

ФОЛЬКЛОРИСТИКА

М.В. Гаврилова

ПЕРСОНАЖ ИГРЫ КАК ГЕРОЙ СИНКРЕТИЧЕСКОГО ТИПА

Древнейший этап развития сюжета ставит перед исследователями множество вопросов. Часть их может быть решена с привлечением того богатого материала, который нам дает традиционная подвижная игра. По-видимому, появление элементарного игрового сюжета следует отнести не только к долитературной, но и дословесной стадии развития сюжетного мышления, когда морфология сюжета «совпадала с морфологией действия, вещи, кинетической речи, мира действующих лиц, с которым он был слит»¹.

Важнейшим пунктом разговора об игровом сюжете должен стать игровой персонаж, составляющий с ним единое целое: «Значимость, выраженная в имени персонажа и, следовательно, в его метафорической сущности, разворачивается в действие, составляющее мотив²; герой делает только то, что семантически сам означает»³.

Сюжет всякой традиционной подвижной игры состоит из действий и противодействий различных персонажей. *Коришун* похищает *цыплят*, а *курица*⁴ обороняет их; *волк* съедает *овец*⁵; *черт* покупает *краски*⁶, *краски* от него убегают; *Апанас*⁷ (Афанас) ловит и ощупывает попавших ему в руки игроков и т.д. Следует, однако, иметь в виду, что игровой персонаж – это не *курица*, не *коришун*, не *цыпленок*, не *черт* и не *краска*.

Действующим лицом, персонажем в игровом сюжете является не один игрок, а **одна играющая сторона**. Легко заметить, что игры с правилами чаще всего заключаются в противоборстве двух сторон. Каждая из

этих сторон может быть выражена разным количеством игроков – от одного человека до бесчисленной толпы. Возможны три комбинации – один против одного, один против команды и команда против команды, причем до одного человека может сократиться любая из сторон. Например, известны такие варианты командной игры «Лапта», в которых вместо двух команд участвуют всего три человека: один подает, второй бьет *мяч лаптой*, а третий ловит *мяч в поле*⁸. Сокращение целой команды до одного человека тем более возможно, что игроки одной и той же стороны совершенно однородны. У них общее наименование, единообразный внешний вид, они ведут себя одинаковым образом. Это свойство, которое в высшей степени характерно для архаического героя, О.М. Фрейденберг называла «едино-множественностью»⁹. Таким образом, персонажи игры – *цыплята, овцы, гуси, крыночки (горшки)*¹⁰ – безличны и едино-множественны, они действуют как единое целое, как один игрок.

В.Я. Пропп, характеризуя архаического героя, отмечает, что его качества определяются в первую очередь действиями, то есть той **функцией**¹¹, которую он выполняет в сюжете. Это верно и в отношении игрового персонажа: черты игровых *медведя* или *волка* диктуются не столько «реальной» природой этих зверей, сколько их игровой ролью, или выполняемой ими функцией.

Последовательность игровых событий чрезвычайно устойчива, действия игровых персонажей стереотипны. Наблюдается поразительное постоянство в появлении одних и тех же персонажей в одних и тех же функциях. Каждому персонажу, будь то единичный игрок или целая едино-множественная команда, присуще довольно определенные амплуа и круг игр. *Коршун* появляется только в одной роли – как охотник за *цыплятами*, он всегда говорит одни и те же слова и совершает одни и те же действия. *Волк* только кого-то *таскает*. *Бог* и *ангел* в играх предстают только в качестве продавцов *красок*. Из всего многообразия качеств и действий «изо-

бражаемого» животного или человека игра берет только одно, причем, на первый взгляд, довольно случайное. Таким образом, игровая функция – это не только типичное поведение персонажа в отдельно взятой игре, но и его постоянное амплуа в общем контексте игр.

Следует понимать, что именно функция определяет наименование персонажа, а не наоборот. *Волк* и *коршун* в игре – это никоим образом не реальные волк и коршун, а лишь персонифицированные функции вредителей. Игрок в роли хищника нападает на *овец* и *цыплят* не потому, что стараются как можно достовернее его изобразить, наоборот – его роль называется *волк* или *коршун* потому, что его функция состоит в том, чтобы нападать. Наименования *коршун* и *волк* знаменуют активность и агрессию, а *цыплята* и *овцы* – пассивность и незащищенность. Той же логике подчиняются номинации других игровых персонажей: *водящий* водит; *жгутчик* (*жгутовка*)¹² бьет жгутом; *ловец*, *охотник* ловит и охотится; *купец* покупает и т.д. В семантическом комплексе «наименование-действие», таким образом, ведущую роль играет не наименование, а действие, то есть выполняемая персонажем функция¹³.

При всей устойчивости функциональных амплуа персонажей игры, сами функции гораздо устойчивее: персонажи со схожими функциями взаимозаменяемы. На месте *волка* в игре «Овцы» может появиться *черт*¹⁴. То обстоятельство, что название роли не вполне совпадает с традиционными для волка и черта действиями (*волк* обычно нападает на овец и пожирает их, а *черт* присваивает их при помощи обмана), несколько не смущает играющих.

