



## СИСТЕМА СУБЪЕКТОВ ДЕЙСТВИЯ В ДЕТСКОМ ИГРОВОМ ФОЛЬКЛОРЕ РУССКОГО И УЗБЕКСКОГО НАРОДОВ

Темирова Джамила Хасановна

Доцент кафедры русского литературоведения  
Бухарский государственный университет

temirova.d.x.17@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7976589>

**Аннотация.** В данной статье репрезентирована система номинаций субъектов игровых действий, конкретизировано представление о них, определены способы их реализации в игровой сфере. На основе анализа акциональных текстов, автор приходит к выводу, что не в каждой игре можно отметить присутствие игрового «лица», наделенного названием и свойствами. Иначе обстоит дело с субъектом действия, чье присутствие всегда четко обозначено. Одни субъекты находятся в постоянном противостоянии друг с другом, другие - представлены символически, третьи – объединены общими целями, четвертые – действуют опосредовано, через других акторов.

**Ключевые слова:** игровые наименования, персонаж, актер, игровое “лицо”, субъект действия, териоморфный, фитоморфный, мифологический, антропонимический.

Детские игры различаются композиционным, сюжетным, тематическим содержанием, наличием или отсутствием вербальной составляющей и т.д. Немаловажную роль в их разнообразии играет репрезентация игровых образов (персонажей, акторов, субъектов действия) с их специфическими свойствами. Поднимая вопрос о носителях условной роли в игровом процессе, стоит конкретизировать представление о них, определить способы их реализации, а также значение игровых наименований. Анализ свойств игровых персонажей с точки зрения их функциональной обусловленности показал, что наиболее точным определением понятия является «действитель» или субъект действия. Так как под этим определением могут пониматься целые команды (дети, горшки, коршунята) или отдельный персонаж, мифологические образы, игровой инвентарь и др.

Наименование субъектов действий является наиболее значимой и семантически наполненной частью игрового вербального материала, в то же время – наиболее устойчивой. В названиях закреплены функции главных действующих лиц, отражается внутреннее устройство игры. В играх со слабо выраженным противостоянием сторон ролевыми наименованиями наделяются и игровые предметы, так как именно они часто выполняют значимые игровые действия. Рассмотрим основные номинации субъектов игровых действий.

1. **Субъекты действия – териоморфные акторы.** В данную группу входят игры, основными персонажами которых являются животные, птицы, насекомые. Наименования определяют их функции, выполняемые ими действия. Так среди наименований можно выделить персонифицированную группу «агрессоров», например: волк, медведь, кошка, хромая ворона, шакал, сорока в играх «Волк и гуси», «У

медведя во бору», «Айиқ полвон», «Мушук ва сичқон», «Оқсоқ қарға», «Шоқол», «Она товуқ ва хакка». На роль «агрессоров» выбираются более сильные и выносливые игроки.

В соответствии с ролью персонажи наделены определенными чертами характера и способностями: силой, кровожадностью, стремлением настичь добычу, присвоением (воровством) чужой собственности в целях наживы. Отношение к ним соответствующее.

Волк – часто встречаемый персонаж во многих жанрах фольклора разных народов. В сказках часто играет положительную роль, оказывает помощь нуждающимся царевичам. В быту людьми наделен такими качествами характера, как жестокость, кровожадность. В играх поведение волка также неоднозначно. Например, в русских играх «Волк и овцы», «Гуси-лебеди» (узб.игра «Бўриной ва ғозлар») «волк» нападает на «овец» и «гусей», пытающихся по сигналу пастуха/хозяина скрыться в овчарне/полететь домой. В игре «Волк» хищник – владелец сада, куда стремятся попасть голодные овцы. Обращаясь к волку, овцы обманывают его, не называя истинной цели посещения сада: «Позволь нам, царь, погулять в твоём саду». Их поведение демонстрирует смиренность, готовность отступить в случае отказа. Вопреки традиции, волк не отказывает овцам в желании, но ставит условие: «Пойдите, погуляйте, да только не щиплите травы, а то мне не на чем спать». Овцы не только нарушают обещание, но и в игровом приговоре наносят оскорбление владельцу:

Щиплем, щиплем травку, зелену муравку,

Бабке на рукавчик, дедке на кафтанчик,

Серому волку грязи на лопату.

Таким образом, стремление волка поймать овец выглядит как наказание обидчиков.

