



ПРОБЛЕМЫ КЛАССИФИКАЦИИ РУССКИХ И УЗБЕКСКИХ ДЕТСКИХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ФОЛЬКЛОРОВЕДЕНИИ

Темирова Джамила Хасановна

Бухарский государственный университет

temirova.d.x.17@gmail.com

<https://www.doi.org/10.5281/zenodo.7739484>

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Received: 05th March 2023

Accepted: 15th March 2023

Online: 16th March 2023

KEY WORDS

Фольклор, игра, структура игры, виды игр, типология, гендерная принадлежность, половозрастной критерий, педагогический принцип, вербальный компонент.

В мировой сравнительной фольклористике не ослабеваает интерес к собиранию и архивированию игрового фольклора детей разных возрастов, его изданию, рассмотрению истории и теории игры, анализу поэтики, жанрово-видовому своеобразие, исполнительскому искусству, связи с письменной литературой, кинематографом, постфольклором. Одним из актуальных вопросов в русском и узбекском фольклороведении является проблема, связанная с упорядочением, вычленением определенных игровых структурных типов и составлением на этой основе типологии детских игр русского и узбекского народов.

Детский игровой фольклор, сформированный на основе многовекового жизненного опыта, философско-нравственных воззрений и духовных ценностей народа, вобрал в себя все типологические особенности общего нематериального культурного наследия народов мира. Формирование повышенного интереса к игровому фольклору, новый взгляд и научный подход к рассмотрению народных игр, несомненно, важны для физического и духовного совершенствования подрастающего поколения. В связи с этим сравнительно-типологическое изучение народных игр, возникших в разных лингвокультурных контекстах, их типологических особенностей, классификации на основе критериев современной фольклористики остаются актуальными вопросами.

Разработка классификаций детских игр в современном фольклороведении выявила ряд проблем, связанных с их упорядочением, вычленением определенных структурных типов и составлением на этой основе их типологии. На первый план выдвигается ключевой вопрос: какой принцип или признак будет положен в основу классифицирования изучаемого явления. Соответственно, основанием классификации послужит рассмотрение релевантного игрового элемента или важных составляющих игры. Например, если при анализе игры не наблюдается структурная составляющая, деление на типы происходит на основании внешних признаков, таких как время и локус проведения, гендерная принадлежность и др. В случае присутствия структуры в



игре деление на виды происходит в соответствии с ее типом. Так исследователи, отталкиваясь от физкультурного принципа деления, классификацию выстраивают на основе вида движения, который преобладает в игре: бег на определенные дистанции, прыжки на месте и на расстояния, броски предметов, ведение хороводов. Иной подход в классифицировании наблюдается у исследователей, кладущих в ее основу наличие или отсутствие инвентаря. В этом случае игры делятся на игры с мячом, камнями, палками и др.

К сожалению, стоит констатировать факт отсутствия у классификаторов единого мнения об устройстве традиционных игр, что в свою очередь затрудняет интерпретацию их содержания. Так как оценка значения игровых компонентов – места, действия, предмета, образной системы – напрямую зависит от их места не только в игре, но и в игровом фольклоре в целом. Итоги оценивания позволяют определить типичность игровых компонентов, их назначение, наличие или отсутствие их функциональных аналогов. Важно понимание игровой структуры и в рассмотрении контактов игры с внеигровым контекстом: со связанной с нею действительностью социальной, исторической или этнографической. Понимание принципов внутреннего устройства игры также способствуют определению причин усвоения игрой определенных фактов жизненных реалий, их переработка, подстраивание под собственные нужды. Пример: участвовавшие в последнее время заимствования образов зомби, вампиров, трансформеров, оборотней и т.д. из массовой культуры и встраивание их в традиционную систему.

Сбор и публикация объемного игрового материала выявили еще одну проблему, связанную с их упорядочением, вычленением определенных структурных типов и составлением на этой основе их типологии. Данная задача сложна, подчас нерешаема, в силу чего многие исследователи при издании сборников не прибегали к определению принципов внутреннего устройства игр и их классификации. Такой подход оправдан, если немногочисленные подборки включали в себя корпус игр, объединенных одним принципом. Например, сборники игр, выбранных по гендерному или сезонному признаку. Многие авторы современных сборников, избегая классифицирования игр, располагали игры в алфавитном порядке [1]. В нежелании делить игры на типы есть определенный смысл, решение если и не лучшее, то естественное. По мнению Ю.В.Ключевой, одной из современных исследовательниц традиционных игр, классификация игр «режет» игровой корпус «по живому», то есть разновидности по одному дифференцирующему признаку игры могут быть соотнесены по другому. Что вызывает искажение реальной картины связей игр [2]. Но потребность в классифицировании игр встает остро в процессе упорядочения игрового корпуса, включающего несколько десятков игр. Задача исследователей-классификаторов состоит в разделении имеющейся системы народных игр на категории на основе доминирующих критериев. Такой способ группирования материала использовали многочисленные авторы этнографических исследований или сборников игрового материала. Автор сборника «Быт русского народа», А.Терещенко, разделял игры, исходя из полового/возрастного признака: на детские, девические, мужские, игры, характерные для обоего пола. В.Ф.Кудрявцев в основу разграничения собранных игр



положил место играния, разделив игры на 3 группы: уличные, комнатные, школьные. Каждая группа включала в себя игры, расположенные по степени возрастания сложности.

