

**Наталя Аксьонова
(Харків)**

**МІСЦЕ ТА РОЛЬ
МІФОЛОГІЧНОГО
ПЕРСОНАЖА
В ДИТЯЧИХ ІГРАХ**

Ігрова культура ґрунтується на використанні культурних змістів, присутніх у міфології. Загалом міфологічне може передаватися різними змістами завдяки інваріативності міфу. Принципам варіацій міфологічного та його проявам у традиційній культурі було приділено багато уваги відомими дослідниками В. Топоровим і В. Івановим¹. Але, на жаль, матеріали народних ігор лише зрідка поставали як відправна точка реконструкції прадавніх уявлень². Особливо це стосується значення міфологічних персонажів у контексті гри, виходячи не лише із символічного, а й функціонального навантаження продукування міфологеми в ігровій ситуації.

Відтворення міфологічного актуалізує гру, в широкому розумінні можна говори-

ти про міфічне як про постійну боротьбу дня і ночі, велетня і змія тощо. Усі ці мотиви та їх варіації викривають боротьбу добра зі злом³. Дуальну опозицію в ігровому просторі пропонуємо розглядати як боротьбу божеств із виявленням інваріантних особливостей проявів цього мотиву на прикладі українських народних ігор. Зазначимо, що протистояння божеств передається в ігровій поведінці різними способами. Це дозволяє виявити змієборчу семантику в іграх. У традиційній культурі постійною ознакою обрядів повноліття є змієборчий мотив⁴. Він дає можливість ототожнювати себе з божественним і вести боротьбу зі злом у символічному вимірі. За міфологічними уявленнями, саме дитина здатна вести боротьбу зі Змієм. У зв'язку з цим нагадаємо дані О. Потебні про те, що діти спеціально винищували змії і вважали це героїчним подвигом, за яким слідувало прощення гріхів⁵. Простежимо функції ігрових персонажів на прикладі ігор, що містять символіку змієборства.

За реконструйованим В. Топоровим та В. Івановим «основним міфом», герой, який має риси бога Громоверхця, пасе стадо, на яке зазіхає його супротивник, або йдеться про худобу, що була украдена і схована Змієм. Цей мотив пронизує всю міфологічну традицію індоєвропейських народів. Образний зв'язок супротивника з Громоверхцем через худобу і навпаки, за свідченням В. Топорова, тільки підтверджує наявність конструкції «основного міфу», що розповідає про викрадення худоби-жінки⁶.

Українські народні ігри, в яких ідеться про випасання худоби, тією чи іншою мірою містять змієборчу символіку. До таких ігор належать «Свинка», «Плаз», «Дук» та багато інших. Вони відтворюють реконструйований В. Івановим і В. Топоровим⁷ міфологічний поєдинок між богами за володіння худобою. Найкращою грою для пастушків П. Іванов вважав гру «Ви-вертень», бо під час неї можна було обійти все стадо. Такі дії були зручними не лише з погляду випасу худоби, а й мали на меті магичний обхід-огорожу. Вміння створювати такі магичні огорожі вважалося обов'язковим у роботі пастуха. Проведення захисних кругових обходів стада – найголовніше у ремеслі пастуха⁸. У ролі пастуха в традиційній народній культурі найчасті-

ше виступає культурний герой, який постійно зазнає метаморфоз і має змієборчу сутність⁹. Саме пастух у казках зрештою перемагає Змія і забирає назад те, що було ним вкрадене. В основному індоєвропейському міфі йдеться про жінку або череду, які були вкрадені, а Сонце усвідомлюється як іпостась жінки Громоверхця¹⁰.

Саме під таким кутом зору перетікання космогонічних і зооморфних символів слід розглядати й зооморфність образу сонця, який передається висловом «свинка – золота щетинка»¹¹. У міфічній уяві жінка ототожнюється не тільки із сонцем, а й зі свійською худобою, як то свиня, корова. Цей персонаж тісно пов'язаний із сакральним, його символіка має космогонічний зміст, адже саме «свинкою», наприклад, зветься інколи різдвяна зірка¹².

За народними повір'ями, хмари тлумачилися як худоба, яку пасе святий Петро. В ігровому конструкті цей образ передається терміном «туча»¹³. Він повсякчас присутній у загадках про хмари: *одна вівця до сина, друга від сина*. Загадка про грім також передає семантику худоби: *заревів віл на сто гін, на тисячу городів*¹⁴. «Небесна худоба» (хмари) протиставляється земним стадам, але їх семантичне ототожнення безперечно, бо найкращим часом для збивання масла є пора, що збігається з приходом корів з пасовища і плином хмар на небі¹⁵. Можемо припустити і наявність семантичної тотожності небесних хмар як жіночого образу. Визначення хмари як жінки не суперечить висновку О. Потебні про те, що хмара усвідомлюється в народній культурі як Змія¹⁶. Ці уявлення повністю лежать в основі усвідомлення Змія як протилежності Громоверхця і жінки, що зраджує його, а тому набирає ознак змія, наприклад, із сонця перетворюється на хмару. Змії несе вкрадену царівну до хмар¹⁷. Бій зі Змієм зазвичай закінчується визволенням Сонця¹⁸.

