

УДК 008 (1-6)

ДЕТСКИЙ ИГРОВОЙ ФОЛЬКЛОР КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Е. Е. Бычкова

CHILDREN'S GAME FOLKLORE OF THE KEMEROVO REGION

E. E. Bychkova

Исследование выполнено при финансовой поддержке РГНФ в рамках научно-исследовательского проекта «Фольклорная ситуация Кемеровской области: локальные традиции» (региональный конкурс 2012 г.). Проект № 12-14-42003.

В статье проводится анализ детского игрового фольклора Кемеровской области. Базой исследования стали записи детских игр 1990 – 2010 гг. Локальная традиция выстраивает свой хронотоп игры, позволяет осуществлять передачу фольклорного знания следующему поколению детей.

The article is devoted to the analysis of children's game folklore of the Kemerovo region. The research is based on the records of children's games descriptions of 1990 – 2010. The local tradition of playing models a new game situations and transmits folklore knowledge to the next generation of children.

Ключевые слова: дети, культура, фольклор, игра.

Keywords: children, culture, folklore, game.

Региональный аспект изучения фольклора является одним из важнейших в работах исследователей последних лет, так как «систематическое освоение регионального материала позволяет получить более или менее целостное представление о его жизни в том или ином районе, дает важнейшие источники для решения научных проблем принципиального значения – о судьбах фольклора в целом и отдельных жанров, миграции сюжетов, своеобразия и многообразия художественной культуры районов и ее исторического развития» [5, с. 5].

Отдельный интерес представляет изучение в региональном аспекте детской культуры и фольклора, что даёт возможность оценить своеобразие общенациональных и местных особенностей в русле общего развития русского фольклора. В отечественной традиции интерес к миру ребенка появляется во второй половине XIX века, о чем свидетельствуют сборники детского фольклора П. А. Бессонова, Е. А. Покровского, П. В. Штейна. Теоретическое осмысление фольклорных традиций, закреплённых в детской культуре, отмечается в 1920-е гг. в работах Г. С. Виноградова и О. И. Капицы. Г. С. Виноградов метафорически соотнёс детское сообщество с первобытным племенем: «Эту “новую”, “неведомую” страну населяет недолговечное племя, каждый представитель которого живёт 12 – 14 лет. Оно имеет свой жизненный уклад, свою общественность, определённый круг знаний, довольно своеобразный язык, своё искусство. Это племя – наиболее первобытное из всех, изучением которых этнография занималась и должна заниматься; оно очень мало интересуется отношением к нему соседящих и совместно живущих “народов”, которые мнят себя выше стоящими, более культурными и т. д.» [2, с. 6]. В начале XX в. уже поставлен вопрос о детской культуре, в частности фольклоре, как явления самодостаточном, отличном от творчества взрослых.

Г. С. Виноградов занимался активной собирательской деятельностью, записывая рассказы о тайных языках, детском календаре, играх. Суть его методики

определялась чётко поставленной целью: «Изучать все детские игры: игры одиночные и групповые, игры с установленными правилами и игры данной местности – импровизации; игры с игрушками и принадлежностями и игры, не связанные с ними; игры с пением и без пения; сезонные игры (весенние, летние и т. д.); игры, происходящие в комнате (юрте), и игры под открытым небом» [3, с. 7]. Исследователь стремился добиться всестороннего и обстоятельного осмысления детской культуры. В 1922 г. он издаёт программу «К изучению детских народных игр у бурят», которая во многом определит методику записи устных текстов. Примером систематизации фольклорно-игрового материала может послужить его работа «Русский детский фольклор», первый том которой посвящен одному из элементов игры – «игровым прелюдиям» (считалкам, жеребьевкам) [4].

Об интересе к детскому фольклору в конце двадцатых годов XX в. свидетельствует деятельность О. И. Капицы, организовавшей в 1927 году при Русском географическом обществе специальную комиссию по детскому фольклору, быту и языку, работавшую около десяти лет. «Главное место в работе Комиссии уделялось устной поэзии и быту крестьянских детей России, причём во главу угла здесь ставился региональный принцип изучения» [6, с. 242].

Последующие годы были периодом длительного затишья в разработке «детской» темы. Как отмечает А. М. Мартынова, «на несколько десятилетий была «заморожена» фольклорно-этнографическая работа о детстве» [8, с. 238].

