда и обратно»: описывается путь героя в «чужое» пространство, испытания и путь обратно; элементы последовательности связаны друг с другом логически, вместо буквального совпадения начала и конца пути – состыковка с некоторым изменением (волшебная сказка и др. тексты, схожие по сюжетной структуре).

В играх структурный принцип *круг* организует содержание на уровне персонажей и на сюжетно-композиционном уровне. Четкая граница между этими уровнями отсутствует, различие проведено для удобства описания. В игре *круг* является одновременно фактором и формы (композиция), и содержания (персонаж и сюжетное действие).

На уровне персонажей можно заметить два вида кругового построения:

- однородный круг игроков (в играх с одним субъектом действия) и

- круг игроков, противопоставленный водящему (в играх с двумя субъектами действия).

---

<sup>31</sup> Самый яркий пример – вопросно-ответный текст типа «Козы», известный как игровой диалог, но также бытовавший в качестве сказки, колыбельной, потешки. Приведен в сборниках И.П. Сахарова (Сказания русского народа, собранные И.П. Сахаровым. М., 1990. С. 180–181), В.П. Шейна (Русские народные песни, собранные П.В. Шейном. М., 1870. С. 76–77), П.А. Бессонова (Бессонов П.А. Детские песни. М., 1868. С. 136–137).

Однородный круг игроков имеет две разновидности: круг без солиста («Лен», «Капустка», «Пиво», «Курилка», «Дробушки») и круг с солистом («Перепелка», «Со вьюном», «Я сажу-горю-пылаю»).

Если круг игроков противопоставлен водящему, то возможны следующие сценарии действия:

- действие разворачивается вдоль периметра круга (водящий стремится занять место в круге, вытеснив одного из игроков);
- водящий пересекает линию круга (стремится проникнуть в круг или вырваться из круга).

Игры с «круговым» персонажем протекают по сценарию «бесконечного возвращения».

На сюжетно-композиционном уровне структурный принцип *круг* организует события только в агональных играх (класс I). Он реализуется теми же способами, что и в вербальных текстах: как «бесконечное возвращение» или как путь «туда и обратно».

Сюжетную организацию типа «бесконечного возвращения» можно заметить в простых играх преследования (I-1a, I-1б, I-1в), где после поимки водящим игрока «игра начинается снова». Ощущение «бесконечного» повторения одного и того же действия возникает из-за того, что при смене кона в сюжете игры не происходит развития, и водящий остается равен самому себе, несмотря на то, что его роль исполняют разные игроки, совершающие не одинаковые действия.

При рассмотрении сюжетной организации действия по сценарию «туда и обратно» последовательность событий в агональных играх сравнивается с последовательностью сюжетных функций волшебной сказки. Они оказываются в общем виде похожими: недостача – пересечение топологической границы – перемещение «туда» и борьба – восполнение недостачи – возвращение «обратно». Однако между реализацией этой последовательности в вербальном и акциональном текстах прослеживается важное различие: в волшебной сказке последовательность действий одномерна (список сюжетных функций), а в игре – двухмерна, так как действия каждого из противников образуют свою последовательность<sup>32</sup>.

Проводится мысленный эксперимент. Единая последовательность сюжетных функций волшебной сказки раскладывается на две последовательности: первая – для главного героя его помощников, вторая – для контрагентов героя. Персонажи, действующие в интересах героя и против него, рассматриваются, как если бы они были членами противоборствующих «команд». Результаты эксперимента сведены в таблицу, позволяющую наглядно сопоставить сюжетные структуры типа «туда и обратно» в вербальных и акциональных текстах:

	Герой	Стадия	Контрагент
Перемещение		←	<i>Вторжение</i>
<u>ХОД I</u>	<i>Герой достигнут</i> Отлучка, Нарушение запрета	Условие	
	Выдача, Пособничество (=Борьба)	Действие	Выведывание, Подвох (=Борьба)
	<i>Поражение</i> Недостача (=Лишение объекта)	Результат	<i>Победа</i> Вредительство (=Присвоение объекта)
Перемещение	Отправка <i>Погоня</i>	→	<i>Возвращение</i> <i>Спасение</i>
<u>ХОД II</u>		Условие	
	Испытание дарителем (=Борьба)	Действие	Испытывание (=Борьба)
	<i>Победа</i> Получение волшебного средства	Результат	<i>Поражение</i> Лишение объекта (=Недостача)

