

ТЕРМІНИ “ГОРОД” І “ПОЛЕ” В ІГРОВІЙ ПРАКТИЦІ СЛОБОЖАН КІНЦЯ ХІХ - ПОЧАТКУ ХХ ст. У ЗВ’ЯЗКУ З РЕКОНСТРУКЦІЄЮ ДАВНІХ МІФОЛОГІЧНИХ УЯВЛЕНЬ

І аааеу АЕЊŪІ І І АА

Вивчення народних ігор з погляду семантичного навантаження сьогодні є одним із найперспективніших аспектів дослідження ігрової культури. Зазвичай, дослідники звертаються до семантики ігор лише принагідно. Навіть на терені вивчення ігрової культури інших слов'янських народів, що має досить давню дослідницьку традицію, зустрічаємо лише поодинокі спроби ґрунтовного дослідження семантики ігрових моментів¹. Дослідження ж символічного змісту українських народних ігор ще більш епізодичні².

Для визначення семантики ігор потрібно звернутися не тільки до вивчення власне ігрових моментів і дій, а насамперед до проблеми організації ігрового простору та його семантики. Терміни “город” і “поле” зустрічаються в іграх українців як назви різних частин ігрового простору. Вперше звернув увагу на присутність цих термінів в ігровій ситуації Л. В. Падалка, але він не зміг повністю розкрити їх значення, хоча і наголосив на відтворенні у них захоплення “городка”³. Повсякчасне застосування цих термінів не привернуло увагу дослідників, тому питання їх семантичного навантаження в ігровій культурі залишається відкритим.

Значимо, що термін “город” фіксувався у минулому столітті з наголосом на перший склад⁴. В ігровій ситуації йдеться саме про місто. Звернімо увагу на давню історичну традицію, пов'язану з цим терміном на території України. “Країною міст” — “гардаріками” називали Подніпров'я в добу раннього середньовіччя скандинавські джерела⁵. Дуже багато залишків “городків” того часу знайдено археологами на Лівобережній Україні. Ці факти наводять на думку, що застосування терміна “городок” пов'язане з ідеєю укріплення, яке ототожнюється із сакральним центром. Розкриттю низки аспектів символічного значення названої термінології і присвячена ця стаття.

В іграх “городом”, зазвичай, називається будь-який окреслений (навіть умовно) простір — плоский майданчик круглої або прямокутної форми певних розмірів. Ця площадка

мала чітко визначені кордони, які утворювали лінія або рівчак⁶. “Поле” зветься ігровий простір, розташований за межами “города”⁷. Інколи він також окреслювався, але здебільшого маркувався лише його кордон з “городком”. Відсутність окресленості слід розуміти як відображення в цьому “полі” зовнішнього простору, що не має чіткої структури, впорядкованості⁸. У цілому він протиставляється організованому простору “городка”. Тому цей ігровий компонент і не мав фіксованих правилами кордонів.

Для розуміння семантичного навантаження гри потрібно розкрити значення термінів “город” і “поле” — кожного окремо та у їх поєднанні. На мою думку, ці терміни не тільки дублюють дуальну опозицію в розумінні культурний/не культурний, свійський/дикий, освоєний/не освоєний, але мають також і конкретніший зміст, який ми і спробуємо розкрити.

Зосередимося спочатку на тому, що у більшості ігор гравці поділяються на тих, хто грає “в полі”, і тих хто “в городі”. Перебування в “городі”, що має семантику “верху”, чітко простежується в жеребкуванні та лічилках, за допомогою яких партії розподіляли ігровий простір. Боротьба за місце відповідних партій ведеться способом міряння або рахування. У жеребкуванні за допомогою палиці “город” діставався тому, кому дісталася верхівка палиці.

Сама ігрова лексика підтверджує стан “городян” як тих, хто знаходиться вгорі чи нагорі. Адже виграш передається висловом “отримати гору”, означає дістати бажане місце, яке тотожне горі=верху, а програш — “втратити верх”. Незважаючи на те, що ігри проходять, зазвичай, на рівному місці (вигін, луки), просторове розташування партій усвідомлюється як різнорівневе, що передається висловлюванням типу “партія “городка” спускається в “поле”⁹. Місце “в городі” завжди престижніше, ніж “у полі”. Боротьба ведеться за захоплення цього місця — якщо при мірянні рука опиниться вгорі палиці, то партія займе “город”. Названі терміни при жеребкуванні інколи просто замінялися на “верхні” та “сподні”¹⁰, які чітко

передають символіку верху/низу в ігровому просторі. Наприклад, у лічилці для гри у “Піжмурки”, що була записана Д. І. Яворницьким у с. Попівка Карлівського р-ну на Полтавщині, знаходимо:

*Одіян, другіян,
На четверте — городян*¹¹

За допомогою такого жеребкування обирається той, хто займає простір в “городі”, він — “городян”. Ігрове дійство починають “городяни”, тому стає зрозумілим намагання дітей повести гру першими, а для цього треба стати “городянами”. Партії гравців займали відповідні ігрові місця і, залежно від результату гри, мінялися цими місцями. “Город” могла займати лише та команда, що отримала перевагу у попередньому етапі гри, у разі програшу вона повинна залишити “город”.

