

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина»

Институт гуманитарных наук и искусств
Департамент «Филологический факультет»
Кафедра классической литературы и фольклора

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой _____ О. В. Зырянов

« ____ » _____ 2016 г.

«Игровой мир» как проявление творческой стратегии в сказках П. П. Бажова

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Руководитель, д.ф.н, проф.

Л. С. Соболева

Рецензент, к.ф.н, зав. краев.
отдела библиотеки им. Белинского

Е. Н. Ефремова

Нормоконтролер, д.ф.н, проф.

Е. Е. Приказчикова

Студент гр. ГИМ-241502

А. Г. Уймина

Екатеринбург
2016

Содержание

Введение	3
Глава I. Теория игрового мира	8
1. 1. Определение и вопросы происхождения игры	8
1. 2. Классификация игр: параметры и функции.....	24
1. 3. Игра как проявление текстовой творческой стратегии.....	31
1. 4. Компонентные уровни художественного игрового мира.....	36
Глава II. «Игровой мир» Бажова в социокультурном измерении...	39
2. 1. Время и пространство в игровом мире сказов.....	40
2. 2. Ролевой аспект образов в сказках.....	46
2. 3. Сценарии игрового мира в сказках.....	52
2. 4. Павел Бажов: биография и образ автора в сказках.....	61
Глава III. Типологические особенности игры в художественной стратегии Бажова	64
3. 1. Игровые типы в поэтике раннего творчества П. Бажова.....	64
3. 2. Игровые типы в поэтике позднего творчества П. Бажова.....	88
Заключение	110
Библиографический список	116

Введение

П. П. Бажов – известный русский писатель, творчество которого раскрыло новые грани художественного образа Урала и уральского мастерового человека в национальном сознании и привлекло внимание в мировой литературе. В своих сказах, активно используя игровую поэтику, автор разрабатывает горнозаводскую тематику, воплощенную в мифологическом контексте. П. Бажов создает настолько достоверный мир, что В. В. Блажес и М. А. Литовская по этому поводу пишут следующее: «Созданная писателем региональная мифология воспринимается как испокон веку существующая»¹.

Важной особенностью сказов П. Бажова является композиционное построение сказов, основанное на оппозиции «свое-чужое». Появление оппозиции обуславливает возникновение в тексте игрового мира, в границах которого происходит соперничество между представителями мира своих и чужих.

Цель работы – на основе комплексного освещения феномена игры выявить особенности игрового мира как творческой стратегии в сказах П. П. Бажова.

Задачи работы:

1. Изучить теоретическую базу феномена игры, проследить ее модификацию во времени.
2. Классифицировать ведущие игровые типы, образующие игровой мир.
3. Исследовать архитектонику игрового мира, выявить доминанты.
4. Рассмотреть творчество П. П. Бажова как образец использования игрового мира в границах текста.
5. Исследовать сказы П. П. Бажова с точки зрения поэтапного развития и трансформации доминирующих игровых типов.

Научная новизна исследования заключается в изучении творчества П. Бажова с точки зрения рассмотрения в нем игрового мира как творческой стратегии, в

¹Блажес В. В., Литовская М. А. К читателю / В. В. Блажес, М. А. Литовская // Бажовская энциклопедия. – Екатеринбург, 2007. – С. 5.

границах которого возможна встреча между представителями «своего» и «чужого».

Игровые элементы, появляющиеся в текстах сказов, изучены недостаточно по причине сложности теоретической базы феномена игры. Являясь особым видом деятельности человека, носящим свободный и произвольный характер, игра внутренне противоречива и имеет многовариантные проявления. Создание теоретической базы начинается с античности (в работах Платона и Аристотеля) и ее развитие продолжается вплоть до наших дней. Феномен игры имеет ряд проблем, среди которых изменение отношения к игровому процессу в различные исторические периоды и развитие междисциплинарности, что послужило толчком к изучению феномена различными отраслями научного знания. В современной науке накопилась огромная теоретическая база о феномене игры, которая либо дополняет, либо, что чаще, отвергает предшествующие точки зрения.

Интерес к игре в гуманитарных науках связан с XX веком. После приобретения статуса метаязыка, способного описать историю и культуру, увеличивается интерес к языковой и текстовой игре. Это переводит исследование феномена игры в литературоведческую и лингвистическую сферы. С появлением постмодернизма игра становится объектом активного изучения в литературоведении, в связи со своим переходом в одну из распространенных творческих стратегий. Появляется большое количество научных работ, посвященных рассмотрению игровой стратегии как на материале определенных авторов, так и в аспекте теории литературы. Среди них диссертации М. В. Карякиной «Феномен игры в творчестве Леонида Андреева» (2004), Н. Б. Граматчиковой «Игровые стратегии в литературе серебряного века: М. Волошин, Н. Гумилев, М. Кузмин» (2004), статьи Г. Г. Братцевой (2002), О. Г. Каменской (2006), С. Б. Никоновой (2002), монографии Б. Ю. Нормана (2006), М. А. Гузика (2012) и т.п.

Актуальность работы определяется тем, что она продолжает разработки проблемы игровых стратегий в русской литературе XX века, выявляя тем самым особенности современного литературного процесса. Также необходимо отметить,

что творчество П. П. Бажова до сих пор является малоизученным в плане авторских стратегий формирования поэтики сказов. Монографического исследования, посвященной характеристике игрового мира и игровых стратегий в творчестве П. П. Бажова, на данный момент не обнаружено. Существуют лишь отдельные статьи, которые частично освещают некоторые аспекты интересующей нас проблемы: Д. В. Жердев ««Игра с реальностью» в сказах П. П. Бажова» (2000), Е. В. Харитоновна «Личность и социум в сказовом мире П. П. Бажова: к постановке проблемы» (2003). Частично интересующая нас проблема находит свое отражение в статьях «Бажовской энциклопедии» (2007). Каждый из представленных авторов в своем исследовании занимается изучением некоторых аспектов, связанных со спецификой игрового пространства, но не в системе игрового мира и вне рассмотрения его динамики в творчестве писателя.

Объектом исследования стали сказы П. П. Бажова, относящиеся к циклу «Малахитовая шкатулка», а также сказы военных и послевоенных лет. Выбор сказов обусловлен наличием в тексте ярких приемов игрового мира, сформированного на базе различных игровых типов.

Предметом исследования являются механизмы создания игрового мира и его воплощение в поэтике сказов уральского автора. Многообразие механизмов создания игрового мира связано с объединением в границах игрового пространства двух и более типов игр, относящихся к разным категориям.

Структура работы обусловлена ее задачами.

Первая глава посвящена рассмотрению исторического аспекта развития игрового феномена. В ней отражены гипотезы появления и развития игры, а также варианты классификации, к которым прибегали в процессе исследований ученые различных областей гуманитарного знания. В фольклористике наиважнейшими являются для этой темы работы В. Проппа («Исторические корни волшебной сказки» (1986), «Русские аграрные праздники» (1963), А. К. Байбурина «Ритуал в традиционной культуре» (1971), В. И. Чичерова «Зимний период русского народного землевладельческого календаря» (1957). Культурологические исследования представлены работами Г. Г. Громова «Методика этнографических

экспедиций» (1966)), Е. С. Жорняк «Игра со всех сторон» (2003), Г. М. Науменко «Этнография детства» (1998). Особое место для разработки теории занимает работа Й. Хейзинги «Homo Ludens» (1938, перевод на русский – 1997), которая на протяжении долгого времени является актуальной, а определение игры, выдвинутое автором, каноническим.

В изучении психологии игры к данному вопросу обращались Э. Берн «Игры, в которые играют люди» (1961), Д. Б. Эльконин «Психология игры» (конец 70-х годов), А. В. Запарожец «Психология» (1986).

При создании авторской классификации были задействованы работы Р. Кайуа и С. А. Шмакова, однако ни одна классификация не исчерпывала полностью игровую стратегию автора, который часто объединяет в границах игрового мира сказов два и более игровые типы.

Вторая глава направлена на изучение игрового мира в сказах П. П. Бажова. Разворачивания игрового мира посредством игровых партнеров, которые реализуют определенную игровую структуру, в главе дается описание характерных для сказов уральского автора ролей и сценариев, проводимых в рамках игрового пространства и категории времени, которое также подвергается подробному изучению.

Третья глава представляет собой анализ сказов Бажова разного периода для выявления игрового мира и игровых типов, описанных в первой и второй главе. Отличий между ранним (цикл «Малахитовая шкатулка») и поздним (военные и послевоенные годы) творчеством, обусловили необходимость в разделении главы на две части. В первой части анализируются сказы цикла «Малахитовая шкатулка», выделяются основные игровые типы, появляющиеся в тексте. Вторая часть направлена на рассмотрение игрового мира в сказах военного и послевоенного периода. Сказы этого времени трансформируются по отношению к предыдущему, в них меняется архитектоника, ввиду чего игровой мир приобретает новые черты и меняет систему доминирующих игровых типов.

При анализе были задействованы сравнительно-исторический и феноменологический методы, позволяющие изолированно рассмотреть объект

исследования и сравнить его проявления в сказках разных периодов творчества автора.

Глава I. Теория игрового мира

1. 1. Определение и вопросы происхождения игры

Игра, являясь особым видом деятельности человека и обладая свободным и непринужденным характером, отличается сложностью и многозначностью. Существует огромное количество прямых и переносных значений слова, которые усложняют изучение термина.

В этимологическом словаре русского языка под редакцией Н. М. Шанского «игра» возводится к общеславянскому слову, образованному от той же основы, что и греч. «*agos*» - «*священный трепет*». Первоначальное значение – *восхваление и умилостивление божеств пением и пляской*². В толковом словаре под редакцией В. В. Лопатина и Л. Е. Лопатиной «игра» обладает шестью значениями, первое из которых отсылает к глаголу «играть»³. Подобное определение приводится и в толковом словаре 1935 года, где слово «игра» рассматривается как действие по глаголу «играть»⁴. Впервые данная дефиниция упоминается в словаре В. Даля, который под игрой понимал средство развлечения, «забаву, установленную по правилам»⁵. В энциклопедических словарях XX - начала XXI века приводятся достаточно подробные определения игры, которые, как правило, затрагивают один из множества возможных аспектов рассмотрения феномена.

С течением времени представления об игре подвергались изменениям. Учеными выделяется три этапа изменения отношения к феномену: античность, средневековье и период с XIX века по наши дни. Первое упоминание об игре принадлежит Гераклиту Эфесскому, сказавшему, что жизнь и природа представляют собой загадку, и сравнившему движение времени с играющим в шашки мальчиком. Древние греки, уделявшие большое внимание игре, считали,

²Шанский Н. М. Краткий этимологический словарь русского языка. М. : Просвещение, 1975. С. 168

³Лопатин В. В., Л. Е. Лопатина, Русский толковый словарь. М. : Изд-во Эксмо, 2006. 928 с.

⁴Толковый словарь русского языка: В 4 т. — М.: Сов. энцикл.: ОГИЗ, 1935—1940. — 1562 с.

⁵Даль В. И Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. – Москва : Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1956. – 2720 с.

что люди призваны жить, «играя в прекраснейшие игры»⁶. В «Законах» Платон говорит о сакральном значении игры, соединенным с патриотическим началом: «Нужно проводить жизнь в игре, играя в определенные игры... чтобы уметь снискать к себе милость богов, а врагов отразить и победить в битвах»⁷. Немного позднее Аристотель – ученик Платона – расширяет понятие, разделив его на две составляющих: игра как возможность достижения удовольствия (развлечение) и игра как возможность улучшения своего тела (спорт). Философ считал, что характер игр и следование их правилам помогает установить законы и понять, целесообразны ли они.

В средние века представление об игре несколько изменилось. Игры были признаны свидетельством безнравственной и греховной жизни, отчего стали считаться проявлением бесовского начала. По большей части это касалось азартных и ритуальных игр, ввиду чего игры, не носящие языческого или обогащающего характера, воспринимались церковью вполне благосклонно. Более того, некоторые игры были изобретены самими священниками (большой теннис был изобретен в XII веке французскими монахами). Не подвергались гонениям и шахматы, развивающие логику и мышление. На детские игры церковь смотрела снисходительно, хоть они и находились на особом счету у священнослужителей. Поощрялись только поучительные игры, за шалости дети подвергались наказанию.

В эпоху Возрождения играм удалось вернуть свое положение в обществе, их стали рассматривать не только как бытовое развлечение, но и как художественный прием в поэтике произведения, позволяющий писателю создавать иллюзорные миры и тем самым эмоционально воздействовать на человека. В Новое время продолжается развитие игровой теории. Ученые обращают внимание на соотношение игры и искусства, игры и эстетики.

В эстетике становление теории игры обычно приписывают XVIII веку и связывают с именами Иммануила Канта и Фридриха Шиллера. В трактате

⁶ Платон. Законы // Платон. Собр. соч. : в 4 т. М. : Мысль, 1998. – Т. 4. – 798 с.

⁷ Там же. С. 553

«Критика способности суждения» Кант выделяет три вида изящных искусств, среди которых немаловажную роль играет искусство «прекрасной игры ощущений». Под игрой ощущений философ понимает музыку, танец и азартную игру. Ф. Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании человека» считает игру наслаждением, которое способно несовершенного человека сделать совершенным, так как она не несет в себе «ни внутреннего, ни внешнего побуждения» и «человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет»⁸.

В XIX веке изучением игры занимались Чарльз Дарвин и Герберт Спенсер, которые внесли в понимание игры эволюционный подход и строили свои работы по принципу сравнения игры с эстетической деятельностью.

Позднее к изучению игры обратился австрийский психиатр Зигмунд Фрейд, который рассматривал игру как реализацию желаний, которые неосуществимы в действительности. Изучив детские игры и травматические неврозы, ученый пришел к выводу, что в основе игры и детской травмы лежит тенденция к навязчивому повторению. Исходя из этого Фрейд сделал вывод о том, что игра позволяет ребенку не стать травматическим невротиком.

В XX веке игра переходит в разряд междисциплинарных категорий, благодаря чему увеличивается число исследовательских проектов, связанных с ее осмыслением и переосмыслением. Важный шаг в изучении феномена сделал нидерландский ученый Й. Хейзинга, который в своей монографии «Homo Ludens» рассматривает игру как основополагающую часть культуры: «культура разворачивается в игре и как игра»⁹. Изучив большинство аспектов феномена, исследователь приводит определение игры, которое позднее становится каноническим: «Игра есть добровольное поведение либо занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью,

⁸ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер. – М. : Директ - Медиа, 2007. С. 90.

⁹ Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга. М. : Директ - Медиа, 2007. С. 260.

закрывающемся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью»¹⁰.

Несколько иначе игру рассматривает немецкий философ Ойген Финк, который считает игру такой же фундаментальной особенностью человеческого бытия, как любовь, труд и власть. Также ученым выделяются основные свойства игры, к которым Финк относит связь с правилами, символический характер каждого действия, двуплановость и наслаждение мнимой игровой свободой.

Х. Г. Гадамер (1900–2002) предлагает перестать делить игру на составляющие и призывает не различать собственное и метафорическое изучение слова «игра». Высшей ступенью игры ученый считает искусство, которое отличается от игры тем, что является представлением для кого-либо, а не для себя.

Происходит возвращение и переосмысление термина «языковая игра», автором которого является австрийский ученый Людвиг Витгенштейн. В своих работах исследователь выступает в роли защитника языка от эвфемизмов, которые, как карточные домики, внешне напоминая реалию, на самом же деле являются их некачественной копией.

Русских психологов и культурологов XX века интересует в первую очередь детская игра (влияние Фрейда). Психологическую теорию детской игры в нашей стране разрабатывали Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев и Д. Б. Эльконин. Как и ученые других областей, психологи начинают развитие теории игры с ее определения. Эльконин в своей монографии «Психология игры» пишет следующее: «Игра – это такая деятельность, которая воссоздает социальные отношения между людьми вне условий непосредственной утилитарной деятельности»¹¹. Г. П. Щедровицкий в «Методологических замечаниях к педагогическому исследованию игры» определяет ряд важных характеристик игры, среди которых:

1. Особое отношение ребенка к миру;

¹⁰ Там же. С. 67.

¹¹ Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. М. : ВЛАДОС, 1999. 360 с.

2. Особое содержание усвоения;
3. Процесс освоения самых разнообразных знаний¹².

Развитие игровой деятельности связано с ходом развития ребенка. В связи с этим игры распределяются учеными на временные отрезки – ступени детского взросления. «Психическое развитие ребёнка заключается в том, что под влиянием условий жизни и воспитания происходит формирование самих психических процессов, усвоение знаний и умений, образование новых потребностей и интересов. Игровое же развитие помогает безболезненно осуществлять развитие психическое»¹³. Психологи, занимавшиеся детской психологией, условно делятся на две группы или парадигмы. Это естественнонаучная парадигма, к которой относились Ст. Холл, Ж. Пиаже, А. Бандура, и культурно–историческая парадигма, в которую входили Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев и В. В. Давыдов.

Игра как неотъемлемая часть праздничной культуры была рассмотрена одним из крупнейших ученых XX века М. М. Бахтиным в книге «Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (М., 1965). По мнению ученого, игра определяет особую специфику природы карнавала, являясь одной из составляющих очищающего смеха. В работе выделяются основные игровые мотивы, к которым Бахтин относит маску, шутовство, гротеск, аллюзию и бурлеск.

В связи с исследованием знаковой природы культуры Ю. М. Лотман в статье «Искусство в ряду моделирующих идей»¹⁴ также обращается к особенностям игры. Основной чертой феномена исследователь считает ее двуплановость, которая позволяет совмещать реальное с вымышленным.

В работах историка культуры М. С. Кагана обнаруживается взгляд на игру, совмещающий культурологию с биологией и социологией. Автор различает два игровых понятия: «игровую модальность» любого вида деятельности и игру как конкретную форму действия. Основной особенностью игры, по мнению Кагана,

¹² Щедровицкий Г. П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры // Избранные труды. М. : Шк. Культ. Полит., 1995. 800 с.

¹³ Запарожец А. В. Психология / А. В. Запарожец. М.; Воронеж. : Издательство НПО МОДЭК, 2000. 736 с.

¹⁴ Лотман Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства / Предисл. С. М. Даниэля, сост. Р. Г. Григорьева. Спб. : Академический проект, 2002. 543 с.

является ее синкретичность – не различие мыслей и чувств, наблюдений и размышлений.

Современные культурологи занимаются изучением виртуальной, компьютерной игры, которая несет в себе цели и задачи, присущие современной реальности. Единственным отличием является то, что в виртуальной реальности каждый может перевоплотиться в того, в кого кем он не способен стать на самом деле. Большинство исследований занимаются изучением плюсов и минусов виртуальной реальности, а также ее влияния на организм человека.

Неоднозначность определения игры обуславливает и неоднозначное отношение к ее происхождению. Ученых-культурологов интересует момент зарождения игры и ее распространение на основные области быта человека. Й. Хейзинга в своей монографии «Homo Ludens» пытается найти истоки игрового поведения и игры. Детально изучив окружающие нас сферы жизни, автор приходит к мнению, что игровое начало является доминирующим в каждой из них. Первая глава данной работы связана с культурологическим подходом к пониманию игры. В связи с этим автор говорит о ее зарождении и основных характеристиках. По его мнению, игра появилась гораздо раньше феномена культуры.¹⁵ Данная точка зрения прямо противоположна гипотезе, предложенной учеными-фольклористами (Проппом, Чичеровым, Байбуриным), которые утверждают, что игра и культура развивались параллельно. Свою точку зрения Хейзинга аргументирует играми животных. Он пишет, что они, как и люди, способны играть, из чего делает вывод, что именно животные являются родоначальниками игр, так как они появились на земле раньше первого разумного человека. Ввиду того, что у животных нет культуры (она может появиться только под влиянием на них человека), то игра гораздо старше культуры и, соответственно, ритуала.

Во второй главе ученым предпринимаются попытки изучения этимологии слова путем изучения дефиниции «игра» в различных языках. Исходя из анализа греческого, китайского, японского, германского языков, а также санскрита и

¹⁵Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга. М. : Директ - Медиа, 2007. 494 с.

семитских и романских наречий, Й. Хейзинга предпринимает попытку составления собственного определения слова. На основании своего исследования он получает следующее: в греческом языке «игра» отличается формантом «-inda». Дети играют в *sphairinda* (в мяч), в *basilinda* (в царей).¹⁶ Санскрит для обозначения игры использует четыре корня. Наиболее распространенный из них: «-kridati», что означает игру детей, взрослых и животных. В китайском понимании игра – это чаще детская забава, отсюда главное наименование игры – «ван». Важно, что семантическим истоком было «что-либо воспринимать с игривым, деланным вниманием». Японцы для определения игры используют одно слово «асоби», причем антоним этого слова означает «серьезное». Из этого следует, что игра понимается как нечто увеселительное, комичное. В семитских языках игра передается через «la`ab», что дословно переводится как «смеяться, насмехаться». Латинский язык также соотносит игру со смешным и комичным, а также делает акцент на возрасте: игра, исходя из латинского языка, присуща только детям. В латыни «Ludere» употребляется по отношению к трепыханию рыб, а подразумевается как детская игра, развлечение, отдых. Хейзинга обращает внимание, что «в романских и германских языках понятие игры распространяется на самые разные движения и действия, которые к игре не имеют прямого отношения¹⁷. Так, например, излишняя подвижность будет всегда восприниматься как игра и никак иначе. На основании собранного материала автор не только подтверждает оправданную многозначность термина, но и считает доказанной свою гипотезу о происхождении игры. Показав наличие формантов, обозначающих игру в различных языках, автор тем самым обозначает ее древнее происхождение. А связав игру животных и людей, утверждает, что происхождение игры предшествовало происхождению осознанной культуры.

Изучением происхождения игры занимаются и в фольклористике. Характерной чертой фольклористического изучения является то, что исследователей, как правило, интересует один из аспектов феномена, ввиду чего

¹⁶Хейзинга Й. *Homo Ludens* / Й. Хейзинга. М.: Директ - Медиа, 2007. С. 48.

¹⁷Там же. С. 52 .

проявляется некоторая не разработанность общей игровой теории. В первую очередь исследователей интересует взаимосвязь игры и обряда, отсюда два направления изучения в зависимости от типа обрядности.

Ритуально-календарное направление во главе с В. Проппом, В. Чичеровым, Л. А. Бородатовой, А. А. Байбуриным занимается поиском связей и различий между ритуалом и игрой. А. А. Байбурин, в работе «Ритуал в традиционной культуре» впервые показал различия между ритуалом и игрой. По мнению автора «игра и ритуал существовали на протяжении всей истории человечества, являясь двумя основными разновидностями условного поведения»¹⁸. Также автор акцентирует внимание на различиях между данными понятиями. Во время ритуала, человек перестает осознавать себя человеком: он может общаться с высшими силами, уходя за рамки действительности. Нечто подобное происходит и во время игры, правда, у человека появляются другие мотивы - власть над действительностью. В процессе игры стираются рамки дозволенного, что отличает игру от ритуала, во время которого человек остается тем, кем он является на самом деле, не вправе вообразить себя тем, кем не является.

Еще одним отличием ритуала от игры является периодичность, с которой происходит действие. Ритуал исполнялся лишь в экстренных случаях или в определенные дни (имеются в виду календарные обряды). Он считался единственно возможным способом поведения человека в тех или иных ситуациях. Игра, по мнению А. К. Байбурина, не столь жестко закреплена за внешними признаками, так как не существует таких ситуаций, которые требовали бы лишь игрового поведения. В критических (переломных) для человека ситуациях возможны игры, но чаще всего в такие моменты игра уступает свое место ритуалу. Также важно отметить, что, если «список» ритуалов для каждого народа является закрепленным, то соответствующий список игр всегда открыт и в прошлом, и в настоящем. Люди играют в игры, пришедшие из других частей света, например, футбол, который появился в Англии, пользуется сейчас популярностью во всем мире.

¹⁸Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре / А. К. Байбурин. СПб. : Наука, 1993. С. 21.

Одно из главных условий ритуала, которое игнорируется в игре, заключается в его соотнесенности со временем и пространством. Более того, переходя в статус игры, ритуал обычно теряет данную характеристику. Ввиду того что большинство ритуалов с течением времени перестают восприниматься в той форме, в какой они были раньше, они тем самым переходят в разряд игры. При переходе ритуала в статус игры изменяется функциональная направленность: необходимость в конечном результате заменяется интересом самого процесса.

Игровой процесс, по мнению А. К. Байбурина, подразумевает присутствие зрителей, что категорически не допускается во время проведения ритуала. Эту точку зрения оспаривает В. Чичеров, который в своей работе говорит о том, что святочный обряд допускает наличие зрителей.

Фактором перехода ритуала в игру, по мнению исследователя, является импровизация. В игре всегда присутствует импровизационный момент, которого лишен ритуал. В связи с этим меняется и способ передачи данного действия из поколения в поколение. Если ритуал передавался путем запоминания каких-либо фрагментов, частей, то игра передается при помощи незакрепленных правил, которые могут трансформироваться. Отсюда превосходство игры над ритуалом: если игра может трансформироваться, опираясь на окружающую действительность, то ритуал, изменяясь, теряет свою актуальность и уходит из употребления. Вследствие этого у игры, в отличие от ритуала, появляется альтернатива. Таким образом, ритуал лишен двухплановой реальности. Играя, человек может быть кем угодно, в ритуале же он должен строго следовать своей роли, не отклоняясь от нее и не импровизируя¹⁹.

Главное же отличие этих двух терминов в том, что игра повседневна и может быть представлена разными типологиями и жанрами, тогда как ритуал всегда закреплен за определенным событием, хотя и он может иметь различные жанры (календарные, семейные, возрастные, инициации).

В. Чичеров в монографии «Зимний период русского землевладельческого календаря XVI–XIX веков» впервые приходит к идее деления всех обрядов на

¹⁹Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре / А. К. Байбурин. СПб. : Наука, 1993. С. 17.

2 цикла, тем самым разделяя на эти категории и игры, позднее вышедшие из ритуалов:

1. Обряды для увеличения урожая;
2. Обряды, сопровождающие достижение хорошего урожая²⁰.

В данной работе рассматривается связь народных игр, обрядов и песен с ранними религиозными верованиями и с дохристианской мифологией. Автор предпринимает попытки обнаружения в играх мифологических, религиозных и обрядовых корней. Так, например, он приходит к выводу, что в основе новогодних игрищ лежат «две древние аграрные темы: грядущее плодородие и преодолеваемое мертвенное начало, выраженные в символах брачных и покойничьих игр»²¹. Также исследуются верования крестьян, «раскрывается преодоление крестьянами суеверно-религиозного отношения к деятельности». Отдельную главу данной книги составляют игрища и ряженья. Данная глава направлена на обнаружение слияния игры и обрядовой культуры: рядом с посиделками и ряженьем читатель видит кулачные бои и ряд других игр, которые являются частью цельного ритуала. С данной работой перекликаются исследования Владимира Проппа «Исторические корни волшебной сказки» (1986) и «Русские аграрные праздники» (1963).

Как и в работе В. Чичерова, отдельная глава монографии посвящена играм. В. Пропп утверждает, что во многих обрядах присутствует игровой элемент имитации похорон или похоронных процессий. Примечательно, что участники данного действия осознают происходящее не как обряд, а как игру, так как главная цель данного мероприятия – бурное веселье. Владимир Пропп, расширяя общность игры не только с ритуалом, но и гаданием, подблюдными песнями, отсылает читателя к словесной игре, которая достаточно частотна в сказах П. Бажова. Подблюдные песни, пишет он, дополняли собой процесс гадания: «Гадание с пением так называемых подблюдных песен может рассматриваться

²⁰ Чичеров В. И. Зимний период русского народного землевладельческого календаря XVI-XIX веков/ В. И. Чичеров. М.: Изд-во Академии наук, 1957. 235 с.

²¹ Там же.