Хотя играющие стороны обладают равными возможностями и шансами на счастливый исход, один из двух едино-множественных игровых персонажей всегда маркирован – он называется *водящим*. По-видимому, именно его и следует считать *героем* игры. На это, в числе прочего, указывает то, что название игре дает или сам *водящий*, или его действия: «Лиса,

в норку»¹⁵, «Кривой петух»¹⁶; «Ловитки»¹⁷. *Неводящие* персонажи нередко бесчисленны, безличны и даже безымянны, *водящий* же чаще всего выступает один, и его практически всегда отличают характерное имя и какие-то особые свойства. Во многочисленных играх типа «Ловиток» *водящие* (*колдун, лягушка, бешеный заяц* и др.) выступают против бесформенного множества не индивидуализированных противников. *Цыплята, гуси, овцы, краски, колышки* однотипны и безынициативны, в то время как *коршун, волк, черт, кума* активны и обладают ярко выраженными отличительными чертами¹⁸.

Роль *водящего* является центральной, солирующей – он «ведет», «верховодит»¹⁹, однако его статус амбивалентен. В одних играх *водящий* действительно верховодит, в других же он *служит*²⁰ и *мается*²¹, то есть подвергается различным испытаниям и наказаниям. Иногда и то, и другое происходит в одной и той же игре («Коршун»)²².

Водящий, главный герой в игре, – фигура переменная. В одних играх персонажи в роли (в функции) *водящего* сменяются непрерывно, в других он выбирается на целый кон, однако и «постоянный» *водящий* в конце игрового кона передает свою функцию, словно маску и наряд, следующему.

Роль *водящего* считается либо наиболее (в играх «Коршун», «Волк» им становится самый сильный мальчик), либо наименее престижной (в играх почти всех остальных типов этой роли стараются избежать, поскорее найдя себе замену; *водящим* делается первый из пойманных, т.е. менее ловкий, чем другие). Чаще всего под *водящим* понимают *водящего*-одиночку, однако не редки и *водящие*-команды, как, например, в играх «Лапта»²³, «Гусары на кони» («Чехарда»)²⁴ и других так называемых командных играх. Обычно *водящей*-команде достается трудная и не престижная роль – подавать мяч, ловить или подбирать его в поле, осаливать («Лапта»); выдерживать на своих спинах противоположную команду («Гусары на кони»).

Особый статус *водящего* подчеркивается ритуалом его выбора²⁵, часто связанным с гаданием: большое значение в выборе имеет элемент случайности (жребий, «на кого Бог пошлет»). Способы выбора *водящего* чрезвычайно разнообразны. Игрок (или целая команда), который становится *водящим*, «помечен». Он – первый или последний (оставшийся) при счете, самый верхний или самый нижний при меряньи на палке, самый ловкий или самый неловкий в плевании через пальцы, битье по мячу, самый догадливый или самым недогадливый при решении задач. Наконец, ему просто «везет» или «не везет». Он всегда особенный: «поцелованный Богом», «обиженный Богом».

Распределение ролей в игре зависит и от исхода предыдущего кона: *водящим* становится выигравший или проигравший. Роль *водящего*, таким образом, является наказанием / вознаграждением. В финале проигравшего (настоящего или будущего *водящего*) часто подвергают «наказанию». Е.А. Покровский приводит двенадцать видов «наказаний»: игрока бьют, дергают за нос, ерошат ему волосы, прогоняют сквозь строй, побивают мячами, заставляют бегать, прыгать на одной ноге, кормят землей²⁶. По мнению некоторых исследователей игры, это «наказание» – особенно битье, ерошение волос, кричание в уши (*турание*) – восходит к ритуальному умерщвлению, разрыванию фетиша в обрядах, изображающих символическую смерть²⁷. Это свидетельствует в пользу историко-типологической общности игрового *водящего* с архаическим героем, ведущим свое происхождение от ритуально разрываемого и съедаемого племенем тотема²⁸.

К числу особенностей архаического героя относится слитность, неразличимость его имени, сущности и действий, которые он совершает. Выражаясь словами О.М. Фрейденберг, он «делает только то, что семантически сам означает»²⁹. Водящий, как типичный герой пралитературного

сюжетного образования, демонстрирует это свойство чрезвычайно наглядно.

Значимость архаического персонажа, каковым является игровой *водящий*, выражается, прежде всего, в его имени³⁰. Следовательно, для того чтобы разобраться в природе этого персонажа, особое внимание нам следует обратить на наименования *водящих*.

Большую часть наименований игровых персонажей составляют названия животных и птиц: *волк*, *медведь*³¹, *коршун (ворон)* и т.д. В других играх действуют *кума*, *охотник*, *царь*, *смольник*³², *купец*, *монах* и т.д., впрочем, «людьми» этих персонажей можно назвать лишь условно. Как и в случае с персонажами-животными, это не люди, а только антропоморфные персонажи в функции *водящих*. «Человекообразность» такого персонажа сводится к его функции и выполняемым им действиям: наименования *хозяин*, *хозяйка*, *матка* означают лишь то, что функция персонажей – владеть скотом, детьми, растениями и т.п. *Хозяином* в игре может быть, например, *царь*, а могут быть и *волк* или *медведь*. В игре «Волк» *овцы* обращаются к *волку*, хозяину леса: *Позволь нам, царь, погулять в твоём лесу*³³. *Хозяйка* в играх «Овцы» и «Гуси» часто называется *маткой*, т.е. матерью *овец* и *гусей*, а они, в свою очередь, нередко принимают вид ее *детей*. *Волк*, который охотится за *гусями*, почти никогда их не съедает, а составляет из пойманных *гусей* свое собственное стадо, с которым себя ведет как обычный *хозяин*.

В водящем, как архаическом персонаже, синкретически слиты человеческие, животные, растительные и демонические черты. Очень распространены персонажи смешанной, а точнее, изначально «нерасчлененной» природы, такие как, например, *котова бабушка* (она так называется потому, что поручает *коту* стеречь от *детей* молоко) и *хозяйка редьки* (она не только продает *редьку*, но и выступает в роли ее *корня*)³⁴.