Розглянута ігрова ситуація, на мій погляд, сягає своїми коренями прадавніх міфологічних уявлень. Зокрема, створення в ігровій ситуації окресленого простору було необхідним для відтворення сьогодні забутої, але в даному випадку дієвої міфічної боротьби за “місто”, що ведуть між собою міфологічні персонажі-супротивники. Як зазначила О. М. Фрейденберг, поняття “місто” та “жінка” за міфологічними уявленнями тотожні, взяття міста та взяття жінки дублюються¹². Значення жінки як “міста” присутнє в багатьох культурах, у тому числі й слов’янських. Підтвердження цьому знаходимо, наприклад, у росіян: головний убір дівчини у них називався “городи” й вважався не просто елементом одягу, а символом жінки. “Городком” росіяни називали також і танок-хоровод, у який можна було потрапити тільки після “запрошення”¹³. У гаданнях дівчат-росіянок про весілля фігурує “городок”, що пов’язано зі статусом дівчини — куди “ворота” відчиняться, туди й заміж підеш¹⁴.

Розкрити тотожність поняття жінка=місто допомагає античний міф про створення Іліону. Місто було засноване на місці, де лягла корова, і воно, до того ж, збіглося з місцем падіння богині обману Ати. Вибране місце було освячене зображенням Афіни Паллади в центрі міста¹⁵. Відтворення цієї міфологічної ситуації дає змогу поставити в один семантичний ряд поняття “жінка” — “місто (сакральний центр)” — “корова”. Вони поєднуються визначенням “місця” свого перебування

та “вартістю”, яка вкладається у розуміння оволодіння ними. Розкриття асоціативного комплексу жінка=корова добре простежене на прикладі весільних обрядів різних слов’янських народів, до того ж, він описаний за допомогою небесних символів¹⁶.

За народним повір’ям, хмари уявлялися худобою, яку пасе святий Петро. Цей образ присутній у загадках про хмари — “одна вівця до сина, друга від сина”. Небесна худоба (хмари) дещо протиставляється “чорним” земним стадам, але їх семантичне ототожнення безперечно, бо найкращим часом для збивання масла є пора, коли повернення корів з пасовища збігається із плином хмар у небі¹⁷.

Саме за такими уявленнями відбувається заміна терміну “городок” на інший — “туча” (квадрат 20-50 м²), що знаходимо у записках ігор з Полтавщини М. Русова. З цього квадрату (“тучі”) не можна вибігати гравцям. Той, у кого влучили м’ячем, вважається “вишибленим” — він “помирає”. Ця гра повністю дублює іншу поширену гру “Городок”¹⁸. У різних слов’янських мовах зустрічається визначення дощової хмари як “баби”, загалом символіка небес пов’язується з ідеєю перебування там померлих душ¹⁹. Можливо тому, учасники, в яких влучали під час гри, зазнавали метаморфоз — “помирали”. Семантика “тучі”, тобто хмари, також пов’язана не тільки з верхом, а й з жінкою. Відомо, що жіночі статеві органи усвідомлювались як грозова хмара²⁰.

Розуміння жінки як “міста” чи “худоби” привабливі для семантичного ряду, який усвідомлюється як чоловік-поле(простір) — пастух. Партія “городян” в ігровій ситуації і міфологічній ретроспективі має охороняти жінку-місто-худобу. Невдалі ігрові дії позбавляють їх права займати сакральне окреслений простір. До того ж, цей простір не тільки має зовнішні межі, він лежить у верхній сакральній сфері.

Звернімося знову до античної міфології, яка допоможе зрозуміти слов’янські старожитності. У “Іліаді”, міфічна основа якої не викликає жодних заперечень²¹, війна хоча і йде за руку прекрасної Олени, але мета греків — оволодіти містом. До того ж, обидві партії супротивників мають божественних покровителів. Троянцям допомагає Афіна Паллада, а спартанцям — Арес. Фактично війну ведуть не люди, вона точиться на божествен-

ному рівні. Бачимо протиборство “жіночої” та “чоловічої” партій як основу бойових дій і війни як такої. У цьому контексті цікавою паралеллю виступають слов’янські міфологічні уявлення про війну “чоловічих” і “жіночих” грибів²². Весілля у слов’ян (у тому числі й українців) мало символіку не тільки смерті, а й битви, яка має божественне провидіння²³.

