

*Рекомендовано к изданию
Редакционно-издательским советом РГГУ*

- Гаврилова, Мария Владимировна**
Г12 Поэтика традиционных восточнославянских игр [Электронный ресурс] / М. В. Гаврилова ; Рос. гос. гуманитарн. ун-т. — 2-е изд. (эл.). — Электрон. текст. дан. (1 файл pdf : 437 с.). — М. : Рос. гос. гуманитарн. ун-т, 2019. — Систем. требования: Adobe Reader XI либо Adobe Digital Editions 4.5 ; экран 10".

ISBN 978-5-7281-2487-0

В книге восточнославянские игры XIX – начала XX в. исследуются в качестве акциональных текстов с помощью методов филологического анализа. Автором разработана сюжетная типология игр и составлен указатель традиционных восточнославянских игровых сюжетов, устанавливающий между ними вариантно-инвариантные связи. Используя указатель в качестве инструмента структурного анализа, автор описывает внутреннее устройство и специфику акционального сюжета по сравнению с повествовательным.

Книга адресована антропологам, социологам, культурологам и историкам, интересующимся традиционными играми, а также фольклористам и филологам, исследующим структуру сюжетов различных видов текстов.

УДК 793
ББК 63.5(3)

Деривативное электронное издание на основе печатного издания: Поэтика традиционных восточнославянских игр [Текст] / М. В. Гаврилова ; Рос. гос. гуманитарн. ун-т. — М. : РГГУ, 2018. — 429 с. — ISBN 978-5-7281-2039-1.

В оформлении обложки использован рисунок
из книги Г. С. Виноградова «Русский детский фольклор» (1930)

В соответствии со ст. 1299 и 1301 ГК РФ при устранении ограничений, установленных техническими средствами защиты авторских прав, правообладатель вправе требовать от нарушителя возмещения убытков или выплаты компенсации.

ISBN 978-5-7281-2487-0

© Гаврилова М. В., 2018
© Российский государственный
гуманитарный университет, 2018

Содержание

Введение	10
<i>Глава 1. КАК ИЗУЧАТЬ ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ?</i>	19
Игры как жанр фольклора: традиционные и посттрадиционные, простые и сложные	19
История сбора и изучения традиционных восточнославянских игр	23
Методы исследования традиционных игр:	
риторические предубеждения	30
Игра – это детская деятельность	32
Игра – это пространство свободы	33
Игра – это красота	34
Игра – это агон	35
Игра – это пережиток других явлений	37
Игра – это зачаток других явлений	40
Исследовательские методы, обусловленные риторическими подходами: выводы	43
Определение игры как жанра фольклора	44
Игра-процесс и игра-продукт	44
Правила и сюжет	46
Методы изучения традиционных игровых сюжетов	50
Реконструкция	50
«Литературоведческий» подход	50
Сравнительно-историческое исследование	51
Структурный анализ	52
Выводы. Какие игры и как изучаются в этой работе?	54
<i>Глава 2. ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ:</i>	
СТРУКТУРА И ТИПОЛОГИЯ	56
Существующие способы классифицировать игры	57
Классификация игр как экспликация представлений об их структуре	57
Для чего нужна классификация?	59
Классификации, основанные на внешних критериях	60
Классификации-каталоги	61
Классификация Е.А. Покровского	61
Классификации педагогов-практиков	63
Классификация «Клуба друзей игры»	64

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

Тип II–2: <i>простое состязание (поединок)</i>	106
Тип II–3: <i>разыгрывание предметов</i>	106
Тип II–4: <i>жребий</i>	107
Тип II–5: <i>перебор</i>	107
Тип II–6: <i>аттракцион</i>	107
Тип II–7: <i>песня-игра</i>	108
Игры класса II: сюжетные подтипы	109
«Сомнительные» случаи: чем еще игры класса I отличаются от игр класса II?	111
Победа и проигрыш: случай игры «Ярки»	111
Функционально эквивалентные действия: случай игры «Краски»	118
<i>Выводы.</i> Как делить игры на типы и как использовать типологию?	120
 <i>Глава 3. ПЕРСОНАЖИ ТРАДИЦИОННЫХ ВОСТОЧНОСЛАВЯНСКИХ ИГР</i>	125
Что такое «игровой персонаж»?	125
Субъект действия	126
Субъекты действия в играх класса I	126
Субъекты действия в играх класса II	128
<i>Лицо</i>	128
<i>Коллектив</i>	128
<i>Предмет</i>	129
<i>Судьба</i>	129
Роль	131
Что такое «игровая роль»?	131
Роль водящего	133
Водящий-антагонист и водящий-солист	135
Наименования персонажей традиционных восточнославянских игр	137
Териоморфные персонажи	139
Антропоморфные персонажи	140
Персонажи-демоны	141
Персонажи-предметы	143
Полиморфность игровых персонажей	144
Как персонажи традиционных игр проявляют себя?	147
Образные мотивы традиционных восточнославянских игр ...	147
Метамотивы	150
«Водящий противопоставлен остальным»	150
«Водящий-чужой»	151
«Потусторонний водящий»	154

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

Глава 4. СЮЖЕТНАЯ СТРУКТУРА

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

<i>Персонажи-«круги»</i>	246
<i>«Круговое» действие</i>	249
Принцип «круг»: что нового структурная специфика акционального сюжета сообщает нам об устройстве вербальных текстов?	256
<i>«Двухмерность» игрового действия</i>	256
<i>Сюжетная оценка субъектов действия</i>	266
<i>Конечность и бесконечность сюжетного развертывания</i>	270
Сочетание разных принципов структурной организации	274
Разные структурные принципы в рамках одного текста	274
Структура серий текстов	278
Игры и трикстерские циклы	280
Сходство игр и трикстерских рассказов	280
Сходство персонажей игр и трикстеров	283
Отличия игроков от трикстеров	285
Игры, трикстеры и противостояние социальных групп ...	285
<i>Выводы. Почему вербальный текст – «искажение» акционального?</i>	287
Заключение	292
Библиография	298
Сокращения	332
<i>Приложение 1. Сюжетный указатель традиционных восточнославянских игр</i>	333
Игры класса I	339
Игры класса II	385
<i>Источники</i>	415
<i>Приложение 2. Анализируемые тексты</i>	421