Во второй половине XX века ситуация меняется. Выходят работы М. Н. Мельникова «Русский детский фольклор Сибири» и «Русский детский фольклор», в которых систематизация материала ориентирована на фольклорно-филологическую традицию записи и интерпретации текстов. С 1987 г. начинают проводиться Виноградовские чтения, объединяющие исследователей разных профилей, развивающих идеи Г. С. Виноградова. Публикуются неизвестные статьи и работы учёного. С. М. Лойтер пишет: «Виноградовские чте-

ния стимулировали обновление методик полевых исследований, ввели в научный оборот материалы по этнографии младенчества, участию детей в традиционных крестьянских обрядах, народной медицине, которые долго находились на периферии полевой фольклористики XX века» [7, с. 9]. Тематические конференции помогли определить круг основных проблем в исследовании детского фольклора. В это же время за рубежом выходят монографии Айоны и Питера Опи «Детские игры на улице и на игровой площадке» [11, с. 15], Мэри и Герберта Кнапп «Детский фольклор Америки» [9].

Особую значимость представляют концепции последнего десятилетия, посвящённые разным аспектам детской культуры и фольклора. Одно из актуальных направлений современной науки – исследование обрядовых элементов в контексте детского осмысления жизненных явлений. Работы С. Б. Адоньевой, К. А. Богданова, С. Б. Борисова, В. А. Коршункова, Д. А. Несанелиса связаны с анализом как мифолого-обрядовой основы детской игры, так и прагматики фольклора. Многие детские игры связаны с группой обрядов, получивших название переходных (А. Ван Геннеп), или, в другой терминологии, обрядов посвящения (В. Я. Пропп), инициации (Дж. Дж. Фрезер), что представляет отдельную тему для изучения. Исследования С. М. Лойтер, М. П. Чередниковой, М. В. Осориной свидетельствуют о теоретической разработке методики анализа детской мифологии и фольклора. В поле зрения учёных попадают такие явления, как страшные рассказы («страшилки»), «вызывания» мифологических персонажей, садистские стишки, детские пародии, «заманки» и другие прозаические и стихотворные жанры, репрезентирующие детскую мифологию.

Одной из самых основательных классификаций жанров детского фольклора является классификация Г. С. Виноградова. Она основывается не только на жанрово-тематическом, но и на этнографическом аспекте. Несколько модифицируя данную классификацию, исследователи [1] выделяют следующие группы детского фольклора:

1. Детский календарный фольклор.
2. Детский магический фольклор (заклички, приговорки, загадывания).
3. Детский игровой фольклор:
 - а) фольклор игры: считалки, ролевые тексты (всех играющих, группы или водящего, диалоги), тексты игрового права, игровой магии и наказаний;
 - б) фольклор словесных игр: словесные игры (сечки, молчанки и пр.); «игры ума», речи (небылицы-перевертыши, шуточные приговоры, дразнилки, заманки, подделки и пр.).
4. Детский бытовой фольклор.

В данной работе исследуется детский игровой фольклор Кемеровской области, анализируются хромотоп, структуры игры, а также её мифопоэтические составляющие (в т. ч. образ голящего / водящего).

Данное исследование базируется на нескольких источниках:

1. Архивные материалы из фонда фольклорной лаборатории Кемеровского государственного университета.

2. Полевые материалы автора, статьи, записанные в 2003 – 2010 годах. Всего к анализу было привлечено около 300 текстов считалок и словесных формул, сопровождающих ход игры, а также около 400 описаний детских игр. Хронологический охват материала – с 1990-х гг. до 2010 г. Географически представлены записи, сделанные в различных населённых пунктах Кемеровской области: Кемерово, Новокузнецке, Прокопьевске, Междуреченске, Ленинске-Кузнецком, Киселёвске, Белово, Юрге, Берёзовском, Топках, Таштаголе, Бачатском, селах Ваганово и Тарасово и т. д.

Зафиксированные вербальные тексты имеют тесную связь с разыгрываемым игровым действием, образуя в своём единстве семиотическое, коммуникативное поле. Вместе с тем игра является более широким фактором общения, нежели речь: «Play is one of human beings' first languages. A little child wanders around his / her environment creating and inventing games, connecting him / herself to the world by means of expressions related to play. Through play they communicate with each other, with people around them and with the environment» [16]. В игре заложено мощное организующее начало, которое творит небольшое иерархически выстроенное общество, микромир со своими правилами, в границах которого дети получают первоначальную подготовку общественного поведения.