Зв’язок фольклорно-літературного сюжету про здобуття міста (=жінки) як шлюбу з відтворенням прадавнього індоєвропейського міфу настільки міцний, що його відлуння знаходимо навіть в “Енеїді” І. Котляревського, який, до речі, для визначення міста користується словом “городок”. А відтворення війни як оволодіння жінкою Котляревський подає у гротескній формі, проводячи паралелі зі старою бабою на печі:

*А баб старих на піч саджали
І на печі їх штурмували
Бач, для баталії в примір*²⁴

За народними уявленнями, будь-яка боротьба за “місто” розуміється як війна чи протистояння двох партій; відлуння цих обрядових дій знаходимо у масляних іграх і кулачних боях. А. К. Байбурін вважає, що цю боротьбу в широкому розумінні слід усвідомлювати як змагання за оволодіння ритуальним символом у вигляді жіночого опудала²⁵. Війна, як протистояння чоловіка та жінки, у шлюбній символіці передається через протистояння молодят і фіксується майже у всіх індоєвропейських народів²⁶. На поєднання ігрової ситуації з війною вказує віршик із гри “Ворітці (Мости)”, який промовляють дівчата: Пустіте нас, пустіте нас / Війну війнувати²⁷. Поняття гри як війни постійно присутнє в культурах усіх слов’янських народів²⁸.

В іграх слобожан із термінами “город” найбільш чітко поняття облоги міста передає гра “Скраклі”, що подібна до російської гри “Городки”. Назви фігур, які слід вибити з “города” за допомогою палиці, мають семантичне навантаження опису укріпленого міста — “пушка”, “хата”, “башня”, “рядові солдати”, “кутневі солдати”²⁹. На Полтавщині ця гра мала інші назви “фігур” — “копи”, “млин”, “ворота”, “гадюка”, “звізди”, “ковбаса”, “башта”, “колесо”³⁰. Але всі вони пов’язані з ідеєю боротьби за місто, яка передається знищенням різних його елементів — “хвігур”, що вибиваються з “го-

рода” за допомогою “кийків”. Тяглість традиції означених термінів знаходимо на Сахновщині (запис 1992 року), де під час гри команди ділилися на “польових” і “городніх”, а один із етапів гри називався “Пушечка”³¹.

Як бачимо, війна ведеться або за оволодіння містом, або за жінку. Поєднання жінки з містом дає змогу окреслити протистояння в цих іграх як боротьбу двох партій — чоловічої та жіночої. Наш висновок підтверджується спостереженням Т. Цив’яна про те, що діяльність людини обмежена різними просторовими табу, система яких опирається на опозицію жіночий/внутрішній — чоловічий/зовнішній³².

Слід зазначити, що гравці, які займають “поле”, у багатьох іграх зветься “пастухами”, вони “пасуть” м’яча³³. “Пастух” має завжди чітко сформульовану належність до чоловічої сфери, тому “пастухи” маркують своєю присутністю “поле”. На думку В. Н. Топорова, “квадратні” ігри, тобто з ігровим простором у вигляді прямокутника, слід віднести до чоловічих ігор, а круглий простір співвідноситься з жіночою сферою³⁴. У згаданих іграх ми стикаємося з відображенням “поля” як прямокутного простору, а “городка” як круглого.

Цікаво, що коло і прямокутник у системі культурного простору чітко простежується у плануванні запорозьких січей, які теж називалися “городками”. За топографічним планом, Підпільненська (Нова) Січ мала круглий “городок”, до якого примикав “поділ” у вигляді нечітко окресленого прямокутника³⁵. Подібну планіграфію має і Покровська Січ, в якій у вигляді округлого простору виділяється внутрішній кіш (цитадель)³⁶. Така топографія загалом характерна для багатьох міст домодерної епохи і відтворює, очевидно, поєднання двох протилежних категорій олюдненого простору. Вона пов’язана не тільки з ідеєю маркування простору як такого, а й відображала структуру людського, дублювала ідею поділу суспільства на дві частини (фратрії), представники яких укладають між собою шлюб³⁷. Один з цих “шлюбних класів” дає жінок³⁸.

Поняття “худоби” повсякчас зустрічається в іграх з термінологією “город” і “поле”. Наприклад, для гри “Дідок” окреслюють “город”, посеред якого ставлять палицю, яка зветься “кобилка”. Найчастіше в “городі” розташовується худоба жіночої статі, або приплід —

“свинка”, “рюхи”, “паці” й інше. Крім цього, головним елементом у ігровому змаганні виступає кінь, який у традиційній картині світу, поряд з іншими своїми символічними значеннями, маніфестує сонячне божество, є його іпостасю³⁹. У нашому контексті можна згадати роль троянського коня у змаганнях за оволодіння Іліоном. Символічну роль відіграє кінь і в різновиді гри “Гилка”, що записана на Чернігівщині, у якій поряд з термінами “город” і “поле” застосовують термін “кінь”. За 20-30 ступнів від “города” встромляють у землю палицю — “коня”, до якого треба доторкнутися тому, хто подає в “поле” м’ячі, при цьому у нього не повинні поцілити гравці “поля”⁴⁰. Можна припустити, що до міфологеми в їзду в місто на коні подібна ігрова ситуація в грі “Скраклі”, зафіксована П. В. Івановим. У ній гравці, що вибили всі скраклі з “города” противника, сідали верхи на супротивників та їхали так до їхнього “городка”, адже у цій грі окреслюються не один, а два “городки”⁴¹. Прадавній зміст наведених ігрових дій, можливо, інтуїтивно відчув і висловив у своїй характеристиці гри Г. Ф. Квітка-Основ’яненко: “В нагороду на победженном едешь верхом в триумфе в завоеванный город... должно быть, нечто из обычаев древних римлян”⁴².