Кроме персонажей-людей и персонажей-животных, в играх встречаются и персонажи-предметы. Нередко они выступают в роли *водящих*. В играх «Палочка-татарочка» (другие названия «Скралка», «Палочка-выручалочка», «Стуколка», «Чур у палочки» – разновидности игры «Прятки»), пока остальные прячутся, *водящий* достает далеко заброшенную палку или собирает рассыпанные палки. Выходя искать, он произносит: *Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за краденой пойдет!*; *Я за черную палочку, а черная палочка за всех!*³⁵. В некоторых играх типа «Жмурки» *водящий* называется *сковородой*³⁶, *слепой сковородой*³⁷, в играх типа «Горелки» – *огарышем* и *горелкой*³⁸, а в играх типа «Колышки» и «Горшки» одна из играющих сторон называется *горшками* или *колышками*.

Легко заметить, что очень многие наименования персонажей-вещей, имеют отношение к теме кухни и особенно печи (*сковорода, горшок, огарыш* и т.п.).

В одних случаях персонажи-предметы представлены в игре реальными предметами (*колышки, горшки*³⁹), а в других их изображают люди. Последние ведут себя довольно активно: *крыночки (глечики)*⁴⁰ – опрокидываются, издают звук вытекающего молока, *полотно*⁴¹ – сматывается, отмеряется, *краски* – убегают. Надо сказать, что и реальные предметы (орудия) являются наряду с людьми полноправными действующими персонажами. *Мяч, ланта*⁴², *чиж, свинка, муха* – главные герои одноименных игр: они подвергаются битью, перемещаются по игровому полю, им предписано определенное *место* на игровой территории. Их захват, обладание ими наделяет игрока статусом *водящего* или приносит победу. Многие из этих предметов-героев зооморфны (*чиж, свинка*), и о них принято говорить как об одушевленных (*бить чиж*⁴³, а не *бить чиж*).

К персонажам-предметам примыкают персонажи-растения и персонажи-еда⁴⁴. Но если первые среди *водящих* почти не встречаются (о них

пойдет речь ниже), то вторые представлены довольно широко. Их наименования продолжают тему кухни и печи: *сало*⁴⁵, *масло*⁴⁶, *клецки*⁴⁷, *квач* (*водящего* дразнят: *Квачу, квачу, исты хочу!*⁴⁸), *гороховая мучка*. Основные мотивы в этих названиях – тесто и масло.

Тесто и масло (сало) ассоциируются с сытостью, богатством, полнотой и избытком. *Водящий*, как избранный, наделен, по сравнению с другими персонажами, дополнительными свойствами. Однако, как мы помним, *водящий* – амбивалентная фигура. Поэтому *водящий*-тесто может быть и кислым, сквашенным или даже испорченным, прокисшим. *Гороховую мучку* дразнят: *Гороховая мучка то и дело солодела!*⁴⁹; *клецку* дразнят: *Клецка, клецка, прокислая, клецка, клецка!*⁵⁰. Персонаж-еда может быть обедком, отбросом. В начале игры «Шкракобушка»⁵¹ происходит диалог: *Где был? – На мельнице. – Что делал? – Муку молол. – Что вымолол? – Копеечку. – Что купил? – Калачик. – С кем съел? – С тобой. – Кто крошки подбирал? – Он,* – показывают на кого-нибудь, и тогда этот человек *водит*.

Появлений героя-еды – *водящего*-теста и *водящего*-масла (сала), – одновременно обильного, богатого, сытого, жирного и презренного, грязного, подгнившего, в играх, как архаических жанровых образованиях, совершенно неслучайно. Тесную связь с пищей демонстрировали герои древних фольклорных фарсов и сатир, такие как итальянский Маккус (бобовая каша) и Джованни Маккарони, французский Жан Потаж (похлебка) и Жан Фаринь (мука), немецкий Ганс Вурст (колбаса) и английский Джек Пуддинг⁵². По наблюдению О.М. Фрейденберг, в русских фольклорных драмах герой такого типа следов практически не оставил. Но, как мы видим, в игре, этом особом драматическом фольклорном жанре, он представлен очень широко.

К сказанному добавим, что в играх «тестообразность» и «маслянистость» героя приобретает особый смысл. Жирное и масляное при прикос-

новении *салит* (засаливает) и *пятнает* (пачкает), а тесто – *заляпывает*. Все это, как известно, входит в круг обязанностей *водящего*.

Неприглядность и грязь, присущие *водящему*, отражены и в других его наименованиях. Весьма распространены наименования с семантикой «черного». «Черное» связано с «горелым», с сажой, а следовательно, со все той же темой кухни и печи (*водящего* называют *огарок*, *горелка*). В игре «Огарушек»⁵³ *водящего* дразнят: *Огарушек*, *черный камешек*, *огарушек*, *объедушек*. С другой стороны, черными могут быть *монах* и *черт*⁵⁴.

Очень многочисленную группу названий игр и наименований *водящего* составляют слова с созвучными корнями *-кал-* (*-кол-*, *-кул-*) и *-кур-*: «Кулючки», «Колюндры», «Калечина-малечина», «Колюкушки», «Коликабаба»; «Курюкышки», «Курюкольцы», «Карукальцы», «Кузьмерки».