Анализ подвижных игр, в основе которых находятся разного рода модификации догоняшек / догонялок, таких, как «Сифа», «Догоняшки», «Прятки», «Кот и мыши», «Слепая обезьяна» (голящий догоняет участника игры и передает ему свои функции), выявляет их устойчивый сценарий. Это свидетельствует об особой системе регулирования взаимоотношений между детьми.

Стержневой моделью организации игрового действия является:

1. Подготовительный этап (сбор желающих играть, объявление названия игры, выбор голящего, объявление и закрепление правил).
2. Ход игры.
3. Завершающий этап игры, выход из игрового поля.

Подготовительный этап вбирает в себя группу текстов, условно обозначенную как игровые прелюдии. Жанры, образующие эту группу, – «засывалки» / «собиралки», «считалки» и специальные словесные формулы для определения антагониста (термин В. Я. Проппа) игрового действия. Обозначенные жанры являются необходимой частью большинства детских игр, организованных по правилам. Игра как таковая и тексты, ей сопутствующие и её оформляющие, образуют единый структурно-семантический комплекс. «Засывалки» или «собиралки» определяют потенциальных участников игры, например: «Кто будет играть? / В интересную игру, / А в какую – не скажу. / Догадайтесь сами, / Котики с усами!» (*Овчинникова Тома, 9 лет, г. Кемерово*). Следующим важным событием становится выбор «голи» или голящего, данное событие восстанавливает иерархические отношения внутри детского коллектива, несёт в себе элементы испытательно-посвятительных действий. Необходимо сразу оговорить, что слово «голя» в

детской игре неоднозначно: им обозначается как ребёнок, избранный на роль голящего, так и свойства «голящего», которые в момент передачи будто бы начинают жить самостоятельной жизнью. Чтобы передать эти свойства, необходимым условием становится касание ладонью (т. н. «чика»), а также зрительный контакт и фиксирование им нарушений правил игры кем-либо из игроков.

При выборе голящего с помощью словесной формулы действительными считаются следующие комбинации слов: «Кто последний, тот и голит!» (Ивашенко Стас, 8 лет, г. Новокузнецк), «Кто про голю вспоминает, тот голит и начинает!» (Лузгин Серёжа, 8 лет, г. Кемерово), «Я за старенького!» (Иваненко Руслан, г. Кемерово) и т. д. Подобные выражения демонстрируют представление о ценностных ориентирах, основных оппозициях, которыми осмысливается окружающий мир. Это и запрет на нетерпеливое требование действия (подобная невыдержанность расценивается информантами как исключительно «детское» поведение), а также оппозиция «старенького» («своего») и «новенького» («чужого») участника игры. Вход «новичка» в игровое семиотическое поле, таким образом, вербально маркирован. Игра позволяет новичку преодолеть свою непосвящённость, вникнуть в таинство игры. В обозначении «новенький-голенький» присутствует семантика некоторой открытости и незащищённости игрока перед остальными, уже прошедшими игровые испытания. Оппозиция участника «нового» и «старого» синонимична оппозиции «своего» и «чужого» человека. Так, «старые» игроки становятся теми, кто посвящает в игру «новеньких». Отказ голить, как правило, наказуем. Например, дразнилкой: «Неотвожа, красна рожа, / На татарина похожа. / Семьсот поросят / Все на (имя) висят!» (Исаев Влад, 12 лет, г. Кислёвск).

Кроме обращения к словесным формулам при выборе голящего, также используется считалка. Право считать, по мнению информантов, является почётным, и его можно присвоить игрой закличкой: «Курица болела, / Мне считать велела!» (Иванова Настя, 9 лет, г. Анжеро-Судженск) и т. д. Наиболее частотными текстами для Кемеровской области стали тексты с зачином «Раз, два, три, четыре, пять, / Вышел зайчик погулять», «Ехала машина темным лесом / За каким-то интересом», «За стеклянными дверями / Стоит мишка с пирогами», «На златом крыльце сидели», «Вышел месяц из тумана». Лексика, характерная для данного жанра, избирательна: в ней находят отражение реалии, близкие информантам. Возможно, именно поэтому лексический состав считалки склонен к наибольшему варьированию и обновлению. Например, «Во дворе стоят машины: «Мазда», «Опель», «Ламборджини», от какой берёшь ключи?» (Заиков Антон, г. Кемерово) и текст советского периода: «Во дворе стоят машины: «Нива», «Волга», «Жигули».