Застосування тваринного коду в цих ігрових ситуаціях, судячи з усього, не випадкове. Адже чіткий зв’язок між символікою верх-низ демонструють народні повір’я щодо розведення худоби. Наприклад, у білорусів господар, який мешкав вище по схилу, не повинен був давати на розведення худобу тим господарям, які мешкали нижче за нього, бо від цього у нього перестане вестися худоба⁴³. Це повір’я, на мою думку, відображає символіку побоювання втратити верх, що тотожне ігровій ситуації — “втратити гору”.

Поряд із термінами “город” і “поле”, найчастіше застосовується термін “ворота”, який допомагає розв’язати протистояння двох партій. Для повнішого семантичного розкриття цих понять розглянемо ігри з використанням усіх трьох термінів одночасно. Гра “Кружок”, записана в с. Мар’їнці на Донеччині, у якій обирали “царя” та “царівну”, співаючи їм:

*Ой у городочку царівна, царівна,
А за городочком царів син,
Пристипи, царенко, близенько*

*Поклонись царівні низенько,
Пристипи, царенко, ще нижче,
Пророби царівні вороточка,
Виведи царівну з городочка.*⁴⁴

На рівні ігрових дій учасників “городочок” у цій грі замінено “кружком”, який утворюють хлопці та дівчата, що тримаються за руки.

За допомогою “воріт” гравці не тільки мають змогу переходити з однієї ділянки ігрового простору в іншу. Своїми діями, як видається, вони доносять до нас міфологічні уявлення про ритуальне переміщення з одного сакрального простору — “низу”, до іншого — “верху”. “Ворота” в цьому контексті є, очевидно, входом до небесного обрію. Відкриття воріт, за міфологічними уявленнями, мало паралель з прибуттям небесного божества, воно тотожне переходу, відтворює акт перемоги. Згадаймо, що олімпійських переможців вшановували тріумфальним вшестям у рідне місто, для чого спеціально розбирали частину міського муру⁴⁵. Утворювана таким чином арка символізувала стирання кордонів між світами.

Можливо, саме тому терміни “город” і “ворота” часто зустрічаються в іграх з вибором нареченої для “князя” або “королька”, що, очевидно, у давніх міфологічних уявленнях (ремнісценцією яких є аналізовані ігри), усвідомлювався як божество. “Королем” = “царем” виступав ритуальний персонаж, який у рамках європейської традиції, що має архаїчне походження, обирається на рік і повинен уособлювати цей період у житті людей⁴⁶. Найчастіше “короля” обирали саме з середовища пастухів⁴⁷. Мотив взаємних метаморфоз пастуха та короля на слов’янському та романському матеріалі добре розглянутий Т. Цив’яном⁴⁸. Ігрова ситуація лише підтверджує цей зв’язок і протиставлення, яке виливається у змагання за оволодіння “верхньою” позицією. Поняття “царя”, як божества, пов’язане з ідеєю творення нового, з семантикою верху-низу, добре передає заборона ходити в гості на Благовіщення та Різдво господарям, що жили на горі до тих, хто жив під горою⁴⁹. Для благополуччя всього колективу було важливо не втратити перебування у верхній сакральній сфері тих, хто там мешкав, адже така ситуація провокує негаразди на весь рік.

Постаті вінценосних осіб усвідомлюються як такі, що панують на землі, провокують на-

стання різних етапів життя, зокрема творять шлюб. Майже усі ігри, де використовується термінологія, пов'язана з вінченосними особами, відтворюють шлюбні мотиви. Наприклад, гра "Цариха", записана Д. І. Яворницьким на Катеринославщині, розповідає про прихід "царенка" до "царихи" з метою сватання/шлюбу⁵⁰. Гра "Король", яка побутувала на всій території України, також пропагує ідею шлюбу: "Отчиняймо ворота / По самії вірця"⁵¹. Затримання весільного поїзда на воротах, перелізання через паркан або пророблювання нового проходу в огорожі дому нареченої повсякчас зустрічається у весільному дійстві⁵². Стейке поєднання образу короля з мотивом шлюбу простежується в іграх з поцілунками, в яких стало застосовуватися термін "город":

*Королю, край города ходиш,
Королю, дівчат оглядаєш,
Королю, приступи близенько,
Королю, поклонися низенько,
Королю, поцілуйся гарненько
А в короля жінки нема
Треба ж його шанувать,
І по сім раз цілувать*⁵³