Зв'язок гри з міфологічними уявленнями, що відтворюють боротьбу богів, підтверджує ігрова термінологія. У «Свинку» (та подібні до неї ігри) грають за допомогою «ковіньок» (палиця з одним загнутим краєм) або «кийків» – палиць з кулеподібним потовщенням на кінці¹⁹. Семантичну характеристику цього предмета як зброї Громоверхця розкрили багато дослідників²⁰. Охорона/викрадення худоби за допомогою палиці-зброї є не лише

обов'язковим видом діяльності міфологічних героїв, а й невід'ємною ознакою пастухівництва взагалі²¹.

Інколи «свинарем» (пастухом) мають бути всі гравці по черзі, або ця роль переходить до менш вдалого гравця. У грі простежується намагання набути в ігровому просторі навичок пастуха. Гра «Ві-вці» продовжується доти, доки «вовк» не забере всіх овець у «пастушки», бо гравець вдає, що спить²². Мета гри полягає в тому, що всі її учасники повинні підтвердити вміння «пасти свинку», опанувати навички пастухівництва.

До ігор, які передають міфічне уявлення щодо крадіжки худоби, належать ігри «Вовк і гуси»²³ та «Гуси»²⁴. За міфологічним уявленням, персонаж «вовк» має всі прояви Змія – він краде худобу²⁵. У цих іграх ідеться про крадіжку худоби – «гусей», дійовими особами при цьому є «вовк», «матка», «пастух»²⁶. Персонаж пастуха найкраще підходить для відтворення змієборчих мотивів: він пасе стадо, несе відповідальність за його цілісність і в разі вдалих дій може набути вищого статусу.

На думку А. В. Гури, зооморфні й орнітоморфні персонажі мають демонологічну сутність²⁷. Цей зв'язок настільки тісний, що міфологічні персонажі не лише набувають фізичного образу тварин, а й найчастіше наділені ознаками тих тварин, якими, за міфологією, цей персонаж опікувався. Таким чином, виконуючи під час гри певні ролі зооморфних персонажів, гравці насамперед відображали не властиву цьому персонажу поведінку в тваринному світі, а поведінку міфологічної істоти, що пов'язана з життєдіяльністю певних тварин і птахів.

Міфологічні уявлення про антогонізм Змія та Громоверхця містять також епізоди покарання дітей і зрадливої дружини за допомогою вогню²⁸. У зв'язку з цим семантику ігор, у яких відбувається розділення дітей між двома персонажами, слід розглядати як далекий релікт міфу про дітей Громоверхця і дітей його супротивника. У зазначеному контексті стає зрозумілою присутність у багатьох іграх схеми протистояння партії «матки» («бога») і партії «чорта» («вовка»). У грі ці персонажі ведуть боротьбу за оволодіння дітьми за допомогою різних випробувань. Це, наприклад, перетягування через

межу з опозиціями «ад» і «рай»²⁹. У грі «Божок» ігрове протистояння відбувається між «чортом» і «Богом». Наприклад, у грі «Божок» відбувається боротьба за дітей між персонажами «Бог» та «чорт» (синонім «свиня»). Якщо «чорт» не вгадував, де захований задуманий предмет, то «бог» забирав дитину до своєї партії, примовляючи: «моє боженятко». Інколи в грі персонаж «чорт» замінюється «свиною»³⁰. Наприклад, у грі «Пан» з Кубані «свиною» називається найгірший гравець³¹.