В узбекской игре «Оқсоқ қарға» (вариант «Бўри ва куйлар»), несмотря на увечье (игрок догоняет «жертв», прыгая на одной ноге), ворона/волк – олицетворение хищника, которого при любых обстоятельствах необходимо бояться и спасаться от них бегством. В игре «У медведя во бору» хищник пассивен («спит») до тех пор, пока дети, собирающие грибы не потревожат его исполняемой песней:

У медведя на бору грибы, ягоды беру!

Медведь постыл, на печи застыл.

«Медведь» просыпается и пытается догнать нарушителей его спокойствия и территории.

В игре «Қалдирғоч ва асал арилар» ('Ласточка и пчелы') хищником выступает ласточка. В повседневной жизни ласточки редко едят пчел из-за содержащихся в них ядовитых веществ.

К **персонифицированной группе «жертв»** относятся такие игровые роли, как овцы, гуси, пчелы, козы, мышки, утки, лисы, зайцы, встречаемые в играх «Медведь и пчелы», «Пастух и козы», «Охотники и утки», «Лисички и собачки», «Ғозларим» ('Гуси'), «Чағалдоқ» ('Чайка'), «Ўрдак-тулки» ('Утки и лиса'), «Қоч болам, қуш келди» ('Беги малыш, птица прилетела'), «Айиқ полвон» ('Медведь богатырь').

Заяц (кролик) – один из часто встречаемых образов в различных жанрах фольклора (сказках, потешках, загадках, дастанах, считалках). Например:

– Заяц белый,

Куда бегал?

- В лес дубовый.
- Что там делал?
- Лыки драл...

Включение образа зайца (кролика) и других животных в ролевой состав игры объясняется результатами наблюдений людей за окружающим миром, стремлением выразить их в образной форме. Это животное вызвало интерес своим поведением в естественных условиях. Чтобы не попасть в лапы хищника заяц прячется в укромных местах, в случае обнаружения – убегает. Проведя метафорическую параллель, человек наделил зайца соответствующими (но не свойственными ему) качествами характера – трусостью, хвастовством. Наделение игрока ролью зайца определяет совершаемые им действия: бояться, прятаться, убегать.

В двенадцатилетнем цикле восточного календаря 4 год также представлен кроликом. В народном эпосе «Рождение Гёроглы», в исполнении Амиркула Пулкана, главный герой поил коня заячьим молоком, чтобы верный соратник превосходил всех ловкостью и скоростью:

Он дал ему заячье молоко,

Чтобы быстро мчалась лошадь его.

Кролики и зайцы встречаются в устойчивых выражениях: «труслив, как заяц», «заячья душа», «убить двух зайцев». В играх роль зайца/кролика не выходит за рамки функциональной обусловленности. В игре «Куёнимни сотаман» («Продаю кролика») игрок-кролик выступает товаром, выставленным на продажу. Как только стороны приходят к соглашению и покупатель «шлепками» выплачивает озвученную сумму, у кролика появляется возможность спастись от него бегством. В популярной игре «Куён инга киролмади» ('Заяц не попал в нору') дети делятся на 2 команды и водящего. Одна команда, образуя круг с помощью сцепленных рук, изображает норы. Вторая команда – «кролики», пытающиеся попасть в норы. По сигналу водящего норы «открываются»/ «закрываются». Задача кроликов – выбрать момент и, преодолев препятствия, попасть «домой». В случае неудачи следует наказание – исполнить песню или станцевать.

Содержание игр «Куёнчам» ('Зайчик мой') и «Куёнчам-Куёнчам» ('Зайчик мой, зайчик мой') и «Заинька» одинаково, различаются они игровыми песнями:

«Куёнчам»	«Куёнчам-Куёнчам»	«Заинька»
Зайчик мой, зайчик мой,	Зайчик мой, зайчик мой,	Заинька, приумойся,
Почему ты плачешь?	Что случилось с тобой?	Серенький, приумойся,
Вставай-ка с места,	Почему слезы на глазах?	Вот так приумойся!
Вымой мордочку,	Почему нет сурьмы на	Заинька, причешишь,
Посмотри в зеркало,	глазах?	Серенький, причешишь,
Расчеши волосы.	Почему не покрашены	Вот так причешишь!
Выбери из нас	брови усьмой.	...вот так попляши!
Кого хочешь.	А ну-ка, вставай с места	Вот так попляши!
	И поиграй на доире.	
	Живи радостно!	