Загалом, цей вінченосний персонаж може мати різні прояви, найчастіше зооморфні. Наприклад, у с. Курячівка на Старобільщині грали в "Горобця", до якого звертались — "Царю, сину, горобець / Кругом города ходив"⁵⁴. Любовно-шлюбні мотиви образу горобця й уособлення в ньому чоловічого символу добре розкриті на прикладі російського ігрового фольклору⁵⁵. Інколи таким персонажем виступає заєць: "Заюшка молодий, по городу ходив, / То в той городок, то в той городок"⁵⁶. Цей персонаж передає мотив першої шлюбної ночі, пов'язаної з мотивом замкнення — "Возьми собі дівочку, та за білу ручку, поведи в комірку, постели постільку, та й уложи спати, а сам тікай з хати. Заюшка молодий по городу ходив, білі ножки томив, то в той городок, то в той городок. А у нас городи все турецькі. А у нас замки все німецькі. Та нікуди заюшці ні вискочити, та нікуди заюшці та виплигнути"⁵⁷. Символіка зайця тісно пов'язана зі шлюбними мотивами, найчастіше вона присутня в епізодах перепони у весільній тематиці⁵⁸. Інколи ігровий персонаж прямо запрошувався до міста — "Царюшен, корольок, пожалуйте в город"

(м. Куп'янськ) або "Король, виїди в город, король, підскоч хорошенько" (с. Пристін)⁵⁹. Підскакування "короля" перегукується зі шлюбними обрядами "скакання", які мали еротичні елементи⁶⁰. Можливо тому, персонаж "заєць", що має здатність "скакати-підскакувати", так стало передає мотив шлюбу.

Найкраще ілюструє шлюбний мотив у іграх з термінологією "город" і "замок" гра, записана В. Машковим на Поліссі. Незважаючи на те, що її учасниками є дівчата, протиставлення двох пар, які ведуть ігрову суперечку (одна з них стоїть у "городку", утвореному колом дівчат), дають підстави співвіднести ці ігри з такими, де йдеться про війну:

*"Ой поїду я коло города, гукаю
Своєї миленької, жони хорошеї шукаю..."*
Партія противників відповідає:
*"А ми замки замкнемо
Вашеї милої, жони хорошеї не дамо,
А ми замки поб'ємо
І свою милую, жону хорошую візьмемо"*⁶¹

На зв'язок образу відмикання замків зі шлюбною символікою вказує загадка про замок: "Йшов чернець через Дінець, нагнав дівку та й шурх у дірку"⁶². Подібні "замкові" елементи зустрічаються у шлюбних мотивах і мають досить виражений еротичний характер, пов'язаний з ідеєю пізнання жінки⁶³.

Як видається, згадувані ігрові моменти передають ідею божественного шлюбу, який проходить у сакральному просторі. Цей простір, на думку М. Абельдія, маркує перебування у ньому богині саме у центрі цього простору, куди до неї прибуває божественний чоловік⁶⁴. Беручи це до уваги, можемо провести паралель між вказаною міфологією та ігровими ситуаціями: у більшості з них в центрі "города" (окреслене місце) маємо "дучку" (невеличку ямку). Інколи грають у гру, де "город" нараховує декілька "дучок" Але в таких випадках у "дучках" тримають кийки гравці, а один із них намагається захопити "дучку" супротивника⁶⁵. Богиня, зазвичай, пов'язується у міфах із землею⁶⁶. Момент поєднання ігрового персонажу з землею фіксує ігровий віршик:

*"Одчиняйте ворота, ворота,
Пропускайте короля, короля
Король іде — земля гуде"*⁶⁷

Таким чином, осередком ігрових дій у "городі" стає "дучка" — маленька ямка, яка

має семантичне навантаження землі й отожднюється з жінкою⁶⁸. Чоловік приходив до неї з-зовні — “ходить круг города”, “король у город заглядає”. Його поява пов’язана зі зміною пір року, періодичністю. Може, тому така важлива зміна місця розташування команд у іграх із названою термінологією. Відкриття “воріт”, відмикання “замків” передує, на мою думку, священному шлюбу, бо у всіх іграх ідеться про цілування або обнімання нареченої (дівчини), яку обирає “князь”.

Ворота в минулому усвідомлювалися як горизонт, що об’єднує небеса із землею, через ці ворота проходило у супроводі коней (або в іпостасі коня) божество після перемоги над супротивником⁶⁹. Цей персонаж входив до “небесної” сфери, яка найчастіше маніфестується поняттям “місто”. Виходячи з цього, можна відтворити символіку коня (яка широко застосовується в українському весіллі)⁷⁰, як таку, що має на меті підміну ламінальної особи її зооморфним відповідником, який здійснює необхідні в ініціаційному обряді переміщення.