Второй этап – сама игра. Она также вербально организована. Группа текстов, структурирующих игру, включает приговорки, песни, заклички и т. д. Так, например, отдых во время игры должен быть словесно маркирован. Произнесение этикетной формулы как бы временно выводит ребёнка из игрового действия: «Шишки, шишки, я на передышке!» (Лузгин Серёжа,

8 лет, г. Кемерово); «Я в домике!» (Обчинникова Тома, 9 лет, г. Кемерово). Однако так как детский мир в целом характеризуется большим вниманием к современным реалиям, в игровую ситуацию встраиваются новые формулы, отражающие дух времени. Одной из интересных тенденций, зафиксированной в ходе наблюдения за подвижными играми, является, например, введение формулы: «Я в стопе!», – служащей символической заменой словесной модели: «Я в домике!». Создаётся ощущение перемещения игрового поля в компьютерный мир, где позиция «Стоп» позволяет игроку передохнуть некоторое время и с новыми силами возобновить игру. Формула обеспечивает временную неприкосновенность: голящий не может «зачикать» его после её произнесения. Словесная формула сопровождается соответственными жестами. Если выкрик: «Я в домике!», – фиксировался скрещением рук на груди или же поднятыми руками в виде крыши домика над головой, то во время формулы: «Я в стопе!» – игрок держит руки параллельно друг другу, подняв кисти рук, сжатые в кулаки. Второй случай дублирует застывший знак паузы на мониторе.

Помимо вводимых в ход игры словесных формул, новые реалии фиксируются и в названиях детских подвижных игр: «Бомж», «Скелетоны» / «Скелетики», «Трансформеры», «Зомби», «Машина едет-едет, стоп!» и т. д. В целом можно говорить о создании игр на основе уже существующей модели, в которой образ голящего наделяется новым семантическим наполнением, взятым детьми из современных фильмов, компьютерных игр, окружающей социальной среды и т. д. Так, особой популярностью в детской среде пользуется игра в «Зомби». Высокий интерес к ней, в частности, обусловлен простыми правилами, а с другой стороны, – возможностью играть в неё как зимой, так и летом. Приведу пример объяснения правил детьми: «Да мы не в похороны играем сейчас! Это мы зомби закапываем. Алиса – это зомби. Её надо закопать, только чтобы аккуратно. Лицо нельзя трогать. А ещё для удобства надо сзади, как под голову – такую подушечку, как бы из снега. А ещё руки и ноги надо аккуратно. Как у фараона гроб, вот так же сделать. А мы археологи. Мы её начнём откапывать, а она глаза откроет. Да когда захочет! И она вскакивает и бежит нас чикать. Кого зачикает – тот ложится и мы его закапываем снова» (Коробко Даша, 10 лет, г. Кемерово). Модель игры воспроизводит сюжет фильмов об археологических раскопках. Голящий в ней принимает функции экранного «ожившего мертвеца». Подобного рода «похоронные» игры являются достаточно распространённым явлением в детской культуре. Они обусловлены одновременно и страхом, и интересом к явлению смерти, попытке ребёнка так или иначе его осмыслить. «Иномирность» природы голящего в данной игре подчёркивается предшествующими ей символическими похоронами: зарыванием ведущего игрока в снег или листья, устройством своеобразного «гроба». Ключевым моментом игры становится «восстание» зомби из могилы под радостные крики окружающих. Затем оживший мертвец гоняется за игроками. Тот, кого он задевает, занимает его место.

Третий этап – выход из игрового поля также может быть вербально маркирован. Так, если непосредственно начало игры в некоторых случаях фиксируется словесной формулой: «Рыба-карась, / Игра началась!» (*Овчинников Максим, 8 лет, г. Кемерово*), то финал игры маркируется формулой: «Рыба-акула, игра утонула!» (*Овчинников Максим, 8 лет, г. Кемерово*). Об игре как о некоем самодостаточном микрокосме пишет Й. Опи: «Childhood is a time more full of fears and anxieties than many adults care to remember, and play is a way of escape. A game is a microcosm, more powerful and important than any individual player; yet when it is finished it is finished, and nothing depends on the outcome» [11]. Игра, таким образом, осмысливается ею как некий путь освобождения от страхов, владеющих ребёнком, как некий микрокосм, ценностный сам по себе, развёртывание которого не сводится к реализации какой-либо прагматической цели.