Как видно из припевов, налицо перенос свойств характера и действий, свойственных человеку: зайцы ведут себя как люди, совершают те же действия, проявляют одинаковые чувства (плачут, радуются).



В игре «Коршун» цыплята «наказываются» за то, что у коршуна «лук, мак повытаскали и через забор повыбросали». Только ловкость, умение быстро бегать помогают цыплятам избежать пленения. В противном случае следует игровое наказание. Как и в игре «Медведь и пчелы» присутствует экспликация жизненных реалий (охота хищных птиц на более мелкие особи, набеги медведей на ульи, поедание меда, пчел и личинок).

**2. Субъекты действия – мифологические акторы.** Представители данной группы встречаются в играх «Пекло», «Пекло и рай», «Чародей», «Кострома», «Горелки», «Чертика не боюсь», «Божок», «Ангел божий, защит рогожей», «Икки аёз» ('Два мороза'), «Жангара-жунгур», «Бордим, келдим – йўқ!» ('Ушёл, пришёл – нет!'). Персонажи часто связаны со смертью или потусторонним миром. Для номинаций используются названия хтонических животных (ворон, медведь), библейских образов (бог, дьявол, ангел, черт), нечистой силы (домовой, водяной), стихийных сил (Кострома, Мороз, солнце, горелка), магов (колдун, ведьма). Примером из русского детского игрового фольклора может послужить игра «Пекло», где в яме – преисподней хозяйничает дьявол. Игра «Овин» – поиск чертями наощупь хозяев с домовыми. Рецепция христианских постулатов нашла отражение в таких играх, как «Бог и черт», «Ангел и враг». В игре «Бог и черт» творец всего сущего задает игрокам вопросы, на которые игроки должны отвечать серьезно. В этом им мешает черт, пытающийся их рассмешить. В случае удачи игроки переходят на сторону черта, который «превращает их в собак». Вторая часть игры представляет собой борьбу чертовых собак с детьми божьими. В игре «Ангел и враг» сюжет прост, между антагонистами происходит диалог. Ангел задает вопросы врагу. Если враг не сможет ответить на вопросы, он проигрывает.

В игре «Чародей» наделенный сверхъестественной силой коварный волшебник гонится за ребятами, касанием руки зачаровывая их. В игре «Горелки» – водящий-горелка пытается поймать игрока, чтобы передать дар «горения». В «Костроме» – главное действующее лицо – горящая лучина, олицетворение стихии огня. Сидящие рядом игроки под игровой припев передают друг другу зажженную лучину. Важно не дать огню погаснуть, пока лучина находится в руке. «Смерть» Костромы – символ беды и гибели всего живущего. В играх «Икки аёз» («Два мороза»), «Джангара-джунгур», «Бордим, келдим – йўқ!» - такой силой наделены Мороз и ведьма.

Название мифологических существ встречается и в поэтических текстах, связанных с игрой. Например:

Звездный змей звенел

Зубами: «з-з-з...».

На современном этапе благодаря влиянию масс-медиа список существ в играх-импровизациях пополнился новыми номинациями (зомби, вампиры, монстры, Кинг-конг и др), что свидетельствует об интересе детей ко всему неизведанному, иррациональному, потустороннему. Сюжеты игр неустойчивы, подвергаются изменениям и дополнениям, в основе – противостояние чужеродным силам. Агональные функции данного вида игр: напугать, «зачаровать», «заразить», «убить».

**3. Субъект действия – антропонимические акторы.** Наиболее значительный пласт игрового фольклора. По статусному принципу можно разделить на несколько подгрупп.



А) образы, обозначающие профессии.

В играх подобного рода воссоздаются значимые для детей профессии. Среди традиционных профессий: пастух, пахарь, рыбак, охотник, пекарь, торговец, солдат, садовник – в играх «Пастух и овцы», «Пахарь», «Рыбки», «Кувлашмачоқ» (прятки), «Охотник и утки», «Печь хлеб», «Стрелец», «Магазин», «Бозор-бозор» ('Рынок'), «Дўкончи» ('Продавец'), «Доктор-доктор», «Садовник». Множество игр, созданных детьми в XX столетии, представляют шуточную импровизацию серьезного дела.