<sup>32</sup> Дандес А. О морфологии игры... С. 31



	(=Присвоение объекта)		
Перемещение	Перемещение в пространстве, Прибытие (=Вторжение)	→	
<u>ХОД III</u>		Условие	<i>Антагонист настигнут</i>
	Борьба	Действие	Борьба
	Победа Ликвидация недостачи (=Присвоение объекта / Вредительство)	Результат	<i>Поражение Недостача</i>
Перемещение	Возвращение, Спасение	←	Преследование <i>Вторжение</i>
<u>ХОД IV</u>	Герой настигнут	Условие	
	Борьба	Действие	Борьба
	Поражение, Недостача	Результат	Победа, Повторное вредительство
Перемещение	Упущение, Поиск Вторжение	→	Возвращение
<u>ХОД V</u>	Добыча нового волшебного средства	Условие	
	Борьба	Действие	Борьба
	Победа, Ликвидация недостачи (=Присвоение объекта / Вредительство)	Результат	Поражение, Недостача
Перемещение	Доставка домой Неузнанное прибытие(=Прибытие)	←	<i>Упущение</i>
<u>ХОД VI</u>	Неузнанное прибытие (=Сокрытие истинной сущности)	Условие	Необоснованное притязание (=Сокрытие истинной сущности)
	Трудная задача (=Борьба)	Действие	Трудная задача (=Борьба)
	Удачное решение, Узнавание, Трансфигурация, Награда / свадьба / воцарение (=Победа, Присвоение объекта)	Результат	Неудачное решение, Обличение, Наказание (=Поражение, Недостача)

Таблица 2

Таблица показывает, что последовательность событий в волшебной сказке распадается на шесть ходов, каждый из которых включает *условие* (встреча контрагентов и описание их текущих статусов – сила, слабость, смена облика, наличие помощи и т.п.), *действие* (борьба – столкновение, испытание или трюк) и *результат* (победа + присвоение объекта борьбы / поражение + потеря объекта). Ходы разделены пространственными перемещениями субъектов действия – по одну или другую сторону от топологической границы («туда» или «обратно»). Результаты борьбы (победа / поражение) для героя и его контрагентов чередуются, как и зависящие от них направления перемещений.

На таблице видно, что одновременные действия героя и контрагента описываются, только если они происходят по одну сторону границы между подпространствами. Если герой и контрагент действуют по разные стороны границы, то описывается только один из них, а второй «замирает». Таблица показывает, что этот эффект, известный как «закон хронологической несовместимости»<sup>33</sup> – результат «уплощения» акционального сюжета из-за неспособности устного повествования передать двухмерность действия.

Таблица также делает очевидным, что, хотя «наша» сторона (герой и его помощники) характеризуется как «добытчик», а «чужая» (контрагенты) – как «вредитель»,

<sup>33</sup> Зелинский Ф.Ф. Закон хронологической несовместимости и композиция «Илиады» // EINA1. 2013. Т. 1/2 (3/4). С. 429–448

на самом деле сказочные противники совершают по отношению друг к другу симметричные действия. Это явление названо *сюжетной оценкой* субъектов действия. В волшебной сказке сюжетная оценка максимальна: «наши» всегда побеждают, а «чужие» – терпят поражение. Что же касается антагонистических игр, то в них она, наоборот, минимальна<sup>34</sup>, а конфигурация последовательности побед и поражений – случайна. В то время как волшебная сказка всегда завершается выдворением антагониста за пределы «своего» мира и восстановлением топологической границы, в антагонистических играх бесповоротное решение конфликта невозможно, и сюжетное развертывание потенциально бесконечно.

Как известно, в вербальных текстах структурные принципы *ряд* и *круг* связаны с разными жанрами – кумулятивными и волшебными сказками. Что касается акциональных текстов, то в них принципы структурной организации отдельных жанров не образуют, а бывают задействованы одновременно оба. Рассматривается пять способов взаимодействия принципов *ряд* и *круг* в одном и том же акциональном тексте:

- «хвост убегает, голова догоняет» (круги игроков замыкаются и размыкаются в процессе игры; игроки по очереди перемещаются из конца ряда в начало);
- спираль (цепь игроков «наматывается» вокруг чего-либо, а потом разматывается);
- диалогический ряд («бесконечное» циклическое повторение ряда акций и контракций);
- ряд + круг (ряд включен внутрь кругового построения; круговые построения образуют ряд);
- ряд с одной точки зрения и круг с другой (круг – это замкнутый линейный ряд; ряд – это разомкнутый круг).

Так как фольклорный текст неотделим от контекста, делается попытка рассмотреть принципы структурной организации серий текстов.

Если речь идет о группе текстов с общими временем, местом и исполнителями, то эта группа образует *мегатекст*<sup>35</sup>, организованный по принципу цепи из звеньев, тождественных по форме и содержанию.

