

ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ДИТЯЧИХ ІГОР: ОПИС ЧИ НАРАТИВ

Дослідження сучасних ігор є новим, актуальним і доволі складним напрямом в сучасній етнологічній науці. Робота в напрямі наукового огляду ігрової поведінки в етнографії дитинства на пострадянському просторі проводилася здебільшого так би мовити не власне етнологами, першовідкривачами в цій галузі стали психологи – Борис Ельконін¹, Ігор Кон², Марія Осоріна³, тому що вони могли вести повноцінний діалог з дитиною в рамках своєї професійної діяльності. Інтерв'ю з дітьми стало повноцінним джерелом тільки в роботі Марини Череднікової⁴, а спроби надати сучасним дитячим іграм статусу повноцінного культурного феномену й досліджувати їх й зовсім поодинокі⁵.

Наукове дослідження ігор сучасності натикається відразу на низку проблем, зрозуміння яких дасть нам змогу вийти на новий рівень наукових пошуків. Проведення широкомасштабних польових досліджень з етнографії дитинства наштовхується на юридичні тонкощі щодо опитування неповнолітніх. Ускладнюється фіксація ігор і тим, що їх записування відбувається опосередковано, оскільки "зафіксувати" їх безпосередньо під час ігрової практики складає велику проблему, адже більшість з сучасних ігор ведуться дітьми на шкільних майданчиках, які поки що не є предметом вивчення сучасних етнологів, а влітку ігри проводяться дітьми ближче до вечора, коли дослідники припиняють свою роботу. До того ж ми маємо усвідомлювати, що робота з дитячим колективом, адже гри не ведуться поодинокі, й сама фіксація гри вимагає від дослідника не індивідуальної роботи з дитиною, а з цілісним дитячим колективом. Тому завдання етnologа збільшується у багато разів, адже він працює з 3 – 6 респондентами одночасно.

Деякі дослідники, для того, щоб "більш повно" описати певну гру "виготовляють" із одного або декількох інтерв'ю (зазвичай розкиданих у просторі й часі, бо вік інформаторів враховується зрідка) уніфікований текст. Він з'являється не під час польової роботи, а вже як "опрацювання" повідомлення своїх інформантів або ж власного досвіду. Здебільшого саме у такий спосіб народжується "опис народної гри", який потім видається за її оригінальний варіант.

Виходячи з цього слід констатувати, що українські дослідники не фіксують і здається ніколи не фіксували дитячі ігри так би мовити "наживо". Польова робота, яка й велась за цим напрямом натикається на ту проблему, що запис гри "в живу" є не текстом, а низкою змістів, які мають фіксуватися одночасно, тому на письмі передача стану гри дуже складна. Тому дослідники обмежуються описами, які містять зазвичай не містять попередні домовленості щодо гри (правила), відтворення під час гри різноманітних рухів, вербальне зафарбовування гри, просторові категорії складають при цьому незначний відсоток і це ж стосується здебільшого емоційного боку проведення гри.

Записування, яке практикують сучасні дослідники є здебільшого опосередкованим, про гру питають як про процес, що відбувався давно. На тексти цих інтерв'ю накладається ефект забування, виокремлення інформації на "важливу" і "менш" важливу, а також промовчування емоційної складової гри, уніфікуються особливості правил гри, місцева термінологія вживається зрідка, як порівняння або зовсім не згадується⁶. Якщо гра містить загальновідомі на думку інформанта моменти, то інформант не зацікавлений вдаватися в подробиці перебігу гри і не хоче згадувати якісь додаткові відомості. У цьому випадку відповідальність за достовірність

розуміння гри покладає на кореспондента, який виказав хоча б невеличке знання якихось правил згадуваної гри. Особливо це стосується лічилок, які не подаються при "оповідях про гру", бо їх присутність на початку кожного ігрового моменту є само собою зрозумілим для інформанта повсякденним явищем. Якщо гра є широко поширеною, то респонденти зовсім відмовляються репродукувати інформацію щодо всього періоду гри. Найкраще і докладніше розповідають про гру, правила якої зовсім "не відомі" досліднику, оскільки він виказує зацікавленість у відтворенні ігрових дій, якщо ж досліднику "достатньо" загального опису, то респондент його всіляко скорочує. Найкоротшою формою, яку інколи пропонують інформанти на запитання щодо ігрової практики, яку вони вели в дитинстві, є вислів *"то як грали – обнаковенно"*. Користуючись цією відмовкою інформатор надає можливість респонденту самому "домислювати" ігрові правила чи уніфікувати гру, цією довірою дослідник безсоромно інколи користується.