Игра «Садовник». Путем жеребьевки или считалки выбирается садовник. Остальные игроки выбирают себе названия цветов. Садовник: «Я садовником родился, не на шутку рассердился. Надоели все цветы, кроме пиона (озвучивает наименование одного из цветов). Игрок, выбравший пион, отзывается: «Ой!». Садовник: «Что с тобой?». Пион: «Влюблен». Садовник: «В кого?». Пион: «В фиалку». Отзывается фиалка: «Ой!». Игра продолжается до тех пор, пока не будут перечислены все выбранные цветы.

Ни одно явление на деревне не проходило мимо внимания детей. Дети играли в наем работника, в выборы старост, проводы рекрутов, конвоирование осужденного, войнушку и т.д. Популярными играми среди девочек были «Учитель», «Доктор», «Воспитательница»; среди мальчиков – «Казачи-разбойники», «ГАИ», «Машинки», «Милиционер».

Б) образы, обозначающие социальный статус: царь/подшо/король, министр/визирь, слуги, работники, воры, беглые, рабы. Игры «Подшо ва вазир», «Царь и пастух», «Игра в беглые», «Воры», «В рабы», «В короли»/ «В пана»/ «В работника». Высокий статус давал право игроку владеть, приказывать, наказывать. Низкий статус – подчиняться, исполнять.

Игра «Подшо-вазир» ('Царь и министр'). С помощью жеребьевки или считалки (обязательно) выбирают царя, министра (контролирующего исполнение приговора) и вора. Между царем и министром происходит диалог:

– Господин, пойман вор.

– Кто?

Министр называет имя игрока, вытянувшего несчастливый жребий. После чего царь выносит вердикт и определяет меру наказания в виде танца, исполнения песни, ударов по лбу или спине.

Игра «В короли». С помощью считалки выбирается король. Остальные игроки – работники. Их задача – выбрать себе профессию (плотника, сапожника, портного) и суметь ее представить в жестах. У короля несколько попыток, в случае неугадывания происходит его «низложение».

В) образы, обозначающие семейный статус. Наиболее популярный и часто встречаемый образ – matka/онабоши. В ее обязанности входит распределение ролей, управление игровым процессом, защита. Не менее популярны образы бабушки (бабки), деда, мужа/жены, детей, кумы, жениха/невесты. Русские игры «Дай, дедушка, ручку», «Пора, бабушка, на пир», «Муж и жена», «Свадьба» (узб. «Тўй»); узбекские игры «Келинчак» ('Невеста'), «Бола-бола» ('Ребенок'), «Хола-хола» ('Тетя'). Игра «Дедушка-рожок». Дедушка-рожок – ловец, который запугивает детей, советуя оставаться дома. Остальные игроки – смелые и дразнящие его дети: «Дедушка-рожок, на печи дыру прожег».



Г) образы, указывающие на национальность. Игры «В жиди», «Черкесы», «Игра в хохлы», «Самоеды». Генезис игры «Самоеды» связан с периодом их борьбы с остяками, когда умение прятаться увеличивало шанс на выживание. В игре «Цыган/»Цыганка» несколько субъектов действия. Цыган – игрок, подающий мяч; игрок, отбивающий с помощью биты брошенный мяч; ловцы – игроки, пытающиеся поймать мяч и «осалить» им отбивающего.

Д) имена собственные: Кострома/Захарка, Иван, Витька, Дусмат, Муса, Мастура. Нередки включения имен собственных в вербальный компонент игрового текста. Ими обозначены как игровые персонажи, так и предметы, используемые в игровом процессе.

**4. Субъект действия – фитоморфные акторы.** В данную группу входят игры, основными персонажами которых выступают фрукты, овощи, бахчевые культуры, цветы и деревья. Наименования определяют их функции, выполняемые ими действия. Русские игры «Баба сеяла горох», «Редька», «Уродись, горох», «Гриб грибовой», «Огурцы», «Бахчи», «Лен», «Мак», «А мы просо сеяли» и др. Узбекские игры «Шолғом қўпориш» ('Сбор репы'), «Картошка экиш» ('Посадка картофеля'), «Тапур-тупур қайрағоч» ('Шелест карагача'), «Оқ теракми, кўк терак» ('Белый тополь, синий тополь'). Большая часть игр данной группы – игры-импровизации. В них отражаются результаты наблюдений детей за поведением взрослых, выраженные в действии. Игровые действия могут сопровождаться игровыми припевами либо приговорами. В игре «Уродись, горох» дети двигаются вдоль площадки, размахивая рукой из стороны в сторону, приговаривая:

Сей, сей, горох,  
Рассевай горох,  
Уродись, горох,  
В огороде не плох.