Відкриття воріт має на меті полегшити перехід з одного стану в інший. Зокрема, така символіка притаманна пологам, під час яких відчиняють “царські врата” у церкві, відмикають усі двері та замки. Такий ігровий компонент, як лазіння між широко розставленими ногами, слід розглядати як проходження в арку=ворота — момент, тісно пов’язаний з ідеєю народження/переродження. Згадаймо також звичай пролазити нареченому між ногами матері під час його гоління на весіллі⁷¹. Семантичне навантаження переходу з одного стану до іншого, що мають “ворота”, таке важливе, що цей символ самостійно існує в ігровій культурі, без супутніх елементів (“поля” та “города”). Наприклад, у грі “У коваля” з Пирятинщини “ворота” стають головним персонажем: “Стає довгий ряд дітей, дивлячись один одному в потилицю, тримаючись за плечі руками, попереду “матка”, яка веде всіх до “воріт” — двох хлопчиків, які держаться за руки, піднімаючи або опускаючи їх. Між “маткою” і “воротами” відбувається діалог:

- Ковале, ковале, пропусти ворота (“матка”)
- А я поламаєш? Не пропустимо (“Ворота”)
- То ми нові зробимо — залізні чи кам’яні (“матка”)

То йдіть (“ворота”)

Всіх дітей “ворота-коваль” пропускають, крім останнього, якого питають — “Кого любиш?” Потім про це ж питають “матку”, а далі ловлять “ворота”⁷².

У цій грі “ворота” дублюються поняттям “коваль”, і обидва мають навантаження ідеї переродження⁷³. Згадаймо у цьому зв’язку фольклорний сюжет про перековування старих людей на молодих ковалями, або виковування нових властивостей. Головна ідея гри — надати можливість усім гравцям пройти крізь “ворота”, що є засобом переродження (переходу), який тісно пов’язаний не тільки зі шлюбною символікою, про яку йшлося вище, а й з елементом випробування, яке передається запитанням “Кого любиш?” Поряд із символікою “воріт” зустрічається термін “мости”, який також тотожний ідеї переходу через річку як маркера ідеї шлюбу⁷⁴.

Значення переходу гравців із “городка” в “поле” і навпаки, пов’язане з можливістю освоювати не тільки впорядкований простір — “городок”, а й невпорядкований — “поле”. Можливо, потрібно зважити на тотожність у народних уявленнях лісу та поля, як місць значимих для обрядів переходу⁷⁵. Сам шлюб є складною системою переходу, тотожного ініціації обох наречених⁷⁶. Відтак стає зрозумілим, чому весільна обрядовість є настільки актуальною в дитячих іграх. Гравців приваблює не власне обряд весілля, а маркування обряду переходу, що мав відповідну термінологію, яка засвоювалась дітьми під час ігрових дій.

Поряд з весільною обрядовістю, гадаємо, ігри з термінологією “міста” в минулому були значущими для всього соціума, містили ідею сакрального. Це видно на прикладі грузинської гри “Лело”, подібної до описаних українських ігор. У ній було два “городки”, в які потрібно було доставити м’яч, відібраний у противника. Ця гра не тільки розділяла все чоловіче населення на дві партії, але нею керував священник, і вона могла тривати з ранку до вечора⁷⁷. На думку Леруа-Гурана, доместикація простору та часу для становлення людства були значно важливіші, ніж створення знарядь праці. “Олюднення” простору веде за собою його освоєння у поєднанні з наділенням їх символічними властивостями⁷⁸. На “олюднення” простору, яке досягалося включенням його в існуючу світоглядно-міфологіч-

ну систему, й були спрямовані в минулому розглянуті ігри, що мали ритуальне значення.

На прикладі термінології ігрової культури ми спробували простежити не тільки культурологічне значення організації ігрового простору, а відкрити його давнє символічне навантаження, яке передається асоціативними рядами “місто — жінка — королева” / “поле — чоловік — кінь”. Поєднання цих компонентів передбачає суперечку=протистояння, яка вимагає розв’язання та передається в ігровій ситуації поняттями “ворота(мости) — шлюб — замок”. Спосіб подолання цієї напруженості — війна, за допомогою якої можна оволодіти цими символами. Мотивом війни в широкому сенсі прийнята не тільки ігрова культура, а й життя взагалі. Терміни “городок” і “поле” в ігровій культурі українців несуть у собі широкий культурологічний зміст, який дає можливість подолати напругу, пов’язану з присутністю в народних уявленнях мотиву війни=протистояння.

1 Орел В. Э. О восточнославянских играх, связанных с культом пчел // Симпозиум по структуре балканского текста. — М., 1976. — С. 38-44; Орел В. Э. К объяснению некоторых “вырожденных” славянских текстов // Славянское и балканское языкознание. Карпато-славянские параллели. Структура балканского текста. — М., 1977. — С. 318-324; Морозов И. А. Женильба добра молодца. Происхождение и типология традиционных молодежных развлечений с символикой “свадьбы” / “женитьбы”. — М., 1998. — 351 с.; Топоров В. Н. Об одной мифоритуальной “коровье-бычьей” конструкции у восточных славян в сравнительно-историческом и типологическом контексте // Славянские этюды. Сборник к юбилею С. М. Толстой. — М., 1999. — С. 508-509.

2 Чебанюк О. Ю. Магічна символіка танкових рухів та ігрових дій // Регрес і регенерація в народному мистецтві. III Гончарівські читання. — К., 1998. — С. 92-99.

3 Падалка Л. В. Происхождение и значение имени “Русь” // Труды XV Археологического съезда. — 1911. — Т. 1. — С. 371.

4 Жизнь и творчество крестьян Харьковской губернии. — Харьков, 1898. — С. 277, 483.