"Згадування" гри робить опис бідним і неповноцінним, інформанти наголошують лише на загальновідомих правилах і не дістаються до подробиць, спеціальна ігрова термінологія майже відсутня. Такі описи-згадування, хоча по суті є інтерв'ю, але респонденти їх узагальнюють, тому вони і походять до тих, які "обробляють" і уніфікують дослідники. Наприклад, порівняємо опис картярської гри *"У пікову даму"*, зафіксованої в с. Кучерівка Куп'янського району, і гри *"Відьма"*, що походить з тієї ж самої місцевості й опублікована в записках П.Іванова. Порівняємо ці записи:

1. Граєм "В даму пікову". Там роздаються всі карти на всіх і надо собирать по дві пари – дві девятки, дві десятки, дві дами, отак береться у сусіда одна карта і якщо вона в тебе єсть така карта, яку ти взяв у сусіда – король, то ти його викидаєш, а якщо в тебе пікова дама то вона не викидується, еслі вона в тебе остається – називають "ведьма". Еслі вона остається під кінець ігри, то ти проіграв".

2. "Выбрасывают из колоды трех дам, за исключением пиковой, которая называется "видьма", и еще какую-нибудь карту. Играют "у видьмы" от 2 до 10 душ раздают всю колоду, сначала всем по две карты, а остальным сколько хватит. Каждый из сданных ему карт выбрасывает на середину пары, а оставшийся на руках без пары подает своему товарищу закрытыми, чтобы он выбрал себе одну. Кому первому сданы карты, тот первый и предлагает следующему за ним выдернуть одну карту; выдернул к паре – отбрасывает, нет – берет и, перемешавши к своим, предлагает следующему. У кого останется дама пик, тот и "видьма"⁷.

Як бачимо "згадування" гри дітьми, які не грали під час інтерв'ю в цю гру, майже тотожне опису гри, який наводить Петро Іванов. Ці описи дуже короткі й передають мінімум інформації необхідної для розуміння гри – "першого знайомства з грою".

Відтворення гри з пам'яті і розповідь про перебіг гри від дітей, які безпосередньо ведуть гру, можуть бути дуже різними. Для цього порівняємо два варіанти однієї і тієї ж гри:

1. (розмова на вулиці, діти просто відпочивали в холодочку під час полуденної спеки)

А це як грати "у фішки"?

Така кругла пласмаса, на ній намальований рисунок, то вони б'ють якщо там де намальований малюнок вона перекидається, а в другого нет, то той у кого перекидається – б'є зразу дві фішки. Еслі в нього дві фішки зразу вибивають – то він виграв, якщо в нього неодної не вибилося, то сосед його б'є.

– А ті фішки якщо вибив, то забирає, чи на лички граєте?

Ні забирає ті фішки, кому як везе.

– А скільки таких фішок може бути у тебе?

Хто як – один носє 5 фішок, щоб пограть чуть-чуть. Може хтось приніс 5 – двадцять наіграв, а хтось приніс 50, а пішов додому з двома.

– А де ті фішки беруть?

У магазинах продаються, по 10 копєєк⁸.

(діти більше не хочуть говорити про гру, за їх уявленнями розмову вичерпано).

2. (Запитання задане безпосередньо під час гри, яку нам вдалося спостерігати на подвір'ї сільради)

– А у що ви граєте?

Фішки. Туті нужна вибивати фішки. Як береться і вибивається (під час цього інтерв'ю надається перевага показуванню, а не розповіді). У мене ось вибилася одна. У Артура теже вибилася, у Дениса теже вибилася. Ми обратно перебиваємо.