как игра, состоящая в том, что на стол ставилось блюдо с водой. Затем каждая из присутствующих отдавала какую-нибудь принадлежащую ей вещь – обычно кольцо. Эту вещь опускали в блюдо с водой, а сверху накрывали полотенцем, затем пели коротенькие песни, сулящие ту или иную судьбу. Под песню вынималось кольцо. У девушки, которой принадлежало кольцо, должно было сбыться все то, о чем пелось в песне. Более десяти человек за один стол обычно не садились; жребий вынимал кто-либо из не участвующих в игре»²². Гадание проводилось для того, чтобы узнать будущее, и песни были необходимы для привлечения к себе фортуны, судьбы, счастья. С другой стороны, песни эти должны были успокоить взволнованные сердца девушек, так как были известны случаи, когда «девушки во время гадания умирали от страха»²³. Но в большинстве случаев «гадания скорее представляли собой новогоднюю забаву (игру), чем обряд»²⁴.

В своей работе Пропп стремится раскрыть момент перехода ритуала в игру. И, в отличие от Байбурина, приходит к выводу, что игра сначала была частью ритуала (например, обряд святок и святочные гадания). Чаще всего игры были связаны с процессом переодевания. Во время праздников люди наряжались в костюмы, внешне напомиравшие образы зверей, было распространено переодевание мужчины в женский наряд и наоборот. Этот вид игры приводил церковь в негодование, так как практически иллюстрировал приход конца света, отраженный в Библии: «Втор. 22:5 5. На женщине не должно быть мужской одежды, и мужчина не должен одеваться в женское платье, ибо мерзок пред Господом Богом твоим всякий делающий сие»²⁵. Большое количество игр носило свадебный характер. Чичеров объяснял это следующим образом: «Повсеместное распространение свадебных игр в русском новогоднем обряде свидетельствует об исконности темы брака на святочном игрище и может быть понято как позднее видоизменение обычных в период зимнего солнцеворота эротических игр и

²²Пропп В.Я. Русские аграрные праздники /В. Я. Пропп. Л. : Изд-во «Рыбацкая академия», 1963. С.114.

²³Там же.

²⁴Там же. С. 113.

²⁵Библия. Книга Второзаконие. 22 глава. 5 стих.

половых общений, упоминавшихся еще Стоглавом в связи с «бесовскими песнями и плясками», во время которых «бывает отрокам осквернение и девкам растление»²⁶.

Фольклористов также интересует изучение связи семейно-бытовой обрядности и игры. В первую очередь, исследования касались обрядов инициации, предполагающих переход человека из одной стадии жизни в другую. Данные обряды совершались не только в избе и на улице, но и в христианском храме, сопровождаясь зажиганием свечей, молитвами, крестным знаменем, поясными и земными поклонами, церковными песнопениями, окроплением святой водой, чтением Евангелия, Апостола и Псалтири. Наряду с этим, обряд дополняли многочисленные и разнообразные магические действия, пришедшими из язычества. Немаловажное значение придавалось играм, которые морально и физически готовили человека к новой стадии его жизни. Пережив определенные эмоции во время игрового процесса, человек спокойно сталкивался с ними в реальности. Вследствие этого игра в смерть ранее была одной из самых частотных. К примеру, во время святков люди играли в «покойника». В некоторых районах России игра в покойника называлась «похоронами Костромы». Человек, изображавший мертвеца Кострому, в конце игры вскакивал и пускался в пляс²⁷. Прыганье через «покойника», отмеченное в описании святочной игры, являлось жестом, выразившим мысль о преодолении смерти, к которой стремился играющий. Таким образом, игры в семейно-бытовых обрядах в первую очередь символизировали вечное движение человека к последующему этапу жизни и, следовательно, к смерти и к ее преодолению в смеховом мире. Изучение таких игр способствует не только исследованию быта человека, но и его психологии. Ввиду этого работы исследователей-фольклористов имеют много точек соприкосновения с работами психологов.

²⁶Чичеров В. И. Зимний период русского народного земледельческого календаря XVI–XIX веков. (Очерки по истории народных верований.) // Труды Института этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. М.: Изд-во АН СССР, 1957. С.193.

²⁷ Русское народное поэтическое творчество, т. II. М. - Л., 1954, С.486-487.

Психологическое учение играет большую роль в изучении игрового феномена. Игра ценится психологами за ее способность отсылать к бессознательному пациента (по Юнгу). В процессе игры человек либо концентрируется на себе, либо старается казаться не тем, кто он есть на самом деле. Изучение изменения или неизменности его поведения показывает сущность человека и его психическое состояние. Изучение игры привело психологов к потребности изучения истоков данного феномена. Психологи, как и культурологи, считают, что происхождение игры непосредственно связано с феноменом ритуала, но в отличие от них они приходят к выводу, что игра – это позднее образование, вышедшее из ритуала. Таким образом, игра, по их мнению, является отголоском ритуала, хранящим в себе определенные модели поведения. Данные модели, в свою очередь, образуют некие правила, наличие которых является одним из важнейших признаков игровой ситуации. Игровая ситуация ритуализированна ввиду наличия правил, но возможность их несоблюдения говорит о том, что ритуалом такая игра стать уже не может. В некоторых случаях психологи говорят о том, что игра представляет собой объединение нескольких ритуалов (как правило, речь идет о словесной игре), что сближает их с представлениями фольклористов. Одно из определений игры в своей монографии «Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений» (1964) дает американский психолог Эрик Берн. Он считает, что игра – «серия следующих друг за другом транзакций (единиц общения между людьми) с четко определенным и предсказуемым исходом»²⁸, из чего следует, что автору важно показать коммуникативную функцию феномена. Так как игры основаны на транзакциях, то в них, по мнению автора, обязательно должен присутствовать какой-либо «элемент для использования ситуации в своих интересах»²⁹, что связывает их с ритуалом. Обращая внимание на связь ритуала и игры, Берн выделяет специфические характеристики последней, к которым он относит скрытые мотивы и наличие выигрыша. Таким образом, чувство победы, по

²⁸ Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн. М.: Прогресс, 1988. С. 37.

²⁹ Там же. С.141.

мнению автора, является немаловажным стимулом к началу игрового процесса. Выигрыш он считает одной из основных игровых функций, а популярность игр связывает с потребностью человека в человеческой коммуникации. Те, кому необходима эта коммуникация, начинают разыгрывать роли, в первую очередь, для привлечения в себе внимания или из необходимости самовыражения. Проведя исследования, автор делает вывод, что «интенсивнее всего играют люди, утратившие душевное равновесие»³⁰. В процессе игры они на бессознательном уровне пытаются восстановить утраченное равновесие. В своем исследовании Берн главным образом изучает игровые ритуализированные ситуации, к которым он относит приветствие, напутствие, согласие, прощание и т.д. По его мнению, человек, сам того не понимая, своими действиями заведомо обрекает себя на то, что он в конце концов получает. Именно поэтому игра хоть и несет в себе некоторые закрепленные единицы (некое подобие ритуалов), но в ритуал перейти не способна, так как она обладает непредсказуемостью (даже если игрок понимает, что его ожидает, он все равно надеется на лучшее и старается все изменить в свою сторону). Также на характер игры будут оказывать влияние культурно-бытовые особенности, материальная и духовная культура играющих. Ввиду того что работа представляет собой попытку психологического осмысления феномена, в ней затронуты лишь процессы современной культуры без отсылок к предыдущему опыту. Характер игры, выведенный в исследовании, отсылает исследователей к работам этнографов, которые также внесли свой вклад в изучение феномена.

Игра и этнография соприкасаются на нескольких уровнях. В первую очередь, игра рассматривается как нечто способное разграничить различные народы, показав их специфику. Игру и культуру в таких исследованиях чаще всего ставят в один ряд, полагая, что игра на определенном временном отрезке вышла из ритуала и стала существовать обособленно. Существует и другое мнение. Ряд ученых, занимаясь проблемой происхождения данного феномена, пришли к

³⁰Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн. М.: Прогресс, 1988. С.148

выводу, что игра появилась как пережиточное явление (в игре человек переживает то, что когда-то кто-то уже переживал). Отсюда общность многих игр, считалок и т.д. «В считалках и присловьях можно услышать отголоски далекого прошлого ("чур-чура" в пряталках - перефразировках как обращение к предку "щуру", "пращуру")»³¹.

При изучении игры как формы бытования культуры этнограф сталкивается с рядом сложностей. Во-первых, исследователю необходимо отделять игры, выходящие из ритуала, от игр, от не имеющих связей с обрядовой деятельностью. Во-вторых, трудность заключается в разграничении игр данной местности от игр, которые пришли с других территорий. Третья трудность связана с методикой изучения феномена. Вследствие этого для получения более точных знаний игру необходимо смоделировать и провести на глазах исследователя. Только тогда ученый способен понять все составляющие развлечения и выделить ее основные черты.

Этнографы в своих исследованиях перекликаются с психологами, так как для того, чтобы понять состояние игры, необходимо понять психологическое состояние игроков. Этнографы, как и психологи, предпочитают разграничивать детские и взрослые игры. В большинстве случаев исследователей привлекают детские игры, потому как именно они признаются изначально вышедшими из культуры, а следовательно, частично ее сохранившими.

В этом плане показательна работа Г. М. Науменко «Этнография детства», в которой собраны материалы нескольких этнографических экспедиций. Структурно книга разделена на несколько частей, каждая из которых представляет определенный этап в становлении человека. На каждом этапе представлены определенные игровые жанры, которые дополняются музыкальным сопровождением (ноты в качестве приложений) и фотографиями. В книге представлены как материнские игры (мать играет с ребенком) так и детские (в которые ребенок играет самостоятельно). Монография состоит из 13 разделов,

³¹ Громов Г. Г. Методика этнографических экспедиций / Г. Г. Громов. М. : Из-во Московского университета, 1966. 108 с.

каждый из которых раскрывает один из аспектов детских игр: родины, крестины, заклички, колыбельные песни и т.д.

В этнографии игра может изучаться как признак принадлежности к тому или иному сообществу. Раньше игры носили распознавательный характер. По знанию/незнанию игр человеком определялась его принадлежность к определенной территории. Существовали специальные игры (загадки), целью которых было узнать принадлежность человека к какому-либо этносу. Истоки загадок восходят к тайной речи первобытного общества и распространяются на все народы, задержавшиеся в своем историческом развитии. Со временем древняя функция загадок угасла, сохранив неизменным только свою поэтическую форму.

Отдельного внимания заслуживает изучение игры как проявление национального духа нации. Данный тип рассмотрения феномена становится актуальным в наши дни. Целью таких исследований является привитие любви к малой родине, попытке вернуть утерянные традиции. В 2011 году в Улан-Уде вышла книга «Бурятские народные игры», которая систематизировала бурятские народные развлечения. Книга представляет собой попытку выделения доминантных типов бурятских игр с целью введения их в школьную программу на уроке физкультуры.

Многие работы ученых-этнографов направлены на изучение тех элементов игры, которые становятся частотным в играх определенной нации. В этом плане интересна работа В. Уарзиати «Конь в обрядах и играх». Исследователь занимается изучением обрядов и игр осетинского народа. В итоге он приходит к выводу, что практически все игры осетинского народа либо связаны с конем, либо он (конь) в процессе игры только называется. Это, в первую очередь, связано с культурной ситуацией в стране. Горный ландшафт предопределяет действия игроков, которые стремятся преодолеть препятствия, отсюда появление верного помощника – коня.

Таким образом, в каждой научной дисциплине предпринимались попытки изучения игры, но работы, которая бы охватывала все проблемы данного феномена, обнаружить не удалось. Чаще всего исследователей интересуют

отдельные вопросы, на которые он пытается найти ответы. Игра связывается с культурой и обрядом, что роднит работы этнографов с работами фольклористов и культурологов. Несомненным остается факт, что игра является феноменом сознания, создающим «внутреннюю социальность». Становление игры как социально-исторического феномена не имеет самостоятельной истории, ввиду того что на ранних этапах развития она тесным образом переплеталась с обрядовой и бытовой ситуацией. С разделением труда и усложнением рабочих моделей игра начинает восприниматься как своеобразная стратегия трудового процесса.

1.2. Классификации игр

С момента отделения от ритуала игры начинают стремительно развиваться. Появляются различные игровые варианты, отличающиеся друг от друга целью, которую преследуют участники игрового процесса. С течением времени игровые варианты начинают входить в образную систему литературы. В литературе появляется игровой мотив, который, вбирая в себя различные уровни текста (от фонетического до сюжетного), создает определенный игровой мир. На всем протяжении истории доминантные типы игр подвергались изменениям, что, в первую очередь, было связано с предписаниями и запретами государства. Это не могло не повлиять на создание единой классификации игр. Е. С. Жорняк в книге «Игра со всех сторон» (2003) пишет: «В последние годы ряд исследователей высказывали сомнения в эффективности и адекватности рассмотрения игры в терминах иерархии ее типов или «уровней» играния»³². Как правило, создавая теорию игр, ученые рассматривают феномен с выгодного им ракурса. Ввиду этого каждая созданная классификация отражает лишь одну из граней исследуемого объекта.

Одной из значительных игровых классификаций является типология Р. Кайуа, которую он предложил в своей работе «Игры и люди» (1958).

³²Жорняк Е. С. Игра со всех сторон / Е. С. Жорняк. М. : Прагматика культуры, 2003. С.14.

Рассмотрев различные возможности игроков в процессе игры, соблюдение или несоблюдение правил и условия, которые оказывают пассивное воздействие на исход действия Роже Кайуа создал классификацию в которой все игры разделил на соревновательные, случайные, симуляцию и головокружение (Agon, Alea, Mimicry и Pinx). Автор акцентирует внимание на несовершенстве своей работы: «Однако этими обозначениями еще не покрывается весь мир игры»³³. Условно автор делит весь игровой мир на четыре сектора, в рамках которых совершается то или иное игровое действие. Внутри секторов игры размещаются в некоторой последовательности на основании схожести действий, вследствие чего в один сектор могут попасть «максимально разные на вид» игры, которые не несут разграничений по возрасту игроков. Исследователь объясняет данную позицию стремлением подчеркнуть принцип типологии: «Она казалась бы менее значимой, если бы не было ясно видно, что устанавливаемые ею различия соответствуют неким сущностным и первичным побуждениям»³⁴.

Сектор «Agon» представляет собой набор игр состязательного характера, где игроками создается искусственное равенство шансов и возможностей, и где, при необходимых условиях, одна из сторон становится проигравшей, а вторая выигравшей. Таким образом, данный сектор главным образом состоит из спортивных игр, в которых подразумевается наличие двух и более сторон, не принимающих в процессе игры помощи окружающих. Главным принципом таких игр является сравнительное равенство шансов на победу. Равенство в таких играх условно, так как установить его достаточно сложно. Равновесие шансов бывает вызвано не только лучшей осведомленностью правил или условий, но и человеческим фактором. Одна из сторон в любом случае будет лучше другой. Для достижения преимущества игроки постоянно находятся в состоянии тренинга навыков, изучении дополнительных возможностей. Р. Кайуа пишет: «Спортсмен может полагаться только на собственные ресурсы, должен как можно лучшим

³³Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. М. : ОГИ, 2007. С.51

³⁴Там же. С. 52.

образом использовать их, наконец, обязан применять их честно и в установленных пределах, которые одинаковы для всех...»³⁵.

Говоря об *agon-e*, Р. Кайуа рассуждает о возможности играть в данные игры животным. Его точка зрения несколько отличается от рассуждений по поводу игры у животных Й. Хейзинги. Если Хейзинга считал, что игры животных носят неосознанный характер и игрой могут быть названы достаточно условно, то Кайуа предполагает, что, у животных есть предрасположенность к противоборству друг с другом, следовательно, некоторые игровые задатки у них есть. В противовес нидерландскому исследователю Р. Кайуа пишет о том, что котята, щенята и другие детеныши животных «с удовольствием дерутся между собой, но стараются друг друга не ранить»³⁶.

Рассуждая о распространенности данного типа игр, автор приходит к выводу, что они доступны не только взрослым, но и детям. Дети имеют непреодолимое желание быть лучше другого, поэтому *Agon* является их доминантным игровым типом. Но если в детстве игры данного типа обладают некоторой жестокостью (как правило, соперниками выбираются суровые условия), то со временем жестокость сглаживается и дети начинают предпочитать игры с чистым соревновательным духом.

Сектор «*Alea*» включает в себя игры, которые основаны на решениях, не зависящих от человека, где игроку предстоит переиграть не столько соперника, сколько судьбу. Таким образом, для данного сектора характерны азартные игры, в которых выигрыш зависит от фортуны, а не от участников. Игрок в таких играх достаточно пассивен, «он лишь ждет с надеждой и трепетом рокового решения»³⁷. Для того чтобы стать победителем, человеку необходима по большей части удача, поэтому роль квалификации, тренировки навыков в данном типе размываются или полностью стираются. В связи с риском, в типе *Alea* появляется понятие ставки, которую игроки делают перед началом игры. В целом, деньги в таких играх являются определяющей целью процесса. Только победив, игрок сможет

³⁵ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. М. : ОГИ, 2007. С. 53.

³⁶ Там же. С. 53

³⁷ Там же. С. 55.

забрать назад свои деньги. Чаще всего выигрывает человек, который обладает большей интуицией, чем его соперники. Анализируя данный тип игры, Кайуа отмечает, что игры сектора Alea характерны только для людей. Животные в таких играх не участвуют или участвуют пассивно, являясь предметом, на который сделана ставка (бои, бега и т.д.).

Сектор «Mimicry» составляют игры, предполагающие временное включение в иллюзорное пространство фиктивного мира. Особенностью таких игр является то, что в них не столько разворачиваются действия, сколько игроком примеривается на себя определенная роль или образ. Перевоплощаясь, человек скрывает свою личность и приобретает чужую. Автор поясняет, что назвал термин данным образом для того, чтобы подчеркнуть «фундаментально-стихийный, едва ли не органический характер побуждения, которое вызывает их к жизни»³⁸. Переводя данный тип игр на животный мир, Кайуа приходит к выводу, что животные активно используют преобразование в своей жизни. Некоторым из них это жизненно необходимо либо для маскировки, либо для привлечения внимания.

Игры типа Mimicry активно используются детьми. Ребенок стремится подражать взрослым, примеряя на себя различные социальные роли и профессии. Удовольствие от такой игры заключается не только в том, чтобы на время стать другим, но и в том, что игрок в какой-то степени обманывает зрителя. Ввиду наличия зрителя, игры данного типа приобретают театральный и карнавальный характер (театр и карнавалы также включаются в сектор Mimicry). Особенностью игр Mimicry является то, что в ней нельзя «констатировать постоянного подчинения императивным правилам»³⁹.

Говоря о секторе Mimicry, автор поясняет, что игровые сектора располагаются смежно, поэтому многие игры обладают признаками как одного, так и другого сектора, в зависимости от ракурса рассмотрения. Если для участника соревнования игра будет относиться к типу Agon, то для болельщиков,

³⁸ Кайуа Р. Игры и люди : Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. М. : ОГИ, 2007. С. 57.

³⁹ Там же. С. 60.

которые профессионально разбираются в правилах, и для тех, кто сделал ставку на победу одного из участников, это будет уже тип игры Alea. В то же время данное соревнование для людей далеких от спорта будет являться игрой Mimicry, то есть зрелищем, в котором игроки примеряют на себя определенные роли.

В последний сектор «Pinx» Р. Кайуа включает игры, основанные на стремлении к достижению эйфории (головокружения). Pinx является игровым типом, связанным с интенсивным изменением состояния игроков. Такое времяпрепровождение характерно как для людей (всех возрастов), так и животных. Ребенка привлекают новые ощущения, поэтому в детстве он часто крутится на карусели, качается на качелях, чтобы испытать что-то новое. Собаки, стремясь поймать свой хвост, крутятся на месте. В процессе этого движения они достигают эйфории. Измененное состояние краткосрочно, поэтому после исчезновения признаков эйфории игроки вновь пытаются ее достигнуть. «Деградированные» формы таких игр – это наркотики и алкоголизм, которые при всем своем негативном влиянии способны ввести человека в некоторое подобие транса. Автор отмечает, что в случае с Pinx речь идет не о развлечении, а о достижении наслаждения. Этот тип игры реже становится предметом зрелища, но когда все-таки есть зрители, то это не уменьшает, а скорее усиливает его игровой характер.

Кроме того, Р. Кайуа вводит понятия «paidia», власть импровизации и веселья, желание играть, и «ludus», идея произвольно создавать трудности, то есть игры, в которых человек соревнуется не с человеком или судьбой, а с определенным предметом (жонглирование, бильбоке и т. д.).

С точки зрения фольклористики классификация игровых вариантов представлена несколько иначе. В первую очередь фольклористов интересует происхождение феномена, поэтому основу классификации составляют игры двух типов: обрядовые игры и развлечения, которые к обряду не имеют никакого отношения. В свою очередь, обрядовые игры дробятся на два подтипа: календарные и семейные – в зависимости от того, откуда игра берет свое начало.

Сложность составления игровых классификаций связана с наличием запретов на ряд игр. В некоторых играх могут принимать участие только взрослые, в других исключительно профессионалы. На составление игровых классификаций оказывает влияние и наличие игр с одинаковыми правилами, разница в которых будет заключаться лишь в том, где эти игры используются и с какой целью.

Одна из распространенных игровых классификаций принадлежит С. А. Шмакову. По мнению исследователя, основным признаком игры являются правила, которым подчиняются участники. Исходя из этого положения, Шмаков выделяет следующие игровые типы:

1. Игры, в которых правила изначально не обговариваются, а создаются по мере необходимости во время игрового процесса. В эту категорию исследователь включает и игры с открытыми правилами – творческие.
2. Игры, имеющие правила, соблюдение которых обязательно участниками игрового процесса.

К играм, обладающим правилами, исследователь относит подвижные, спортивные, интеллектуальные, музыкальные, коррекционные, шуточные и ритуально-обрядовые.

Игры без правил Шмаков разделяет на 2 группы:

1. Подражательные. Это игры, в которых игроки повторяют по памяти события понравившегося мультфильма, книги, спектакля, привнося в сюжет собственную интерпретацию. Таким образом, это сюжетно-отобразительные игры, в которые обычно играют дети дошкольного и младшего школьного возраста.
2. Игры с сюжетами, самостоятельно придуманными детьми. К ним исследователь относит сюжетно-ролевые, режиссерские, импровизацию и фантазирование. В основе таких игр лежит стремление ребенка перенести себя в вымышленное пространство, в котором возможно осуществить те роли, которые в реальности невозможны.

Продолжая идею, разработанную С. А. Шмаковым, классификацию можно расширить с точки зрения знания или незнания игроками правил. В связи с этим классификация игр может быть представлена следующим образом:

1. Игра, в которой обе стороны признают правила (обоюдная);
2. Игра, в которой одна сторона навязывает свои правила другой стороне, а та вынуждена с ними согласиться (односторонняя игра);
3. Игра, в которой одна сторона полностью погружена в игру, «живет игрой», а другая, не догадываясь об этом, не включается в это игровое пространство, отчего терпит поражение.

Если брать во внимание цель игры, то классификация вновь подвергнется трансформации. Игры, которые входили в сектор Agon, Alea и Mimicry, начнут переходить из одного сектора в другой, образуя следующую классификацию:

1. Игры-соревнования (цель – доказательство своего превосходства);
2. Игры-переодевания (цель – изменение социальной роли путем смены костюма);
3. Игры-творения (цель – создание уникального артефакта)
4. Игры-розыгрыши (цель – обмануть соперника, выставить его на смех);
5. Игры-прятки (цель – вовремя уйти от опасности);
6. Словесные игры (цель – заставить соперника согласиться на что-либо).

Немаловажную роль играет трансформация доминантного типа игры посредством изменения исторической эпохи. В Древней Руси игры имели строго поучительный характер. Игры начинают терять свою связь с ритуалом, переходя в разряд развлечения. Основными играми были бирюльки, лапта, шашки, отчего доминантным типом игры было соревнование.

В эпоху Средневековья главным аспектом игры становится массовость. Популярность приобретают различные шествия и карнавалы, которые проходили между двумя большими постами. Непристойные фарсы и развязность "всепьянейших литургий", венчание Принца Дураков и поклонение Дурацкой Матери были противовесом времени морали и целомудрия. Маски служили второй личиной, границей, отделяющей человека благочестивого от пьяницы,

распутника и богохульника, которым тот становится во время карнавала. Распространенность карнавалов сказалась и на играх. В будние дни люди продолжали играть в шахматы и другие игры соревновательного толка, а в дни карнавала доминантным типом игры становилось переодевание и театральное представление.

В эпоху классицизма доминантный игровой тип вновь меняется. На смену игры-переодевания приходит игра-творение, основанная на создании чего-либо нового. Стоит отметить, что остальные игровые типы сохраняются, но используются реже.

В XIX веке благодаря развитию салонного этикета происходит возвращение популярности игр-переодеваний. В то же время активно используется словесная игра, основанная на салонных загадках и шутках.

В XX–XXI веке начинается переосмысление игры, связанное с попытками вывести ее на новый уровень: игра становится центром культуры. В связи с этим доминантные типы распадаются на несколько. Благодаря постмодернизму на первый план выходит словесная игра, параллельно с этим, благодаря развитию спорта, игра-соревнование сохраняет за собой лидирующее место, а развитие компьютерных технологий переводит игру в цифровое пространство.

Таким образом, классификация игровых вариантов не может быть однозначной, каждая из предложенных типологий оправдывает свое существование, открывая перед исследователем один из аспектов изучения феномена.

1.3. Игра как проявление текстовой творческой стратегии

Частным видом игры в процессе речевой и текстовой коммуникации П. П. Бажова выступает языковая игра – термин, разработанный австрийским философом Л. Вингенштейном и обозначающий любой вид деятельности, связанный с языком. В понимании Вингенштейна языковая игра – «целое,

состоящее из языка и тех видов деятельности, с которым он сплетен»⁴⁰. Явление языковой игры становится предметом пристального внимания ученых в конце XX века, когда стало ясно, что данный феномен прочно закрепился в рамках художественного текста и речи. Учеными не выведено единой трактовки термина.

С точки зрения В. З. Санникова⁴¹, чья трактовка получила широкое распространение, языковая игра представляет собой некоторую неправильность, которая осознается говорящим и употребляется намеренно. При этом слушающий также должен понимать намерения говорящего, не относя его речевую способность к не знанию правил русского языка.

Т. А. Гридина связывает языковую игру со способностью к креативному речетворчеству: «Будучи особой формой лингвокреативного мышления, имеющего ассоциативную природу, <...> всегда нацелена на использование лингвистических приемов, подчеркивающих парадокс между стандартной формой и/или значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой ассоциативной обработкой того или иного вида языкового знания»⁴².

Иной точки зрения придерживается В. И. Шаховский, который под языковой игрой также понимает отклонение от правил, но в границах допускаемой нормы. «Она (игра) – результат оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов в определенном эмотивном дискурсе»⁴³.

Придерживаясь различных точек зрения на частные аспекты изучения языковой игры, ученые приходят к единому выводу лишь о том, что она (игра) связана с лингвокреативной деятельностью и является результатом намеренного нарушения языковых правил и норм с комической целью. Особенностью языковой игры является то, что она стала восприниматься как развлечение до тех

⁴⁰Витгенштейн Л. С. Философские исследования / Л. С. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1985. – Вып. 16. Лингвистическая грамматика. С. 79–97.

⁴¹Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — М. : Языки рус. культуры, 1999. — 543 с.

⁴²Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность / Т. А. Гридина // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе. Екатеринбург, 2002. С. 26–27.

⁴³Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский. М. : Гнозис, 2008. 414 с.

пор, пока оценивается данным образом ее участниками. В тот момент, когда игроки начинают ощущать нарушение нормы и не видеть в ней креативного речевого начала, языковая игра переходит в разряд ошибки.