Если речь идет о группе текстов одного жанра, о текстах с общей темой или персонажем, или о разных вариантах одного и того же сюжета, то эти группы являются *циклами*. Цикл – это совокупность структурно изоморфных текстов на одну и ту же тему (циклы трикстерских рассказов, эпических песен; частушечные спевы; серии анекдотов и т.п.). Тексты в пределах цикла представляют собой простое множество: они автономны и не образуют линейной последовательности, хотя и могут исполняться сериями.

Таким образом, выясняется, что описанные выше принципы структурной организации шире рамок отдельных текстов и затрагивают также контекст.

Из всех жанров вербальных текстов антагонистические игры больше всего похожи на трикстерские рассказы, в частности:

- сюжеты игр и трикстерских рассказов процессуальны: результат имеет меньшее значение по сравнению с процессом;
- те и другие «бесконечны»: перипетии с участием трикстера представляют собой ряд потерь / приобретений, смертей / оживлений – без начала и финала;
- рассказы о трикстерах близки к антагонистическим играм сюжетно: часто речь в них идет о соперничестве двух трикстеров, чередовании выигрышей / проигрышей; игровые состязания – частый сюжетный мотив в трикстерских историях (бег наперегонки, перетягивание каната; действия на спор; отгадывание загадок; розыгрыши и т.п.);
- тем и другим свойственна двухмерность сюжета: в трикстерских историях действуют два равноценных субъекта, сюжетная оценка поступков персонажей при этом минимальна.

<sup>34</sup> В некоторой степени сюжетная оценка свойственна играм с водящим: водящий всегда преподносится как «чужой».

<sup>35</sup> Амроян И.Ф. Повтор в структуре фольклорного текста. М., 2005. С. 146–147.

Игровой водящий имеет много общего с трикстером; в частности, оба они:

- обладают зооантропоморфной природой;
- являются едино-множественными персонажами (чтобы обмануть противника, трикстер использует своих сородичей в качестве двойников);
- способны многократно умирать и оживать;
- обладают свойствами медиатора (свой / чужой; сильный / слабый; ущербный / престижный; субъект / объект);
- могут быть представлены одними и теми же персонажами (падальщики *ворон (коршун)* и *волк (лисица)*).

Важно также то, что от участников антагонистической игры и от трикстеров в равной степени требуется умение моделировать образ мыслей противника и мыслить стратегически.

Главный вывод четвертой главы состоит в том, что структурные особенности повествовательного сюжета характеризуют его как своего рода «искажение» сюжета акционального. Причина этого в том, что акциональный сюжет старше нарративного. Принцип *ряд* связан с ранним этапом развития логического, классификационного мышления. «Двухмерность» сюжета, вероятно, восходит к структуре акта невербальной коммуникации. В вербальном повествовательном сюжете уже существующие структурные принципы могли использоваться в качестве основы, с неизбежными при таком «переводе» искажениями.

Также высказывается мысль о том, что игра – это первичная форма сюжетного мышления, простейший вид «фикции» и способ оформления смысла в специально смоделированную событийную последовательность. Игра – это акциональное мышление, связанное с активным взаимодействием и разрешением внутренних и внешних конфликтов. Принципы стратегического мышления, задействованные в игре, прямо связаны с сюжетным мышлением: анализируя опыт и составляя план действий, человек «сам себе рассказывает первые истории, которые мы способны понять»<sup>36</sup>.

В **Заключении** обобщаются выводы трех глав, даются ответы на вопросы, поставленные в начале работы, предлагаются дальнейшие перспективы исследования.

Обзор исследовательских подходов по отношению к традиционным играм, сделанный в первой главе, показал, что их недоизученность обусловлена идеологическими причинами. Предубеждения и риторические стереотипы и по сей день влияют на игрологию в нашей стране. Чтобы преодолеть это положение дел я предложила изучать традиционные игры «изнутри» с помощью метода структурного анализа.

Игры как вид культурного стереотипа были предварительно разделены на *традиционные* и *посттрадиционные*, *простые* и *сложные*. Традиционная игра как акциональный фольклорный текст была определена как *репрезентация сюжета через действия участников по правилам*.

Разработанная во второй главе сюжетная типология дала возможность идентифицировать большинство простых традиционных восточнославянских игр в качестве вариантов ограниченного числа игровых сюжетов. Тем самым она решила две задачи: упорядочивания материала и описания традиционных игр как системы текстов. С помощью Указателя материал был разбит на сюжетно гомогенные группы, что дало основания для их взаимного сопоставления. В дальнейшем Указатель также может служить «путеводителем» по традиционным восточнославянским играм. Кроме того, принципы, положенные его в основу, могут быть использованы для систематизации сведений об играх других национальных традиций.