В основу типологии обширного корпуса игр, включенного в сборник «Детские игры, преимущественно русские», Е.А. Покровский кладет принцип педагогической надобности, классифицируя их следующим образом: игры с игрушками, игры с движениями, прыганье; состязание в стойкости; игры с песнями и хороводами; игры с завязанными глазами; игры с веревочкой, жгутом, шарами, мячом, палками и т.д.; домашние игры; зимние игры. Игры символического характера ученый отнес к числу «подвижных игр», учитывая, что они построены на основе движения. Сюда же он отнес хороводные игры, проводимые в сопровождении песенного аккомпанемента в кругу. Интерес к народным играм со стороны ученого обусловлен наличием полезных свойств: как инструмент воспитания и воздействия, как средство физического развития детей. В связи с чем автор сборника все разделы сопроводил комментариями о физической пользе данного вида игры и развитии на его основе важных навыков. Разделение игр происходит произвольным образом на основе либо внешних признаков игры (половозрастной признак, время, локус), либо определенных элементов формы (движение, игровой инвентарь, песенное сопровождение) или содержания (мотив, сюжетное действие). В такого рода делениях отсутствует общее основание. Этим грешит и ряд педагогических сборников, авторы которых также опираются на свои «излюбленные» внешние и формальные признаки игр. Н.С.Филитис выстроил классификацию игр по возрастному признаку, разделив игры 1 и 2-го младшего возраста, среднего и старшего возрастов. А. Торопов опирался на внешний признак – место проведения игры, выделяя уличные подвижные игры (проводимые в зимнее и теплое время года) и комнатные игры. Недостаток данных типологий – в отсутствии информации о содержании и структуре игры [3].

Следующий типологический описательный вид характерен для аналитических сборников, задача которых состоит в описании игры, а не упорядочении игрового материала. В работах такого типа авторы выделяли оппозиции, рассматривающие игры с разных сторон. Например, классификация, предложенная ученым Г.С.Виноградовым, включала в себя различные типологические принципы: количество игроков; возраст игроков; пол игроков; время игрового действия; локус; наименование используемого в игре предмета и его количество; наличие предмета или вербального компонента в игре; наличие ведущего игрока, руководившего игрой и устанавливающего в некоторых случаях (играх-импровизациях) игровые правила; наличие песенного сопровождения; композиционные составляющие игры (зачин/концовка); награждение победителя/наказание проигравшего; сюжет игры (наличие сюжет игры и возможность его изменения); распространение игры; участие взрослых. О.И.Капица разделяла игры на общественные и одиночные, разбивая первую группу на формальные и игры-импровизации.

Из всех описательных классификаций, наиболее целесообразной выступает типология, предложенная Л.М.Ивлевой. Исследователь опиралась на лингвистический принцип, позволяющий описывать игровой процесс в рамках нескольких признаков:



гендерной принадлежности, половозрастного и пространственно-временного признаков, ролевого распределения, средств перевоплощения, композиционного построения игры. Такой подход определяет каждый игровой тип как уникальное явление, рождающееся на пересечении нескольких разных свойств.

Классификации образцов детского игрового фольклора также могут опираться на следующие принципы:

1. Единство слова и действия. Соединение вербальной и агональной составляющих в одно целое – один из ведущих типологических принципов. Однако данные компоненты распределяются неравномерно: одни игры содержат в себе много слов, другие – мало. В связи с чем авторы концентрируют внимание на одной из составляющих: на слове или действии. Если основным признаком рассматривалась двигательная активность, то словесный аспект признавался вспомогательным мотивирующим или направляющим компонентом. В случае заинтересованности автора в вербальном контексте действие интерпретировалось как сопутствующая инсценировка.
2. Способ действия. Данный принцип характерен для множества работ, в том числе и рассмотренных выше (Е.А.Покровского, В.Н.Всеволодского-Гернгросс, П.Иванова и др.). Разделение игр происходит на основе преобладающего движения: бега, борьбы, ловли, прыжков, метание предметов («Игра в мяч», «Поймай меня», «Городки»).
3. Словесная составляющая. Авторы данного принципа классификации рассматривают игру как поэтическое произведение искусства, как предмет фольклористического рассмотрения. Автор «Русского детского фольклора» (1987), М.Н.Мельников, ограничил задачу анализом ролевых игр, в которых присутствует художественный образ. Соответственно в основу своей игровой типологии ученый положил способ его воплощения и структурный принцип. Подобного рода игры он разделил на формальные ролевые игры без поэтически организованного текста («Крынки», «Лисички и собачки»), формальные ролевые игры с игровыми припевами («А мы просо сеяли», «Кострома», «Каравай»), формальные ролевые игры с игровыми приговорами: с приговором на основе реминисценций песен, с заимствованными у взрослых приговором, с обрядовым приговором, с приговором из импровизационных игр, считалкой-приговором («Гуси и волк», «Цепи») и игры-импровизации («Выборы», «Наем работника»).
4. Родство/генезис. Игры по происхождению подразделяют на традиционные (биогенетические) игры и творческие. Типология традиционных игр осуществляется на основе предполагаемых условий или периодов возникновения. Например, игры, связанные с культом физической силы или игры государственно-организационные, игры животного, первобытного, охотничьего и пастушечьего периодов и др. К творческим играм были отнесены игры, возникающие спонтанно под влиянием момента, они не содержали закрепленного свода правил, устойчивого сюжета и слов.
5. Структурно-тематический стержень и т.д. В основе данного основополагающего принципа фольклористического анализа игр лежит тема, связывающая воедино словесный и агональный компоненты игр. Слова и действия равноправно репрезентируют то, во что играют – тему. Та в свою очередь находит выражение свое в построении игры (классификация Э.Б.Гомм).



В узбекском фольклореведении также представлены попытки классифицирования узбекских детских игр. В частности, в этом направлении заслуживают внимания работы Г. Джахонгирова, О. Сафарова и Ш. Галиева [4].

Г. Жахонгиров не дает специальной классификации узбекских детских игр, но в своих работах разграничивает игровой корпус на основе вербальной и агональной составляющих, выделяя подвижные игры (харакатли ўйинлар) и словесные (сўз ўйинлар).

Исследователь О.Сафаров исходит из тех же принципов, что и Г.Джахонгиров, разделив игровой материал сборника «Узбекские народные детские игры» по принципу соотношения и взаимодействия в игре действий и слов, отдельно рассмотрев такие игровые жанры, как молчанки (гулдур-гуплар), подделки (чандишлар) и скороговорки (тез айтишлар).

Подвижные игры ученый разделил на 3 типа в зависимости от наличия в ней действия, слова и предмета:

1. Игры, состоящие из чистого действия. О.Сафаров относит к данному типу игры, развивающие физическую активность, силу и выносливость игроков, например, «От устида кураш» ('Борьба на коне'), «Ким кучли» ('Кто сильнее'), «Жик-жик».

2. Игры, в которых действие напрямую связано с предметом. В таких играх действие создается с помощью игрушки, мяча, камня, орехов, платка или других предметов. Например, игра «Беш тош» ('Пять камней').

3. Подвижные словесные игры. В композиции таких игр песня или словесные формулы являются управляющей силой для создания и направления движения, например, в игре «Оқ теракми, кўк терак» ('Белый тополь, синий тополь').

Оқ теракми, кўк терак?

Белый тополь, синий тополь?

Биздан сизга ким керак?

Кто вам от нас нужен?

Такой тип игры совмещает в себе вербальный и агональный игровые аспекты. При этом вербальный компонент представляет собой руководство к действию.

К группе словесных игр ученый отнес игровые прелюдии: зазывалки (чорламалар), считалки (санамалар) и жеребьевые стговорки (чеклашмачоқлар), предваряющие и начинающие игру с разделения игровых ролей. В соответствии с классификацией ученого-фольклориста игровой корпус, включающий в свой состав вербальные игровые тексты (игровые приговорки, игровые припевки, игровые песни, словесные формулы и диалоги), отнесен к подвижным играм со словесной составляющей.

Ш. Галиев, посвятивший исследования поэтике узбекского детского игрового фольклора, в частности его типологии, при разделении на виды в определенной мере опирался на классификацию Г.Виноградова. В основу им были положены следующие критерии:

1. Временной признак игры: а) постоянная; б) сезонная.

2. Зависимость от возраста и пола участников игры: а) игры для мальчиков; б) игры для девочек; в) игры для юношей; г) игры для взрослых; г) совместные игры для мальчиков и девочек; д) семейные игры.



3. Пространственный признак игры: а) игры на суше; б) водные игры; в) игры в помещении.

4. Использование предметов во время игры: а) предметные игры; б) беспредметные игры. С точки зрения содержания и назначения игр ученый разделил игры на подвижные игры, дидактические игры, приключенческие игры, азартные игры.