Фішка має перевернутися догори малюночком?

Да, отак отак, наприклад, оця не вибилася – я останній, вони спорять за перше і друге місця. У нас ще єсть такі звичаї, ну не тільки звичаї, а правила гри, оце "залишка", оце ось "обдарка". Раз буде, а потом три і переходе ход Денісу, єсли Денис не вибиває в мене. В мене ось так – "обдарка", а єсли "ліпа", то всі фішки перекидуються – оттак (показує як це може бути, якщо усі фішки перевертаються) – щоб всі фішки як одна, єсли здвинеться, як одна фішка так, то це називається "ліпа" вона рахується за восьми раз, вона може бути 8 раз. "обдарка" – три, "зависка" – чотири. "Обдарка" – це якщо зовсім вилетить за межі, а бо об траву. Ось так "кольосіко", ти перебиваєш, якщо ось так, то це називається "коронка", то переходе ход другому.

В цих фішках дуже багато нерв і азарту, як можна сказати – це підготовка до того, виходить в життя таке що з азартом. Наприклад, за оцю фішку оце ми граємо, єсли в одного вибилось, в другого не вибилось, а в третього вибилось – переспарюєм. А в кого вообщє не вибилось, а він каже що це "обдарка", то отакі ще єсть брехуни"Є.

У першому випадку інформанти, так би мовити, "не зацікавлені" у записі, ми намагалися активізувати їхню зацікавленість щодо гри "Фішки" різноманітними запитаннями, на які вони дають одноманітні відповіді, переводять розмову на інше, їм просто не цікаво "згадувати" гру. Іншим змістом наповнюється розповідь про гру, коли нам довелося на власні очі пограти в гру "Фішки" – діти з радістю ділилися усіма подробицями перебігу гри, бо вона була для них була перш за все реальним предметом розповіді. У цьому описі ми отримали максимальну кількість ігрових термінів, а також не тільки відтворення емоційного стану гри, а й розмірковувань щодо значення гри та умов її проведення. Таким чином, очевидним видається превалювання інформативності фіксування дитячої гри, яку ми отримали безпосередньо під час гри.

Слід зазначити, що нормальним станом ігрової культури є стан, в якому вона інваріює, змінюється і пристосовується до певних умов життя і нових ігрових предметів. Діти самі вигадують ігри, створюють нові правила і різновиди відомих ігор, які тільки за якоюсь подобою скидалися на загальновідомі, про це свідчить інтерв'ю з Іваном Федоровичем Квітчатим – *"В знам'я" грали. Було поле наподобіє футбольного, розділене на дві половини, посередині на центрі стоїмо душ десять, чи стільки насобирається хлопців, попарно, од центра метрів за 50 стоїть палка і там повішено платочок або тряпочка, називається "знам'я", тоді ми біжимо прориваємося до протівника за знам'ям, а ми переймаєм догнали й ляпнув його по плечі, тоді той повинен стати на тім місці. Тоді інший проривається, то його теж ляпнуть – той там стоїть, а той там. Прориваються до протівника, поки такі хто-небудь не схватить те знам'я і назад прибіжить, то тоді вважається очко – побідили. Була хороша гра наподобіє футболу"⁹. Як ми бачимо, наприкінці оповіді респондент наголошував на тому, що ця гра тотожна футболу, але розглянувши опис стає зрозумілим, що від футболу ця гра успадкувала загально не лише форму й розміри ігрового майданчика, а головне емоційну напругу й азарт проведення гри, які намагався донести до нашої свідомості інформатор, порівнюючи цю гру з футболу.*

Наприклад, як різновид гри у футбол утворилася сучасна гра "Квадрат", яку виградали діти в с. Кучерівці:

"Ми граємо ще в "Квадрата", є в лісі квадрат. Ділимо його по чотири часті, на квадрати і граємо на що-небудь, або на виліт, або нада бить м'ячем по жопі. Ділимо на чотири часті, кождий набиває, хто більше набиває, той становиться на король, хто менше набиває – той на даму, а хто ще менше – на вальта, а саме менше хто набива становиться на гамно, гамно потом скидує м'яч і грають до п'яті.