5 Прицак О. Походження Русі. — К., 1997. — С. 271; Лебедев Г. С. Эпоха викингов в Северной Европе. — Л., 1985. — С. 187-188.

6 ЦДАУК. — Оп. 1. — Ф. 2017. — Од. зб. 967. — Арк. 10зв.

7 Там само. — Арк. 4зв.

8 Байбурин А. К., Левинтон Г. А. К описанию организации пространства в восточнославянской свадьбе // Русский народный свадебный обряд. — Л., 1978. — С. 99.

9 ЦДАУК. — Оп. 1. — Ф. 2017. — Од. зб. 967. — Арк. 4зв.

10 Иванов П. В. Игры крестьянских детей в Купянском уезде. — Харьков, 1889. — С. 25.

11 Фонди ІМФЕ. — Ф. 8. — Од. зб. 5. — Арк. 118.

12 Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра. — М., 1997. — С. 235.

13 Едемский М. Вечерование и городки (хороводы) в Кокшенинге Тотемского у. // ЖС. — 1905. — № 3-4. — С. 436-460.

14 Бернштам Т. А. Девушка-невеста и предбрачная обрядность в Поморье в XIX — начале XX вв // Русский народный свадебный обряд. — Л., 1978. — С. 63.

15 Немецкий А. И. Мифы Древней Элады. — М., 1992. — С. 244.

16 Топоров В. Н. Об одной мифоритуальной “коровье-бычьей” конструкции... — С. 499.

17 Славянские древности. Этнолингвистический словарь. — М., 1995. — Т. 1. — С. 504.

18 ЦДАУК. — Оп. 1. — Ф. 2017. — Од. зб. 967. — Арк. 5.

19 Виноградова Л. Н. Материальные и бестелесные формы существования души // Славянские этюды. — М., 1995. — С. 145.

20 Славянские древности... — Т. 1. — С. 495.

21 Клейн Л. С. “Ахейские” песни “Илиады” (К характеристике источников и формирования гомеровского эпоса) // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. — М., 1990. — С. 212-219.

22 Про “поховальну” символіку весілля див.: Славянские древности... — Т. 1. — С. 550.

23 Потемня А. А. Слово и миф. — М., 1989. — С. 293.

24 Котляревський І. Енеїда. — С. 129.

25 Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре. — СПб., 1993. — С. 145.

26 Гаджиева С. Ш. Семья и брак у народов Дагестана в XIX — начале XX в. — М., 1985. — С. 245.

27 Панькевич І. Великодні ігри й пісні Закарпаття // Матеріали до україно-руської етнології. — 1929. — Т. 21-22. — С. 263.

28 Горбунов Б. В. Игра “в войну” в народной традиции // ЖС. — 1996. — № 4. — С. 11-12.

29 ЦДАУК. — Оп. 1. — Ф. 2017. — Од. зб. 967. — Арк. 10.

30 Фонди ІМФЕ. — Ф. 8. — кол. 1. — Од. зб. 45. — Арк. 1.

31 Осадча В. М. Дитячий фольклор Слобожанщини // Дитинство і народна культура Слобожанщини. — Харків, 2000. — С. 44.

32 Цивьян Т. В. К семантике пространственных и временных показателей в фольклоре // Сборник статей по вторичным моделирующим системам. — Тарту, 1973. — С. 15.

33 ЦДАУК. — Ф. 2017. — Од. зб. 967. — Арк. 3; Коломийченко Ф. Сільські забави на Чернігівщині // Матеріали до української етнології. — 1918. — Т. 18. — С. 129.

34 Топоров В. Н. Об одной мифоритуальной “коровье-бычьей” конструкции... — С. 493.

35 Археологія доби українського козацтва XVI-XVIII ст. — К., 1997. — Мал. 10.

36 Винокур І. С., Телєгін Д. Я. Археологія України. — К., 1994. — С. 303.

37 Иванов В. В. Происхождение семантического поля славянских слов, обозначающих дар и обмен // Славянское и балканское языкознание. Проблемы интерференции и языковых контактов. — М., 1975. — С. 58-59.

38 Иванов В. В. Заметки о типологическом и сравнительно-историческом исследовании римской и индоевропейской мифологии // Труды по знаковым системам. — Тарту, 1969. — В. 4. — С. 61.

39 Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета... — С. 233.

40 Коломийченко Ф. Сільські забави... — С. 129.

41 Жизнь и творчество... — С. 485-485; Иванов П. В. Игры крестьянских детей... — С. 23.

42 Квіттка-Основ'яненко Г. Ф. Пан Халевський. — К., 1993. — С. 25.

43 Славянские древности... — Т. 1. — С. 346.

44 Фонди ІМФЕ. — Ф. 1-6 — Од. зб. 660. — Арк. 68.

45 Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета... — С. 138.

46 Там само. — С. 72.

47 Азапкина Т. А. Мифопоэтические основы славянского народного календаря. Весенне-летний цикл. — М., 2002. — С. 455.

48 Цивьян Т. В. Из восточнославянского пастушеского текста: пастух в русской сказке // Этноязыковая и этнокультурная история Восточной Европы. — М., 1995. — С. 366.