Как известно, *кал*, *калево* обозначает «помет», «испражнение», «навоз». *Калевина*, *калужина* – «лужа», «грязь», «мочежина»; *калуга* – «топь», «болото». *Калюх* – «поганая посуда для помоев»; *калять* – «марать», «гадить», «грязнить»⁵⁵.

Калека, *каляка* значит «убогий»; *калика* – «странник»; *калечь* – «калека», а также «кляча» и «хлам, старье». *Калема* – «косноязычный человек» или «уродливая рука»; *кулим* – «глухой»; *кулыга*, *культя* – «рука без пальцев, пень отрезанного, отболевшего члена»; *кульпать*, *культыхать* – «хромать, ковылять»; *куль*, *кульбаба* – «неловкий, медлительный человек».

Куликать – «пьянствовать», «идти шатаясь», «бродяжничать», «плутать заблудившись»; *кулюка* – «пьяница» или «чучело», «пугало». *Кулюха* значит «лихорадка», «малярия», а также «неопрятно одетая женщина», а *куликула*, *куляжка* – «ряженный», «человек, одетый в маскарадный костюм».

Курить – «дымить, производить дым и смрад», «курить вино, водку», «кутить, жить пыльно, дымно, мотать, гулять, пьянствовать без памя-

ти, пить запоем», «мести, вьюжить, стоять метели, вьюге»; *курулка* – не только «головенька из спички, дымящаяся лучинка», употребляемая в известной игре «Курилка», но и «пьяница, гуляка, кутила»⁵⁶.

Добавим к этому еще и то, что наряду с *засаливанием* и *заяпыванием*, *водящий* еще и *закалякивает* своих противников⁵⁷.

Многие названия отмечают какую-либо ущербность *водящего*. Аномалия может быть физической – слепота (*слепой козел*⁵⁸, *слепая баба*, *слепая Олена*⁵⁹), асимметрия (*хромая лиса*⁶⁰, *кривой петух*⁶¹); или социальной – одиночество, неприкаянность (*одинокий*, *холостой*, *разлучник*⁶²). В одном из вариантов игры «Горелки»⁶³ фигурирует *чернец*, который одновременно и «чёрен», и одинок (ущербен).

Нетрудно заметить, что практически все перечисленные нами наименования *водящего* указывают на его потустороннюю природу. Все водящие-звери – *коршун*, *ворон*, *волк*, *медведь* – имеют ярко выраженную хтоническую семантику⁶⁴, не говоря уже о таких персонажах как *бог*, *ангел*, *черт*, *колдун*, *чародей*⁶⁵, *бабушка*⁶⁶, *дедушка рожк*⁶⁷, *старая рожка*⁶⁸ *бабушка пыхтеиха*⁶⁹ и т.п. Термины *баба* и *дед* типичны как для обозначения умерших предков, духов покровителей, так и для наименования колдуна, ведьмы⁷⁰. Показательно, что все без исключения «потусторонние» названия принадлежат именно *водящему*.

В некоторых играх типа «Коршуна» *водящий* называется *шуликом*. Между тем, известен восточнославянский обряд под названием «Похороны шуляка»⁷¹. Сюжет этого обряда, призванного оградить кур от нападения хищных птиц, практически совпадает с финалом игр типа «Коршун» (*коршуна* ловят и «наказывают»: забрасывают травой и песком, бьют и т.п.). *Шуляка* (мертвого коршуна или ворона) с пением проносят по деревне и хоронят (сжигают).

«Похороны шуляка» совершенно аналогичны «похоронам» Костромы, русалки, кукушки, Масленицы и т.п., поэтому не исключено, что *шу-*

ляк был одним из персонажей низшей демонологии восточных славян. На то же указывает существование представлений о святочных демонах *шуликунах*, которые в некоторых местностях называются *шуликами*⁷².

Надо сказать, что с коршуном святочный *шулик* имеет довольно мало общего. Костюм ряженого *шуликом* больше всего напоминает костюм *покойника*: белая одежда и «зубы», сделанные из брюквы или картофеля. Отличительный признак *шулика* (*шуликуна*) – остроконечная шапка. Впрочем, то обстоятельство, что при различии обликов общее свойство игрового персонажа *шулика* и святочного *шуликона* – их потусторонняя природа, в очередной раз свидетельствует в пользу того, что основой, стержнем образа является не набор атрибутов персонажа, а его функция.

Л.М. Ивлева сообщает, что *шулик* в некоторых местностях назывался *куликом*; это возвращает нас к рассмотренному ранее пучку значений корня –*кал-* (*куликула*, в частности, означает «ряженный»). Исследовательница не исключает наличие связи *шуликуна* / *шулика* / *кулика* с игровым контекстом: «В трактовке рассматриваемого понятия определенная роль может принадлежать и тому мифологическому комплексу значений, который обнаруживается в известной детской игре в прятки: достаточно вспомнить, что среди распространенных ее названий есть и такие, как “кулики”, “кулючки”, “кулюкушки”»⁷³.

Как видно, *водящие* разных типов: активный, агрессивный, как в игре «Коршун», и пассивный, страдающий, как в играх «Кулюкушки», «Калюндра» и т.п. (разновидности игр «Жмурки» / «Прятки»), – носят практически однокоренные названия. Для героя архаического типа это обстоятельство не может быть результатом совпадения. Персонажи, имеющие схожие имена, при всех внешних отличиях обязательно обнаруживают глубинную общность. Такой общностью является связь с потусторонним миром, и это то, что объединяет *водящих* всех игр.