Многофункциональность является еще одной особенностью языковой игры. Основной же функцией языковой игры является ее комическая направленность. Также исследователями выделяются эмотивная, языкотворческая, стремление развлечь себя и собеседника и маскировочная функция. Кроме того, некоторыми учеными (Л. П. Амири, С. В. Ильясова, В. И. Шаховский) выделяется оценочная и связанная с ней манипулятивная функции. В то же время языковая игра имеет не только комический смысл, но и бытовой. В работах этнографов языковая игра выступает в роли части ритуала, благодаря которому табуированные слова заменялись нейтральными.

Языковая игра осуществима только при наличии и соблюдении в ней правил (что сближает ее с игрой в целом), к которым относятся наличие: 1. Участников игры; 2. Игрового материала, на базе которого строится диалог между участниками; 3. Условий игры и ознакомленность с ними участниками, а также поведение участников, которое должно соответствовать заявленным условиям.

Языковая игра в тексте проявляется через столкновение различных значений слова, аллитерации, интонацию, нарочитое нарушение действующих правил орфографии, удвоенное написание гласных и согласных, шутливое нарушение принципов написания прописных и строчных букв, обыгрывание сокращений, опущение основы слова, расчленению словоформы, обыгрываний категорий вида, времени, места и т.д. Появление сложного комплекса языковой игры в тексте ознаменовывает возникновение текстовой игры, для которой характерно совмещение эффективной организации текстового материала и мотивационного эффекта игры.

Актуальность исследования текстовых и языковых игр связана с развитием постмодернизма, для которого игра в наиболее полной мере проявляет антирациональность – качество, наиболее ценимое постмодернистами. По определению Т. А. Мелешко, XX век представляет собой перманентную

«игровую эпоху», а Г. Гессе, говоря о природе творчества, пишет: «с определенной точки зрения, нет ничего плодотворнее и правильнее все превращать в игру, ибо отрицание всякой истины тоже истина»⁴⁴.

В постмодернизме происходит крушение традиционного понимания феномена «игра», описанного в работе Й. Хейзинги. Основным отличием принято считать необязательное наличие или соблюдение правил. Игра лишается эзотеричности, ввиду чего перестает требовать жесткого соблюдения предписаний. На первый план выходит свобода искусства и творчества. Постмодернистская игра стирает границы и устраняет оппозицию «серьезное-игровое», превращая тем самым игру во что-то тотальное. В этой тотальности обнаруживается один несомненный минус: обладание полной свободой заставляет человека быть в вечном выборе действия. Вследствие этого игра, отрицая абсолюты, сама становится абсолютom. Таким образом, игра в постмодернизме начинает преобладать над творческой стратегией, постепенно в нее превращаясь. Игровое начало становится обязательным условием текста постмодерна. В постмодернистской литературе игровой принцип находит отражение в сверткстах и гипертекстах, в которых читатель становится активным участником развития действия.

При исследовании текстов данного временного промежутка понятие «игра» становится одним из самых продуктивных, так как она является наиболее используемой постмодернистами. Текст начинает строиться в виде «следов» (термин Ж. Деррида), из него постепенно стирается личность героя и авторское «я» (смерть субъекта – смерть автора). Актуализируя проблемы игр, постмодернизм тем самым снимает модернистскую агрессию, позволяя литературе, за счет обретения свободы, выйти на новый уровень.

Для игры как творческой стратегии характерно «обесценивание всех внешних положений человека, превращение их в роли, разыгрываемые на подмостках мирового театра»⁴⁵. Игра начинает рассматриваться человеком как

⁴⁴Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе. М.: Знание, 1969. 544с.

⁴⁵Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского / М. М. Бахтин. М., Берлин. : Директ - Медиа, 2016. С. 244.

оборонительная стратегия. Отказываясь от субъекта и объекта, человек ограждает себя от возможного обвинения в автобиографизме, плагиате и т. д.

Современные авторы, согласно Н. Г. Бабенко, видят в языковой и текстовой игре прием выражения подтекстовой ситуации, «а не самодостаточное, замкнутое в самом себе словесное действие»⁴⁶. Эта особенность определила игру с читателем как основополагающую категорию в литературе постмодернизма.

Анализируя особенности языковой игры в эпоху постмодерна важно отметить такие категории как метаязыковая игра, игра в текст, игра с текстом, игра со сверхтекстом, а также театрализация текста.

Игровая стратегия обнаруживает себя на различных уровнях текста. В первую очередь, она может быть обнаружена в размытости жестких бинарных оппозиций. В текстах наблюдается пристрастие к бриколлажу и совмещению несовместимого, вследствие чего появляется метаязыковая игра текста с читателем, которая заключается в попытке понять текст, перенасыщенный цитатами, сверхтекстами и подтекстами. Игровое начало наблюдается и на уровне композиции, которая, подвергаясь игровому вмешательству, начинает двоиться, делясь на два полноценных текста, доступных массовому и элитарному читателю. Также на уровне композиции возможно появление новых гибридных форм, фрагментарность и перечленение исходного текста.

Таким образом, игра с точки зрения текстовой стратегии маркируется как способ изменения текста, что позволяет ему выйти за рамки существующей литературной традиции, обогатив ее и расширив.

⁴⁶Бабенко Н. Г. Язык русской прозы эпохи постмодерна: динамика лингвопоэтической нормы. Автореферат диссертации ... доктора филол. н. / Н. Г. Бабенко СПб.: Издательство СПб. ун-та, 2008.

1.4. Компонентные уровни игрового мира

Под игровым уровнем принято понимать небольшую часть игры, которая отличается своим внутренним строем и не обладает однородностью по отношению к другим уровням.

В игровом мире условно принято выделять 4 уровня: нормативно-технический, нормативно-сценарный, спонтанно-ситуационный и функционально-ролевой.

Нормативно-технический уровень представляет собой систему правил, следуя которым игроки осуществляют игровой процесс. Этот уровень распространяется на все типы игр, но, в зависимости от ситуации, выявляется то в большей, то в меньшей степени. Если в играх типа Agon соблюдение правил считается обязательным игровым условием, то игры типа Mimicri предполагают большую свободу и правила там более условны. Соблюдение или несоблюдение правил зависит от участников игрового процесса, которые в начале игры вырабатывают определенную тактику. Если в играх Agon-а за соблюдением правил следят люди, не участвующие лично в игровом пространстве, то в других типах игры соблюдение игроками правил зависит от их честности.

В основе нормативно-сценарного уровня лежит приблизительное описание развития событий при идеальных условиях. Другими словами, нормативно-сценарный уровень состоит из определенных представлений и взглядов игроков на игру. Начиная игру, каждый из ее участников составляет или формирует определенное представление о том, что будет происходить в дальнейшем, взвешивает все за и против и свои шансы на победу. При сходстве взглядов на игровую ситуацию игра приобретает нормативный характер, при котором отступление от правил минимально или его нет вовсе. Если взгляды на игру участниками не имеют общего, то игра приобретает интуитивный характер, где соблюдение правил уходит на второй план. При этом структура игры трансформируется в спонтанно-ситуационную. Важно, что при такой структуре

игра автоматически переходит в разряд любительских, потому как смотреть игру, в которой не предполагается наличие правил, зритель не будет.

Последний уровень структуры игры называется функционально-ролевым и предполагает разделение ролей между участниками.

Д. Б. Эльконин⁴⁷ к основным единицам игры относил только роли, сюжет и правила, а С. А. Шмаков⁴⁸ – свободно развивающую деятельность, творчески активный характер, эмоциональную приподнятость деятельности и наличие прямых и косвенных правил.

М. В. Карякина выделяет в основе игры четыре механизма, благодаря которым происходит смещение реальности к условной реальности. К механизмам она относит сопротивление (борьбу), оборачиваемость и подмену.

В связи с исследованием творчества П. П. Бажова появилась необходимость в разделении материала на два уровня (направления): социокультурное и экзистенциально-художественное. Социокультурный уровень обращен к части творческого наследия, которая выявляет социальные приоритеты персонажа. В пределах данного уровня рассматриваются сценарии и роли игроков, а также время и пространство, которое маркируется с появлением в нем игрового процесса. Анализ социокультурного уровня позволяет говорить о связи социальных ролей с биографическими комплексами. Сценарии поведения накладывают на игроков определенные правила, соблюдая которые игроки в пространстве идут к победе или поражению. Более мелкие составляющие описываются как единицы мифологии автора или культурного кода эпохи.

Экзистенциально-художественный уровень позволяет говорить о доминирующем типе игры в творчестве данного писателя, той игре, что ложится в основу его творчества. Уровень изучается за счет тех произведений, игровая составляющая которых позволяет говорить о приверженности автора тому или иному игровому типу. На экзистенциально-художественный уровень оказывают влияние историческая ситуация и географическое положение автора.

⁴⁷Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва : ВЛАДОС, 1999- 360 с.

⁴⁸Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 1994. - 239 с.

Таким образом, данная схема: экзистенциально-художественный и социокультурный уровень – будет лежать в основе работы, соединяющей типологию игр с коммуникативными стратегиями.

Глава II. «Игровой мир» Бажова в социокультурном измерении

Социокультурное направление обращено к непосредственному изучению «игрового мира» в сказах П. П. Бажова. Термин «игровой мир», разработанный Э. Финком, обозначает особое бытие, которое существует благодаря возможности человека осмыслять мир, приписывая вещам иную роль и значение. Центральное понятие в игровом процессе, по мнению Финка, занимает воображение, с помощью которого происходит осмысление и переосмысление мира. Вследствие этого игра становится всеобъемлющей, становясь промежуточным состоянием между действительностью и возможной реальностью. Параллельно, игра меняет человеческое состояние, выводя его на другой уровень: «В человеческой игре наше бытие действительно отражается в себе самом, мы показываем себе, чем и как мы являемся»⁴⁹. Таким образом, в игровом мире маркированы время и пространство, а также устанавливаются определенные культурные коды и правила поведения (далее сценарии и роли) участников игры.

Изучение игрового мира на социокультурном уровне разворачивается при наличии игровых партнеров (игроков), которые реализуют определенную игровую структуру (сценарий). В процессе игры на соперников накладываются правила, соблюдение или несоблюдение которых ведет игрока к победе или поражению. Игровые правила уводят игроков от гнета существующего закона, переводя этот закон в рамки общекультурного предписания, необязательного для соблюдения в процессе игрового сценария. В связи с этим у каждого игрока появляется определенная роль, следуя которой человек приходит к закономерному проигрышу или выигрышу. Значение игры для каждого из участников оценивается только после ее завершения при помощи определения ставки, которую избирает игрок перед началом игрового процесса.

⁴⁹Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк. М. : Директ – Медия, 2009. С. 74.

Данная глава направлена на рассмотрение времени и пространства в сказках П. П. Бажова, а также на исследование игровых сценариев и ролей, характерных для художественного мира уральского автора.

2.1. Время и пространство в игровом мире сказов

Характерной чертой художественного пространства в сказках П. П. Бажова является включенность в горнозаводскую тематику игрового мотива, который преобразует реальность в творческое пространство. Игру как способ преобразования действительности рассматривал и нидерландский ученый Й. Хейзинга, который в своей монографии «*Homo Ludens*» приходит к выводу о том, что игра распространяется на все отрасли повседневности, расширяя и преобразуя их. Пространственная организация сказов уральского автора гендерно маркирована на глубинно-символическом уровне. Места обитания демонологических существ связаны с пространственными образами – символами, соотносимыми с женским началом и загробным миром.

В границах повествования сказов П. П. Бажова сосуществуют два пространства, которые, находясь в соседстве друг с другом, никогда не могут слиться воедино. «Устроенный таким образом мир уже по самой природе несет в себе конфликтные элементы, ибо оказывается поляризован основной семантической оппозицией свое / чужое, правый член которой реализуется как «нечеловеческое», зооморфное», «потустороннее»»⁵⁰. Между пространствами может возникать конкуренция: каждый мир старается навязать другому свои правила. Пространство обыденности, фактически обладая большими размерами, но не имея возможности меняться по желанию человека, оказывается менее значительным. Игровое пространство обладает большей мощностью, поэтому преобразует обыденные вещи во что-то двусмысленное или недосказанное.

⁵⁰Неклюдов С. Ю. Статические и динамические начала в пространственно-временной организации повествовательного фольклора // Типологические исследования по фольклору: сборник статей памяти Владимира Яковлевича Проппа (1895-1970) . М. : Наука, 1975. С. 184.

Обычная фраза начинает приобретать двоякий смысл, любое действие может быть расценено как важное и характеризующее игрока.

Игровое пространство, занимая то же положение, что и обыденное, трансформирует его за счет событийного ряда, описания внешности героев (которая подчеркнута обыденна), деревни или деревенского интерьера. Этот ряд дополняют диалоги героев, где активно используются просторечия, диалектные выражения и профессионализмы из камнерезного и горнодобывающего дела.

Преображение повседневности в игровом пространстве в сказах Бажова связано, в первую очередь, с введением в систему повествования демонологических сил, которые, являясь проводниками в мир преобразенной действительности, вправе решать, кому открыть это пространство и где оно будет находиться.

Преобразенное пространство доступно далеко не каждому. Как правило, оно открывается молодым горнякам – мастерам своего дела, которые находятся в трудном материальном положении, или их близким (обычно невестам или детям), в случае если ранее демонологические силы забрали из семьи мастера. Также преобразенное пространство доступно приказчикам, чье материальное положение хоть и находится на должном уровне, но все же их не устраивает. Демонологические силы сочувствуют тем, кто попал в трудную ситуацию, поощряют тех, кто обладает добрым сердцем, и наказывают тех, для кого достижение прибыли – единственная цель в жизни. Преобразование пространства проходит в несколько этапов/уровней. Во-первых, игровое пространство всегда имеет четкие границы, которые, правда, видны лишь демонологическим силам, люди же этих границ не ощущают.

Человек, впервые попадая в преобразенное пространство, ощущает некоторое изменение обыденности, но объяснить этого не в состоянии. В сказе «Каменный цветок» Данила, беседуя с Хозяйкой Медной горы, вдруг понимает, что он оказался в преобразенном пространстве: «Тут и зашумело что-то, как осыпь земляная. Глядит Данилушко, а стен никаких нет. Деревья стоят высоченные, только не такие, как в наших лесах, а каменные. Которые

мраморные, которые из змеевика-камня... Ну, всякие... Только живые, с сучьями, с листочками. От ветру-то покачиваются и голк дают, как галечками кто подбрасывает. Понизу трава, тоже каменная. Лазоревая, красная... разная... Солнышка не видно, а светло, как перед закатом. Промеж деревьев змейки золотенькие трепыхаются, как пляшут. От них и свет идет»⁵¹. Подобное происходит и с невестой Данилы Катериной, когда она идет на поиски камня для бляшек: «Шагнула, а под ногой и схрупало. Отдернула она ногу, глядит – земли-то под ногами нет. Стоит она на каком-то высоком дереве, на самой вершине. Со всех сторон такие же вершины подошли. В прогалы меж деревьями внизу видно травы да цветы, и вовсе они на здешние не походят»⁵². Из приведенных отрывков видно, что момент трансформации реальности остается незамеченным героями и что они воспринимают это как само разумеющееся.

Место преобразования действительности всегда выбирается потусторонними силами и связано с их попыткой обезопасить себя. Обычно демонологические силы предпочитают открытую местность (рудник, опушка леса, болото). Внутри такого пространства они чувствуют себя наиболее комфортно, так как могут в любой момент скрыться от назойливых глаз в подземные залы. В сказе «Медной горы Хозяйка» Малахитница появляется перед Степаном на гумешках возле большого камня, а Синюшка в сказе «Синюшкин колодец» возникает перед Ильей на лесной поляне перед колодцем. Данная территория позволяет демонологическим силам быть практически незамеченными для людей. К тому же это способствует их быстрому исчезновению – Хозяйка, превращаясь в ящерку, убегает под камень, Синюшка исчезает в колодце.

Еще одной особенностью игрового пространства является возможность возникновения в его границах событий, которые не могут произойти в повседневности. Малахитница, будучи на своей территории, может менять обличье: из девушки превращается в ящерку и обратно, Синюшка из старушки превращается в молодую девушку, всю поверхность покрывают ящерки, которые

⁵¹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 84.

⁵²Там же. С. 102.

то обращаются в камни, то, вновь превращаясь в пресмыкающихся, разбегаются в разные стороны. В сказе «Серебряное копытце» из-под козлиного копытца появляются драгоценные камни, пришельцы (кошка и козлик) играют между собой, вовлекая в игру людей, а в «Огневушке-Поскакушке» девочка, танцуя, меняет свой рост.

Образование игрового пространства predetermined появлением в нем демонологического существа. Возникая, оно открывает портал в свой мир, и, хотя внешне пространство никак не меняется, по своей структуре оно становится другим. Исчезая, демонологическое существо закрывает портал, поэтому обнаружить вход в палаты Хозяйки никому не удастся. Он повсюду и он нигде. В сказах частотен мотив поиска палат Малахитницы, который, как правило, обречен на неудачу. Но существуют и исключения. Андрюхе – мастеру из сказа «Две ящерицы» – удастся несколько раз побывать в горных палатах. Это обусловлено тем, что демонологические существа поддерживают его стремление «насолить» приказчикам, поэтому они открывают перед ним палаты до тех пор, пока он не исполнил то, чего задумал. После исполнения задуманного он, как и остальные, не может вспомнить, как и где раньше он проникал под землю, тем самым палаты для него закрываются. По выходе мастера из преображенного пространства мир свертывается до пределов мастерской, населенного пункта, но пространство приобретает новое качество, оно начинает стремиться вверх, к вечному.

В преображенном пространстве меняются и элементы повседневности: обычный диалог приобретает подтекст, любое действие может быть рассмотрено как специальное, единственно верное. Здесь вроде бы случайная встреча превращается в предумышленную и значимую. То, что кажется человеку случайностью, на самом деле оказывается давно спланированным потусторонними силами. В сказе «Горный мастер» Катерина, отправляясь на поиски камня для бляшек и быстро найдя то, что ей было нужно, считает это везением. В дальнейшем она понимает, что камни ей показывает Хозяйка в надежде на то, что, получив желаемое, невеста Данилы забудет о своем женихе.

В преображенном пространстве действуют свои правила: человек не должен задавать много вопросов, он должен воспринимать все как должное, в случае обратного демонологические силы либо просто закрывают игровое пространство, либо наказывают того, кто посмел оступиться от правил. Особое отношение к преображенному пространству наблюдается у детей. Они, попадая в игровой мир, не осознают этого и, как следствие, продолжают вести себя непринужденно и наивно. В их мироощущении преображенное пространство представляется чудом, которое доступно избранным. Они не видят потенциальной опасности такого пространства, воспринимая все как игру. Это ценится демонологическими существами, вследствие чего они не обижают детей, а помогают им. Еще одним помощником ребенку в преображенном пространстве становятся животный мир, который стремится обезопасить детей от опасности, которая идет от потустороннего мира. В сказе «Огневушка-Поскакушка» Федюньке помогает филин, который «ухает», после чего демонологические силы отступают. Федюнька, не понимая, что филин оберегает его, ворчит на птицу за то, что тот помешал его приобщению к чуду.

Наличие игры и игрового процесса характерно лишь для преображенной реальности. В изображаемой П. П. Бажовым горнозаводской жизни нет места пустым шалостям. В обыденном пространстве важными являются житейские ценности: семья, работа, достаток, отношение с властью и т.п., поэтому даже изображение игры в таком пространстве редкость. Одним из исключений является дочка Степана (воплощение самой Хозяйки), которая иногда играет с подаренными драгоценными камнями: «Тут в голбце и наигралась досыта»⁵³, правда, в сказе отмечается, что ее считали странным ребенком и относились к ней с опаской. В остальном же, основные игры происходят на территории преображенного пространства, а в обыденном пространстве наблюдается лишь их некоторое подобие. К примеру, игра переодевание в преображенном пространстве будет проявляться в трансформации демонологических сил (Хозяйка

⁵³Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 50.

превращается в ящерицу), в обыденном пространстве, этот тип игрового поведения представляет собой преобразование человека (в сказе «Таяткино зеркальце» девочку переодевают в мальчика, чтобы получить разрешение на ее допуск в гору).

Игровое пространство, образуя игровой мир, меняет обыденное течение времени. Появление преобразенного мира создает дополнительное «биографическое время», которое отличается от обыденного своей замкнутостью и неизменностью. Создается впечатление, что время не властно над жителями этого пространства и что оно полностью ими управляется. Если Хозяйка всегда предстает перед человеком в виде молодой девушки и ни в одном из сказов нет упоминаний о ее возрасте, то Синюшка обладает способностью менять свой возраст в зависимости от ее потребностей. Для того чтобы напугать потенциального игрока, она предстает в виде старухи, а когда понимает, что ее возраст не отпугивает соперника, превращается в молодую девушку.

В сказе в момент преобразования пространства читатель также ощущает некоторое безвременье, там нет смены дня и ночи, нет изменения в погоде, в движении изображаются только мифологические существа. Человек чувствует себя комфортно, так как в таком пространстве всегда спокойно, безветренно, беззаботно. Данная атмосфера не случайна: ничего не должно отвлекать человека от встречи с зооморфным существом. После того как потенциальные соперники встречаются в созданном игровом пространстве, время меняет свое течение: из статики оно превращается в динамику. Движения, поступки, задания быстро сменяют друг друга, создавая впечатление набравшей обороты воронки, в которую постепенно погружается герой. Это происходит за счет того, что в игровом пространстве начинается заключение игры и выполнение ее правил. Важно отметить, что общая смена скорости совершения действий никак не отражается на внутренних ощущениях героя, который не ощущает движения времени. Именно поэтому по возвращении в пространство обыденности, узнав, сколько он пробыл вне его границ, герой удивляется и вначале не может в это

поверить. Где для героя прошла пара дней, на самом деле могло пройти несколько лет, так как время обыденного пространства неизменно.

Таким образом, определенное время и пространство играют немаловажную роль в раскрытии художественной реальности игрового поведения в сказках П. П. Бажова. Преобразуясь путем введения демонологических сил, пространство дробится на две части, каждая из которых значима для передачи определенного смысла, который хочет донести до читателя автор. Обыденный мир показывает суровую реальность будней горнозаводского рабочего, а мир демонологических сил привносит мифологический, сказочный подтекст, предполагая, что в мире мастеровых присутствует тайное и вечное стремление к творчеству.

2.2 Ролевой аспект образов в сказках

Изучение игрового мира на социокультурном уровне связано с наличием игровых партнеров (игроков), которые реализуют определенную игровую структуру (сценарий). Как правило, один из игроков предлагает правила игры (игрок-зачинщик), а второй соглашается или не соглашается с ними (игрок последователь). В зависимости от исхода игры в сказках появляются победители и проигравшие. Таким образом, в игровом мире сказов П. П. Бажова представлено четыре типа ролей, которые могут объединяться, образуя систему персонажей. При этом немаловажную роль играет гендер персонажа. Преимущественно наиболее играющими героями являются демонологические силы женского пола. Как правило, именно они предлагают игровые условия, становясь игроком-зачинщиком.

Игрок-зачинщик играет одну из главных ролей в тексте. Именно он предлагает условия игры, и только он знает ее правила. В сказках роль зачинщика обычно исполняют демонологические существа, которые не только знают правила игры, но и могут предсказать ее итог. Как правило, игрок-зачинщик обладает

яркой внешностью и сильным характером. Он не может сидеть на месте, всегда находится в движении, юрок и быстр. Его костюм привлекает внимание и показывает превосходство своего хозяина. В сказе «Медной горы Хозяйка» Малахитница предстает перед Степаном в образе красивой девушки, чем сразу подкупает мастера: «Коса ссиза-черная и не как у наших девок болтается, а ровно прилипла к спине. На конце ленты не то красные, не то зеленые. Сквозь светуют и тонко этак позванивают, будто листовая медь»⁵⁴. Рассматривая красоту девушки, парень забывает о предосторожностях и попадает в преображенное пространство, которое создает Хозяйка.

Несколько иначе ведет себя Синюшка в сказе «Синюшкин колодец», представ перед Ильей в образе старухи. Будучи в данном образе, демонологическое существо преследует несколько целей. Во-первых, она проверяет игрока на наличие положительных качеств (отношение в старшему), во-вторых, скрывает свою сущность (на старуху не каждый обратит внимание). Наконец, такой облик позволяет ей обмануть бдительность мастера. Увидев перед собой старушку, он начинает считать себя сильнее ее, на что и рассчитывает демонологическое существо.

В сказках, где роль игроков-последователей играют дети, внешний вид зачинщика наиболее важен. Детям нравится все необычное и красивое, и именно такими перед ними предстают демонологические существа. Огневушка-Поскакушка в одноименном сказе появляется в образе задорно танцующей девочки, чем обращает на себя внимание Федюньки. В сказе «Серебряное копытце» козлик специально появляется перед девочкой ночью, когда камни из под его копыт будут выглядеть наиболее эффектно. Но даже и сама красота козлика умиляет Даренку (все дети любят животных). Представ перед игроком-последователем в одном образе, игрок-зачинщик в дальнейшем меняет свой облик. Хозяйка превращается в ящерицу, Синюшка – в молодую девушку, Огневушка меняет свой рост. Данные метаморфозы не случайны. Меняясь,

⁵⁴Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 37.

демонологические силы показывают свою силу, указывая на то, что последователю будет не просто одержать над ними верх.

Интересно и их поведение при первой встрече с потенциальным соперником. Как правило, они всегда находятся в движении и почти сразу начинают свой диалог с игроками. В сказе «Медной горы Хозяйка» Малахитница не сидит на месте, юлит, поворачивается к Степану то одной, то другой стороной: «и уж такое крутое колесо – на месте не посидит. Вперед наклонится, ровно у себя под ногами ищет, то опять назад откинется, на тот бок изогнется, на другой. На ноги вскочит, руками замашет, потом опять наклонится. Одним словом, артуть-девка»⁵⁵. Такое поведения вполне оправданно. Малахитница, постоянно находясь в движении, мешает сконцентрироваться Степану, и тому приходится надеяться лишь на интуицию. К тому же, поворачиваясь на разные стороны, Хозяйка показывает себя и свою красоту, чем привлекает внимание мастера, которому сложно отказать красивой девушке. Разговоры, которые она ведет с потенциальным игроком, также нацелены на отвлечение внимания героя. Таким образом, «способ общения парня и девки рассказчик определяет как «зубоскальничанье», «ведение наигрыша»⁵⁶.

Подобное поведение описывается и в сказе «Синюшкин колодец». Появившись из колодца, Синюшка начинает тянуть к Илье руки, пытаясь его напугать, а видя, что мастер ее не боится, начинает с ним говорить, пытаясь привлечь его внимание. В итоге, желая показать, что ему не страшны ее обещания, Илья принимает правила игры, вовлекая себя в игровой мир.

Если описанию игрока-зачинщика в тексте уделяется много внимания, то описание внешнего вида игрока-последователя встречается гораздо реже. В первую очередь, это связано с тем, что он сам зачастую не понимает своей вовлеченности в игровой мир, отчего предстает перед демонологическим существом в своей повседневной одежде. Так как именно демонологическое существо решает, где открыть игровое пространство, то по первому виду своего

⁵⁵Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 37.

⁵⁶Бажов П. П. Сочинения: В 3 т. Т. 1. М., 1976. С. 294.

соперника оно способно понять, что тому нужно и стоит ли это ему давать. Сочувствуя мастерам, демонологический мир чаще помогает людям в простой одежде, нежели приказчикам в хорошем наряде.

Именно поэтому внешнее описание приказчиков и мастеров играет немаловажную роль в повествовании. Внешний вид мастеров либо не обозначен, либо охарактеризован очень скудно. Так, о Степане читатель узнает лишь то, что он не женат «неженатик, а уж в глазах зеленью отливать стало». Об Илье известно, что он остался «бобылем»⁵⁷. Внешний вид мастера для демонологических существ не имеет значения, по одежде они могут судить лишь о материальном положении своего соперника (бедная одежда вызывает желание помочь). Куда более важны для них душевные качества мастера. Будучи бескорыстным и добрым, игрок чаще всего оказывается в выигрыше, так как эти качества наиболее ценятся потусторонним миром.