- 49 Славянские древности... — Т. 1. — С. 346.
 50 Фонди ІМФЕ. — Ф. 8. — кол. 2. — Од. зб. 5. — Арк. 116.
 51 Там само. — Ф. 11-4. — Од. зб. 585. — Арк. 7.
 52 Славянские древности... — Т. 1. — С. 439.
 53 Чубинський П. П. Труды этнографическо-статистической экспедиции в Западно-Русский край снаряженной Императорским Русским географическим обществом. Юго-западный отдел. Материалы и исследования. — М., 1878. — Т. III. — С. 178.
 54 Жизнь и творчество... — С. 483.
 55 Тульцева Л. А. Символика воробья в обрядах и обрядовом фольклоре (в связи с вопросом о культе птиц в аграрном календаре) // Обряды и обрядовый фольклор. — М., 1982. — С. 168.
 56 Иванов П. В. Игры крестьянских детей... — С. 74.
 57 Жизнь и творчество крестьян... — С. 277.
 58 Тура А. В. Символика зайца в славянском обрядовом и песенном фольклоре // Славянский и балканский фольклор. Генезис, архаика, традиции. — М., 1978. — С. 163.
 59 Иванов П. В. Игры крестьянских детей... — С. 74.
 60 Бернштам Т. А. Девушка-невеста и предбрачная обрядность... — С. 68.
 61 Машков В. Игра в Тура // ЖС. — 1982. — № 2. — С. 165-170.
 62 Жизнь и творчество... — С. 382.
 63 Байбурин А. К., Левинтон Г. А. К описанию организации пространства... — С. 95.
 64 Абельдиль М. Ф. О мифологической семантике сакрального брака в традиционном индуизме // Кунсткамера. Этнографические тетради. — 1994. — Вып. 4. — С. 39.
 65 Фонди ІМФЕ. — Ф. 8. — кол. 1. — Од. зб. 45. — Арк. 2.
 66 Абельдиль М. Ф. О мифологической семантике сакрального брака... — С. 40.
 67 Иванов П. В. Игры крестьянских детей... — С. 75.
 68 Цивьян Т. В. К семантике пространственных элементов в волшебной сказке (по материалам албанской сказки) // Типологические исследования по фольклору. Сборник статей памяти В. Я. Проппа. — М., 1975. — С. 205.
 69 Фрейдберг О. М. Поэтика сюжета... — С. 139, 144.
 70 Балушок В. Г. Элементы давньослов'янських ініціацій в українському веселлі // НТЕ. — 1994. — № 1. — С. 32.
 71 Славянские древности... — Т. 1. — С. 263.
 72 Фонди ІМФЕ. — Ф. 1. — Од. зб. 621. — Арк. 145зв.
 73 Див: Иванов В. В., Топоров В. Н. Проблема функции кузнеца в свете семиотической типологии культур // Материалы Всесоюзного симпозиума по вторичным моделирующим системам. — Тарту, 1974. — С. 87-90.
 74 Потемня А. А. Слово и миф... — С. 557.
 75 Байбурин А. К., Левинтон Г. А. К описанию организации пространства... — С. 99.
 76 Балушок В. Г. Элементы давньослов'янських ініціацій... — С. 31-36.
 77 Покровский Е. А. Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной). — М., 1887. — С. 259.
 78 Leroi-Gourhan A. Le geste et la parole: Le memoire et le rythmes. — Paris. — 1965. — Т. 2. — Р. 140. Цит. за: Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре... — С. 162.

The article is dedicated to studying the semantics of the folk games terms. We attempt to understand certain symbolic loads which the "field" and "city" terms contain via representation of space defined by these terms of both masculine and feminine gender in broad concept. Such representation of dual distribution of society enabled the understanding of the communicative aspects of agonality display in folk culture.

НОВІТНІЙ УКРАЇНСЬКИЙ АНЕКДОТ ЯК ВИКЛИК ХХІ століттю: до питання про сутність сучасних способів обміну інформацією

збєіа Е²і АЕІ АЕх

Фольклорний анекдот — це явище народного мистецтва¹. Як явище духовної культури він репрезентує українську картину світу. Жанр консервує стереотипи та цінності суспільного мислення, що значною мірою визначають національні пріоритети, а таким чином і майбутню долю українського етносу.

У цьому повідомленні ми спробуємо розглянути суспільні функції фольклорного і, зокрема політичного² анекдоту, а також показати, які здобутки народного анекдоту вико-

ристовують сучасні рекламні технології, щоб маніпулювати масовою свідомістю.

Об'єктами маніпуляцій (в т. ч. і політичних) є мислення і емоції. Фольклорний анекдот, впливаючи на емоції, змінює мислення. Ми спробуємо довести: 1) анекдот — це особливий тип логічно-емоційного мислення, мета якого дестабілізувати психічну рівновагу слухача і в такий спосіб нав'язати нове ставлення до проблем; 2) суспільні функції політичного анекдоту амбівалентні. Будучи за