В некоторых играх типа «Ловитки» *водящий* называется *юлой*⁷⁴, *крысой-егозой*⁷⁵ – он «юлит» и «егозит», то есть движется быстро, при этом вертась. В части игр того же типа *водящего* заставляют прыгать на одной ноге. Во многих вариантах игры «Жмурки»⁷⁶ *водящего* раскручивают, чтобы он потерял ориентацию в пространстве. Таким образом, для *водящего* характерен способ перемещения, отличающийся от нормального: он движется слишком быстро и суетливо, прыжками, хромая или даже вращаясь. Это также указывает на его связь с потусторонним, поскольку такие способы перемещения традиционные представления приписывают нечистой силе⁷⁷.

Физическая и социальная ущербность, выраженные в наименованиях *водящего* (*слепой козел, хромая лиса, холостой* и т.п.), также относятся к числу черт, закрепленных традиционным сознанием за областью потустороннего. Их носителями часто выступают те, кто приходит из «того» мира или выступает медиатором, – колдунами, ожившими мертвецами, оборотнями и т.п. персонажами⁷⁸.

Печь, кухня, кухонная утварь, широко отраженные в наименованиях *водящего*, в народных представлениях также являются объектами с ярко выраженной потусторонней семантикой. Через дымоход происходит общение с миром мертвых: именно через печную трубу в дом попадают потусторонние существа, в трубу улетаёт душа умершего, в печь глядят после похорон, чтобы не тосковать о покойнике, и призывают нечистую силу во время гаданий. Печная утварь, сковорода, сковородник, головешки, мусор из печи, да и сама печь активно используются в магических ритуалах⁷⁹. *Горшок* же и *крынка*, очень часто появляющиеся в играх в качестве персонажей, занимают среди печной утвари особое место. Горшок, кувшин мыслитсяместилищем человеческой души и употребляется в обрядах, связанных с культом предков. Стоит обратить внимание на то, что

опрокидывание и разбивание горшка – один из самых распространенных игровых мотивов – являются типичными способами обрядового поведения. Горшки переворачивают и бьют, обозначая преодоление рубежа, границы между двумя состояниями – на похоронах и после первой брачной ночи⁸⁰.

Большинство характерных черт *водящего* указывает на то, что он не кто иной, как покойник. В конце многих игр *водящего* «разрывают на части» и «хоронят» («Коршун», «Мертвец»). Как герой-мертвец, он выходит «оттуда», из могилы; он хром, уродлив, черен и гнил; от него исходит смертельная опасность, поскольку он старается утянуть противников за собой. Поведение игрового *водящего* полностью совпадает с поведением гостя из потустороннего мира в фольклорном сюжете о ходячем мертвце. С другой стороны, похоронный обряд порой сохраняет следы игры. Зафиксированы случаи, когда игры устраивались во время ритуальных бдений над настоящим покойником. Мертвеца били и требовали угадать, кто по нему ударил, «будили» и призывали поймать кого-нибудь из играющих⁸¹.

В некоторых играх *водящий* прямо называется *мертвецом* и *покойником*. В начале игры над ним поют небольшую песенку, после чего он «оживает» и бросается ловить игроков. В игре «В мертвеца» *водящему*, пока он лежит «мертвый», поют: *Покойник, покойник, / Умер во вторник, / В среду вставай, / За нами побегай*. В другой игре *водящий* называется *Костромой*. Как и в одноименном обряде, к которому, по всей видимости, восходит эта игра, *Кострома* «умирает», ее несут «хоронить», а потом она «оживает» и ловит остальных игроков. Пойманный становится новой *Костромой*. В играх «Жмурки» и «Прятки» *водящего* часто называют *жмуркой*, что тоже едва ли случайно: арготизмы *жмур*, *жмурка*, *жмурик*, как известно, означают покойника⁸².

Если в фигуре *водящего* сконцентрированы потусторонние черты, то его противники являются представителями «нашего» мира. Антагонистами *купца, кумы, вора, волка, коршуна* предстают *матка, хозяин, гуси, цыпля-*

та, овцы. В противоположность «чужому», «мертвому», «одинокому» *водящему*, они принадлежат *дому, городу, семье (матке)*, а в конечном итоге – «жизни». Таким образом, в основе любой игры лежит противостояние мертвого живому.

Любопытную форму этот конфликт принимает в игре «Краски», где друг другу противопоставлены *черт и ангел (бог)*. *Ангелу (богу)* принадлежат *краски (цвета)*, на которые покушается «черный» (монохромный) *черт*. Монохромность, как и чернота, связана со слепотой и смертью (ср. с игрой «Жмурки»), в то время как полноцветность – со зрением, а следовательно, с жизнью⁸³.

Несмотря на преобладание в характере *водящего* персонажа зловещих «потусторонних» *черт*, опасность, в соответствии с инверсивной логикой мифологического мышления, часто грозит ему самому. *Коршуна и волка* в конце игры часто растерзывают. В некоторых играх типа «Прятки»⁸⁴ *водящий (заяц, бобер)* принадлежащий миру «природы», прячется от преследующих его *охотника и собак*, представляющих мир «культуры». В хороводных играх *зайца* держат в неволе и принуждают к различным действиям, а он старается убежать.

Легко заметить, что во всех играх один из противоборствующих персонажей активен и агрессивен, а второй претерпевает мучения и страсти. Однако в наибольшей степени это относится к персонажам-растениям и персонажам-еде.