Внешний вид приказчика или недостойного мастера, в свою очередь, подробно прописывается автором. П. Бажов был заинтересован судьбой родного края и судьбами простых горняков. Он с горечью наблюдал, как богатства уральского региона расхищаются жадными заводчиками, помещиками, купцами и недостойными мастеровыми, поэтому обычно описание приказчиков и таких мастеров ведется в ироничной или сатирической манере, что выводит писателя на морализаторский уровень. В сказе «Синюшкин колодец» подробно описывается Двоерылко – мастер, главная цель которого получение прибыли: «Он Илюхе-то ровесником приходился, в одном месяце именинниками были, а по всем статьям на Илюху не походил. Он, этот Двоерылко, вовсе со справног двора. Подоброму, такому парню и мимо прииска ходить не надо — полегче бы работа дома нашлась. Ну, Кузька давно около золота околачивался, свое смышлял, — не попадет ли штучка хорошая, а унести ее сумею. И верно, насчет того, чтобы чужое в свой карман прибрать, Двоерылко мастак был. Чуть кто недоглядел, —

⁵⁷Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С.151.

Двоерылко уже унес, и найти не могут. Одним словом, ворина»⁵⁸. Этим описанием автор не только показывает сущность Двоерылко (уже фамилия говорит о нем, как о человеке лицемерном, бесчестном), но и превозносит Илью, говоря о том, что Илья является полной противоположностью нерадивого мастера.

Описание приказчиков несколько отличается от описаний мастеров. Особое внимание ставится на их сословном положении (богатые, следовательно, жадные), а также акцентируется внимание на их глупости и трусливости. В сказе «Малахитовая шкатулка» Турчанинов не решается признать в Татьяне свою спутницу, за что наказывается (Татьяна исчезает к палатах). Противопоставление приказчиков и мастеров позволяет автору показать свое отношение к настоящему мастерскому человеку. По мнению автора, истинным мастером может стать лишь тот, кто чист душой и кто старается на благо других, ничего не требуя взамен. Таким образом, он создает новый образ мастера, отличный от того, который читатель видел в творчестве Д. Н. Мамина-Сибиряка и Н. С. Лескова. Только истинный мастер достоин победить и получить то, о чем он мечтает. П. П. Бажов отмечает, что мастер с детства не похож на остальных детей (это житийный мотив, характерный для описания праведников). Он предпочитает созерцание природы шумным играм и развлечениям. Взять хотя бы Данилу из сказа «Каменный цветок». Из истории детства Данилы становится ясно, что с ранних лет он был мальчиком старательным («старательный, а все у него оплошка выходит») мечтательным, отчего медлительным: «Блаженный какой-то! Тихоход! Из такого хорошего слуги не выйдет». Автор отмечает, что мастер – совершенно особый тип человека, для которого на первом месте оказывается творчество, а не достижение какой бы то ни было прибыли. В сказе акцентируется внимание на том, что все, что делает мастер, направлено не столько на него, сколько на всех людей. Его стремление к истинной красоте не связано с получением прибыли – его цель поделиться этим совершенством с окружающими его людьми. Даже уйдя в каменные палаты, он не в силах забыть свою невесту и земную жизнь, потому,

⁵⁸Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 156.

после прихода невесты, возвращается. Так как демонологические силы ценят это качество, то в качестве наказания они лишают его знания, но не жизни.

Игрок-последователь и игрок-зачинщик в завершении игрового процесса приобретают роль победителя или проигравшего. В зависимости от типа игры и от участников, в нее включенных, победители и проигравшие будут различны. В текстах художественной литературы чаще всего выигрывает тот, кто ознакомлен с игровыми правилами. Ввиду того что именно зачинщик предлагает условия игры, то он побеждает гораздо чаще. Зная условия игры, он может заранее выстроить несколько моделей поведения, следуя которым его победа будет неминуема. Игрок-последователь, не зная условий игры или зная их частично, вынужден хаотично менять стратегии, что усложняет его путь к выигрышу. За проигрышем следует расплата, которую совершает либо сам зачинщик, либо тот, на кого он перекладывает право наказания (в сказе «Сочневы камешки» Хозяйка перекладывает наказание на приказчика). Чаще всего расплатой за игру является здоровье или жизнь проигравшего. Каким бы ни был результат, обе стороны принимают его безоговорочно, как само собой разумеющееся. Выигравший не показывает своего счастья, а проигравший не просит о снисхождении.

Игрок-зачинщик (в лице демонологических сил) в любом случае остается победителем. В случае победы ему достанется трофей: жизнь проигравшего или возможность увидеть исполнение наказания другим лицом, проиграв, он набирается необходимого опыта для игры со следующим соперником. Также победителями из игры всегда выходят дети. Демонологические силы видят их доброту и честность, за что поощряют их либо знанием, где найти богатство, либо непосредственно самим богатством. Женщины, вступая в противоборство с потусторонними силами, что происходит очень редко (по мнению автора, общение в потусторонним не женское дело), также одерживают победу. Это связано с тем, что, идя на диалог, а следовательно, в потусторонний мир, женщины чувствуют свою правоту (Катерина, идя к Хозяйке, уверена, что та обязана вернуть ей ее жениха). Эта уверенность передается демонологическим существам, которые предпочитают отдать женщинам то, что те просят.

Победителями из игры выходят и настоящие мастера, истинно преданные своему делу и не имеющие корыстных намерений. Не зная правил игр, они своей эрудицией, логикой, а главное, чистотой помыслов убеждают демонологические силы признать свое поражение. Роль проигравших достается тем, кто изначально слабее противника, и тем, для кого цель жизни заключается лишь в приобретении материальной выгоды.

Таким образом, на основании сказов П. П. Бажова получаем следующие роли, которые, объединяясь и взаимно дополняя друг друга, образуют систему персонажей:

1. Игрок-зачинщик;
2. Игрок-последователь;
3. Демонологическое существо;
4. Мастер;
5. Приказчик;
6. Победитель;
7. Проигравший.

2.3. Сценарии игрового мира в сказках

Находясь в игровом мире, который соотносится с преображенным пространством и временем, игроки – участники игрового процесса – реализуют определенные сценарии, которые приводят их к победе или поражению. В сказках П. П. Бажова сценарий игрового процесса состоит из трех составляющих: встреча соперников, их диалог, в рамках которого обговариваются правила и выполнение этих заданий.

Встреча игроков происходит в преображенном пространстве, которое создается демонологическими существами. Первое мнение об игроках имеет в дальнейшем немаловажное значение, поэтому потусторонний мир стремится произвести на человека неизгладимое впечатление, указывая на свое превосходство. На этом этапе человек может безнаказанно покинуть игровое

пространство, тем самым отказавшись от игры, или же остаться и выслушать правила, после которых пути назад уже нет. Как правило, демонологические силы появляются перед мастерами, которые нуждаются в материальной или психологической (беспокойство от невозможности показать жизнь в камне) помощи. Поэтому демонологические силы изначально уверены в том, что мастер согласится на все предложенные условия, Отчего их поведение отличается дерзостью и самодовольством.

После знакомства друг с другом, которое предполагает лишь узнавание/не узнавание человеком демонологического существа, начинается вторая стадия введения игрока-последователя в игровое пространство – разговор-подначивание с потенциальным соперником. Вторая стадия обычно проходит в два этапа. Вначале игроку-последователю предлагается оценить внешний вид игрока-зачинщика и догадаться, что перед ним демонологическое существо. Обычно игроку удается понять это по внешнему виду игрока-зачинщика, который отличается яркостью и богатством. В сказе «Медной горы Хозяйка» Степан узнает Малахитницу по ее малахитовому платью: «Мать ты моя, да ведь это сама Хозяйка! Ее одежда-то»⁵⁹. После того как соперники познакомились друг с другом и составили первое мнение о своих шансах на победу, начинается второй этап – словесное подначивание. Важной особенностью речи на данном этапе является ее содержание, близкое к розыгрышу или дразнилке. Зачинщик буквально дразнит игрока: «Ты что же, Степан Петрович, на девичью красу даром глаза пялишь? За погляд-от ведь деньги берут»⁶⁰, – говорит Хозяйка, а затем продолжает: «Ты не пужайся. Худого тебе не сделаю»⁶¹. Подобное происходит и в разговоре Ильи с Синюшкой: «Ага! Испугался, испугался», – говорит Синюшка, – «Хвастун ты, хвастун»⁶². Такими словесными выпадами демонологические силы не только привлекают внимание мастеров, но и заставляют тех забыть о последствиях общения с собой. Как правило, мастера – молодые парни – не приемлют такое

⁵⁹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. – Москва : Художественная литература, 1990. С. 38.

⁶⁰Там же. С. 38.

⁶¹Там же. С. 39.

⁶²Там же. С. 155.

отношение к себе, поэтому начинают дерзить в ответ. При этом они перестают воспринимать демонологическое существо как угрозу, ставя его на один уровень с собой. Мастера начинают дразнить демонологическое существо или отвечать вопросом на вопрос. «Что, взяла, старая? Не по тебе, видно, кусок!»⁶³ – говорит Синюшке Илья, «Кого мне бояться, коли я в горе роблю!»⁶⁴ – отвечает Хозяйке Степан.

После начального погружения в игровое пространство, вернее, после того, как зачинщик получает ответную реакцию со стороны игрока-последователя, происходит резкая смена настроения и поведения зачинщика. Из непоседливого, шумного, дерзкого он превращается в покладистого и ласкового. Он начинает иначе обращаться к сопернику, заигрывает с ним, используя уменьшительно-ласкательные суффиксы. Хозяйка, оценив ситуацию, меняет тактику и начинает называть Степана Степанушкой, Синюшка, испытав Илью, говорит следующее: «Вижу, что ты парень гораздый да удалый»⁶⁵.

Резкая смена поведения игрока-зачинщика имеет несколько причин. С одной стороны, смена поведения сбивает игрока с толку. Смирившись с подтруниванием, ему сложно ответить на добро и ласку. С другой стороны, видя, что действия игрока параллельны своим, зачинщик идет на стратегический ход. Если на выпады игрок-последователь отвечал выпадом, то, может быть, и на ласку он ответит тем же. Чаще всего такой прием срабатывает, и через некоторое время игрок, сам того не понимая, включается в игровое пространство и выполняет задачи зачинщика. Зачинщик в этот момент может быть либо рядом с игроком, либо ждать его отчетов о проделанной работе. При победе в одной из частей игры зачинщик опять начинает с подначивания, для того чтобы игрок оставался в игровом пространстве и, выполняя следующие задания, приближал себя к проигрышу.

⁶³ Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. – Москва : Художественная литература, 1990. С. 154.

⁶⁴ Там же. С. 39.

⁶⁵ Там же. С. 158.

В зависимости от игровой категории, диалоги между соперниками будут различны или их не будет вовсе. В играх, где на первый план выходит соревновательный компонент, диалог является важной составляющей. Герои чаще всего пытаются подколоть друг друга для того, чтобы у противника появился азарт к действию. Тексты показывают, что азарт в играх ни к чему хорошему не приводит (приказчики, участвующие в игре ради азарта, всегда проигрывают). Игрок, попадая в игровое пространство, в первую очередь, должен обладать ясной головой и возможностью предугадать действия соперника.

Словесные игры с элементами розыгрыша также основываются на диалогах, так как только в процессе общения удастся обмануть соперника. Немаловажную роль во время общения играет использование незнакомых для соперника слов. В сказах П. П. Бажова элементы словесной игры-розыгрыша появляются в позднем творчестве в циклах о заморских мастерах. Не зная многих реалий уральского фольклора, заморские мастера безоговорочно верят во все сказанное и воспринимают все всерьез. В сказе «Веселухин ложок» немцы верят в существование Веселухи, поэтому все неприятности, случившиеся с ними, связывают с ней, а не с обозлившимися на них людьми. Особенностью диалогов в игре-розыгрыше является простота речевых конструкций. Чаще всего предложения строятся по формуле N1Vf. Сложноподчиненные и сложносочиненные конструкции отсутствуют, так как главной задачей такого диалога является завлечение игрока в игровое пространство.

Игровое пространство сказов П. П. Бажова предполагает и монологи. В этом случае игрок лишь выслушивает что-то, ничего не говоря в ответ. Обычно это происходит, когда игрок-зачинщик озвучивает правила, которым должен следовать игрок-последователь.

Правила – задания – являются важнейшим компонентом игрового сценария сказов уральского автора. Обычно представитель потустороннего мира, являясь зачинщиком игры, предлагает условия или задания, с которыми вынужден согласиться игрок. Правила обычно не указываются, человек сам должен понять, как ему играть и нужно ли ему это. Условия игрового поведения достаточно

просты: выполнив предложенные задания, герой получит несметные богатства, не справившись с ними – будет наказан. Самым частотным вариантом игрового сценария признается модель соревнования, главной целью которого является достижение победы любой ценой. Соревнование между демонологическим существом и человеком всегда имеет последствия для последнего. Человек зачастую не понимает свою вовлеченность в игру. То, что ему кажется жизненными перипетиями, на самом деле оказывается игрой, спланированной вторым играющим.

В сказах игрок-зачинщик дает три задания, выполнив которые последователь получит то, о чем он мечтал (либо тайные знания, либо редкие камни). Самым играющим демонологическим существом является Хозяйка Медной горы. В мужчинах она видит потенциальных «женихов-партнеров», поэтому и игры ведет только с холостыми молодыми людьми. Она сама выбирает себе мужа и только перед ним показывается в своем настоящем обличье. Со своими «женихами» она играет в смертельные игры. Поэтому, после возвращения героев от Хозяйки, что случается достаточно редко, их начинают называть «мертвяками». В заданиях, которые дает Малахитница потенциальным «женихам», проверяются его лучшие качества: отвага, скромность и стремление жить дальше, не оглядываясь назад.

В сказе «Медной горы Хозяйка» Малахитница испытывает Степана, дав ему традиционные три задания. С двумя из них он справляется: передает приказчику слова Малахитницы (в котором проверяется его храбрость), отказывается от богатства (проверяется его скромность), но с третьим справиться не может: он не в силах забыть красоту Малахитницы и жить дальше. Невозможность исполнения третьего задания лишают его Хозяйки. Он не проигрывает, но всю жизнь тоскует по красоте Малахитницы и по камням идеальной красоты, поэтому его победа оказывается фиктивной.

Несколько иначе представлена игра-соревнование в сказе «Синюшкин колодец». Синюшка, как и Хозяйка, играет с молодыми людьми, но в отличие от нее, она способна признать поражение. Илья – главный герой сказа – должен

пройти три испытания. Первое из них: доказать, что он «гораздый»⁶⁶ парень. Во время встречи с Синюшкой он ведет себя дерзко: плюет ей в руки, насмехается над ней. В сказе появляется образ посредника между живым и потусторонним миром в лице бабки Лукерьи, которая учит Илью тому, как необходимо себя вести при встрече с Синюшкой. Таким образом, Илья знаком с правилами, следовательно, принимая их, он знает, что его ожидает.

С первым испытанием он справляется, поэтому Синюшка начинает «подначивать» его ко второму: «Хоть ты, вижу, и гораздый, а, все едино, мой будешь»⁶⁷. В этой фразе заключено ее желание продолжить игру с соперником. Во время второго испытания Илья должен доказать, что он – «удалой». По правилам, ему необходимо окатить Синюшку водой из ее колодца. В данном фрагменте вновь появляются монологи-насмешки, характерные для второго этапа введения игрока в игровое пространство: «Вояка пришел». Это связано с тем, что, выполнив испытание, герой может выйти из игрового пространства без угрозы жизни и здоровью. Когда Илья проходит и это испытание, Синюшка признает свое поражение: «Вижу, что ты парень гораздый да удалой». Это ее отличает от Хозяйки, которая не способна признать свое поражение. На третьем испытании меняется тактика Синюшки. Она ласкова с Ильей, почтительна, приветлива. За всем этим скрывается ее желание познать душу Ильи, узнать, корыстен ли он. Финал этого сказа также отличается от итога в сказе «Хозяйка Медной горы»: Илья, победив Синюшку, получает от нее подарок, который дома оборачивается богатствами. Начиная соревнование с Синюшкой, Илья играет по правилам, но игра выходит за свои рамки: Илья влюбляется, и игра перерастает в жизнь. Покинув Синюшку, он не может забыть ее красоты, поэтому всю жизнь тоскует и живет «бобылем». Следовательно, и в этом сказе победа игрока-последователя оказывается фиктивной.

Три задания задает и дочь Степана Татьяна в сказе «Малахитовая шкатулка». Этот сказ олицетворяет игру, подобную той, с которой читатель сталкивается в

⁶⁶ Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 158.

⁶⁷ Там же. С. 155.

сказах «Синюшкин колодец» и «Хозяйка Медной горы». Единственное отличие в том, что в «Малахитовой шкатулке» оба соперника относятся к земному миру, правда в сказе идет уточнение, что Татьяну считают «не от мира сего» за ее небывалую красоту и ее отношение к потенциальным женихам (что сближает ее с Малахитницей).

Задания в этом сказе заменяются условиями, которые должен выполнить Турчанинов: встретить Татьяну у крыльца, провести в палату, обделанную «малахитом тятиной добычи», и показать ей в этой палате царицу. Турчанинов – барин, влюбленный в девушку, – принимает правила, но также не справляется с третьим испытанием. Он проигрывает: теряет малахитовую шкатулку и Татьяну. Он проигрывает оттого, что на первом месте у него материальный расчет, а не чувства. Примечательным фактом, лишним раз доказывающим медиальную роль Татьяны между живым и потусторонним миром, является характер испытаний. Здесь нет испытаний, проверяющих мужество и скромность героя (в отличие от Хозяйки), зато есть заранее невыполнимое задание: чтобы Турчанинов показал в палате, обделанной малахитом, царицу (ее может видеть лишь представитель демонологического мира). Таким образом, Хозяйка и Татьяна сближены автором по образу и подобию: обе, обладая неземной красотой, задают заранее невыполнимые задания.

Процесс игры потустороннего героя с детьми несколько отличается. П. П. Бажов, придерживаясь фольклорной традиции, наделяет детей-сирот маргинальным значением, благодаря чему потусторонние силы пытаются помогать им. Демонологическое существо задает ребенку задания, в которых проверяет другие качества, нежели у взрослого. Ребенок, обладая чистым сердцем, привлекает к себе демонологическое существо, которое стремится не столько к его наказанию, сколько к поощрению. В ребенке потусторонние силы ценят искренность, сообразительность и стремление помочь другому. Именно эти качества они проверяют во время своих испытаний.

В «Голубой змейке» демонологическое существо дает три испытания, в которых проверяет лучшие качества ребят. Змейка проверяет сообразительность

(отгадать, с какой стороны шла золотая струя, а с какой черная пыль), отсутствие корысти (оставляет дорожку из золотых камней), способность признать свою ошибку («задумать хорошее» для другого). Только когда она понимает, что перед ней искренние, бескорыстные, к тому же верные своей дружбе дети, она отдает им «золотые плиточки и кошельки с золотым песком».

В «Огневушке-поскакушке» Огневушка проверяет сообразительность Федюньки, заставляя его делать зарубки на деревьях, а также бескорытность – Федюнька отправляется на поиски клада с дедом.

Последняя стадия игрового сценария в сказках П. П. Бажова связана с прощанием. Как правило, демонологическое существо в роли игрока-зачинщика при прощании дает игроку-последователю напутствие, которое напоминает тому об исполнении третьего задания – не заикливании на прошлом. В сказе «Хозяйка Медной горы» Малахитница говорит Степану: «Ну, прощай, Степан Петрович, смотри не вспоминай обо мне»⁶⁸. Синюшка в сказе «Синюшкин колодец» прощается с Ильей следующими словами: «Ну, нагляделся? Хватит, поди, а то как бы во сне не привиделась»⁶⁹. Такое прощание расценивается двояко. С одной стороны, создается впечатление, что демонологические силы стараются помочь человеку, напоминая ему о последнем задании. С другой стороны, такое поведение можно расценить как излишнее напоминание о себе. Сложно забыть того, кто об этом убедительно просит. Так или иначе, процесс прощания, как и весь игровой процесс, строится на двусмысленности.

С момента словесной договоренности и до выхода одной из сторон из игрового пространства в игровом сценарии действуют определенные правила. Ввиду того что игроком-зачинщиком обычно является демонологическое существо, оно составляет эти правила и, в зависимости от ситуации, может следовать или не следовать им. Игрок-последователь, принимая задания, автоматически соглашается и с правилами, соблюдение которых увеличивает его шансы на победу.

⁶⁸Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 42.

⁶⁹Там же. С. 161.

Основным правилом, действующим в игровом пространстве, является безоговорочное согласие со всем, что там происходит и что предлагается сделать. В сказках практически не встречаем противоречий со стороны человека, так как, обладая мифологическим сознанием, человек опасается перечить потустороннему миру.

Еще одно правило связано с таинством того, что происходит в преображенном пространстве. Игрок-последователь не должен говорить о встрече с потусторонней силой и уж тем более должен молчать о том, что увидел в каменных палатах. В случае, когда игрок видел слишком много, демонологические силы вправе частично стереть память игроку, чтобы обезопасить и его и себя.

Игрок-последователь должен выполнять все задания самостоятельно, не прибегая к помощи окружающих. Соблюдение этого правила оказывается наиболее важным, так как, проверяя исполнение заданий, демонологические силы оценивают положительные качества человека, решившегося на игру с ними.

Следует отметить, что данный тип игрового сценария уместен лишь по отношению к сказкам, в которых встречаются соревновательные моменты между демонологической силой и человеком, и там, где демонологическая сила играет в «смертельные игры» (где ставкой является жизнь и здоровье игрока-последователя).

По отношению к другим типам игрового поведения действуют другие игровые сценарии. В игре-творении основную роль будет играть стремление к совершенству, вследствие чего сценарий будет характеризоваться цикличностью и повторяемостью. В игре-розыгрыше основное значение приобретет двусмысленность и неопределенность, подчиняться которой будет игровой сценарий. В игре-переодевании на первый план игрового сценария выйдет значение и роль данного поступка.

Таким образом, изучение игрового сценария позволяет установить определенные правила поведения участников, которые, в свою очередь, маркируют время и пространство, создавая таким образом «игровой мир».

2. 4. Павел Бажов: биография и образ автора в сказах

П. П. Бажов занимает в русской литературе особое положение человека, художественные тексты которого оказались не только созвучными представлениям народа о регионе, тем самым органично вписавшись в историю развития отечественной словесности, но и безнаказанными во время царствования советской цензуры, что во многом объясняется специфическим выбором жанра.

Под сказом принято понимать текст, построенный на принципе личностного повествования, характерной чертой которого является особый язык рассказчика, не похожий на речь потенциального читателя. В сказах П. Бажова активно используется совмещение в тексте рассказчика и его слушателей, ввиду чего сказы создаются автором с установкой на «устность». Удобная форма сказа, в которой за образом народа можно скрыть свою позицию, вследствие этого приобретает некоторые «защитные» функции. Желание рассказать читателям правду о горнозаводской жизни вынуждает П. Бажова создавать тексты, основанные на его мнении, а не на готовых интерпретациях, которые привыкла давать власть. В то же время фольклорная традиция ограждает автора от цензуры, так как, ставя себя на позицию собирателя устных рассказов, П. Бажов формально перестает нести ответственность за якобы чужое слово.

М. А. Литовская в статье «Поэтика компромисса в творчестве П. П. Бажова» объясняет выбор сказовой формы частым столкновением автора с «кардинальным несовпадением социальных ожиданий и наличной реальности»⁷⁰. Разногласия формируют систему ценностей, главными из которых являются любовь к родной земле и землякам, как и автор, столкнувшимся с подобным несовпадением.

Наличие в сказах рассказчика позволяет автору поставить себя на некоторое отдаление от описываемых событий, буквально, автор сопоставляет себя с читателем, так как акцентирует внимание на том, что перед ним фольклорная

⁷⁰Литовская М. А. Поэтика компромисса в творчестве П. П. Бажова // П. Бажов – вчера, сегодня, завтра. К 135-летию со дня рождения писателя // М. А. Литовская. – Екатеринбург, 2014. – С. 8-17.

традиция устного рассказа, а не литературное произведение. В этом намеренном отдалении от героев состоит созданная на композиционном уровне авторская игровая стратегия. То, что читателем воспринимается как наследие уральского фольклора, на деле оказывается искусно созданным литературным текстом. Автору настолько удачно удается вписать интерпретацию видения мира в готовые фольклорные схемы, что многими исследователями текст начинает восприниматься исключительно как фольклорный.

«Воссоздавая чужое видение, Бажов закономерно передает его рабочему – тому, ради кого, согласно официальной пропаганде, происходили все изменения в России»⁷¹. В сказах в роли автора выступает рассказчик – дед Слышко, являющийся единственным источником информации, которому свойственны резкие суждения, оценки и анализ происходящего. Особый акцент делается на стремлении рассказчика донести правду такой, какой она была на самом деле. Отсюда частотное использование конструкций типа: «сплетка пущена была», «и в книжках будто бы так записано». Таким образом, ориентируясь и в какой-то степени скрываясь за речью рабочего, П. Бажов рассказывает в контексте истории родного края о его жителях – горняках, золотодобытчиках, гранильщиках и металлургах.

Игра с читателем у Бажова находит свое отражение не только в текстах, но и за их границами. В стремлении обезопасить себя и близких, П. Бажов вырабатывает свою стратегию поведения, буквально создает свое «я». Образ собирателя народного фольклора перерастает в образ, который автор несет на протяжении всей жизни. Будучи глубоко начитанным, он, тем не менее, играет роль «деревенского простака», которому неинтересна и не важна политика власти. На своем участке он разбивает огород, покупает корову и ни при каких условиях не соглашается на переезд из своего дома, создавая своего рода маску писателя, под которой скрывается народный обличитель. Демонстрируя близость к земле, моделируется тип народного быта, правил поведения, явные толстовские

⁷¹Литовская М. А. Поэтика компромисса в творчестве П. П. Бажова // П. Бажов – вчера, сегодня, завтра. К 135-летию со дня рождения писателя // М. А. Литовская. – Екатеринбург, 2014. – С. 8-17.

мотивы в его жизни выглядят органично и закрепляют образ народного мудреца. Еще более акцентируют этот образ непривычная мужицкая борода, косоворотки, трубка, подчеркнуто демократическое поведение с детьми, переписка с большим количеством читателей из простого народа.

Для большей достоверности П. Бажов пишет людям, занимающимся изучением его творчества, с просьбой обратить внимание на определенные моменты своей биографии и творчества, тем самым он сам создает свою биографию, в которую безоговорочно верят читатели на протяжении долгого периода времени. Он пишет Л. Скорино письмо, в котором пеняет ей, что хорошо бы при анализе его биографии «сконцентрировать внимание на малоизвестном материале и среде, которая в прошлом освещалась неправильно»⁷².

Верят читатели и в мир, созданный автором на страницах сказов. В. В. Блажес и М. А. Литовская по этому поводу пишут следующее: «Созданная писателем региональная мифология воспринимается как испокон веку существующая. Тайная сила, в которую верили уральские рудознатцы и камнерезы, становится реальностью культурного сознания современного человека»⁷³.

Таким образом, образ деда Слышко, созданный в сказах, перерастает с игровую жизненную стратегию автора, который в жизни начинает вести себя как созданный им герой-рассказчик, тем самым спасая себя от возможных претензий со стороны цензуры и власти.

⁷² Бажов П. П. Публицистика. Письма. Дневники. - Свердловск, 1955. 272 с.

⁷³ Блажес В. В., Литовская М. А. К читателю / В. В. Блажес, М. А. Литовская // Бажовская энциклопедия. – Екатеринбург, 2007. – С. 5

Глава III. Типологические особенности игры в художественной стратегии Бажова

3.1. Игровые типы в поэтике раннего творчества П. Бажова

В художественной системе раннего творчества П. П. Бажова (период написания сборника «Малахитовая шкатулка») игра выступает в роли особой стратегии творческого поведения писателя, которая выражается в декларативном обращении к «устной» традиции сказового жанра, которое позволяет автору соединить коллизии и насущные проблемы горняков и их родственников с вечными ценностями. Данная стратегия убедила не только читателя, но и критиков. Так, первый исследователь творчества П. Бажова Л. Скорино писала: «Все, кто неразрывно был связан с природой Урала, искали объяснений происхождению «земляных богатств» и создавали легенды, в которых нашла воплощение горделивая любовь русских людей к родной земле»⁷⁴.