Протистояння за оволодінням дітьми можна простежити і в іграх, що мають «бджолину» термінологію, наприклад назву «Стовп (пчела)»³². «Матка» просить у цій грі не палити її дітей-бджіл: «На, та не підпали моїх бджіл», – каже зазвичай «матка» на прохання дати вогню. Страх «матки» перед вогняною стихією підкреслює прадавню міфологічну сутність епізоду – йдеться про кару для дітей і неможливість зарадити вогняній стихії. Міфологічні персонажі не можуть протистояти вогню, оскільки він є атрибутом Громоверхця³³. Таким чином, «матка» втілює божество, яке тісно пов'язане з водою і вразливе до вогню як наслідку зради громовому божеству³⁴. Образ Громоверхця передається в ігровій ситуації як «дуб», що намагається спалити дітей, які грають ролі «бджіл»³⁵. Персонаж «дуб» синонімічний «вовкові». Наприклад, у грі «У гусей» «дуб» виконує всі функції «вовка», що полює на дітей, які набувають вигляду «гусей». «Матка» звертається до нього: «Дубе, дубе, чи не бачив гусенята мої?»³⁶. Зооморфні символи повсякчас зазнають взаємоперетікання та синонімізації, наприклад, у грі «Дикі гуси» діти Громоверхця мисляться як «гуси». Ця гра дуже подібна до гри «Кіт і мишка», де роль «мишки» виконує «матка», а «кота» – «коршун»³⁷. Таким чином, гру «Кіт і мишка» також можна розглядати крізь призму міфологічного уявлення щодо покарання дружини Громоверхця. Мишка в народній культурі усвідомлюється не лише як підземна тварина, вона має символіку нічного сонця, солярну сутність. Цей зв'язок виступає зазвичай у вигляді «золотого» означення мишки та сакральності місця її перебування, наприклад: До нори мишка до нори, / До золотої комори³⁸.

Символіка міфу про боротьбу за дітей проступає в іграх типу «Ворон» (варіанти – «Коршун», «Горшун»)³⁹. У цих іграх «матка» весь час намагається переконати, чи всі її діти цілі: *обкрутнися, обернися двічі-тричі, чи всі мої діти?* Цей персонаж опікується дітьми, а «ворон» намагається їм зашкодити або навіть з'їсти⁴⁰. У варіанті гри, який наводить С. Ісаєвич, «ворон» хоче завдати шкоди дітям за допомогою солі та попелу: «Нащо тобі мішок? – Салі купити. Нащо тобі сіль? – Солить і золить. – Що солить і золить? – Очі. – Кому очі? – Дітям...»⁴¹. Сіль розглядається як ознака олюдненого простору, вона відсутня у світі померлих⁴². Тому за допомогою солі «ворон» має визначити дітей, які мають хтонічні риси, набули символіки потойбічного. Символіка соління пов'язувалася з певним випробуванням⁴³. Інколи «Горшун» прагне побити дітей за допомогою каміння, що видно з багатьох варіантів діалогу⁴⁴. Покарання дітей у міфологічній свідомості також становило певне випробування. Лише справжній герой може пройти його, позбавившись при цьому потойбічних рис. Усі ці ігри, де йдеться про протистояння «ворона» («коршуна») «матці», закінчується побиттям «ворона», який має всі ознаки Змія.

Символічне навантаження міфологічних образів, що простежуються в дитячих іграх, співвідносне з подвійною природою міфологічних персонажів, які в межах конструктивів міфу можуть протиставлятися чи отожднюватися одночасно⁴⁵. Міфологічність багатьох розглянутих нами персонажів має подвійну символіку, інколи вони навіть маркуються за допомогою різних символів і вважаються такими, що можуть бути медіатором між світами. Подібна подвійність дає нам змогу розглядати цих ігрових персонажів як провідників у відтворенні певних характеристик ігрової поведінки – отримання перемоги над злом.

Таким чином, міфологічне наповнення гри дає змогу усвідомлювати сутність ігрових персонажів як таких, що здатні до перевтілень. Ці міфологічні перевтілення і протистояння між різними персонажами дають можливість реалізовувати ідею перемоги добра над злом не тільки в дитячих іграх, а й на інших рівнях культури. Тому ігри, що містять змієборчу тематику, є дуже поширеними й популярними в традиційній культурі.

¹ *Иванов В. В.* Инвариант и трансформация в мифологических и фольклорных текстах // В. В. Иванов, В. Н. Топоров // Типологические исследования по фольклору. – М., 1975; *Иванов В. В.* Исследования в области славянских древностей // В. В. Иванов, В. Н. Топоров. – М., 1974.

² *Орел В. Э.* О восточнославянских играх, связанных с культом пчел // Симпозиум по структуре балканского текста. – М., 1976; *Топоров В. Н.* Об одной мифоритуальной «коровье-бычьей» конструкции у восточных славян в сравнительно-историческом и типологическом контексте // Славянские этюды : Сб. к юбилею С. М. Толстой. – М., 1999; *Топоров В. Н.* Об отражении некоторых мотивов «основного мифа» в русских детских играх (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки) // Балто-славянские исследования. – М., 2004. – Вып. 16.

³ *Мелетинский Е. М.* Скандинавская мифология как система // Труды по знаковым системам. – 1975. – Вып. 7. – С. 39.