Особенно часто страсти претерпевают персонажи-растения: *редька, просо, мак*⁸⁵ и т.д. Грядка *редьки* подвергается растаскиванию по частям, причем редька обычно активно сопротивляется. *Лен, мак, просо* фигурируют в хороводных играх. Специально останавливаться на таком сложном и относительно подробно описанном жанре, как хороводная игра мы не будем, однако отметим, что обычно в ходе игры о судьбе растений и об их «муках» повествуется в песнях-житиях. Пение сопровождается танцеваль-

ными движениями, которые изображают производимые с ними манипуляции: посев, прополку, жатву и дальнейшую обработку. Рассказ, или, вернее, проигрывание этих мук представляет собой особый фольклорный жанр – «Житие растений»⁸⁶. Хотя все действия реально производятся человеком, истинным героем таких игр все-таки является растение.

Персонажей-еду в играх растаскивают, разворовывают (*ветчинка, рыба, масло*) или грозятся съесть их, нанести им вред (*объедушек*). Вообще же еда – *мука, тесто, масло* – это не что иное, как результат «мук» – разделывания, размалывания, давления плодов растений; а *сало, ветчина* – результат умерщвления животных и разъятия из тел на части. Таким образом, смерть, расчленение и похороны присутствуют даже в растительно-пищевой тематике, на первой взгляд, очень от нее далекой.

Обобщим сказанное выше. В основе традиционной игры лежит противостояние двух сторон, двух «команд», двух едино-множественных персонажей. Этим сторонам изначально предоставлены равные возможности, однако по значимости они не равны. Одна из них маркирована, и ее принято называть *водящей*. Именно в этой маркированности и заключен зародыш представлений о **герое** как о центральном действующем (страдающем) субъекте.

Поскольку *водящий* является героем архаического типа, его наименование несет огромную смысловую нагрузку. Очень важно, что во всех случаях наименования *водящего* – отпечаток его сюжетной **функции**, а не наоборот.

В разных играх *водящий* может носить разные названия, однако в основе всех этих названий лежит общее значение.

Водящего отличает потусторонняя природа. Он связан с характерными локусами: лес, могила, кухня и т.д. Он аномален: отдельные признаки могут отсутствовать (слепота, хромота, одиночество и т.д.) или, наоборот,

рот, быть гипертрофированы (множественность, богатство, жир, брожение). Он опасен для окружающих (грязь, зараза, смерть, людоедство).

Как показывает проведенный нами анализ, *водящий*, герой игры, в большинстве случаев не антропоморфен. Среди персонажей-зверей, персонажей-демонов, персонажей-предметов, персонажей-растений и персонажей-еды персонажи-люди занимают довольно скромное место.

То, что во многих случаях *водящий* териоморфен или принадлежит миру потустороннего, не случайно. Множество данных указывает на то, что древнейший тип героя имеет потустороннюю природу, тогда как антропоморфный герой – более позднее явление⁸⁷. Зверь-первопредок действует в тотемистических мифах⁸⁸ и не исчезает с дальнейшим разложением мифологического мышления.

Разнообразные воплощения водящего объединены семантикой смерти. Множество факторов свидетельствует в пользу того, что основным героем игры – то есть *водящим* – является **мертвец**, и это очень характерно для архаических представлений о сюжете и персонаже. Герой-*водящий* умирает в ходе игры («Коршун») и восстает из смерти («Покойник»). В основе игрового сюжета, таким образом, лежит путь на «тот свет» и возвращение оттуда.

Игроки изображают не столько животных, растения, предметы и людей, сколько сменяющие друг друга фазы жизни и смерти. Архаическое сознание воспринимает окружающую действительность именно в «фазах», а не в персонажах. К игровым персонажам в полной мере можно отнести слова О.М. Фрейденберг о природе персонажей гомеровского эпоса: «Очень ошибочно и наивно-реалистично принимать гомеровский персонаж за людей. <...> Правильней для этого периода говорить о смертных и бессмертных... <...> Первые условно могут быть названы людьми <...>, вторые – богами. Но стоит одним оказаться в стане других, и картина меняется, тогда боги становятся людьми, а люди – богами. <...> Люди, как и

все живые твари, выполняют функцию смерти, временного умирания; боги – функцию вечной жизни и воскресения»⁸⁹.

Таким образом, игровая реальность является репрезентацией фаз «здесь» / «там»; «жив» / «мертв», которым впоследствии предстоит трансформироваться в фазы «бессмертия» / «смертия»⁹⁰, характерные для мышления более позднего этапа.

¹ Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1997. С. 222.

² В ту эпоху, о которой идет речь, мотив и сюжет еще неразличимы. А.Н. Веселовский писал, что в ходе развития архаического мышления сюжет, как более или менее сознательное и сложное образование, «вырастает» из мотивов (Веселовский А.Н. Поэтика сюжетов // Историческая поэтика. М., 1989. С. 301). Вероятнее всего, сюжет развивался, подобно «зародышу», путем внутреннего «разбухания», развертывания изначально скрытых в нем возможностей.

³ Фрейденберг О.М. Указ. соч. С. 223.

⁴ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. Ниж. Новгород, 1871. С. 16; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. Харьков, 1889. С. 56; Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1895. С. 162–169; Шейн П.В. Сборник народных детских песен, игр и загадок. М., 1898. С. 58, 62; Смоленский этнографический сборник. М., 1903. С. 494–495; Всеволодский-Гернгросс В.Н. Игры народов СССР. М.; Л., 1933. С. 49–159. (№№ 112–139); «Где цветок, там и медок» (Детский фольклор, загадки, пословицы Карелии). Петрозаводск, 1993. С. 24–25; Детские казачьи игры и забавы. Ставрополь, 1993. С. 68; «Ехал Сенька по воду». Детский фольклор Шадринского края. Шадринск, 1996. С. 187; Игры и праздники Московии. М., 1998. С. 117; Традиционные игры и забавы Рязанского края. Этнографические очерки. Рязань, 1999. С. 61.