Игровая форма авторской стратегии в творчестве предполагает наличие игровых компонентов на разных уровнях художественной системы (от словесной игры до преобразованного игрового пространства). Вследствие этого в границах текста происходит вольное соединение субъектов игры, находящихся на различных уровнях, что позволяет говорить о представлении невозможного как возможного. Благодаря объединению в границах текста разнородных игровых элементов, в тексте появляется условный мир с измененной реальностью. Игровыми у П. П. Бажова становятся как отдельные образы, так и ситуации, игра возникает как на уровне внешнего построения сюжета, так и на внутреннем содержании произведения.

В ранних сказах П. П. Бажова складывается концепция, в которой игра олицетворяет амбивалентное начало и существует на трех уровнях: социально-бытовом, метафизическом и психологическом. Игровой мир выступает в роли

⁷⁴Скорино Л. С. Семь портретов / Л. С. Скорино. М. : Советский писатель, 1956. С. 322.

центрального понятия, отталкиваясь от которого становится возможна жизнь героев и их здоровье. Метафизический закон (общение с демонологическими существами) превращает человека в игрушку, которая либо смиряется с происходящим, либо встает с ним в оппозицию. Мнимая свобода игроков на деле становится спланированным ходом другого участника игрового процесса. Факт обращения П. П. Бажова к устному жанру сказа является опытом создания единой реальности, которая объединяет в себе сходное и различное и отсылает читателя к национальной философии. Игра на данном этапе становится сознательным приемом, вводимым писателем для создания эстетической / этической иллюзии или снятия ее. В связи с этим игровой мир выстраивается как намеренная художественная стратегия, которая несет в себе достаточно тотальный характер (один из игроков наказывается или погибает).

Необычность игровой стратегии П. П. Бажова заключается и в том, что к игровым формам поведения автор относит вечный поиск истины, который, в конечном счете, приводит героя к демонологическому миру. Возможность общения с потусторонними силами ведет к тому, что природный мир в текстах начинает существовать по законам карнавала, переворачиваясь и постоянно трансформируясь. Игра в ранних сказах уральского автора происходит из «переполняющего чувства единства со всем окружающим: мир переживается изнутри как целое»⁷⁵. Проживание в мире его участниками (людьми и демонологическими существами) позволяет говорить о двоемирии, которое, с одной стороны, разрушает единство, а с другой стороны, выводит его на новый уровень. Игра становится не признаком баланса между драматическими аспектами мира (жизнь и смерть: люди – мир живой, демонологические существа – мир мертвый), а знаком компромисса или выхода из этих противоречий, в основе которого лежат механизмы сопротивления, подмены, оборачиваемости и деформации. Люди обращаются к демонологическим существам в переломные моменты жизни, потусторонние силы, в свою очередь, идут на контакт с

⁷⁵ Эпштейн М. П. Игра в жизни и искусстве // Эпштейн М. П. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX-XX веков. М., 1988. С. 278.

человеком с целью «оживления» своего мертвого мира. Социально-ролевое положение накладывает отпечаток, создавая неизбежную театрализацию жизни. Это принимается П. П. Бажовым, но не моделируется им сознательно ввиду двойничества и трагедийности героев сказов.

Театральность превращается в своеобразную игру ума и воображения. То, что читатель и зачинщик (обычно демонологическим существом) воспринимает как игру, последователю (человеку) представляется жизнью. Проведение игры в каменных палатах преображенного пространства демонстрирует смену декораций, позволяющую судить об изменении судьбы участников игрового процесса.

Отличительной чертой игрового мира сказов П. П. Бажова является предрасположенность демонологических существ к детям и смертельные игры, направленные на взрослых. Эта позиция роднит литературное сказовое восприятие детства с фольклорным, в котором дети признаются посредниками между живым миром и мертвым.

Исходя из предложенных классификаций, на раннем этапе творчества у П. Бажова преобладают односторонние игры с частичным знанием правил, которые знает зачинщик и потому навязывает их последователю. Следует сказать, что по классификации Р. Кайуа такие игры будут находиться на периферии между Agon-ом и Alea. С точки зрения цели, сказы раннего периода творчества отличаются вариативностью и не могут быть однозначно классифицированы.

Преобладающим типом игры в раннем сказовом творчестве уральского автора является игра-соревнование («Agon»). Отличительной особенностью данного типа игры у П. Бажова является буквальное превращение игры между потусторонними силами и человеком в соперничество с роком и судьбой, отчего возникает тесная связь с сектором «Alea». Сближение типов происходит в том случае, когда с человеком играет демонологическое существо женского пола, ищущее себе потенциального жениха. Обладая своеобразным нравом, оно не может оставить безнаказанным провинившегося или не справившегося с заданием человека, отчего переводит соревновательную игру в игру с судьбой.

Демонологические существа мужчины поступают иначе. Играя с детьми и горняками, они могут наказать проигравшего, но, не имея личной обиды, они не лишают своего соперника здоровья или жизни. Их наказание заключается в лишении человека того богатства, что они ему открыли. Поэтому демонологические существа мужского пола играют исключительно в игры «Alea», где от игрока-последователя практически ничего не зависит.

Великий Полоз – хозяин уральского золота – является самым ярким представителем демонологических существ мужчин. В сказе он традиционно предстает в виде змея: «Голова поднялась выше леса. Потом тулово выгнулось прямо на костер, вытянулось по земле, и поползло это чудо к Рябиновке...»⁷⁶. Другое описание этого существа читатель обнаруживает, когда оно предстает в человеческом облике. В таком виде Полоз появляется перед теми, кто своим поведением показал свои лучшие качества: чуткое сердце и добрую душу. В сказе «Про Великого Полоза» он вначале предстает перед Семенычем в человеческом облике: «Кафтан на ем, штаны – все желтое..., а поверх кафтана широкий пояс с узорами и кистями, тоже из парчи, только с зеленью..., лицо желтое, в окладистой бороде, а борода вся в тугие кольца завилась»⁷⁷, а затем превращается в змея. Эта трансформация роднит его с Хозяйкой Медной горы, которая, по одной из версий, приходится его дочерью, но если та преображается, чтобы произвести впечатление на соперника, то Полоз меняет свой облик, для того чтобы обсудить условия помощи детям со своим посредником. Будучи вправе открывать или скрывать золото, Полоз никого не может сделать счастливым, так как золото само по себе не способно приносить людям счастье. Большие деньги пробуждают в человеке стремление к еще большей наживе, что в конечном итоге его губит. О губительной стороне богатства говорит и сам Полоз в разговоре с Семенычем – посредником между людьми и демонологическим существом: «Все люди на одну колодку. Пока в нужде да бедности, ровно бы и ничего, а как за мое охвостье

⁷⁶Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С.20

⁷⁷Там же. С.19.

поймаются, так откуда только на них всякой погани налипнет»⁷⁸. Таким образом, Полоз в сказе выступает в качестве действующей субстанции, которая обладает знанием сущности человека и способностью регламентировать его этическое поведение. Полоз не только знает, кому показать богатство, но и понимает, когда нужно это богатство вновь скрыть. Человек попадает в зависимость от ситуации, не может на нее повлиять, поэтому единственное, что ему остается: надеяться на лучшее и верить в дальнейшее увеличение своего богатства. Потустороннее существо мужчина не дает заданий человеку перед тем, как его одарить. Он, видя жизненную позицию человека, верит ему на слово. В дальнейшем, если под влиянием богатства человек меняется в худшую сторону, Полоз может забрать золото, тем самым показав свое отношение к человеку. Поэтому задания до получения дара заменяются, в случае с Полозом, испытаниями после получения тайных знаний.

Великий Полоз, в отличие от демонологических существ женщин, не общается со своим потенциальным соперником лично, предпочитая либо общение через посредника (в сказе «Про Великого Полоза» - Семеныч), либо молчаливый совет, указывающий человеку тайное место с «золотой жилой». Заключение условий игры происходит негласно. Начав сбор золота, человек, сам того не осознавая, принимает условия игры, и его дальнейшее обогащение будет зависеть только от его поступков. До тех пор, пока человек не меняется под влиянием неожиданной удачи, он легко находит золото, но как только он становится корыстным или жадным, начинает обманывать близких или вести себя неподобающим образом, Полоз прячет от него золото, так как понимает, что с испытанием богатством игрок-последователь не справился. В сказе «Про великого Полоза» демонологическое существо через посредника Семеныча показывает «золотое место» детям Левонтия – вольнорабочего, которого сгубила работа в горе. В то же время Полоз с опасением относится к передаче знаний детям: он считает, что те еще слишком малы для обладания золотом и неожиданное богатство может испортить им жизнь. В разговоре с Семенычем он

⁷⁸Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С.20.

говорит следующее: «А не испортим мы с тобой этих ребятишек?»⁷⁹. Как и все представители демонологического мира, он стремится обезопасить жизнь ребенка, оградив его от опасности. Дав детям знания о том, где хранится его богатство, опасность для них представляет сам Полоз. В то же время демонологическое существо понимает, что его золото способно спасти детей от голодной и холодной смерти, поэтому он соглашается открыть им тайну, но с условиями, которые передает детям Семеныч. В этом проявляется особенность детской игры, ее отличие от игры взрослой. Если взрослым Полоз не говорит условия, при которых богатство будет идти к ним в руки, то детям он идет на уступки, передав им правильное поведение-наказ, исполняя который, они будут жить в достатке. Единственное, что требуется от детей, – быть в мире и согласии, не обманывать друг друга и не заниматься мошенничеством, хранить полученный секрет и о встрече с Полозом никому не рассказывать.

О дальнейшей судьбе ребят читатель узнает из сказа «Змеиный след». Дети выросли, стали самостоятельными, а денег, вырученных с добычи золота, достаточно на безбедное существование. Это продолжается до тех пор, пока Костька – младший ребенок – не решает обмануть своего старшего брата. Он предлагает выкупить вольную для себя, а Пантелея временно отдать на принудительные работы. Избавившись от брата, Костька начинает вести привольную жизнь, забыв о данном Пантелею и Семенычу обещании, отчего наказывается демонологическими силами.

Если в других сказах наказание заключается в том, что Полоз уводит золото с прииска, то в данном сказе он идет на более решительные меры. Это делает «Змеиный след» исключительным в своем роде, так как только в нем читатель видит наказание провинившегося от рук мужского представителя демонологической силы. Не имея возможности и желания лишить обманщика жизни, Полоз посылает к нему медяницу (по некоторым источникам это его дочь), которая оборачивается девушкой и, влюбив в себя Костьку, лишает его «сна-покою».

⁷⁹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С.20.

Наказание проигравшего условно делится на 2 этапа. На первом этапе посланная Полозом медяница, привлекая игрока своим внешним видом и строптивостью, пытается вернуть его на путь истинный, напоминая о брате и коря за бездействие: «Ты, рыжий – бесстыжий, будешь Пантелея выкупать», «Меньше тебя, что ли, Пантелей работал?»⁸⁰. Когда становится ясно, что Костька не собирается выручать брата и все разговоры напрасны, Полоз прячет золото, а девушка показывает свою сущность, превращаясь в медяницу. Увидев свою любимую в ее настоящем обличье, Костька падает на камень и умирает. В сказе нет информации о том, от чего конкретно умер игрок: от удара о камень, от испуга или от того, что медяница забрала его с собой в мир мертвых. Фактически в сказе говорится только о том, что на следующий день мать обнаружила своего сына в дудке мертвым. Наказание смертью Полоз перекладывает на женские плечи медяницы, тем самым лишней раз показывая жестокость и беспощадность демонологических существ женщин. На Пантелея, несправедливо обманутого Костькой, наказание не распространяется. Медяница помогает старшему брату, который в негласном соревновании, как с братом, так и с демонологическим существом, одерживает победу. Она показывает ему золотой прииск, от которого Пантелей, взяв немного золота и прочно став на ноги, отказывается, понимая, что золото не способно принести счастье в его жизнь.

Уникальность данного сказа заключается в совмещении секторов «Agon» и «Alea». Великий Полоз предлагает братьям игру «Alea», где судьба игроков зависит от внешних условий, а братья, в свою очередь, рассматривают эту игру как Agon. Как игру следует рассматривать и обман, на который идет Костька для достижения своей цели: единоличного владения золотом. В этой игре он является зачинщиком, поэтому предлагает свои условия и правила Пантелею, который вынужден с ними согласиться, ввиду чего, игра приобретает односторонний характер.

⁸⁰Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С.121-122.

Игра в женском демонологическом мире раскрывается иначе. Находясь в поиске потенциальных женихов (сказы, в которых последователями являются взрослые горняки и мастера), они беспощадны к тем, кто оказывается их не достойным. В случае возникновения такой игры следует говорить о совмещении социально-бытового, метафизического и психологического уровней. Как правило, женские представительницы демонологического мира предпочитают играть со своими жертвами в «Alea», отчего эти игры чаще приобретают смертельный характер. Беря во внимание свой социальный статус, они предпочитают вести диалог и быть соперником неженатых горняков, которые находятся в сложной материальной и психологической ситуации. В зависимости от цели, которую преследует игрок-последователь, выделяются несколько игровых вариантов, которые трансформируются или полностью исчезают в позднем творчестве П. Бажова.

Первый игровой тип, являющийся наиболее частотным в раннем творчестве уральского автора, – игра-соревнование. В сказах Полевского цикла она отличается четким распределением ролей и необратимостью событий, происходящих в границах игрового мира. Приняв правила, которые навязывает одна из сторон (обычно потусторонний мир), вторая сторона начинает полностью зависеть от условий и заданий, которые заставляет совершать соперник. Как правило, в роли игрока-зачинщика выступает демонологическое существо, а в роли последователя – человек. Представительницы демонологического мира, выступающие в роли зачинщика, воспринимаются игроком мужчиной достаточно неоднозначно. С одной стороны, встреча с потусторонней силой для человека нежелательна, отчего мастеров с детства предупреждают об опасности общения с демонологическими существами. К примеру, Степану – главному герою сказа «Медной горы Хозяйка» – с детства известно, что «Хозяйка эта – Малахитница-то – любит над человеком мудровать»⁸¹.

С другой стороны, способность демонологических существ перевоплощаться в человеческий облик вынуждает мужчин-игроков воспринимать их не только как

⁸¹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 38.

опасных и коварных представителей тайной силы, но и как женщин исключительной красоты. В большинстве случаев, идя на поводу своих инстинктов, мужчины забывают об опасности и принимают невыгодные для себя условия игры, изменить которые впоследствии не в силах. Суть соревновательного процесса между потусторонней силой и человеком заключается в преследовании сторонами конкретных целей. Демонологическое существо надеется забрать понравившегося мужчину в свой «мертвый» мир, отчего задает ему испытания, проверяющие его лучшие человеческие качества и навыки. Как правило, в основе таких игр лежит нечто, что человек заведомо не в состоянии выполнить. Человек играет с тайными силами, для того чтобы поправить свое материальное положение или доказать свою храбрость демонологическому существу девушке: «Парень испужался, конечно, а виду не оказывает. Крепится. Хоть она и тайна сила, а все ж таки девка. Ну, а он парень – ему, значит, и стыдно перед девкой оробеть»⁸². Соглашаясь на предложенные условия, которые вводятся в диалог «шутки ради», мастер обязуется, несмотря ни на что, исполнить их. Процесс данной игры описан во второй главе, поэтому здесь упоминается частично.

С недостойными роли потенциального жениха демонологическое существо женского пола ведет себя иначе. В качестве таких мужчин обычно выступают богатые приказчики, которые либо не верят в потустороннюю силу, либо, веря в нее, воспринимают исключительно прагматически, как источник дополнительного дохода. Видя, что такими людьми руководит холодный расчет и цинизм, Хозяйка не ведет с ними долгих бесед. Зная, что от богатых начальников не стоит ждать ничего хорошего, игровые условия Малахитницы заменяются категорическими приказами, не исполнив которые, приказчик лишается жизни. Игры становятся смертельными исключительно из-за приказчиков, не готовых идти на компромисс. Не веря словам демонологической силы или ее посредника, они фактически идут на верную гибель. В сказе «Приказчиковы подошвы» игра совершается между Малахитницей и приказчиком Северьяном Кондратьичем,

⁸²Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 38.

который попал на Урал из-за «лютости своей»⁸³. В сказе приводится нелицеприятная картина жизни приказчика, из которой становится ясно, что в этом человеке не осталось ничего человеческого: он жестоко избивает своих подчиненных, грубит им, дает непосильную работу. Хозяйка Медной горы, видя неподобающее отношение к тем, кто находится под ее защитой (в сказе Хозяйка выступает в роли защитницы горняков, ограждающей их от опасности), начинает предостерегать приказчика, дав тому понять, что он находится в ее владениях, а следовательно, должен подчиняться устоявшимся в горах правилам. Одним из таких негласных истин является запрет на избивание мастера, о котором знает Северьян: «И про то Северьян слыхал, что у Медной горы своя Хозяйка есть. Не любит будто она, как под землей над человеком измываются»⁸⁴, но намеренно его нарушает. Три задания, обычно предлагаемые Хозяйкой игрокам, заменяются тремя предостережениями, которые она озвучивает, оставаясь при этом вне видимости игрока. Отказ от личной встречи объясняется тем, что в Северьяне Хозяйка не видит потенциального жениха, которого нужно завлечь в потусторонний мир своим внешним видом. Северьян в качестве игрока достаточно последователен. Жестокий по натуре, он не может изменить свое поведение, поэтому вскоре после первого предупреждения он вновь спускается в гору и начинает избивать рабочих. В ответ на его действия Хозяйка в очередной раз делает ему предупреждение, послушавшись которого приказчик может остаться в живых: «Другой раз, Северьянко, тебя упреждаю. Пожалей своих малолетков. Подошвы им только оставишь»⁸⁵. Как и в разговорах с настоящими мастерами своего дела (потенциальными женихами), Хозяйка использует уменьшительный суффикс в имени. Но если в случае со Степаном уменьшительно-ласкательный суффикс и звательный падеж употребляется для того, чтобы расположить к себе собеседника, то в разговоре с приказчиком он служит показателем пренебрежительного отношения к Северьяну. С другой стороны, появление данного суффикса указывает на попытку вывести человека из

⁸³Бажов П. П. Приказчиковы подошвы / Малахитовая шкатулка. – М. : Худож. лит., 1990. – С. 31

⁸⁴Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 32

⁸⁵Там же. С. 33

себя. Хозяйка рассчитывает на то, что рассерженный Северьян забудет о предосторожностях и полностью погрузится в игровое пространство. Использование уменьшительного суффикса по отношению к Северьяну приводит приказчика в ярость, которая в свою очередь перекрывает страх по отношению к демонологическим силам. Приказчик еще больше ужесточается и готов на крайние меры: «Все штольни-забои облазаю, а бабенку ту поймаю и вот этой плеткой с пяти раз дух из нее вышибу»⁸⁶. Этими словами Северьян переводит игровой процесс на следующий уровень, пытаясь превратить игру с роком в игру соревновательного типа, где игроки выступают на равных. То, что Северьян воспринимает как «Agon», для демонологических сил является «Alea», так как они заведомо знают исход соревнования. Поэтому игра выходит за рамки негласного соблюдения/ несоблюдения предписаний. Происходит долгожданная встреча игроков. Хозяйка переводит игрока в измененный игровой мир, где ему следует надеяться только на свои силы, и начинает совершать обещанное (Северьян начинает вращать к камень). По сути, данное действие является испытанием героя на храбрость, с которым он, будучи от природы человеком трусливым, не справляется. Его грубость сменяется причитаниями, а самоуверенность – слезами. Такое поведение подтверждает догадку Хозяйки о том, что перед ней недостойный человек, поэтому она продолжает свое наказание (Северьян полностью вращает в камень).

В сказе «Приказчиковы подошвы» игрок-зачинщик (Хозяйка) и последователь (Северьян) общаются лично, но существуют и другие способы общения демонологического существа с приказчиками и недостойными мастерами. Одним из таких способов является общение через посредника. Это сближает женские и мужские демонологические образы. В сказе «Медной горы Хозяйка» Малахитница, проверяя смелость Степана, одновременно передает необходимую информацию приказчику, общаться с которым считает ненужным: «Скажи, да, смотри, не забудь слов-то...»⁸⁷.

⁸⁶ Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 34

⁸⁷ Там же. С. 39

Еще один способ передачи предупреждения приказчику – использование тайных знаков, известных горнякам по рассказам старых мастеров. Один из них читатель встречает в сказе «Таюткино зеркальце». Рабочие в забое находят руду со шлифом, от которой «уголок расколешь, и появляется камень чистый как зеркало». Горняки знают, что «это примета вовсе худая»⁸⁸, следовательно, Хозяйка злится и «без обвалу дело не пройдет»⁸⁹.

Таким образом, игра «Alea», появляющаяся в раннем творчестве П. П. Бажова, рассматривается участниками игрового процесса двояко: демонологическое существо воспринимает процесс как игру с судьбой, а человек видит исключительно соревновательный аспект. Говорить о награде в таком типе игры бесполезно, так как ей оказывается сохранение жизни игрока – последователя.

Следующий по распространенности игровой тип в ранних сказах П. Бажова – игра-творение. Он обусловлен противопоставлением однообразного труда, к которому призывают приказчики, творческому труду ремесленника. «Творческий подход к труду в эксплуататорском обществе мог появиться прежде всего в таких промыслах, где какая-то свобода творчества была бы производственной необходимостью...такими отраслями производства на Урале были камнерезное и гранильное дело»,⁹⁰ – отмечает писатель. В сказах ставится акцент на том, что истинное мастерство – это стремление к новаторству, а не добросовестное подражание устоявшимся правилам. Мотив творческой игры в ранних сказах П. П. Бажова входит в единое целое с рядом других мотивов (мотив смерти, наказания, преображения жизни), которые, обнаруживаясь на всех уровнях построения текста, выстраивают единый сюжет. Данная тема в произведениях уральского автора в некоторой степени продолжает традицию русской классической литературы, но авторская трактовка данного феномена имеет свои отличия: героями являются горняки, которые в поисках истинной красоты решаются на общение с потусторонней силой. Как и в случае с игрой

⁸⁸Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. – Москва : Художественная литература, 1990. С. 220

⁸⁹Там же. С. 220

⁹⁰Батин М. П. Бажов / М. Батин. М. : Гос. изд-во худ-ой лит-ры., 1963. С.125

соревновательного типа, в игры-творения играют демонологические силы и человек, отчего игра может приобретать смертельный характер. Ставкой в таких играх вновь будет являться жизнь и благополучие игрока.

Игроками являются те, кто бескорыстно предан своему делу (в сказах мастера это люди из народа, находящиеся в сложной материальной ситуации), кто постоянно развивается, занимаясь поиском новых образов и форм, кто старается постичь магическую тайну истинной красоты. Это мастера, для которых творчество – состояние души. Поиски истинной красоты приводят к душевным терзаниям, которые принуждают человека к необычным поступкам – поиску помощи со стороны потусторонних сил (Данила идет к Хозяйке, когда понимает, что не может создать идеальную чашу). Оказывая эту помощь, потусторонние силы вовлекают героя в неконтролируемую им игру. Мастер соглашается на предложенные условия, тем самым становясь своего рода игрушкой в руках сверхъестественных сил. Он не знает существующих в демонологическом мире правил и действует по наитию, что зачастую приводит к печальным последствиям. Таким образом, драматизм заключается не только во внешнем конфликте, который представляет собой столкновение таланта и действительности, но и во внутреннем – в постоянной неудовлетворенности художника. В сказе «Каменный цветок» Данила, главный герой, попадает во власть Хозяйки Медной горы, которая в обмен на знания требует, чтобы он отправился с ней в Каменные палаты.

Тема творчества в данном сказе раскрывается наиболее полно. Читатель видит не только душевные муки творчества, но и отношение к подлинным мастерам их окружения. По мнению автора, истинным мастером может стать лишь тот, кто чист душой и кто старается на благо других, ничего не требуя взамен. П. П. Бажов отмечает, что мастер с детства не похож на остальных детей (это житийный мотив, характерный для описания праведников). Он предпочитает созерцание природы шумным играм и развлечениям. Именно в этом ракурсе изображен главный герой сказа «Каменный цветок» Данила. Из истории детства Данилы становится ясно, что с ранних лет он был мальчиком старательным

(«старательный, а все у него оплошка выходит»⁹¹), мечтательным и медлительным: «Блаженный какой-то! Тихоход! Из такого хорошего слуги не выйдет»⁹². В дальнейшем, являясь лучшим мастером в своей области («проник в тайную красоту природы, красоту самой материи»), он не может найти себя, так как не может создать чего-то, что бы соответствовало его представлению о прекрасном. Дар творчества вынуждает Данилу «к поискам абсолютного в искусстве – совершенной красоты и тайны ее претворения в предметах материального мира».

Его стремление к истинной красоте не связано с получением прибыли – его цель поделиться этим совершенством с окружающими его людьми. Сам того не сознавая, Данила превращается в человека, для которого мечта становится единственным ориентиром в жизни, к которому он идет, преодолевая на своем пути всевозможные преграды. Занимаясь творчеством, Данила живет в ином иллюзорном мире, именно поэтому потустороннее (иное) близко ему и понятно лучше, чем земная жизнь со всевозможными помехами. Одной из важнейших помех на его пути является отсутствие полной свободы творчества.

Мастер не может объяснить, что с ним происходит и кто им руководит в процессе творчества. И хотя он действует по велению своего сердца, чистота которого присуща только хорошим мастерам, но в то же время, наряду с велением сердца, мастера преследуют, например, требования приказчиков, которые далеки от творчества, следовательно, далеки и от красоты. В сказах акцентируется коммерческий интерес приказчиков, которым важна не столько красота камня, сколько его конечная стоимость. Они требуют от мастеров все новых и новых работ, которые можно было бы удачно продать. Таким образом, они стремятся сделать целью работу над изделиями без внимания к их качеству. Если мастера среднего уровня согласны на такой поток безвкусных изделий (для них важнее денежная прибыль), то, по мнению П. П. Бажова, для истинного мастера такая работа превращается в пытку. Как правило, они стремятся как можно скорее

⁹¹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. – Москва : Художественная литература, 1990. С. 68.

⁹²Там же.

избавить себя от рутинной работы и заняться тем, что им действительно интересно. Именно поэтому, когда Даниле дают материал и эскиз безвкусной, по его мнению, чаши, он старается как можно скорее закончить работу над ней, освобождая тем самым время для работы над чашей, которая бы смогла отразить «живую природу в камне». Интересен выбор формы конечного, идеального продукта. В сказе «Каменный цветок» П. Бажов соединяет два важнейших концепта культуры: цветка и чаши. Начиная разрабатывать идею создания идеальной чаши, Данила решает создать ее в форме каменного цветка, тем самым стремясь показать «живую» красоту камня. Это неразрешимая задача слияния символа полноты жизни и совершенной, но застывшей красоты камня приводит к драме художника. Данила не видел каменный цветок, поэтому при создании чаши он полагается на рассказы старых горняков и свое мастерство. О каменном цветке известно немного, Вихориха, выхаживая Данилу, говорит о цветке следующее: «В малахитовой горе будто растет. На змеиный праздник полную силу имеет. Несчастный тот человек, который каменный цветок увидит»⁹³. Чаша, создается Данилой по образу дурман-цветка, более всего ее напоминающего. Но при всей своей тонкой завершенной красоте это растение вызывает галлюцинации и выдает желание человека уйти в иную реальность, противостоящую живой жизни. Отсюда духовная драма Данилы, которая заключается в невозможности осуществить творческий замысел. Там, где остальные мастера видят идеал, Данила видит одни изъяны. Чаша, которая, по мнению окружающих, способна увековечить имя Данилы для потомков, для самого мастера кажется наказанием. Это наталкивает на мысль, что символ каменного цветка схож с древним мифологическим представлением о чаше с неиссякаемой водой (чаша Грааля). Только в случае с Данилой неиссякаемая вода заменяется его неудовлетворенностью конечным продуктом и стремлением мастера к совершенству, плата за которое – сама жизнь. Исходя из событий сказа, чаша «Каменный цветок» предстает некой противоположностью чаше Грааля, которая способна исцелять душевные раны своего владельца, даруя ему умиротворение.