Присев на корточки, постепенно поднимаются во весь рост:

И крупен (раздвигают руки в сторону), и бел –  
На потеху всем.  
И сам тридесят (пританцовывая) –  
Для всех ребят.

В играх «Шелест карагача» и «Белый тополь, синий тополь» игроки выстраиваются в ряд, стоят ровно, внешним видом подражая деревьям. В такого рода играх словесный компонент управляет действиями игроков.

**5. Субъект действия – предметы и игровой инвентарь.** Игровой инвентарь в играх данной группы выступает в роли самостоятельных субъектов действий. В игровом процессе может быть репрезентирован физически. То есть предметы совершают движения в результате применяемых к ним манипуляций: летящий и отскакивающий мяч; скользящая по расчерченной территории «галька»; подбрасываемые в воздух камни, бабки, лянги; указывающие на игроков палочки; крутящаяся бутылочка, устанавливающие право на что-то жеребьевые предметы и т.д. В игровом сюжете они одушевлены, к ним игроки обращаются с приказом или просьбой: «Не подведи!», «Попади в цель». Их наделяют прозвищами, осыпают ругательствами, применяют наказания (швыряют, пинают). Выставляют в качестве приза или выкупа.

В играх «Плетень», «Мельница», «Золотые ворота» актерами одновременно являются дети и изображаемые ими предметы. В игре «Золотые ворота» предмет-актер сливается с водящими: они перенимают название предмета, а предмет, в свою очередь, действует через водящих. С помощью считалки выбираются два водящих, каждый из которых выбирает название одного из небесных светил: солнца или луны. Затем они встают друг к другу лицом и берутся за руки, образуя арку – золотые ворота. Под игровой приговор:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

На последних словах «створки ворот смыкаются», попавшего в «плен» рук спрашивают, чью сторону он выбирает. Выбравший солнце или луну занимает соответствующую сторону. Происхождение игры исследователи связывают с прохождением потустороннего туннеля, выбор солнца-жизни и луны-смерти предопределял дальнейшую судьбу человека.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что не в каждой игре можно отметить наличие игрового «лица», наделенного названием и свойствами. Иначе обстоит дело с субъектом действия, чье присутствие всегда четко обозначено. Одни субъекты находятся в постоянном противостоянии друг с другом, другие – представлены символически, третьи – объединены общими целями, четвертые – действуют опосредовано через других акторов.

### Литература:

1. Игры народов СССР: Узбекские игры. – URL: <http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000002/index.shtml>; Узбекские народные игры. – URL: <https://ok.ru/dushamoyauzbekistan/topic/66283298417613>
2. Мельников М.Н. Русский детский фольклор: Учебное пособие для студентов пединститутов. – Москва: Просвещение, 1987. – С.186.
3. Лойтер С.М. Детский поэтический фольклор Карелии: исследования и тексты. – Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2013. – С.358.
4. Temirova D. Ways of studying uzbek children's folklore //World Bulletin of Social Sciences (WBSS). – 2022. – Т. 7.
5. Khasanovna T. D. The genre of “mockery” in russian and uzbek folklore //Scientific Reports Of Bukhara State University. – С. 135.
6. Khasanovna T. J. Poetics of the uzbek children's folklore game //Scientific Reports Of Bukhara State University. – С. 104.
7. Темирова Д. ПРОБЛЕМЫ КЛАССИФИКАЦИИ РУССКИХ И УЗБЕКСКИХ ДЕТСКИХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ФОЛЬКЛОРОВЕДЕНИИ //Евразийский журнал социальных наук, философии и культуры. – 2023. – Т. 3. – №. 3. – С. 93-99.
8. Avezov S. S. MACHINE TRANSLATION TO ALIGN PARALLEL TEXTS //International Scientific and Current Research Conferences. – 2022. – С. 64-66.

9.Нигматова Л. Х. Некоторые проблемы узбекской лексикографии и разработки словаря //Ташкент Журнал Вопросы филологии. – 2020.

10.Бокарева М. ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ КАК ВЕДУЩИЙ ПРИЕМ ТЕКСТОВОЙ ИГРЫ СОВРЕМЕННОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ДИСКУРСА //Евразийский журнал социальных наук, философии и культуры. – 2023. – Т. 3. – №. 3. – С. 100-106.