– Що значить "скидує м'яч"?

– Там у нас усередині круг є і нада скинуть – в круг попасти. Попадає він же і нада одбити м'яч, якщо він в твоєму квадраті, виходить то тобі гол, якщо головою забити, то

буде два, а якщо п'яткою, то буде цілих п'ять голів.

– А чим набивають, поясніть?

– Нагой.

– Один квадрат називається "король", другий "дама", третій "валет", а четвертий – "гамно" і треба ногою набивать м'ячі? Хто більше?

– Да.

– Той гамно хто набив саме менше?

– Він скидує м'яч.

– А куди він скидує?

– Там посередині цього квадрата круг, він отак бере м'яч (двома руками) і попадає в круг і якщо він попадає, то другий, хто напроти нього отбиває м'яч, еслі він відбив, то гол не считається, а еслі не отбиває, то гол зачитується.

– А чим треба відбивати головою чи п'ятою?

– Треба делать одне касаніє: ногою, коленкою, рукою і головою. В воздухі можна делать багато завгодно, а з землі нельзя, тільки в кругу цьому можна делать несколько касаній – буцать. А з свого квадрата ніхто не може буцать.

– Наприклад, гімно вдарив цей м'яч і він попав до короля, той отбив, що дальше?

– Король, наприклад, дамі м'яч полетів, дама може отбить, вальту вдарить, валет може не отбить, той, що на вальту стоїть, то йому засчитується гол. Тоді цей валет становиться, йому засчитується один гол і він скидує в круг і так і граємо. А програє той, у кого найбільше, до п'яти ми граєм, еслі у нього п'ять забили, то він програє⁷.

Таким чином, маємо констатувати перспективність вивчення сучасних дитячих ігор на умовах записування їх "в полі" наживо, під час реальних ігрових дій така фіксація дає не сухий "стандартний" текст з правилами гри, а наратив, який можна розглядати як джерело для вивчення різноманітних сторін ігрової поведінки.

Такий спосіб фіксації гри дає можливість вивчення не правил гри, а ігрового процесу як об'єкта дослідження, а саму гру зафіксовану безпосередньо під час проведення як його джерело. На мою думку, слід уникати "обробки" наративу в площині опису гри, який дослідники звикли зводити до "середньостатистичних" правил. Такі описи стають опосередкованими, вихолощеними текстами, в яких знижується статус ігрової термінології, майже зовсім відсутнє емоційне забарвлення гри, що так яскраво характеризує ігровий процес. Більшість з відомих етнографічної літературі описів ігор дослівно цитують інформантів дуже зрідка, інколи додаючи в текст різноманітні автентичні терміни і не більше. Таким чином, сприйняття ігрової культури в сучасних дослідженнях ґрунтуються на засадах, що протирічать культурному релятивізму.

¹ Эльконин Д. Б. Психология игры. – М., 1978.

² Кон И. С. Этнография детства: состояния и перспективы // Вестник АН СССР. – 1985. – № 8.

³ Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве взрослых. – СПб., 1999.

⁴ Чередникова М. П. "Голос детства из дальней дали...": (Игра, магия, миф в детской культуре). – М., 2002.

⁵ Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994; Виссел А. Детские игры "в резиночку" в Эстонии // Мир детства и традиционная культура. – Вып. 2. – М., 1996.

⁶ Дитинство і народна культура Слобожанщини. Матеріали фольклорно-етнографічних експедицій 1992 – 2000 років. Серія: Муравський шлях – 2000. – Харків, 2000.

⁷ Иванов П. В. Жизнь и поверья крестьян Купянского уезда Харьковской губернии // СХИФО. – 1907. – Т. 17. – С. 200.

⁸ Гончаров Стас (12 років), Печеніг Дмитро (13 років) с. Кучерівка Куп'янського району Харківської області.

⁸ Ладний Артур (10 років), Глушко Дмитро (12 років), Глушко Денис (11 років) с. Петропавлівка Куп'янського району Харківської області.

⁹ Квітчатий Іван Федорович (1916 р. н.) с. Пархомівка Краснокутського району Харківської області.