Исследование «внутреннего мира» и «поэтики» традиционных восточнославянских игр происходило в двух направлениях. Во-первых описывались свойства персонажей игр.

---

<sup>36</sup> Бремон К. Логика повествовательных возможностей // Семиотика и искусствознание. М., 1972. С. 133–134.

Во-вторых, описывалась структура акционального сюжета. Было показано, что сюжет и образность традиционных игр выстраиваются вокруг роли водящего и функционально схожих субъектов.

Для описания субъектной структуры игр были использованы понятия «субъекта действия» и «роли». Эти категории гибче, чем понятие «персонаж», более объемны содержательно и сосредотачивают внимание на единстве в «действователе» метафорического образа и сюжетной функции. В дальнейшем они могут быть использованы в сюжетологических исследованиях, особенно в тех, которые посвящены невербальным и повествовательным текстам.

С помощью системы мотивов был описан образный «язык» игр, в арсенал выразительных средств которого входят наименования, вербальные тексты, действия и организация пространства. Были выявлены принципы наименований игровых ролей. Так как образные мотивы игр связаны с коллективными представлениями и традиционной культурой в целом, на их материале также хорошо выявляются свойства фольклорных мотивов как таковых.

Путем сопоставления вариантов игровых сюжетов были выявлены принципы структурной организации сюжетного действия в игре. В качестве главных были названы принципы *ряд* и *круг*.

Рядоположение как способ структурной организации текста изучалось и раньше, но *ряды* на разных уровнях структурной организации текста (ряды сюжетных эпизодов, образов, персонажей) изучались по отдельности. Рассматривать *ряд* как генеральный принцип структурной организации текста было невозможно без привлечения такого типа сюжетного текста, где все уровни его реализации буквально совпадают. Текстом такого рода как раз и является игра. Различные виды текстов, организованных по круговому принципу – «бесконечные тексты» и тексты с сюжетом «туда и обратно» – раньше рассматривались как явления, не имеющие между собой ничего общего. Мне же попытка разглядеть за теми и другими единый структурный принцип помогла понять, как организуется и как разворачивается сюжет акционального текста. Обнаружилось также, что серии текстов (объединяемых по единству места и времени исполнения или по тематической общности) структурированы по тем же принципам, что и фрагменты внутри целостного текста.

Сравнение акциональных с вербальных текстов с точки зрения сюжетной структуры выявило ряд совпадений, но в то же время и специфику игры как разновидности сюжетного текста.

С одной стороны, было выявлено, что ряды персонажей, действий, образов в кумулятивных сказках и играх практически не отличаются и, по-видимому, этот тип структуры связан с реликтовыми формами мышления. Кроме того, оказалось, что структурную основу сюжета как в волшебных сказках, так и в антагонистических играх составляет деление пространства на два подпространства, с которыми сущностно совпадают конфликтующие субъекты действия (заинтересованные стороны). Возможность сюжетного развития как в волшебных сказках так и в антагонистических играх обусловлена недостаточностью чего-либо у одной из этих сторон.

С другой стороны, было установлено, что, поскольку игра одновременно разворачивается в пространстве и времени, постольку:

- *ряд* в ней представляет собой физически конкретную репрезентацию множества (персонажей, объектов, акций, образов), а не цепь высказываний, как в вербальном тексте;
- действие в ней «двухмерно» и способно одновременно разворачиваться по обе стороны границы между подпространствами, в то время как в вербальном тексте оно «уплощено», часть событий «не видна», а «чужая» сторона лишена мотивации из-за сюжетной оценки.

По сравнению с потенциальной «бесконечностью» разворачивания сюжетного действия в игре, вербальный повествовательный текст выглядит «конечным», нацеленным

на результат (устранение недостачи и восстановление границы). Наряду с этим обнаружилось, что с точки зрения сюжетной структуры игры ближе всего к трикстерским повествованиям. В частности, их роднят: бытование в виде серий текстов (циклов), двухмерность сюжета и реципроктность во взаимоотношениях субъектов действия. Результаты исследования показывают, что сюжетные категории вышли из лона акционального сюжета; эффекты структурных «искажений» могли возникнуть из-за того, что структурные принципы акционального текста не вписывались в возможности устного изложения.