Словесные формулы, организующие ход игры, вне игрового действия теряют свою значимость. Их функциональное наполнение возникает только во время игры. Ее структурно-семантическая организация начинается с подготовительного этапа, представ-

ленного набором считалок и других форм жеребьевки. Пространственные и временные границы формируются лишь после определения голящего. Игровой хронотоп, при освоении его участниками игры, обретает внутреннюю организованность и замкнутость. Он регламентируется особыми правилами, маркируется оппозициями «верха» и «низа» (например, игра «Король железа», г. Кемерово), «центра» и «периферии» (игра «Заяц, заяц, сколько время?», г. Таштагол), «своего» и «чужого» (игра «Чай-чай, выручай!», г. Белово). В целом хронотоп игры соотносим с мифологической моделью мира и обусловлен правилами взаимоотношения между игроками и голящим. Образ голящего несет на себе функции мифологического персонажа (ср. «Зомби», «Бомж», «Слепая обезьяна» и т. д.), маркирован чертами неполноценности: слепотой («Слепая обезьяна»), нечистотой («Бомж»), одноногостью («Тапкоснималки»). Подготовительный и завершающий этапы определяют кольцевую композицию игрового действия, представляющего собой единое структурно-семантическое целое, соотносимое со структурой переходного обряда.

Литература

1. Детский фольклор: итоги и перспективы изучения / А. Ф. Белоусов [и др.]. – Режим доступа: www.ruthenia.ru/folklore/luriem10.pdf
2. Виноградов, Г. С. Детский народный календарь (из очерков по детской этнографии) / Г. С. Виноградов. – Иркутск, 1924. – 34 с.
3. Виноградов, Г. С. К изучению народных детских игр у бурят / Г. С. Виноградов – Иркутск, 1922. – 11 с.
4. Виноградов, Г. С. Русский детский фольклор / Г. С. Виноградов. – Иркутск, 1930. – 234 с.
5. Довженок, Г. В. Поэтические жанры украинского детского фольклора: дис. ... канд. филол. наук / Г. В. Довженок. – Киев, 1981. – 215 с.
6. Колесникова, И. М. Детский фольклор в работах 1930-х годов (неизвестные статьи А. М. Астаховой и Г. С. Виноградова) / И. М. Колесникова, И. М. Иванова // Из истории русской фольклористики. – СПб., 1998.
7. Лойтер, С. М. Русский детский фольклор и детская мифология / С. М. Лойтер. – Петрозаводск, 2001. – 296 с.
8. Мартынова, А. Н. Научное наследие Г. С. Виноградова / А. Н. Мартынова // Из истории русской фольклористики. – СПб., 1998.
9. Knapp, H. One Potato, Two Potato: the Secret education of American children / H. Knapp. – N. I., 1976. – 466 p.
10. Öfele, M. R. Traditional games and learning / M. R. Öfele // South America Representative of Austrian Institute for Research in Play and Games, Argentina. – Режим доступа: http://www.geocities.com/childrenfolklore/land_regina2.html.
11. Opie, I. The People in the Playground / I. Opie – N. Y., 1993. – P. 15: «Детство – это период, наполненный страхами и волнениями даже более, чем могут вспомнить многие взрослые, и игра во многом становится способом освобождения от этих страхов. Игра есть микрокосм, более могущественный и важный, чем один единственный игрок. Она заканчивается только тогда, когда заканчивается. И ничто не зависит от обстоятельств» (перевод мой. – Е. Бычкова).

Информация об авторе:

Бычкова Екатерина Евгеньевна – учитель литературы МБОУ «Гимназия № 71» («Радуга»), г. Кемерово, 8-905-915-03-38, elmira_afanaseva@mail.ru.

Bychkova Ekaterina Evgenyevna – teacher of literature at Municipal Budgetary Educational Institution "Gymnasium №. 71", Kemerovo.