⁵ Детские игры и песенки Нижегородской губернии, С. 18, 19; Игры крестьянских детей в Купянском уезде, С. 59; Покровский Е.А. Указ. соч. С. 171–172; Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 39, 41, 50. (№№ 86, 87, 93, 115).

⁶ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 33; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 61; Покровский Е.А. Указ. соч. С. 355; Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 163–167. (№№ 417–425); «Полотно»: Детские казачьи игры и забавы. С. 63; «Ехал Сенька по воду». С. 183; Традиционные игры и забавы Рязанского края. С. 31.

⁷ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 204–206; «Ехал Сенька по воду». С. 182.

⁸ Например, «Тройник» (Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 28), «Один в лакту» и «Зевака» (Покровский Е.А. Указ. соч. С. 262).

⁹ Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. М., 1998. С. 30–31.

¹⁰ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 14, 20; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 45, 46, 60; Покровский Е.А. Указ. соч. С. 108–110; Смоленский этнографический сборник. С. 496; Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 362–366. (№№ 847–864); Традиционные игры и забавы Рязанского края. С. 44; «Ченчи-баченчи». Детский игровой фольклор Верхнекамья. Пермь, 2001. С. 31.

¹¹ Применительно к играм функции традиционно называют «ролями», но мы предпочитаем термин «функция», поскольку «роль» имеет театроведческие коннотации, а мы в

большей степени ориентируемся на методологию В.Я. Проппа (Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М., 2001. С. 20).

¹² Детские казачьи игры и забавы. С. 24.

¹³ Примечательно, что психология игры также придает первостепенное значение *функции* предмета или действующего лица. Известный психолог Д.Б. Эльконин называл *роль* первичным, важнейшим и неразложимым элементом игры. Роль заключается в выполнении определенных действий, причем объект может выступить в той или иной роли, только если он удобен для этого: палка в игре легко может выполнить функцию лошади, а вот книга стать самоваром будет уже сложнее (Эльконин Д.Б. Проблемы психологии игры // Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М., 1989. С. 323).

¹⁴ Например, «В овечки» (Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 41. (№ 93), «Кравуны» (Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 44).

¹⁵ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 124.

¹⁶ Там же. С. 209.

¹⁷ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 15, 17, 18, 25, 32; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 45, 48; Покровский Е.А. Указ. соч. С. 101–107; Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 368–379. (№№ 872–919); «Где цветок, там и медок». С. 15–17, 25–26, 29, 30, 32, 40; Детские казачьи игры и забавы. С. 37, 52, 63, 70; «Ехал Сенька по воду». С. 184; Игры и праздники Московии. С. 118; Традиционные игры и забавы Рязанского края. С. 24, 26, 60.

¹⁸ Например: *Тук, тук, ножкой. – Кто там под окошком? – Это я, черт с рогами, с горячими пирогами; Пришел монах в синих штанах, в красной рубахе, на хромой собаке...*, - и т.п. характеристики. («Краски»: «Ехал Сенька по воду». С. 183).

¹⁹ *Водить*: основное значение – «...проводить на ходу, либо таща за собой силою, понуждая, или же помогая, поддерживая, или указывая путь, или предводительствуя, будучи начальником, или приставом, или вожаком» (Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 1. М., 1998. Ст. 545).

²⁰ Детские казачьи игры и забавы. С. 40.

²¹ Существует игровое наказание «маять» (Традиционные игры и забавы Рязанского края. С. 91).

²² Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ соч. С. 49–59. (№№ 113–137).

²³ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 10, 11; Игры крестьянских детей в Купянском уезде С. 27–29; Покровский Е.А. Указ. соч. С. 261–265; Детские казачьи игры и забавы. С. 38, 38; Традиционные игры и забавы Рязанского края. С. 71.

²⁴ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 21; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 31.

²⁵ Е.А. Покровский описывает 8 видов (Покровский Е.А. Указ. соч. С. 53–60).

²⁶ Там же. С. 61–64.

²⁷ Например: Фурман О.Ю. Традиционные кинетические формулы хороводных игр семейских Забайкалья // Историческое, культурное и природное наследие (состояние, проблемы, трансляция). Вып. 1. Улан-удэ, 1996. С. 122.

²⁸ Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. С. 56–60.

²⁹ Там же. С. 249.

³⁰ Там же.

³¹ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 25. (№№ 54, 55).

³² Покровский Е.А. Указ. соч. С. 103.

³³ «Где цветок, там и медок». С. 25–26.