⁹³Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 70.

Каменный цветок же, напротив, причиняет своему владельцу лишь переживания и боль. На его губительные свойства указывает и то, что чаша остается незавершенной, следовательно, пустой, а пустая чаша символизирует смерть. И именно душевную смерть героя видит читатель, когда мастер уходит к Хозяйке.

Данила хочет «полную силу камня самому поглядеть и людям показать»⁹⁴. В связи с чем создается внутреннее противоборство между свободой творчества и видением этого творчества начальством. Мастерские люди в сказах П. П. Бажова могут преследовать несколько целей. Главная из них – создание артефакта, совершенного по своей красоте. Вторая цель – обретение авторитета для окружающих. Мастера мечтают быть лучшими в своем деле, им необходимо, чтобы о них говорили с уважением и преклонением. Наконец, обращение к демонологическим силам имеет немаловажное значение. Ведь только потусторонние силы знают то, что невозможно узнать простому человеку, и только достойным они открывают свои тайны. А знание этих тайн позволяет ощущать себя свободным.

По факту, знания эти не столько освобождают мастеров, сколько делают их зависимыми от потусторонних сил. Таким образом, освобождаясь эмоционально, они становятся несвободны физически. Демонологические силы предлагают мастеру выбор, на самом деле прекрасно зная, какой вариант будет предпочтительнее. Так, когда Данила встречает Хозяйку, у него есть два выхода: либо жить в земном мире, продолжая работать с камнем, и быть верным своей Катерине, но при этом мучиться от желания познать силу камня, либо покинуть навсегда любимую, но получить в ином мире то, о чем давно мечтал – овладеть глубокими тайнами камнерезного искусства и увидеть совершенный каменный цветок. Предлагая выбор, Хозяйка, которой открыт внутренний мир человека, тем не менее, точно знает, какой вариант предпочтет мастер. Оставаясь в подземных палатах, Данила превращается для земных людей в «мертвяка», а для Хозяйки в одного из «горных мастеров» – ценного работника по камню, которого она

⁹⁴Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 78.

стремится ввести в подземный мир. Основная цель, которую преследует Хозяйка, начиная свое общение с Данилой, – сделать того своим «женихом», так как тот обладает теми качествами, которые ищет в мужчинах демонологическое существо. Мастер предстает перед читателем в роли художника, создающего прекрасное, он творит иную действительность, чем и привлекает к себе потусторонний мир.

На деле, женихи превращаются в горных мастеров, которые навечно запираются в палатах, чтобы там созерцать истинную красоту. Причин, по которым мастера держатся в подземных палатах, несколько. Первая – стремление уберечь тайные знания от людей. В гору уводятся лишь те люди, которые близки к разгадке прекрасного, поэтому, чтобы обезопасить свое знание, таких людей запирают подальше от людских глаз. Вторая причина заключается в желании демонологических сил привнести частицу жизни в свою среду обитания. Мастера – носители творческого начала, которые окружают себя ореолом творчества, привнося в него жизнь. Потустороннее царство лишено этой жизни, оно представляет собой мертвую неподвижную красоту, в которой все строго на своих местах и не может быть изменено. В какой-то момент демонологическим силам становится необходима сила жизни, которая оживляет все вокруг, тогда они идут на поиски горняков, которые способны подарить им эту жизнь. Находясь в совершенном мире, несовершенный человек при этом вносит жизненные силы в мертвое царство. Другое дело, что жизнь, являясь источником вдохновения, исчезает в демонологическом мире, так как там жизни нет. Образ творческого процесса в сказках П. П. Бажова характеризуется взаимным стремлением друг к другу человека и демонологических сил. Благодаря этому стремлению тайная и жизненная сила дополняют друг друга. Человек стремится познать идеальную красоту и для достижения своей цели готов отдать жизнь. А демонологические силы, в свою очередь, стремятся к тому, чтобы вдохнуть жизнь в искусство, поэтому ищут общения с людьми. Когда демонологические существа и люди находят друг друга, это уже не может хорошо закончиться для человека. По сути, он обречен либо томиться в подземных палатах, видя красоту, но не в силах иметь

с ней дело, либо чахнуть от того, что, увидев совершенство природы, вновь его лишился. Уход человека к демонологическим силам сопрячен со способностью пожертвовать собой ради погружения в творческое пространство. Ввиду этого игра мастеров может быть отнесена к достаточно редкому типу «Pinx», так как предполагается, что конечный продукт способен изменить состояние не только игрока, но и тех, кто этот продукт увидит. Данный тип игры, дополненный введением в игру демонологического существа, усложняет игровую структуру, вводя в него элемент соревнования с судьбой, роль которого выполняет тайная сила. Появление потусторонней силы говорит о проникновении в игру смертельной ставки, изменить которую человек не в состоянии.

Именно поэтому старые мастера всегда стараются обезопасить молодых, говоря им о том, что от демонологических существ добра не жди. Они знают, как опасно оказаться в каменных палатах и увидеть ее обитателей. Опытные мастера призывают молодых горняков заниматься камнерезным искусством без особой прыти, иначе Хозяйка заберет тех в свои палаты. Старые горняки ценят творчество, но, понимая тесную его связь с потусторонним миром и смертью, дают молодым мастерам советы, которые заключаются в том, что не стоит всего себя отдавать процессу творчества, так как это зачастую стоит жизни. В сказе «Каменный цветок» один из мастеров говорит Даниле: «Ты, милый сын, по этой половине не ходи! Из головы выбрось! А то попадешь к Хозяйке в горные мастера...»⁹⁵. Подобное напутствие встречается и в сказе «Хрупкая веточка», где старый мастер дает следующее напутствие: « - Только ты гляди, ходу ей не давай! Выдумке то! Как бы за нее руки не отбили. Бывали такие случаи»⁹⁶. Убедительными просьбами помнить о жизни и не жить одним творчеством старые горняки встают в оппозицию с Малахитницей, для которой жизнь горняка заключается в его творческих способностях.

В итоге мастера, не справившись с соблазном познать все тайны камнерезного искусства, идут в каменные палаты, начиная сотрудничать с

⁹⁵ Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 80.

⁹⁶ Там же. С. 197.

Хозяйкой. Парадоксально, но в подземном царстве их творческая линия прекращается: из создателей они превращаются в созерцателей.

Удерживание мастеров под землей объясняется двумя причинами. Первая заключается в стремлении демонологических существ «оживить» свой строго упорядоченный мир. Вторая связана с тем, что, увидев красоту камня в потустороннем мире, человек, вернувшись, сможет ее воспроизвести на земле. Это ему удастся, так как к себе в мастера Хозяйка берет самых одаренных горняков. В связи с этим Хозяйка предпочитает удерживать мастеров у себя, чтобы они не раскрыли главных секретов творчества, а если мастер возвращается на поверхность, то ему стирается память, чтобы он не смог повторить то, что увидел во время своего пребывания в другом мире. С этим связано ухудшение психического состояния тех мастеров, которым удалось вернуться в мир людей. Если до встречи с Хозяйкой мастер стремился к непознанной истинной красоте, то теперь он стремится к красоте, которую познал, но не смог сохранить в памяти. В сказах акцентируется, что, вернувшись домой, мастера начинают чахнуть, а творческие поиски, в целях сохранения своей жизни, оставляют. Так, Данила, вернувшись из каменных палат, преобразился как внешне, так и внутренне. Он стал все чаще уходить в себя, в работе стал более аккуратен, а искать способ передачи живой жизни в камне прекратил.

Игра-творение обнаруживается и в сказе «Хрупкая веточка», главным героем которого является Митя – сын Данила и Катерины. Наблюдая природу во всем ее многообразии, Митя, как когда-то и его отец, хочет перенести живую природу в камень. Митя талантлив, поэтому Хозяйка помогает ему. Она не играет с ним и не стремится забрать к себе в палаты. Создается впечатление, что она помогает мастеру в память о его отце.

Таким образом, в понимании П. П. Бажова творческий процесс, а следовательно, и игра-творение тесно связаны со смертью, буквально ей сопричастны. Человек идет на верную гибель для того, чтобы познать то, что может успокоить его сердце. С другой стороны, только смерть может успокоить его, так как она дает полную свободу и очищение. Игра «Пинх», которую читатель

видит в начале сказа, оборачивается игрой «Alea», в которой от человека ничего не зависит.

Интересен гендерный аспект данного типа игры. П. П. Бажовым акцентируется, что игра-творение – заведомо мужское занятие. В связи с этим изображение женского варианта данной игры является достаточно редким. Это связано с преследуемыми целями игроков. Если мастера-мужчины стремятся познать истинную красоту, создав которую изменят свое состояние, то женщины более практичны, их цель – достижение материальной прибыли. Данную цель преследуют и приказчики, но если для приказчиков неважно качество конечного продукта, то женщины стремятся сделать его наиболее качественно и красиво.

В сказах видно, что женщин, взявших в руки камень, начинают считать «не от мира сего», в их силы не верят, а их работы, как правило, не приобретают. В сказах П. П. Бажова крайне мало описаний женской работы по камню, так как женщина работает с камнем исключительно в безысходных ситуациях.

Так поступает Катерина, жена Данилы, которая, чтобы прокормить себя, начинает делать небольшие работы по камню. Но, в отличие от Данилы, она не может погрузиться в творческий процесс без остатка. В сказе «Горный мастер» она изготавливает бляшки, которые относит на продажу и про них старается не думать. Мысли о бляшках посещают ее только тогда, когда она догадывается, что сама Хозяйка помогла ей при их создании. Мотив творчества в данном случае соотносится с мотивом смерти только тогда, когда кто-то из семьи этой девушки погиб от рук Хозяйки либо находится в ее владениях.

В ранних сказах уральского писателя игра-творчество обнаруживается и в границах обыденного пространства. Но, как правило, затрагивает только детей. П. П. Бажов поэтизирует процесс труда. Писатель раскрывает сильные переживания тех, кто пытается познать истинную силу мастерства, подчеркивая, что эти переживания обогащают героев. Результат приносит удовлетворение не только творцу, но и всем, кто видит этот результат. В сказе «Малахитовая шкатулка» Хозяйка собирается обучить Танюшку – дочь Степана – рукоделию. Она показывает ребенку вышитую ширинку, от которой «в избе светлее и теплее

стало»⁹⁷. Данный отрывок отсылает читателя к мотиву преображения жизни искусством. Преображается не только человек, но и пространство, которое его окружает. Также данный эпизод подтверждает сближение потустороннего мира и творчества, так как реальность подвергается трансформации только тогда, когда в ней появляется настоящее искусство.

Игра в сказках П. Бажова предполагает не только соревновательный, но и развлекательный (для одной из сторон) характер. В связи с этим игра-розыгрыш является еще одним распространенным игровым типом в ранних сказках П. П. Бажова. Игру отличает намеренное наличие зрителей, без которых действие лишается смысла. По своей сути она находится на периферии между секторами «Agon» и «Alea». Принадлежность к тому или иному сектору зависит от угла рассмотрения. С точки зрения игрока-последователя игра будет представлять собой соревновательный тип, где победа зависит от его навыков и умений. С точки зрения зачинщика эта игра будет являть собой игру с роком, в которой от второго игрока, каким бы компетентным он ни был, ничего не зависит. Игра-розыгрыш тесно связана со словесной игрой, так как заключение игры и весь сопутствующий процесс сопровождается подначиваниями, иронией и оскорблениями. Данный тип игры обнаруживается в сказе «Травяная западенка»⁹⁸. Устя, дочь Шаврихи, ставит на смех Яшка – своего нерадивого жениха. Будучи в годах и со слабым зрением, он понимает, что вдова Шавриха будет ему лучшей невестой, тем не менее, он переключает свое внимание на ее дочь Устю, которая в то время вошла в возраст невесты. Устя зная, что, такой жених ее недостоин, открыто над ним насмехается, для того чтобы тот перестал к ней приходить. С точки зрения распределения ролей Устя становится зачинщиком, а Яшка неосознанно превращается в нерадивого игрока-последователя, который, идя к своей цели, забывает о мерах предосторожности. Первый этап игры-розыгрыша Устя проводит у себя дома: она привязывает возле дверей веревку, а сама нагоняет полный дом подружек, чтобы поднять упавшего

⁹⁷Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990С. 51.

⁹⁸Там же. С. 175

Яшку на смех. Удачно реализованная попытка ни к чему не приводит. Яшка отшучивается, говоря, что при его зрении было несложно упасть: «Не обессудьте, девушки, не доглядел вашей шутки. Привык, вишь, на даля глядеть, под ногами-то и не заметил»⁹⁹. Видя, что ее план не удался, Устя переходит ко второму этапу игры-розыгрыша: она кладет шиповые колючки под седла коня Яшки. Из этого эпизода видно, что второй этап игры-розыгрыша отличается большей жестокостью, что объясняется не реализованной первой попыткой. Но и на вторую попытку Яшка не обращает особого внимания. Им движет корысть и жажда богатства, которым, по преданию, обладает семья Усти.

После второй неудавшейся попытки Устя меняет свою тактику: становится ласковой и дружелюбной по отношению к своему жениху. Такое поведение сближает ее с Малахитницей и Синюшкой, которые становились ласковы со своими соперниками, когда понимали, что перед ними сильный игрок. Тактика Усти не случайна, при помощи ласки и доверительного тона она говорит Яшке о том, что все разговоры об ее богатстве ложь и нахождение камней знает лишь тайная сила, которая помогала ее отцу. Общение с тайной силой опасно, но возможно, и если Яшка не боится, то она готова рассказать, как нужно поступить. Яшка выслушивает ее и поступает так, как она его научила. Придя в нужное место, он узнает, что тайная сила помогает только неженатым, поэтому о своей предстоящей женитьбе с Устей он начинает сожалеть. К тому же, он проговаривается о наличии невесты, и тайные силы отказывают ему в помощи. В итоге Устя побеждает, так как добивается своего: Яшка сходит с ума и о свадьбе не может быть речи.

В ранних сказах уральского автора распространен и тип игры-переодевания. Как правило, он проявляет себя менее открыто, чем остальные игровые типы. Вследствие этого о нем стоит говорить не как об отдельном игровом типе, а как о дополнительной функции в других игровых вариантах. Являясь проводником в неизведанный для человека мир, игра-переодевание в поэтике П. П. Бажова

⁹⁹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 175.

занимает важное место Она помогает героям в достижении тех целей, которые они себе ставят, позволяет усыпить бдительность или привлечь к себе внимание. Игру в переодевание читатель, главным образом, соотносит с образами демонологических существ, которые, в зависимости от ситуации, изменяют свой внешний вид: Хозяйка превращается из Ящерицы в девушку и обратно, Синюшка играет своими обличьями, Великий Полоз превращается из человека в змея.

Люди в сказках П. П. Бажова также играют в переодевание. Примечательно, что играть, преображаясь, в сказках П. П. Бажова могут только дети. У взрослых нет на это времени, они заняты более важными делами: работой и решением первостепенных, жизненно важных проблем. Единственное отступление от правила – сказ «Две ящерицы», где главный герой, попав в каменные палаты, ставится перед выбором одеяния. Перед ним появляются разные костюмы, среди которых он должен выбрать тот, что его устроит. Главный герой, обладая качествами настоящего мастера (чист душой и сердцем), выбирает для себя обычную рубаху, тем самым показывая потустороннему миру, что не собирается менять свою социальную роль и хочет остаться простым рабочим парнем.

Мотив переодевания обнаруживается в сказе «Малахитовая шкатулка», где Татьяна – дочь Степана – наряжается в украшения, подаренные ее отцу Малахитницей. Девочка воспринимает это переодевание как игру, не приписывая ей никаких специфических целей. Ювелирные украшения, которые Татьяна надевает на себя, не могут носить другие. Для них эти камни кажутся холодными, тяжелыми и неудобными. Легкость ношения украшений объясняется, в первую очередь, родством Татьяны с Хозяйкой. Для нее это еще и игра, как все дети играют в камешки и во взрослую жизнь, только это камешки из иного мира, обладающие особой властью и защитными свойствами. Татьяна в сказе не замечает, а читатель в ее переодевании предвидит ее будущее преображение в двойника Хозяйки.

Немного другой тип игры-переодевания появляется в сказе «Таяткино зеркальце»: отцу приходится одевать свою дочь, как сына, чтобы их допустили на работу в руднике. Если маленькая Татьяна из «Малахитовой шкатулки» не

преследует никаких целей, а переодевается исключительно ради игры во взрослую жизнь, то в сказе «Таяutkiно зеркальце» есть конкретная цель преобразования – допуск к работе и выживание.

Важно, что остальные рабочие рудника прекрасно понимают, что перед ними переодетая девочка (поэтому в сказе все называют ребенка «Натал Гаврилычем»), но придерживаются игрового правила – не рассказывать об этом начальству. Рабочие понимая, какую жизненно важную цель преследует отец, жалеют его и помогают в работе. На сторону Таяutki и ее отца встают демонологические силы, не наказывая, а спасая переодевшуюся девочку.

Важно отметить, что игры-переодевания, как правило, не имеют последствий, игроки, меняя свое обличье, меняют тем самым свою социальную роль. Поэтому такой тип игры может быть отнесен к игровому сектору «Mimicry».

Особое место в художественном мире ранних сказов П. П. Бажова занимает тема игры, которая, обладая зачатками игрового типа, не несет в себе той эмоциональной нагрузки, которая присуща другим игровым категориям.

Одной из наиболее частотных игровых тем в раннем творчестве уральского автора является игра в прятки. Это касается не только каменных палат и скрытых там богатств, которые спрятаны от посторонних глаз, но и поведения героев. В большинстве сказов читатель обнаруживает мотив укрывания и поиска. Возраст игроков в этом случае не имеет особого значения. Подобную тему читатель обнаруживает в сказках «Медной горы Хозяйка» и «Огневушка-поскакушка», где Малахитница, превратившись в ящерку, прячется от Степана, Огневушка прячется от Федюньки. Тема игры в данных сказках не случайна и возникает как начальное погружение героя в преобразенное игровое пространство.

Игра-догонялки преследует ту же цель. По сути, игра в прятки для одной из сторон превращается в эту игру, так как, пытаясь найти демонологическое существо, человек пускается за ним в погоню. Наиболее наглядно это показано в сказе «Огневушка-поскакушка», где Федюнька не только бежит за Огневушкой, но и делает отметки на деревьях, для того чтобы потом пойти по этим следам еще раз. Похожая ситуация происходит в сказе «Серебряное копытце», где Даренка

пытается догнать козлика, чтобы рассмотреть его поближе. Как и в случае с игрой в прятки, игра-догонялки не является особым игровым типом, а лишь служит помощником в погружении человека в игровое пространство, созданное демонологическим существом.

Таким образом, ранее творчество П. П. Бажова наполнено практически всеми игровыми типами, обозначенными ранее в классификациях. Особенность этих типов связана, главным образом, с наличием потусторонних сил, которые, с одной стороны, играют с человеком «на равных», а с другой – постоянно навязывают последователю определенные условия и правила.

3.2. Игровые типы в поэтике позднего творчества П. Бажова

Творчество П. П. Бажова, условно называемое поздним, захватывает военные и послевоенные годы и характеризуется сменой отношения к мастерству и мастеру. По мнению автора, только русский мастер способен не только увидеть истинную красоту, но и показать ее другим. По этой причине в сказках 1940-х годов элементы фантастического (демонологический мир) уходят на второй план, появляясь только в сказках для детей. В иных случаях демонологический мир теряет свою важность, прекращает быть тем композиционно-организующим звеном, каким он был раньше. О нем еще помнят старые мастера, но молодые считают тайные силы исключительно предрассудком старшего поколения.

Образ Малахитницы размывается, а затем заменяется образом природы, которая, как в свое время Хозяйка, либо одаривает мастеров, либо наказывает их. Природе приписываются знания не только тайных сил, но и психологии человека. Также чертами Хозяйки наделяется В. И. Ленин, которому, как вождю, знакомы все тайны природы и который готов поделиться этими тайнами с народом. В сказках ему приписывается роль народного спасителя, знатока, который дарит знания окружающим.

Поздние сказки знаменуются усложнением структуры текста, она приобретает многоуровневую композицию в связи с ведением повествования от двух и более

лиц («Старых гор подаренье»). В сказах появляется автор-повествователь, рассказчик и герой события. Время и пространство возвращают себе обычное течение, которое не подвергается изменению при возникновении игровой ситуации. Фантастические элементы теряют свою значимость, и в сказах о них говорится с некоторым пренебрежением и недоверием. Показательно, что элементы фантастики используются только в рассказах старых мастеров, но даже те говорят о них, как о чем-то маловероятном, и при рассказе употребляют вводные конструкции, которые отсылают к тому, что не следует непрекословно верить их словам. В сказе «Старых гор подаянье» дедушка Митрич на просьбу рассказать о шашке Салавата отвечает следующим образом: «Почему же не рассказать, если досуг выдался. Тоже ведь сказы не зря придуманы. Иные – в покор, иные – в наученье, а есть и такие, что вместо фонарика впереди»¹⁰⁰. Таким образом, он снимает с себя ответственность за рассказанное и намекает, что такие разговоры годятся лишь для досуга и воспринимать всерьез их не стоит. Молодые мастера в «тайную» силу не верят, привыкнув доверять лишь своим навыкам. В сказе «Ионычева тропа» мастер говорит следующее: «...старики в случае и тайную силу подтягивали себе на подмогу: она, дескать, сделала, либо научила, либо убрала с дороги. Нам известно, тайная сила – не помощница: никто ей не поверит».¹⁰¹ Подобное отношение к фантастическому встречаем и в сказе «У старого рудника», где один из главных героев говорит о своей встрече с Азовкой. Демонологическое существо пугает ребенка и тот бежит за помощью к отцу, который начинает его бить, приговаривая: «Я те научу в лесу жить. Я те научу Азовку глядеть»¹⁰². После такого наказания герой понимает, что то, что он видел, не является демонологическим существом. Скорее страх наваял на него такие образы. В дополнение ко всему на протяжении данного воспоминания читатель ощущает иронию, с которой говорит герой о своем детском приключении.

Характерной чертой позднего творчества П. Бажова является активное использование языковой игры. Как правило, такая игра возникает в случае, если

¹⁰⁰Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 25

¹⁰¹Там же. С. 239.

¹⁰²Там же. С. 293.

повествователь или рассказчик говорят об иноземных мастерах, приехавших на Урал. Комичные ситуации, напоминающие игру-розыгрыш, они дополняют языковой игрой, показывающей неумение иностранцами правильно изъясняться на русском языке. В сказе «Про главного вора» повествователь передает речь немецкого фон-барона: «Фуй, какой, - говорит, - малый слёф! Бутылка фотки такой слёф не стоит»¹⁰³. Высмеивание иностранной речи не только отсылает к комичному духу позднего творчества уральского автора, но и служит показателем того, с каким пренебрежением относились местные мастера ко всему иностранному.

В сказках 1940-х годов наблюдается изменение отношения к богатствам земных недр: «у героев изменяется цель поиска богатства – это не жажда личной наживы, но желание «народу сказать, что где полезное лежит»¹⁰⁴. В произведениях акцентируется внимание на том, что земные богатства должны принадлежать всем людям, а не только добытчикам. В сказе «Далевое глядельце» главного героя упрекают за коллекционирование редких камней, а мастера, который пошел по его стопам, хоть и уважают, но относятся с настороженностью за любовь к собиранию земных богатств. Земные недра, являясь общественным достоянием, становятся теперь не носителями богатства определенного человека, а показателем достатка региона и страны, на который возлагают большие надежды.

Начинается переосмысление сюжетов ранних сказов, ввиду чего игры, которые в раннем творчестве осуществлялись между демонологическим и земным миром, переносятся в обыденное пространство и задействуют исключительно людей. При этом функции демонологических существ берут на себя истинные мастера, знающие секреты творчества и стремящиеся сохранить их для своих потомков. В роли игроков-последователей продолжают выступать приказчики, но теперь к ним присоединяются иноземные мастера, которые пытаются изменить отношение к труду и творчеству. Обладая врожденным интеллектом и

¹⁰³Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 199.

¹⁰⁴Харитоновна Е. В. Личность и социум в сказовом мире П. П. Бажова: к постановке проблемы / Е. В. Харитоновна // Уральский исторический вестник. – 2009. - №1 (122). С. 104.

способностью к нестандартному мышлению, уральские мастера раскрывают тайны ремесла только достойным, а если не обнаруживают таких, то забирают тайну в могилу (Швецов из сказа «Коренная тайность»).

Если в раннем творчестве П. П. Бажова складывается концепция игры как амбивалентного начала, которое существует на трех уровнях: социально-бытовом, метафизическом и психологическом, то в поздних сказах отсутствие демонологических сил в повествовании накладывает отпечаток на сюжет. Вследствие этого метафизический уровень исчезает, освобождая место социально-бытовому, который выходит на первый план.

Происходит изменение отношения к игровому процессу: если в раннем творчестве изображения игр были достаточно редки и затрагивали только детей, то в позднем творчестве обнаруживаются не только детские забавы, но и взрослые (кулачные бои – «стенка на стенку»). Игра начинает восприниматься одной из сторон как развлечение, которое скрашивает серые будни мастеров. В сказе «Хрустальный лак» Андрюха объясняет старым мастерам причину общения с немцами: «А только, знаешь, в игре на каждую сторону заводило полагается»¹⁰⁵, тем самым говоря, что не воспринимает соперника – немца всерьез.

Происходит переработка цели игрового процесса – на игру начинают смотреть не как на достижение чего-либо, а скорее как на сохранение того, что есть. Вследствие этого основным игровым сюжетом в позднем творчестве П. П. Бажова становится соревновательная игра, целью которой является либо сохранение ремесленного знания, либо попытка его «выведать». Доминирование сектора «Агон» вызвано стремлением игроков «перехитрить» – переиграть друг друга честными (местные мастера) или нелегальными способами (иностранцы).

«Агон» дробится в зависимости от того, с кем совершается игровое действие, и образует два подтипа. Первый подтип предполагает игру местного мастера с иностранцами. Целью такой игры является сокрытие тайн творчества (со стороны уральских умельцев) и стремление узнать секреты мастерства (со стороны

¹⁰⁵Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 88.

приезжих мастеров). Второй подтип предполагает игру уральских мастеров между собой. Как правило, целью таких игр является поиск истины или раскрытие тайны творчества одной из сторон. Ввиду того что игра соревновательного типа подразумевает под собой ознакомление с мастерством и заимствование навыков и тайн, происходит стирание границ между играми-соревнованиями и играми-творениями. В связи с этим в границах одного сказа может существовать несколько параллельно идущих игр.

Особый подтип составляют сказы, в которых игры осуществляются между мастерами и природой (промежуточный этап между ранним и поздним творчеством). Природа, таким образом, исполняет роль бессловесного игрока-зачинщика, который, не призывая последователя к игре, является для того наградой, ввиду чего тот вступает в открытое соревнование. Природа наделяется возможностью поощрять игрока-последователя или наказывать его. Любопытным моментом в таких сказах является появление образа В. И. Ленина, который, в зависимости от сказа, либо наделяется чертами демонологического существа (помогает горнякам, раскрывая тайные знания), либо чертами идеального рабочего, которому природа может открыть свои тайны.