Несомненно, что в узбекской фольклористике Ш.Галиев представил более подробную классификацию детских игр по сравнению с другими. Однако классификация игр по содержанию и назначению, проведенная ученым, несколько расплывчата. В ней есть определенная недоработка. Так, исследователь рассматривает подвижные игры как отдельный вид в соответствии с их содержанием и назначением. В то время как действие - это основа всех перечисленных игр. Любая игра, будь то дидактическая игра, игра с разыгрыванием целых сцен и азартная игра - все они построены на действии.

Также в каждой подвижной игре реализована конкретная дидактическая направленность. В играх реальность жизни трактуется по-разному, через разные реальные и художественные, а иногда и мифологические образы. В типологии Ш.Галиева обделен вниманием важный игровой аспект - экспликация структурной составляющей народных игр. Наличие или отсутствие сюжета играет важную роль в научном осмыслении игры.

Данный пробел был восполнен в научной работе Н.Сафаровой. Анализируя структуру игр, исследователь разделила их на сюжетные, состоящие из одного, двух или более эпизодов, и бессюжетные. Исследователем отмечена и вариативность игровых мотивов в зависимости от типа игры. Рассматривая игры как образец устного художественного творчества, как литературное явление, Н.Сафарова условно отнесла их к трем типам с точки зрения интерпретации образов, идейного содержания, композиции, а также цели и эстетических функций:

- а) игры в духе героизма;
- б) игры, имитирующие отношения в животном мире;
- в) игры, моделирующие различные бытовые ситуации.

На основе рассмотренного существующего разнообразия игровых типологий можно отметить следующее: невозможно подогнать все отличительные признаки игр к одной классификационной сетке. Причина - в разнородности практических задач классификаций (ориентирование в обилии материала / емкое описание вариантов игры). Но, несмотря на видовое разделение игр, между ними существует определенная близость, происходит постоянная интеграция, взаимодействие разных игровых типов. Поэтому, все они объединены в единую целостную систему под названием игровой детский мир.

References:

1. Горбунов Б.В., Ефимов А.В., Ефимова Е.А. Традиционные народные игры и забавы Рязанского края. Этнографические очерки. - М.: КДИ-КНТ, 1999. - 110с.; Игры и праздники Валдая: Традиции игровой культуры Новгородской земли. - М.: ОДИ



International, 1995. – 68 с.; Детский фольклор // Сост. и комм. Новицкой М.Ю., Райковой И.Н. – М.: Русская книга, 2002. – 560 с.

2. Ключева М.А. Народные подвижные игры: опыт типологии: Дисс...канд.искусствоведения. – СПб., 2008.

3. Кудрявцев В.Ф. Детские игры и песенки Нижегородской губернии. – Ниж.Новгород: Типография Нижегородского губернского правления, 1871; Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. – М.: Типография В.Рихтер, 1895; Филитис Н. С. Подвижные школьные игры. – М.: Типо-лит. Т-ва И.Кушнерев и К., 1894; Торопов А. Сборник подвижных игр на открытом воздухе с приложением комнатных игр. – М.: Изд-во Ступина, 1912.

4. Виноградов Г. Игры и игрушки // Детский фольклор и быт. Программа наблюдений. Выпуск III. – Иркутск, 1925; Капица О.И. Детский фольклор. Песни, потешки, дразнилки, сказки, игры. Изучение. Собираение. Обзор материала. – М.: Прибой, 1928; Ивлева Л.М. Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. – СПб.: Дмитрий Буланин, 1998.

5. Жаҳонгиров Ф. Ўзбек болалар фольклори. – Тошкент: Ўқитувчи, 1975; Safarov O. O'zbek xalq bolalar o'yinlari. – Т.: Sharq, 2014; Галиев Ш. Ўзбек болалар ўйин фольклори. – Т.: Фан, 1998.

6. Temirova D. Ways of studying uzbek children's folklore //World Bulletin of Social Sciences (WBSS). – 2022. – Т. 7.

7. Khasanovna T. D. The genre of “mockery” in russian and uzbek folklore //Scientific Reports Of Bukhara State University. – С. 135.

8. Temirova D. The problem of classification of children's game folklore in the sphere of comparative analysis //E-Conference Globe. – 2021. – С. 145-149.

9. Khasanovna T. J. Poetics of the uzbek children's folklore game //Scientific Reports Of Bukhara State University. – С. 104.

10. Nigmatova L. K. Language and cultural issues in uzbek vocabulary //Scientific reports of Bukhara State University. – 2021. – Т. 5. – №. 1. – С. 30-49.

11. Sharipov S. S. " LEXICOGRAPHY" AND DICTIONARY COMPILATION //Scientific reports of Bukhara State University. – 2021. – Т. 5. – №. 2. – С. 52-66.

12. Аvezов С. С., Маринина Ю. А. Электронные Корпусы: Инновационный Подход К Обучению Переводу //Periodica Journal of Modern Philosophy, Social Sciences and Humanities. – 2023. – Т. 16. – С. 7-13.