Наконец, было рассмотрено, на каких мыслительных и психологических основах базируется «внутренний мир» традиционной игры и какие задачи это позволяет ей решать. Было, в частности, показано, что образные мотивы характеризуют водящего как «главного героя» игры примерно таким же и похожими способами, каковы персонажи мифов и архаического фольклора. Водящий, как и персонаж мифа – это полиморфный, неиндивидуализированный, активно / пассивный персонаж, чьи наименования и свойства обусловлены его сюжетными функциями. В играх и мифах, на мой взгляд, задействованы общие мыслительные механизмы: они являются способами эмоциональной оценки и бессознательной классификации явлений действительности. Игры, как и мифы, располагаются между сферой эмоций и индивидуальной психологии и сферой социальных взаимодействий, и за счет этого выполняют во многом схожие психологические и социальные функции.

В **Приложении** представлен Сюжетный указатель традиционных восточнославянских игр (Приложение 1), а также некоторые входящие в игры тексты, подробно анализируемые в работе (Приложение 2).

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

1. Гаврилова М.В. Персонаж игры как герой синкретического типа // Филологический журнал. №1 2005. – М.: Издательство Ипполитова, 2005. – С. 129–145.
- Гаврилова М.В. Игра и сказка: опыт взаимного освещения сюжетных структур // Славянская традиционная культура и современный мир. – Вып. 9: Сб. научных статей по материалам конференции. – М.: ГРЦРФ, 2006. – С. 239–261.
2. Гаврилова М.В. Игра и сказка: опыт взаимного освещения сюжетных структур // Славянская традиционная культура и современный мир. Вып. 9 Сб. научных статей по материалам конференции. – М.: ГРЦРФ, 2006. – С. 239–261.
3. Гаврилова М.В. Мертвец в традиционных детских играх // Славянская традиционная культура и современный мир. Вып. 10 Сб. научных статей по материалам конференции. – М.: ГРЦРФ, 2007. – С. 305–319.
4. Гаврилова М.В. К вопросу о типологии формальных детских игр // Первый Всероссийский конгресс фольклористов: Сборник докладов. Том IV. – М.: ГРЦРФ, 2007. – С. 81–92.
5. Гаврилова М.В. Еда в традиционных детских играх // Традиционная культура: Научный альманах. – 2007. – № 4. – С. 88–99.
6. Гаврилова М. Сюжетная структура игры: проблема взаимоотношений цикла и кумуляции // Детский фольклор в контексте взрослой культуры: материалы науч. конф. XIV Виноградовские чтения, 17–18 декабря 2006 г., Санкт-Петербург. – СПб.: Изд-во СПбГУКИ, 2010. – С. 96–116.
7. Гаврилова М.В. К вопросу о типологии традиционных игр (часть 2) // От конгресса к конгрессу. Материалы Второго Всероссийского конгресса фольклористов. Сборник докладов. – Т. 4. – М.: ГРФРФ, 2012. С. 327–334.

8. Гаврилова М. Трансформация традиционных русских игр в советской педагогике (1920 – 1930-е гг.) // Антропологический форум. – 2013. – № 19. URL: [http://anthropologie.kunstkamera.ru/files/pdf/019online/gavrilova\\_m.pdf](http://anthropologie.kunstkamera.ru/files/pdf/019online/gavrilova_m.pdf)
9. Гаврилова М.В. «Любительская» этнография в XIX – начале XX века (на примере записи народных игр) // Антрополог глазами информанта / Информант глазами антрополога: коллективная монография / под ред. А.С. Архиповой, Н.Н. Рычковой. – М.: Форум, 2015. – С. 321–339.
10. Гаврилова М.В. «Субъект действия» и «персонаж» в русских народных играх XIX – начала XX в. // Живая старина. – 2015. – № 2. – С. 2–5.
11. Гаврилова М.В. О поэтике игровых песен (на примере песенок-обращений из игры «Коршун») // Вестник РГГУ: Научный журнал. Серия «История. Филология. Культурология. Востоковедение». – 2015. – № 6. – С. 107–112.
12. Гаврилова М.В. Основные образные мотивы традиционных русских игр // Этнографическое обозрение. – 2016. – № 1. – С. 71–88.
13. Гаврилова М.В. Детские игры и фильмы ужасов: взаимное влияние // Фольклорный текст в современном культурном контексте: традиция и ее переосмысления. Международная научная конференция. Орел, 18–19 марта 2016 года: Тезисы докладов. – Орел, 2016. – С. 7–9.
14. Гаврилова М.В. Указатель сюжетов традиционных игр как инструмент структурного анализа // Методы и концепции в фольклористике и культурной антропологии (конец XX – начало XXI века). Тезисы докладов Международной школы-конференции по фольклористике, социолингвистике и культурной антропологии / Сост.: А.С. Архипова, С.Ю. Неклюдов, Д.С. Николаев, Н.Н. Рычкова. – М.: РГГУ, 2016. – С. 24–28.