В сказе «Орлиное перо» В. И. Ленин ведет себя по законам тайной силы, которая подчиняется только ей известным правилам. Вступая в словесную игру с Кондратом, он ведет себя подобно Малахитнице или Синюшке из ранних сказов. Вначале он насмехается над стрелой, которую пускает Кондрат, чтобы узнать тайное место, затем корит его за то, что тот занимается «ребячьей забавой», а после спрашивает, с какой целью мастер пускает эту стрелу. Во время рассказа Кондрата Ленин оценивает, достоин ли тот награды, а когда понимает, что перед ним истинный мастер, говорит следующее: «Честно дед поработал. Много полезного добыл»¹⁰⁶, что напоминает слова Синюшки о том, что Илья «удалый да гораздый». Связь Ленина с демонологическим существом заключается и в дальнейших действиях вождя: при помощи камня он показывает старику три уровня человеческой жизни, каждому из которых соответствует свой колокол.

¹⁰⁶Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М.: Правда, 1976. С. 9.

Также Ленин говорит о наличие четвертого уровня, но он глазам старика не доступен. В этой фразе Ленина вновь прослеживается скрытая связь с демонологическими существами, которые не каждому открывали свои каменные палаты, зная, что не всякий сможет пережить и забыть то, что он там увидит.

Несколько иной образ народного вождя встречаем в сказе «Богатырева рукавица». Из образа подобия демонологического существа он превращается в человека, способного одолеть природу. Природа в данном сказе представлена в образе каменного богатыря, который хранит земное богатство и ждет человека, способного это богатство отдать людям, не забирая себе. Богатырь ведет с людьми смертельную игру, в которой проигравшая сторона лишается жизни. Это роднит природу в образе каменного защитника с образом Хозяйки, целью которой являлось сохранение тайных мест и горного богатства. Как и Хозяйка, каменный защитник не наказывает недостойных самостоятельно, предпочитая перекладывать это на плечи природы (уходя с тяжелыми сумками, люди либо разбиваются, либо теряются, либо съедаются животными). В то же время, в отличие от Хозяйки, Богатырь мечтает отдать богатство людям, так как только тогда он сможет уйти на покой. По этой причине он открыто обличает корыстных и надеется на встречу с достойным игроком: «Вишь, захламили место. Стакана вовсе не видно стало. Не сразу подберешься к нему. И тропки тоже в нашу сторону испоганили. Настоящему человеку по таким и ходить-то, поди, муторно»¹⁰⁷, – говорит Денежкин богатырь.

Примечательно, что в игре соревновательного типа в этом сказе читатель не обнаруживает проверки последователя и исполнение им каких-либо заданий. Денежкин богатырь выступает с роли знатока, которому не нужны доказательства честности игрока – он видит их насквозь. Поэтому когда к нему приходит достойный человек (в сказе есть намек, что это В. И. Ленин), он открыто спрашивает того о его намерениях, не скрывая своих стремлений. Проверкой последователя можно считать момент, когда богатырь показывает игроку свое богатство. Дав последователю возможность оценить награду, богатырь с

¹⁰⁷Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 20.

нетерпением ждет реакции игрока, для того чтобы лишний раз убедиться в верности своего решения. Когда он видит, что герой предлагает решение сложившейся проблемы: «Ежели с толком эти знаки разобрать, всю здешнюю землю наперед узнать можно»¹⁰⁸, то открывает ему эти богатства, а сам превращается в гору.

Таким образом, в этой игре нет проигравших, не считая тех людей, которые были недостойны знаний, из-за чего погибли от рук природы. В сказе впервые появляется игровая ничья, где нельзя четко разделить проигравшего и победителя. Победили и игрок-зачинщик (он ушел на долгожданный покой) и игрок-последователь (получил официальное разрешение на разбор горы).

Частично игра природы с человеком появляется в сказе «Далевое глядельце». Игра-соревнование этого сказа трансформируется в соревновательно-поисковую. Далевое глядельце – это место, в котором, по преданию, можно увидеть все пласты горных пород. Посмотреть в глядельце можно благодаря камню, найти который пока никому не удавалось. Попытки поиска камня предпринимались неоднократно, но поиск затрудняется не только тем, что внешний вид такого камня неизвестен, но и ввиду того, что камень и глядельце открывается лишь тому, «кто себе выгоды не ждет, а хочет посмотреть красоту горы и народу сказать, что где полезное лежит»¹⁰⁹.

Никто не знает, существует ли он на самом деле, но поиски не прекращаются. Появляется некоторое подобие игры с природой, которая таит от горняков свои богатства. Глядельце сможет открыться лишь честному и порядочному человеку, что говорит о наличии определенных правил в данной игре. Так как люди, находясь в поиске камня, соперничают друг с другом и природой, то можно с уверенностью сказать, что перед читателем возникает тип соревновательной игры, усложненной игрой в поиск, который достаточно распространен как в раннем, так и в позднем творчестве уральского автора. Но в позднем творчестве объект поиска меняется. Если в ранних сказах мастера искали

¹⁰⁸Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 21.

¹⁰⁹Там же. С. 125.

камни, а следовательно, демонологические силы, которые являются носителями знания о богатствах, то в поздних сказах появляется мотив поиска хорошего мастера, который способен передать «тайности» ремесла.

Как правило, тайные знания передаются только хорошим мастерам – знатокам своего дела, в связи с чем появляется соревновательная игра между уральскими мастерами. Целью такой игры является добыча необходимых знаний или получение помощи. В сказе «Орлиное перо» такая игра обнаруживается во время разговора Кондрата и горняков. Зачинщиками в этой игре являются горняки, которым необходимо узнать, где искать золотые жилки. Кондрат, будучи не знаком с правилами игры, действует по наитию, что позволяет говорить об односторонней игре. Единственное отличие от раннего творчества заключается в том, что игра не приобретает смертельный характер и не переходит в границы преображенного пространства. Любопытным является и то, что в случае победы Кондрат не получает ничего, а игроки-зачинщики достигают желаемой цели.

Заключение игры, как и в ранних сказах, проходит в два этапа. На первом этапе горняки стараются уговорить Кондрата, открыто прося то, чего им от него нужно: «Сделай милость, Кондрат Маркелыч, поищи жилку»¹¹⁰. Затем, видя, что Кондрат не собирается им помогать, горняки прибегают к хитрости: начинают ему льстить. Такое поведение подобно Синюшке и Хозяйке в раннем творчестве. Единственное отличие состоит в том, что, будучи не в состоянии изменить свой внешний вид и с его помощью оказать воздействие на старого горняка, молодые рабочие начинают поить его водкой: «Старику лестно такое слушать, да и стаканчиками зарядился»¹¹¹. В замутненном состоянии, слушая о себе приятные вещи, Кондрат соглашается и в дальнейшем вынужден помогать молодым («пьяный похвалился, а трезвому отвечать»¹¹²). Таким образом, при помощи лести и алкоголя молодые горняки одерживают победу над Кондратом, который теперь вынужден выполнить их просьбу – найти жилу.

¹¹⁰Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 6.

¹¹¹Там же.

¹¹²Там же.

Соединение игры-соревнования с поисковой происходит и в сказе «Золотая витушка». Герои не только соперничают друг с другом (что обнаруживается в конце сказа), но и ищут место, где можно добыть ценные камни.

В позднем творчестве игра-соревнование способна приобретать обоюдный характер (когда обе стороны знают правила). Ярким примером является сказ «Солнечный камень», герои которого пытаются решить, чьи камни лучше. Зная, что камни имеют цену, друзья не могут решить, какие камни богаче, отчего начинают свой спор. Так как правила знают обе стороны, в данном сказе нет отсылок к лести, есть лишь дружеские насмешки-подначивания: «Хо-хо-хо. Ты бы все горы в мешок забил»¹¹³, – говорит один из друзей другому. Интерес вызывает отношение второго друга к подначиваниям. Зная правила, он не поддается на провокации, продолжая делать то, что начал. Другу он отвечает не злобно, а скорее, поучительно: «Глупый ты, Максимка, человек»¹¹⁴. В отличие от ранних сказов, в этой ответной фразе нет подтекста и она не выражает иронию игрока.

В итоге, видя, что игра зашла в тупик, друзья едут в Москву, для того чтобы их спор разрешил В. И. Ленин, который официально заявляет о том, что каждый камень важен. Это означает, что Ленин – мудрый судья, а в игре нет проигравших, так как спор, в конечном итоге, не приводит к победе ни одну из сторон.

Целью соревновательных игр в позднем творчестве может являться демонстрация своего преимущества, что наглядно показано в сказе «Старых гор подаренье». Игровые события разворачиваются в рассказе мастера о шашке Салавата, поэтому в повествовательную канву вплетается мотив потустороннего и волшебного. Читатель видит игру-соревнование между Салаватом и Вершником, которая позднее переходит в игру с роком. Это отсылает к играм, в которых тесно переплетаются «Agon» и «Alea».

¹¹³Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 14.

¹¹⁴Там же.

Изначально в сказе идет игра-соревнование между Салаватом и Вершником, которая представляет собой бахвальство друг перед другом своим оружием. Иными словами, соревнуются здесь не столько люди, сколько предметы. Шашка, которую дарит Вершник, соревнуется в своих качествах с саблей, которая принадлежит Салавату и считается лучшей. Так как шашка – подарок гор, то она обладает неземной силой, ввиду чего легко одерживает победу над саблей Салавата. Это соревнование является зачином к дальнейшему заключению игры между демонологическими силами и Салаватом. Когда Салават видит, что шашка гораздо лучше его оружия, и хочет забрать ее себе, Вершник обговаривает условия, соблюдая которые шашка будет верно служить своему новому хозяину: «Будет эта шашка твоей, пока ничем худым и корыстным себя не запятнал»¹¹⁵. Эти правила схожи с теми, чего ждала от мастеров Хозяйка, но, в отличие от нее, Вершник открыто их рассказывает, тем самым предлагая Салавату обоюдную игру, в которой обе стороны знают правила. К тому же, он говорит о возможной реабилитации героя, в случае если тот проиграет: «должен ты найти девицу, чтоб она жизни своей не пожалела, в гору с шашкой пошла. Там шашка опять свою силу получит, и снова ее вынесут из горы»¹¹⁶. После заключения игры Вершник исчезает, а Салават (и это его отличает от других) понимает, что теперь играет с потусторонними силами: «Ну, что ж, играть так играть!»¹¹⁷, – говорит он. Боязнь потерять дорогого человека, а также стремление сделать жизнь окружающих лучше позволяют Салавату долгое время оставаться победителем, но в конце концов он начинает больше внимания уделять себе и семье, нежели людям, поэтому шашка теряет свою волшебную силу.

Салават вынужден совершить обещанное: вернуть шашку в гору. Здесь он получает свое наказание: не только лишается девушки, которая ему нравилась (она вызывается отнести шашку), но и понимает, что его жены к нему равнодушны (не решились идти в гору). В итоге Салават, проиграв, лишается доверия к своей семье и единственного верного ему человека.

¹¹⁵Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 27.

¹¹⁶ Там же.

¹¹⁷ Там же. С. 28.

В поздних сказах игра-соревнование начинает затрагивать вопросы противопоставления старого и нового, отчего в большом количестве сказов читатель видит соревнование между молодым и старым мастером. В сказе «Коренная тайность» Аносов, молодой мастер, соревнуется со стариком Швецовым, который является мастером по варке стали. Аносов преследует определенную цель: ему нужно показать немецкому начальству, что его мастера являются лучшими в своем деле, а Швецов, хоть ему и близка данная позиция, не хочет выдавать свою «тайность» кому попало. Тогда Аносов предлагает выхлопотать для Швецова и его внука вольную, тем самым идя на уступки и заискивая перед мастером. Как и в ранних сказах, лесть и заискивание располагают к себе мастера, и Швецов берется за дело. В итоге читатель видит, что старый мастер, обладая большим опытом и навыками, одерживает верх над Аносовым, передав свою тайну только своему внуку.

В плане соревнования между мастерами интересен сказ «Круговой фонарь», герои которого в своем соревновании выходят за рамки ремесла и ставят целью своей жизни опередить соперника. Соревнование за право жениться на девушке перерастает в соперничество в работе, семье и хозяйстве. Интересно, что, не обговаривая вслух правила (их, по сути, нет), они играют в игру без правил, так как ни один из них не может предугадать действий другого. Игра становится опасной, так как, не зная действий друг друга, игроки действуют интуитивно и зачастую неосознанно.

Особый подтип соревновательной игры в позднем творчестве П. Бажова составляют сказы, в которых русские мастера соревнуются с иностранцами. Особенностью таких игр становится особый патриотизм, который предполагает, что в отличие от русских, у иностранцев нет «выдумки», отчего их работы кажутся простыми и бездарными. П. Бажов четко разграничивает иностранцев, которые приезжают на Урал для «наведения порядка», и тех, кто остается жить на Урале и чтить его правила. Вторые в сказе встречаются крайне редко. Единственным исключением является сказ «Надпись на камне», главный герой которого, француз Шарло, остался жить на Урале и стал заниматься

художественным оформлением. Будучи подневольным, он претерпевает гонения (его жену-крепостную насильно ведут к главному «зотовскому палачу»), которым подвергались и русские мастера, отчего в сказе он выведен как положительный персонаж. Более того, не полагаясь на волю судьбы и начальства, отстаивая свою точку зрения, Шарло становится народным героем.

Остальные образы иностранцев в сказях выводятся с некоторой долей иронии и авторского сарказма. Не обладая задатками творческой мысли, они пытаются присвоить себе то, что сделали за них другие. Игра-соревнование здесь тесно переплетается с творческой игрой и игрой-розыгрышем.

Игра-розыгрыш, редко встречающаяся в раннем творчестве, в поздних сказях начинает занимать лидирующие позиции в связи с актуализацией позиции: «свое» – хорошее, «чужое» – плохое. Введение оппозиции способствует объединению розыгрыша с соревновательной игрой, благодаря которой розыгрыш приобретает совершенно иной, серьезный для одной из сторон характер.

Как правило, в споре-соревновании с иностранными мастерами побеждают уральские мастера. Одним из ярких примеров такой игры является соревнование немецких и уральских мастеровых в сказе «Веселухин ложок», который относится к числу переходных между полевским циклом и сказями середины 1940-х годов.

Веселуха является в данном сказе обительницей «веселого местечка», а также символом разгульного веселья. Она покровительствует художникам, и эта ее способность к покровительству делает ее похожей на Хозяйку. Основное повествование сказа описывает «полемику культур» и столкновение стилей мировосприятия. Заводчане, используя для устрашения образ Веселухи, вступают в игру-состяжание с целью защиты игры как мировосприятия¹¹⁸. В основе текста лежит скоморошество, в котором практически буквально обыгрывается мотив «Что русскому хорошо, то немцу смерть». Панкрат, уральский мастеровой, выделяется рассказчиком не только как человек в совершенстве владеющим своим мастерством, но и как человек способный определить жизненные

¹¹⁸Хейзинга Й. Homo Ludens. М.: «Прогресс», 1992. С. 464.

ситуации воспринимать с некоторой долей иронии. Игра-состязание между немцами и русскими в основном строится словесно. Антагонисты проигрывают не столько в эстетической области (которая им неведома из-за культурных различий), сколько в бытовой сфере. Веселуха в тексте не присутствует, но о ней время от времени идут упоминания среди уральских жителей. Игры в тексте представлены монологами играющих. Они отличаются абстрактностью и содержат в себе интригу, разгадать которую стремятся немцы.

В сказе разворачивается односторонняя игра, но, в отличие от других сказов, где она объяснялась невозможностью ознакомления с правилами соперника, в данном случае следует говорить исключительно о культурологической преграде: немцы не понимают того, что им говорят, потому проигрывают.

В сказе, как и во всем позднем творчестве П. Бажова, становится затруднительным выделение конкретной игры, ввиду того что в один игровой тип органично вплетаются другие, расширяя и дополняя его.

В игре-соревновании между французскими и уральскими мастерами представленной в сказе «Железковы покрышки», французы пытаются выпытать секрет «деланного малахита» у Евлахи. Француз напрашивается в ученики, но, ничего не понимая в тайнах ремесла, предлагает за выдачу тайны деньги. Евлаха, в свою очередь, стремится отказаться. Возникает образ словесной игры-соревнования, в которой побеждает русский мастерской. Зачинщиком игры является Евлаха, который, понимая, что иностранный мастер лишь поверхностно знаком с русским языком, умышленно говорит путано и непонятно: «Старики, видишь, поумирали, а молодые еще не дошли. Только, конечно, меня не Фляком зовут, а попросту Евлампий Петрович, прозваньем Железко, а по книгам пишушь Медведев»¹¹⁹. Последователю – иностранному мастеру, не понимающему русскую речь, – остается лишь удивляться и восхищаться: «Волшебные руки, Ефляк Петрош! Волшебные руки!»¹²⁰. Не понимая сути разговора, иностранец терпит поражение.

¹¹⁹Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. Москва : Художественная литература, 1990. С. 250.

¹²⁰Там же. С. 252.

В сказе «Тараканье мыло» соревнование между русским и иностранцем начинает превращаться в розыгрыш-насмешку. Читатель видит авторскую иронию с первых строк сказа, в которых рассказчик пытается передать немецкую речь: «О! Я ошень понималь»¹²¹. Это отсылает к языковой игре, в которой читатель понимает смеховую функцию утрирования – показать иностранцев в невыгодном свете. Далее соревновательная игра-насмешка выходит на новый уровень. Перед читателем возникает образ конкретного немца, который стремится показать всем свои знания: «это есть желесный рута!»¹²², а на деле показывает свою неосведомленность в банальных для русского мастерового вещах. Он не замечает подвоха, когда Афоня отдает ему топазовые печатки вместо настоящих камней. Более того, этого не замечает никто в Германии, куда увозятся эти печатки. По сути, игра-соревнование, представленная в этом сказе, могла завершиться на этом эпизоде: немец – игрок-последователь – проигрывает, так как не знаком с правилами (не умеет отличить камень от подделки), но в сказ органично вписывается игра-розыгрыш, которая дополняет соревновательный процесс, доводя ситуацию до сатирически-гротесковой. Афоня, для того чтобы проучить немца, пишет ему письмо, в котором обличает подмену натуральных камней печатками и предлагает проигравшему «сперва очки тараканьим мылом промыть»¹²³, а потом уже покупать камни. Этим герой-зачинщик подтверждает победу и добивается признания поражения последователя.

Сходная по архитектонике (объединение розыгрыша и соревнования) игра представлена в сказе «Хрустальный лак». Немецкий мастер пытается узнать тайны ремесла. Артюха – уральский мастер, являющийся в данном сказе игроком зачинщиком, – предлагает выдать немцу «тайность» в обмен на крупную сумму денег, которую собирается разделить между всеми мастерами. Немец жалеет свои деньги, поэтому предлагает Артюхе свои условия: он будет наблюдать за процессом, чтобы видеть все своими глазами. Таким образом, игра в данном сказе приобретает обоюдный характер: каждый из участников предлагает свои условия

¹²¹Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 93.

¹²²Там же. С. 93.

¹²³Там же. С. 95.

и, как он думает, знает правила. Имея природный гибкий ума, Артюха играет азартно, не боясь рискнуть, а немец, не обладая большим интеллектом (что акцентируется в сказе), не замечает подвоха. Игра проходит в несколько этапов и занимает разные игровые территории: вначале в мастерской (где игрокам не удастся обмануть друг друга), затем в бане (где русский мастер совершает хитрость, которая позволяет ему выиграть). Место продолжения на правах зачинщика выбирает Артюха, поэтому переносит действие в баню, так как у немцев нет сноровки к русским банным традициям. Пока немец приходит в себя (ему трудно перенести жару), Артюха аккуратно покрывает подносы лаком, который прячет в своей бороде. Использование бороды как средства помощи отсылает читателя к развертыванию перед ним фарсовой ситуации, один из героев которой не рассматривает ее как таковую. Благодаря своей хитрости, Артюхе удастся не только сохранить секрет мастерства, но получить денежное вознаграждение. Игра, представленная в сказе, предполагает наказание, которое в сказе не описывается. Так как немцу не удалось узнать «тайность», а те знания, которые он получил на Урале, не обладают ценностью, можно предположить, что его накажут на Родине за невыполнение поручения.

Игра-розыгрыш реализуется в форме языковой игры. В сказе «Демидовские кафтаны» розыгрыш появляется в границах диалога Акинтия и Никиты, который образует словесную игру. Из сказа становится ясно, что один из братьев Демидовых (Акинтий) разбогател «дальше некуда»¹²⁴, а второй (Никита) решил получить свою долю нажитого богатства. Между братьями завязывается диалог, в основе которого лежит ирония и попытка разыграть соперника. На просьбу поделиться богатством с братом Акинтий иронично замечает: «У моего-то кармана братьев нету»¹²⁵. Чтобы не уступить брату, Никита решается на обман-розыгрыш. Он говорит о том, что место, которое ему нужно, ему обещал отец: «Еще покойный родитель мне про то место говаривал. Обещал, можно сказать»¹²⁶, следовательно, отказ Акинтия отдать эти земли во владения брату стоит

¹²⁴Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 193.

¹²⁵Там же. С. 194.

¹²⁶Там же. С. 194.

расценивать как неуважение к отцу. Предлагая одностороннюю игру, Никита не расценивает способности своего брата, и в итоге односторонняя игра оборачивается обоюдной. Акинтий не принимает условия брата (не поддерживает его версию), говоря: «На мертвого-то что хошь скажи»¹²⁷, тем самым давая отпор и передавая ход брату, который видит, что у него сильный соперник, и обращается за помощью (идет в суд). Таким образом, рассчитывая на легкую победу при помощи розыгрыша, герой оказывается вовлеченным в словесную игру-соревнование, в которой терпит поражение (ему разрешают использовать место только в том случае, если он построит недалеко от него свой завод).

Несколько иной тип игры-соревнования встречаем в сказе «Тяжелая витушка», главный герой которого соревнуется не столько со своим оппонентом Зюзовым и факторами извне, сколько с самим собой. Игра-соревнование с Зюзовым оборачивается поисковой игрой, которую ведет Василий, пытаясь найти золото. Зюзов, будучи человеком предприимчивым и хитрым, предлагает Василию добывать золото вместе, так как знает, что тот лучший в этом деле. Тем самым он предлагает Василию одностороннюю игру, по собственным правилам. Но так как Василий согласен работать вместе и лучше знаком с правилами, односторонней игры не происходит и игра приобретает обоюдный характер. Поиски камня оборачиваются ссорой между товарищами и уходом одного из них с места работы. После этого обоюдная игра-соревнование трансформируется в игру со своей судьбой, переходя к типу «Alea». Василий находит большую золотую витушку, которая может обеспечить ему безбедное будущее, но, будучи от природы человеком не бережливым, Василий быстро теряет нажитое богатство. Когда же он возвращается на место прежнего поиска, он обнаруживает, что его место занято Зюзиным, который, как становится ясно дальше, на этом месте смог по-настоящему разбогатеть. Василий, будучи рабом своих слабостей, проигрывает в игре, хоть победа (в виде витушки золота) была у него в кармане.

Есть в позднем творчестве уральского автора сказы о немцах, в которых каждый из участников считает себя победителем. Одним из таких текстов

¹²⁷ Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 194.

является сказ «Иванко-Крылатко», в котором соревнуются русский и немецкий мастера. По условию соревнования, уральскому мастеру предстоит выгравировать на сабле изображение коня, которое бы затмило всю немецкую работу. Главной задачей является создание артефакта, игра-соревнование в этом случае находится в тесной взаимосвязи с темой творчества. Проблема определения победителя связана с тем, что канон красоты в России и Германии отличается друг от друга, поэтому то, что немцам кажется безвкусным (им не нравится, что Иван приделал коню крылья), уральским мастерам кажется уникальным и совершенным. В итоге каждая из сторон не признает своего поражения, считая себя победителем. Иван и русские мастера считают, что именно их работа является уникальной, немецкие мастера, в свою очередь, считают, что эта работа не заслуживает особого внимания.

Таким образом, игра-соревнование в позднем творчестве П. Бажова подвергается некоторым изменениям. Отсутствие демонологических сил способствует отсутствию смертельных игр (за исключением сказов, являющихся переходными между полевым и поздним творчеством). Сближение творчества, розыгрыша и соревнования приводит к тому, что игровая классификация начинает трансформироваться и превращается в один тип, совмещающий в себе различные игровые подвиды.

Игра-творение в чистом виде в позднем творчестве появляется достаточно редко. Как правило, она объединяется с игрой соревновательного типа по причине введения темы противоборства между русскими и иностранцами. Творческую игру в полной мере раскрывает сказ «Чугунная бабушка». Как и в раннем творчестве, основу сказа составляет тот факт, что настоящий мастер чист душой и сердцем и занимается творчеством не ради материальной прибыли, а для общего блага (показать, что уральский мастер лучший в своей области и что только ему известны тайны настоящего искусства). Мастерами являются люди «из народа», простые рабочие, которым хочется свою силу понять (раньше хотели понять силу камня). Главный герой сказа «Чугунная бабушка», литейщик Торокин, увидев, что в работах иностранных мастеров «нет души», решает попробовать создать

свою фигурку. В сказе показано изменение отношения к мастерам. Если в ранних сказах их считали «не от мира сего» и смотрели на них предвзято, то сейчас к ним проявляют уважение, стараются помочь. Жена Федорыча, узнав о замысле мужа, находит изъяны в его работе и предлагает некоторые доработки, тем самым оказывая пассивную помощь. Процесс творчества подвергается изменению: мучительный поиск формы заменяется радостью от производства и ожиданием конечного продукта. К тому же, если в ранних сказах настоящим мастером рождаются, а не становятся, то поздние сказы предполагают, что любому мастерству можно научиться, если приложить к делу максимум старания, подкрепленного стремлением.

Главный герой сказа «Живинка в деле» стремится к освоению всех возможных мастеровых дел и в каждом из них добивается хороших результатов. Правда, мастера не поощряют такое стремление к изучению всего подряд, по их мнению, человек должен уметь что-то одно, но на должном уровне. Сказы раннего и позднего периодов творчества роднит также и стремление изготовить что-то для других, а не для себя. В сказе «Чугунная бабушка» мастер стремится сделать фигурку бабушки, которая живет по соседству, так как именно в ней проявляется русская душа, а не в тех моделях, которые предлагаются немецкими мастерами. Именно поэтому его работу ценят не только в России, но и за рубежом, а работы немцев вскоре теряют свою популярность. Особый интерес представляет мотив мести, который сплетается в творческую игру, делая ее смертельной. Жена начальника, который запретил работы уральского мастера, начинает видеть старушку, которая изображена в фигурке Торокина, отчего вскоре умирает.

Несмотря на различное представление об истинной красоте, творческие навыки ценятся как уральскими мастерами, так и иностранцами. Именно поэтому, когда очередной уральский подмастерье собирается выйти на уровень мастера, иностранцы дают ему творческое задание, выполнив которое подмастерье получает то, чего добивался – новый статус. Игра-творение в этом случае соприкасается с соревнованием, на которое соглашается уральский мастер.

Отличительной чертой по сравнению с ранними сказами становится возможной ситуация проигрыша уральского мастера, если тот не выполняет поставленных условий. В сказе «Не та цапля» герой-рассказчик говорит о том, каким тернистым был его путь к званию мастера. Каждый раз, когда он хотел выйти на новый уровень, приказчик предлагал ему изготовить двустороннюю цаплю, чтобы проверить возможности подростка. Но, так как мастера не любили образ цапли, герою сказа удалось сделать необходимое далеко не с первого раза. В данном сказе обращает на себя внимание и возраст героя. В отличие от ранних сказов, в которых взрослые стремятся оградить детей от работы, поздние сказы делают акцент на том, что дети начинают работать с малых лет. Герой сказа «Не та цапля», к примеру, начал работать незаконно рано, пообещав взрослым, что при проверке он будет выдавать себя за двенадцатилетнего. Этим обещанием он соглашается на некоторое подобие игры-переодевания, в которой он будет играть ведущую роль.