- ³⁴ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 19; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 67; Покровский Е.А. Указ. соч. С. 174–176; Детские казачьи игры и забавы. С. 52; Игры и праздники Московии. С. 116.
- ³⁵ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 113–114.
- ³⁶ «Где цветок, там и медок». С. 23.
- ³⁷ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 206.
- ³⁸ Там же. С. 111.
- ³⁹ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 14; Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 46.
- ⁴⁰ Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 69.
- ⁴¹ Детские казачьи игры и забавы. С. 63.
- ⁴² Вероятно, в прошлом это была хлебная лопатка – еще один «кухонный» персонаж игры. Совершенно не случайно и то, что наградой во многих современных спортивных состязаниях по сей день является не что иное, как кубок.
- ⁴³ Игры крестьянских детей в Купянском уезде. С. 17–18.; *стрелять чижа*: Детские игры и песенки Нижегородской губернии. С. 24.; *сажать чижа*: «Ченчи-баченчи». С. 30 и др.
- ⁴⁴ И.А. Разумова отмечает, что мотив еды в сказках, содержащих эпизод игры «Жмурки» (Падчерица покормила мышку, и та помогла ей играть, а Дочка отказалась – и была поймана), связывает его с ритуальной трапезой обрядов перехода (Разумова И.А. Игра и сказка // Народные игры и игрушки. СПб., 2000).
- ⁴⁵ «Салом» называются самые различные игры, например, в сборнике Е.А. Покровского название «Сало» носит несколько игр, причем они относятся к различным разновидностям: «Ловишки», «Разрывные цепи», «Уголки» и «Шары» (Покровский Е.А. Указ. соч. С. 106, 243). Термин *сало* встречается в играх очень часто, обычно обозначает охраняемое (вождевленное) место (объект).
- ⁴⁶ В одноименной игре «водящий» охраняет от посягательств остальных игроков «масло» – еще одного игрока, которого он возит за собой на санках. Там же. С. 117.
- ⁴⁷ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 374. (№ 898).
- ⁴⁸ Там же. С. 375. (№ 901).
- ⁴⁹ Там же. С. 373. (№ 893).
- ⁵⁰ Там же. С. 374. (№ 898).
- ⁵¹ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 104.
- ⁵² Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. С. 159, 161.
- ⁵³ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 374. (№ 894).
- ⁵⁴ *Монах-покупатель* во многих вариантах игры «Краски» дублирует в своей роли *черта*.
- ⁵⁵ Ср. «детское» слово *калякать* – рисовать каракули («каляки-маляки»).
- ⁵⁶ Данные приводятся по: Даль В. Т. 2. Ст. 188–196, 554–557, 570–572; Словарь русских народных говоров. Вып. 13, Л., 1977. С. 10–12. Вып. 12. Л., 1977. С. 347–355. Вып. 16, Л., 1980. С. 67–78.
- ⁵⁷ Ср.: *Опонас, Опонас, не попачкай детей нас*. (Всеволодский-Гернгросс В.Н. С. 391. (№ 965).
- ⁵⁸ Там же. С. 393. (№ 969).
- ⁵⁹ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 209.
- ⁶⁰ Там же. С. 124.
- ⁶¹ Там же. С. 209.
- ⁶² Разновидность игры «Горелки» (Там же. С. 110).
- ⁶³ Там же.

-
- ⁶⁴ Гура А.В. Символика животных в славянской народной традиции М., 1997.
- ⁶⁵ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 107.
- ⁶⁶ Названия *баба* и *дед* типичны как для обозначения умерших предков, духов покровителей, так и для именовании колдуна, ведьмы (Славянская мифология. Энциклопедический словарь М., 1995. С. 38, 155).
- ⁶⁷ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 107.
- ⁶⁸ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 371. (№ 877).
- ⁶⁹ Там же. С. 371. (№ 878).
- ⁷⁰ Славянская мифология. С. 38, 155.
- ⁷¹ Гура А.В. Указ. соч. С. 543–545.
- ⁷² Ивлева Л.М. Ряжение в русской традиционной культуре. СПб., 1994. С. 69.
- ⁷³ Там же. С. 72.
- ⁷⁴ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 368. (№ 872).
- ⁷⁵ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 104.
- ⁷⁶ Что особенно характерно, во время раскручивания говорится: *Раскрутись, сковорода! Закрутись, сковорода!* («Где цветок, там и медок». С. 23).
- ⁷⁷ Существуют, например, представления о том, что в вихре прячется бес (Зеленин Д.К. Восточнославянская этнография. М., 1991. С. 416–417).
- ⁷⁸ Неклюдов С.Ю. О кривом оборотне: (к исследованию мифологической семантики фольклорного мотива) // Проблемы славянской этнографии (к 100-летию со дня рождения Д.К. Зеленина). Л., 1979. С. 137.
- ⁷⁹ Славянская мифология. С. 310–311.
- ⁸⁰ Там же. С. 141–142.
- ⁸¹ Богатырев П.Г. Игры в похоронных обрядах Закарпатья // Секс и эротика в русской традиционной культуре. М., 1996. С. 485.
- ⁸² Грачев М.А. Словарь тысячелетнего русского арго. М., 2003. С. 291–292.
- ⁸³ К. Богданов отмечает, что монохромность (частичная слепота) выступает как одна из форм репрезентации мотива слепоты: не случайно участники переходных обрядов (свадьбы, похороны) надевают черное и белое (Богданов К. Игра в жмурки: сюжет, контекст, метафора // Богданов К. Повседневность и мифология. СПб., 2001. С. 137–138).
- ⁸⁴ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Указ. соч. С. 13. (№ 22).
- ⁸⁵ Покровский Е.А. Указ. соч. С. 187.
- ⁸⁶ Согласно традиционным представлениям, этот жанр обладает магической силой: чтением текста о возделывании льна лечили и спасались от таких демонов, как Полудница и Упырь (Славянская мифология. С. 183).
- ⁸⁷ Бочаров С.Г. Характеры и обстоятельства // Теория литературы. Основные проблемы в историческом освещении. Т. 2 М., 1962. С. 327–328; Гринцер П.А. Древнеиндийский эпос. М., 1974. С. 232–233.
- ⁸⁸ Мелетинский Е.М. О генезисе и путях дифференциации эпических жанров // Русский фольклор. Материалы и исследования. Т. 5. М.; Л., 1960. С. 83–84; Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 2000.
- ⁸⁹ Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. М., 1998. С. 114.
- ⁹⁰ Там же. С. 124.