Особый акцент в сказках делается на стремлении русских мастеров создать что-то необычное, с целью показать величие земли русской. В сказе «Шелковая горка» Марфуша учится вязать ниткой из асбеста. Важно, что рассказчик использует мотив «у других было, а у нас раньше»: когда внук рассказывает ему о кружевах из асбеста, старик вспоминает о том, что первой до вязания из этих ниток дошла его родственница. Тем самым он не только дает информацию о своей родословной, но и показывает превосходство уральских мастеров над иностранными.

Игра-творение является одним из распространенных игровых типов в позднем творчестве П. Бажова, что связано, в первую очередь, с горнозаводской тематикой произведений. Так как творение лишается поддержки потусторонних сил (мастера верят лишь в свои способности), то творческий процесс приравнивается к рабочей профессии. При этом в сказках акцентируется, что даже при исполнении своего профессионального долга русский мастер применял выдумку, креатив и творческие способности, что отличало его от иностранцев, которые стремились поставить продукт «на конвейер».

Игра-творение в поздних сказках уральского автора начинает заходить в границы игры-соревнования, а роли, которые в раннем творчестве исполняли приказчики, в позднем творчестве стали исполнять иностранные мастера, которые, по мнению местных мастеров, так и не научились видеть настоящую красоту.

Поздние сказки, как и раннее творчество, несет в себе изображение игр. Но если в раннем творчестве взрослые игры осуждались, то в позднем творчестве на игры смотрят несколько иначе. Их не расценивают как нечто запретное и противоречащее нормам морали, скорее, наоборот, поощряют их, считая хорошим способом показать свою силу и «выпустить агрессию» в безобидное русло. Ввиду изменения отношения к игре, в сказках появляются изображения игр, которые становятся сюжетобразующими. Так, события сказа «Широкое плечо» тесно связаны с игрой «стенка на стенку», которая рассматривалась уральскими мастерами как официальное сезонное соревнование, в котором решалась судьба не только улицы, но и каждого участника (особо сильных одаривали либо предлагали выгодную и доходную работу). По этой причине принимать участие в этом развлечении могли только самые лучшие мастера, которые отличались не только знанием своего ремесла, но и отменной силой. Игра «стенка на стенку», представленная в сказе, представляет собой игру типа «Agon». Более того, это единственная игра, к которой игроки готовились заранее: «К нему спозаранок подготовку делали»¹²⁸. И в игре имеются определенные правила, за нарушение которых игрока могут не только дисквалифицировать, но и начать на него гонения. Обязательным правилом «стенки на стенку» является честность по отношению к сопернику: неприемлемо использование дополнительных предметов, бой идет исключительно на кулаках.

Интересны цели, которые преследуют игроки. Они не только отдыхают, участвуя в таких соревнованиях, но и привлекают к себе внимание со стороны начальства и противоположного пола. Начальники, являясь наблюдателями игрового процесса, во время игры выбирают людей, которых можно назначить на

¹²⁸Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 156.

более высокие должности. Девушки во время соревнования присматривают себе потенциального жениха. Интересно, что только в этой игре происходит трансформация пространства. Игровая площадка условно отделяется от зрителей, и события, происходящие в ее границах, приобретают свой хронотоп (игроки не следят за временем).

Условно изображение игры можно выделить в сказе «Васина гора». Игровой процесс в данном сказе заключается в наблюдении за поведением людей. Главный герой сказа Василий работает сторожем на горе и, забавы ради, наблюдает за эмоциями людей, поднявшихся на эту гору. По сути, смотря на эмоции поднявшихся, Василий определяет кто перед ним: оптимист или пессимист. Оптимисты счастливы оттого, что самое тяжелое позади, пессимисты же расстроены тем, что им, уставшим, предстоит дальнейший путь. Из сказа становится ясно, что наблюдение Василия, которое воспринималось им как игра - угадывание, в дальнейшем начинает восприниматься как способ понять человека.

Таким образом, игровой мир обнаруживается и в позднем творчестве уральского автора, но несколько трансформируется по сравнению с ранними сказами. Первое, на что обращает внимание читатель, – отсутствие четко выделенных границ между игровыми типами, отчего в сказах появляется особый игровой тип, состоящий из нескольких подтипов. Ввиду основной тематики: преимущество русских мастеров над иностранными, преобладает тип, совмещающий в себе игру-соревнование и розыгрыш (победа подкрепляется авторской и персонажной иронией).

Посредством исчезновения демонологического мира происходит утрата трансформации времени и пространства. Время трансформируется лишь в случае игры «стенка на стенку». Пространство прекращает преобразовываться, а игры переходят в пространство обыденности. В связи с этим отношение к игре меняется, играть начинают не только дети, но и взрослые. И если раньше к играм взрослых относились с пренебрежением, то сейчас взрослые игры воспринимаются как само собой разумеющееся.

Творческая игра продолжает свое развитие, трансформируя образ мастера и отношение к нему со стороны окружающих. Если в раннем творчестве мастером не становятся, а рождаются, то в поздних сказах делается акцент на том, что Урал богат мастерами, сила которых в их способности креативно мыслить.

Заключение

Являясь внутренне противоречивым феноменом, игра имеет многовариантные проявления, к которым обращаются при ее изучении. Это касается определения феномена игры, его происхождения и бытования, развития и классификации. В рамках исследования особенностей обращения к игре в сказках Бажова были изучены культурологические, этнографические, фольклористические и литературоведческие общетеоретические работы, рассматривающие игру как феномен культуры и искусства. Наиболее значительной работой стала монография «Homo Ludens» нидерландского ученого Й. Хейзинги, в которой он приходит к выводу, что игра не только неотделима от культуры, но и является ее центром. Эта позиция хотя и контрастирует с теорией, выдвинутой учеными фольклористами, которые, не отрицая связь игры и культуры, считают игру вторичным по происхождению видом деятельности, вышедшим из ритуала, является для данного исследования определяющим.

Конструктивным при создании классификации было обращение к работам Р. Кайуа и С. А. Шмакова. Роже Кайуа предлагает распределять игры на четыре игровых сектора, в основе которых лежит не только цель игроков, но и характер игрового процесса. С. А. Шмаков предлагает проводить границы между играми, в которых игроки знают правила и где с правилами ознакомлена лишь одна из сторон. Игры, в которых только одна из сторон знает правила, автор делит на подражательные и сюжетные, что позволяет говорить об изменении или неизменности пространства в игровом процессе. Это оказывается важным при анализе творчества П. Бажова, в котором односторонние игры, как правило, совершаются по определенной схеме и проводятся в преобразованном пространстве.

В ходе работы были рассмотрены в сравнительном аспекте игровые типы, доминирующие в раннем и позднем творчестве П. П. Бажова, и сделана попытка создания сводной таблицы. Единой классификации определить не удалось, так как одной из важных черт игровой стратегии уральского автора является

объединение в границах одного сказа двух и более игровых типов. Наиболее частотными являются типы игры соревнования и творения, что обуславливается горнозаводской тематикой текстов. Но в сказе «Синюшкин колодец» перед читателем разворачивается соревновательная игра, объединенная со словесной игрой и розыгрышем. В позднем творчестве актуализируется словесная игра, основанная на розыгрыше, что связано с появлением в тексте иностранцев, которые не знакомы с русскими реалиями и особенностями уральской народной речи.

Исследовательская классификация не предполагает деления на детские и взрослые игры ввиду однотипности игровых вариантов для детей и взрослых, а также из-за отсутствия существенных различий в сценариях игрового процесса. Исторически взрослые и детские игры перетекали друг в друга, меняя среду в зависимости от времени.

Одной из характерных черт ранних сказов П. Бажова является включенность игрового мотива в горнозаводскую тематику, посредством которого происходит насыщение реальности творческим началом. В границах повествования начинают сосуществовать два равно значимых пространства, которые при всей своей схожести не смогут слиться воедино. По этой причине время также подвергается трансформациям: оно то ускоряет свой ход, то, наоборот, замедляется, практически застывая. Герои, попав в преображенное пространство, вольно или невольно становятся участниками навязанной или добровольно принимаемой игры и вынуждены действовать по правилам сильной второй стороны (демонологических сил). События в преображенном пространстве развиваются по определенному сценарию, от соблюдения или несоблюдения которого зависит победа или проигрыш игроков. Игровой сценарий в преображенном пространстве состоит из ряда этапов: приветствия, диалога между участниками и выполнением одним из героев определенных поручений, данных им вторым участником, успеха или провала героев. Значение игры для каждого из участников оценивается только после ее завершения при помощи определения своего рода ставки, которая определяется для игрока перед началом. В зависимости от ставки, в случае

выигрыша игрок получает либо тайные знания, либо богатство, а в случае проигрыша лишается здоровья или жизни. Демонологические силы не обговаривают условия игры и ее ставки, вследствие чего игрок вынужден действовать интуитивно и способен победить только благодаря своим положительным, преимущественно творческим и нравственным качествам.

Важной особенностью игровой стратегии П. Бажова является композиционное построение сказов, которые строятся на оппозиции «своё-чужое». На раннем этапе творчества оппозиция представлена игрой между человеком (своё) и демонологическим существом (чужое). Человек, попадая в преображенное пространство, в границах которого происходят игровые события, забывает о времени и чувстве самосохранения. По сути, попав в игровое пространство, которое создает и открывает перед человеком демонологическое существо, человек вынужден согласиться на условия, предложенные второй стороной. Игры в таком пространстве приобретают смертельный характер, так как проигравшая сторона (как правило, человек) расплачивается своим здоровьем или жизнью. Встреча мастеров с демонологическим существом не является запланированной, отсюда появление важной для Бажова категории рока, судьбы, которая определяет повороты и исход жизни человека.

Истинные мастера не ищут потустороннюю силу, а в случае встречи с ней стараются действовать по совести, выполняя все задания и соблюдая правила (в случае если они известны). Приказчики, чьи образы описываются Бажовым сатирически, наоборот ищут встречи с демонологической силой, а найдя ее, стараются ее обмануть, действуют хитростью или стараются ее запугать, вследствие чего проигрывают.

Наказание проигравшего, как правило, переносится в обыденное пространство и совершается руками людей. Так, в сказе «Сочневы камешке», Сочень получает наказание от приказчика, которому приносит камни, превратившиеся в руках начальства в пыль. Хозяйка Медной горы, таким образом, не берет на себя наказание провинившегося, и передает его в руки начальника.

В позднем творчестве происходит трансформация игровой стратегии П. Бажова. Преображенное пространство исчезает, и все события, ранее совершаемые в игровом мире, переносятся исключительно в обыденность. Стирая понятие демонологический мир и преображенное пространство, автор неизменно оставляет в конфликте оппозицию «своё – чужое». Героями сказов становятся уральские и иностранные мастера, роли и сценарии игрового процесса между которыми остаются прежними. Но, по сути, те черты, которые раньше приписывались демонологической силе (тайные знания, способность наказать соперника), теперь переносятся на уральского мастера. В роли «чужого» выступают иностранные мастера, которые стремятся показать свое превосходство над местными мастерами. Не зная русского языка и реалий, иностранные мастера попадают в глупое положение, что становится основой их осмеяния, и всегда остаются в проигрыше.

Образ мастера, по сути, является еще одной особенностью игровой стратегии уральского автора. В мировой мифологической традиции сформировался образ гончара, чьими руками преобразуется мир, и, соответственно, он уподобляется творящему богу. На Урале образ гончара замещается образом камнереза, который в своем мастерстве стремится к совершенству, насыщая мир красотой, но корни его необыкновенного мастерства уходят в иной мир, и совершенство приходит от высших сил. Именно поэтому истинные мастера в определенный период жизни встречаются с потусторонним миром и с ним взаимодействуют.

Образ мастера в раннем и позднем творчестве подвергается изменениям.

В ранних сказах настоящим мастером признается тот, кто «силу камня познал». Он - избранный, его работа – это его жизнь. В сказах акцентируется внимание на том, что с детства такой мастер не похож на остальных: был малоподвижен, задумчив и мечтателен. Дополняют образ мастера душевные терзания, которые вызваны несоответствием желаемого и действительного в создаваемой вещи. Из-за этих терзаний мастер не может продолжать работу и жить в обыденности, поэтому он либо ищет встречи с иным миром, либо иной мир сам возникает перед ним.

В позднем творчестве начинает обыгрываться идея, что каждый уральский человек по своему призванию является мастером, будучи частью жизни Урала, видя с детства красоту и богатство уральских гор. В сказах показано, что уральский мастер лучше осведомлен в вопросах красоты, нежели иностранец, и его изделия ценятся больше зарубежных. Вследствие участия в играх иностранных мастеров начинается активное введение в текст языковой игры, построенной по принципу передачи русскими иностранной речи, а также на непонимании иностранцами русских реалий.

Важными в игровой стратегии П. Бажова оказываются гендерные показатели. Мастерами в сказах являются только мужчины, женщин в мастера не записывают, так как им приписывается функция сохранения домашнего очага. Исключение составляет лишь Катерина из сказа «Горный мастер», которая после исчезновения жениха начинает работать с камнем, но ее изделия составляют только «бляшки». В поисках камня ей также помогают неведомая сила. В тексте автор акцентирует внимание на том, что это вынужденная мера, поэтому, по возвращении Данилы, Катерина перестает работать с камнем.

Специфической особенностью игровой стратегии П. Бажова является изображение игры демонологических существ с детьми. Дети, являясь посредниками между потусторонним миром и миром людей, способны встречаться с демонологическими силами без опаски и получать от них помощь. Как правило, даже видеть потустороннее существо могут только сироты или дети из малообеспеченной семьи, то есть те, кому действительно необходима помощь. Игра существ иного мира с детьми отличается от игр со взрослыми. Задания заменяются проверкой добрых качеств, а в случае проигрыша (что происходит крайне редко), у детей забирается подаренное знание или богатство, но не здоровье и жизнь. Так, голубая змейка из одноименного сказа, видя, что один из детей завидует другому, уменьшает размер подарка, а когда ребенок признает свой проступок, возвращает забранное богатство.

В сказах военного и послевоенного времени игровая стратегия автора начинает распространяться и на изображение игры, чего практически не было в

цикле «Малахитовая шкатулка» (исключение составляет Татьяна, которая играет камнями, подаренными ее отцу). В позднем творчестве героини понимают свою принадлежность к игровому процессу и говорят об этом открыто. В сказе «Старых гор подаренье» Салават, понимая, что он стал участником игрового процесса говорит следующее: «Ну, что ж, играть так играть!»¹²⁹. Изображение игры переходит в ранг общего развлечения, позволяющего отдохнуть после рабочего дня, отсюда частотное изображение в сказках игры «Стенка на стенку».

Таким образом, на основании изученного материала можно сделать следующие выводы об особенностях игровой стратегии уральского мастера:

1. Игра в сказках строится на оппозиции «свое – чужое», а исход predetermined заранее через введение в текст категории рока.

2. В раннем творчестве демонологическое существо выбирает в соперники исключительно мастера своего дела, для которого вся жизнь заключается в поиске «настоящей силы камня». В позднем творчестве игроком-зачинщиком становится уральский мастер, который «играет» с иностранцами.

3. В игровой стратегии прослеживается особое отношение к детям и женщинам со стороны демонологической силы. Женщин потусторонние силы избегают, а детям стремятся помочь.

4. Игровая стратегия характеризуется особым типом пространства, над которым не властно время. Создается впечатление временной воронки, в которую постепенно «засасывается» игрок-последователь.

В ходе анализа раннего и позднего творчества П. Бажова были выделены основные черты игровой стратегии автора, а также рассмотрен игровой мир, создаваемый в текстах. Значение воздействия приема игры на поэтику сказов не вызывает сомнения, так как она является одной из доминантных стратегий, применяемых автором.

¹²⁹ Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. М. : Правда, 1976. С. 28

Библиографический список

I. Источники

1. Бажов П. П. Малахитовая шкатулка / П. П. Бажов. – Москва: Художественная литература, 1990. – 303 с.
2. Бажов П. П. Сочинения в трех томах: Т. 2 / П. П. Бажов. – Москва : Правда, 1976. – 352 с.

II. Исследования

1. Бабенко Н. Г. Язык русской прозы эпохи постмодерна: динамика лингвопоэтической нормы. Автореферат дис. ...док. филол. н. / Н. Г. Бабенко – Санкт-Петербург, 2008. – С. 11.
2. Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре / А. К. Байбурин. – Санкт-Петербург : Наука, 1993. – 240 с.
3. Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского / М. М. Бахтин. – Москва, Берлин : Директ - Медиа, 2016. – 335 с.
4. Батин М. П. Бажов / М. Батин. – Москва : Гос. изд-во худ-ой лит-ры., 1963. – 343 с.
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн. – Москва: Прогресс, 1988. – 399 с.
6. Витгенштейн Л. С. Философские исследования / Л. С. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – Москва, 1985. – Вып. 16. Лингвистическая грамматика. – С. 79–97.
7. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность / Т. А. Гридина // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург, 2002. – С. 26–27.
8. Громов Г. Г. Методика этнографических экспедиций / Г. Г. Громов. – Москва : Из-во Московского университета, 1966. – 108 с.
9. Жорняк Е.С. Игра со всех сторон / Е. С. Жорняк. – Москва : Прагматика культуры, 2003. – 432 с.

10. Запарожец А. В. Психология / А. В. Запарожец. – Москва, Воронеж : Издательство НПО МОДЭК, 2000. – 736 с.
11. Исупов К. Г. Игра в литературном творчестве и произведении: дис. ... канд. филол. наук: / К. Г. Юсупов. - Донецк, 1975.
12. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. – Москва : ОГИ, 2007. – 302 с.
13. Карякина М. В. Феномен игры в творчестве Леонида Андреева: дис. ...канд. филол. наук / М. В. Карякина. - Екатеринбург, 2004.
14. Лопатин В. В. Русский толковый словарь / В. В. Лопатин, Л. Е. Лопатина. – Москва: Эксмо, 2006. – 928 с.
15. Неклюдов С. Ю. Статические и динамические начала в пространственно-временной организации повествовательного фольклора // Типологические исследования по фольклору: сборник статей памяти Владимира Яковлевича Проппа (1895-1970) . – Москва : Наука, 1975. – С.182 – 191.
16. Платон. Законы. Собр. Соч. : в 4 т. Т. 4. / Платон.– Москва : Мысль, 1998. — 798 с.
17. Пропп В.Я. Русские аграрные праздники /В. Я. Пропп. - Ленинград : Изд-во «Рыбацкая академия», 1963. 164 с.
18. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — М. : Языки рус. культуры, 1999. — 543 с.
19. Скорино Л. С. Семь портретов / Л. С. Скорино. – Москва : Советский писатель, 1956. – 410 с.
20. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк. – М.:Директ – Медиа, 2009. – 93 с.
21. Харитонова Е. В. Личность и социум в сказовом мире П. П. Бажова: к постановке проблемы / Е. В. Харитонова // Уральский исторический вестник. – 2009. - №1 (122). – С. 101-105.
22. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга. – Москва:Директ-Медиа, 2007. – 494 с.

23. Чичеров В. И. Зимний период русского народного земледельческого календаря XVI–XIX веков. (Очерки по истории народных верований.) / Труды Института этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. – Москва: Изд-во АН СССР, 1957. – 235 с.
24. Шанский Н. М. Краткий этимологический словарь русского языка / Н. М. Шанский. – Москва : Просвещение, 1975. – 542 с.
25. Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский. – Москва : Гнозис, 2008. – 414 с.
26. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер. – Москва : Директ - Медиа, 2007. – 200 с.
27. Щедровицкий Г.П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры // Избранные труды. – Москва:Шк. Культ. Полит., 1995. — 800 с.
28. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва :ВЛАДОС, 1999, - 360 с.
29. Эпштейн М. П. Игра в жизни и искусстве /М. П. Эпштейн // Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX-XX веков. - Москва, 1988. С. 276-304
32. Аверинцев С.С. Культурология Йохана Хейзинги / С. С. Аверинцев // Вопросы философии. - 1969. - № 3. - С. 169-174.
33. Авилов Г. М. Ролевая игра: теория, методология, практика : учеб. пособие / Г. М. Авилов, А. В. Серый, М. С. Яницкий. — Кемерово : [Кузбассвузиздат], 2008. — 107 с.
34. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – Санкт-Петербург : Изд-во СПбГУ, 2003. – 400 с.
35. Апинян Т. А. Философия игры. // М.М. Бахтин: эстетическое наследие и современность. Межвуз. сб. науч. трудов: В 2 ч. 4.2. Саранск: Изд-во Мордовск. ун-та, 1992. С. 263-272.
36. Батин М. А. П. Бажов: жизнь и творчество / М. Батин. – Москва : Гослитиздат, 1963. - 344 с.

37. Бахтин М. М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук / М. М. Бахтин. - Санкт-Петербург: Азбука, 2000. - 336 с.
38. Бенчич Ж. Поэтическая функция языка и игра. // Поэтика. Текстология. Миф. Москва: Наука, 1996. С. 626-637.
39. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. Кемерово: «АЛЕФ» Гуманитарный Центр, 1992. – 96 с.
40. Бертлецов Б. А. Игровое пространство современного города / Б. А. Бертлецов // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 331-333.
41. Братцева Г. Г. Художественное творчество как игра в гармоничные отношения с окружающим миром / Г. Г. Братцева // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 278-230.
42. Букирева Т. А. Аспекты языковой игры: аномальность и парадоксальность языковой личности С. Довлатова / Т. А. Букирева. - Краснодар: Изд-во Кубанского ун-та, 2000. —18 с.
43. Веселая З. А. Игра принимает всех / З. А. Веселая. — Минск : Полымя, 1985. — 174 с.
44. Винникотт Д. Игра и реальность : [пер.] / Д. Винникотт. — Москва : Ин-т общегуманитар. исслед., 2002. — 288 с.
45. Виноградова Н. Л., Казанова Н. В. Игра как форма социального взаимодействия / Н. Л. Виноградова, Н. В. Казанова // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 202 -206.
46. Вислова А. В. На грани игры и жизни. (Игра и театральность в художественной жизни России «серебряного века»). // Вопросы философии, 1997, № 12. С.28-38.
47. Выготский Л. С. Психология развития ребенка / Л. С. Выготский. — Москва : Эксмо, 2003. — 509 с.

48. Ганжара О. А. Игровое пространство в русской литературе первой половины XX века: структура, динамика, функционирование: автореф. дис. канд. филол. наук / О. А. Ганжара. - Ставрополь, 2002. — 21 с.
49. Граматчикова Н. Б. Игровые стратегии в литературе серебряного века: М. Волошин, Н. Гумилев, М. Кузмин: дис. ...канд. филол. наук: 10. 01. 01. — Екатеринбург, 2004. — 204 с.
50. Гринберг Н. С. Игра в деятельности и общении: философский анализ : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11 / Н. С. Гринберг ; Моск. гос. лингвист. ун-т. — Москва, 2006. — 24 с.
51. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры. Учебное пособие / Гузик М. А. — Москва. : Флинта, 2012. — 268 с.
52. Даль В. И Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. — Москва : Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1956. — 2720 с.
53. Дергачева И. В. Посмертная судьба и «иной мир» в древнерусской книжности / И. В. Дергачева. — Москва : «Кругъ», 2004. — 352 с.
54. Джил Э. Игра в семейной терапии / Э. Джил. — Москва : Эксмо, 2003. — 288 с.
55. Езовских Н. А. Здравствуйте, Павел Петрович!: очерки и размышления / Н. А. Езовских. — Невьянск, 2000. — 171 с.
56. Жердев Д. В. «Игра с реальностью» в сказах П. П. Бажова / Д. В. Жердев // Дергачевские чтения - 2000: Русская литература: национальное развитие и региональные особенности: Материалы международной научной конференции: В 2 ч. Ч. 2. / Сост. А В. Подчиненов. Екатеринбург, 2001. С. 83-86.
57. Жил на Урале великий русский сказитель: материалы регион. науч.-практ. конф., посвящ. 125-летию со дня рождения П. П. Бажова (19-20 февр. 2004 г.) / Нижнетагил. соц.-пед. акад. — Н. Тагил, 2004. — 100 с.
58. Игра? Игра! / [сост. В. Н. Белов]. — Л. :Лениздат, 1987. — 134 с.

59. Исмагилов Р. Г. Игра человека как социокультурный феномен : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11 / Р. Г. Исмагилов ; Башк. гос. ун-т. — Уфа, 2006. — 18 с.
60. Исупов К.Г. В поисках сущности игры / К. Г. Исупов // Философские науки. – 1977. - № 6. - С.154-158.
61. Каменская О. Г. Языковая игра на страницах произведений для детей // Мировая словесность для детей и о детях: Науч. практ. конф. 30-31 янв. 2006 г. : Тезисы и материалы. – Москва. 2006. – Вып. 11. – 62 с.
62. Коськов М. А. Типология игр / М. А. Коськов // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 49 – 51.
63. Лихачев Д.С. Древнерусский смех/ Д. С. Лихачев // Проблемы поэтики и истории литературы. - Саранск, 1973.
64. Лэндрет Г. Л. Игровая терапия: Искусство отношений / Г. Л. Лэндрет. – Москва: Международная пед. академия, 1994. - 368 с.
65. Меркулова Д. Ю. Игровые элементы повседневности / Д. Ю. Меркулова // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 168-171.
66. Морозов И. А. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.) / И. А. Морозов, И. С. Слепцова ; [РАН, Ин-т этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая ; отв. ред. И. В. Власова]. — Москва : Индрик, 2004. — 928 с.
67. Никонова А. А. Свобода выбора игрока / А. А. Никонова // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 13 – 16.
68. Никонова С. Б. Игра и воображение в художественном творчестве / С. Б. Никонова // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 262-264.
69. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. — Москва : Флинта : Наука, 2006. — 342 с.

70. Павел Петрович Бажов : библиогр. указ. (1913-2010) / сост. В. В. Горева, Н. В. Кузнецова / Свердлов. обл. универс. науч. биб-ка им В. Г. Белинского, Объед. Музей писателей Урала. – Екатеринбург : Изд-во Урал.ун-та, 2011. – 606 с.
71. Путилов Б. Н. Мотив как сюжетобразующий элемент // Типологические исследования по фольклору, Москва : Наука, 1975. – С.141-156.
72. Рыбаков Н. И. Жанр сказа в послевоенной советской литературе: автореф. дис. ...канд. филол. наук / Моск. гос. пед. ин-т. – Москва, 1973. – 19 с.
73. Сидоров А. М. Языковая игра аргументации и моральное действие / А. М. Сидоров // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 95 – 96.
74. Спиваковская А.С. Психотерапия: игра, детство, семья. Т. 1 / А. С. Спиваковская. — Москва. : Апрель Пресс : ЭКСМО-Пресс, 1999. — 304 с.
75. Столович. Л. Н. Искусство и игра / Л. Н. Столович. – Москва: Знание, 1987. — 64 с.
76. Тарасенко Т. В. Игровое поле речевого этикета / Т. В. Тарасенко // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 109 -111.
77. Толковый словарь русского языка: В 4 т. — М.: Сов. энцикл.: ОГИЗ, 1935—1940. – 1562 с.
78. Хоринская Е. Е. Наш Бажов / Е. Хоринская. – Свердловск : Сред.-Урал. кн. изд-во, 1968. – 160 с.
79. Чередникова М. П. "Голос детства из дальней дали..." (Игра, магия, миф в детской культуре) / М. П. Чередникова. — Москва : Лабиринт, 2002. — 224 с.
80. Шиповалова Л. В. Одновременность как «темпоральность» игры / Л. В. Шиповалова // Игровое пространство культуры : материалы научного форума (16-19 апреля 2002 г.). – Санкт-Петербург : Евразия, 2002. – С. 21 – 26.
81. Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва: Новая школа, 1994.-239 с.

82. Эйнон, Дороти. Творческая игра: От рождения до десяти лет / Д. Эйнон. — Москва : Педагогика-Пресс, 1995. — 191 с.

83. Этнография детства : [сборник фольклорных и этнографических материалов] / ; Рос. фонд. культуры, Рос. союз любит. фольклор. ансамблей ; запись, сост., нотации и фот. Г. М. Науменко. — Москва : Беловодье, 1998. — 388 с.