⁴ *Бернштам Т. А.* Эпический герой на пути к совершеннолетию // Кунсткамера: Этнограф. тетради. – 1994. – Вып. 5–6. – С. 136.

⁵ *Потебня А. А.* Символ и миф в народной культуре. – М., 2000. – С. 272.

⁶ *Топоров В. Н.* Об одной мифоритуальной «коровье-бычьей» конструкции у восточных славян в сравнительно-историческом и типологическом контексте // Славянские этюды: Сб. к юбилею С. М. Толстой. – М., 1999. – С. 508–509.

⁷ *Топоров В. Н.* Об одном способе сохранения традиции во времени: имя собственное в мифопоэтическом аспекте // Проблемы славянской этнографии. – Ленинград, 1979. – С. 141–149.

⁸ *Щепанская Т. Б.* Неземледелец в земледельческой деревне: обрядовое поведение (севернорусская зона, XIX – начало XX в.) // Этнокультурные традиции русского сельского населения XIX – начала XX вв. – М., 1990. – С. 5–8.

⁹ *Цивьян Т. В.* Движение и путь в балканской модели мира. Исследования по структуре текста. – М., 1999. – С. 262.

¹⁰ *Топоров В. Н.* Еще раз о балтийских и славянских названиях божьей коровки (*Coccinella Septempustata*) в перспективе основного мифа // Балто-славянские исследования 1980. – М., 1981. – С. 282.

¹¹ *Топоров В. Н.* К реконструкции индоевропейского ритуала и ритуально-поэтических формул (на материале заговоров) // Труды

- по знаковым системам. – 1969. – Вып. 4. – С. 15.
- ¹² *Коробка Н.* К изучению малорусских колядок // Известия отделения русского языка и словесности императорской Академии наук. – 1902. – Т. 8. – Кн. 3. – С. 240.
- ¹³ ЦДІАК. – Ф. 2017, од. зб. 967, арк. 5.
- ¹⁴ Жизнь и творчество крестьян Харьковской губернии. Очерки по этнографии края. – Х., 1989. – Т. 1. – С. 380.
- ¹⁵ *Цивьян Т. В.* Движение и путь... – С. 504.
- ¹⁶ *Потебня А. А.* Символ и миф... – С. 270.
- ¹⁷ Там само. – С. 279.
- ¹⁸ Там само. – С. 288.
- ¹⁹ *Покровский Е. А.* Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной). – М., 1887. – С. 279.
- ²⁰ *Балушок В. Г.* Перероджуюча семантика удару в фольклорі й ритуалі // Регрес і регенерація в народному мистецтві. – К., 1998. – С. 79–85.
- ²¹ *Цивьян Т. В.* Движение и путь... – С. 271.
- ²² *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей в Купянском уезде. – Х., 1889. – С. 59.
- ²³ *Покровский Е. А.* Детские игры... – С. 170.
- ²⁴ *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей... – С. 58.
- ²⁵ *Потебня А. А.* Символ и миф... – С. 279.
- ²⁶ Жизнь и творчество крестьян Харьковской губернии. – С. 275.
- ²⁷ *Гура А. В.* Демонологические свойства животных в славянских мифологических представлениях // Славянский и балканский фольклор. 2000. – М., 2000. – С. 310.
- ²⁸ *Топоров В. Н.* Об одном способе сохранения традиции. – С. 143; *Иванов В. В., Топоров В. Н.* К реконструкции Мокоши как женского персонажа в славянской версии основного мифа // Балто-славянские исследования. 1982. – М., 1983. – С. 177.
- ²⁹ Жизнь и творчество крестьян Харьковской губернии.. – С. 276.
- ³⁰ *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей... – С. 61–62.
- ³¹ *Покровский Е. А.* Детские игры... – С. 295.
- ³² *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей... – С. 48.
- ³³ *Орел В. Э.* О восточнославянских играх... – С. 39.
- ³⁴ *Иванов В. В., Топоров В. Н.* К реконструкции Мокоши... – С. 189.
- ³⁵ *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей... – С. 48.
- ³⁶ АНФРФ ІМФЕ. – Ф. 1, од. зб. 660, арк. 146 зв.
- ³⁷ *Покровский Е. А.* Детские игры... – С. 196.
- ³⁸ *Moszynska J.* Kupalo, tuziz zabawy doroczne i inne z dodatkiem niektorych obrzedow i piesni weselnych ludu ukraïnskigo z okolic Bialej Cerkwi // Zbior wiadomosci do antropologii krajowej. – 1881. – Т. 5. – S. 84.
- ³⁹ *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей... – С. 56.
- ⁴⁰ Там само. – С. 57.
- ⁴¹ *Исаевич С. Н.* Малорусские народные игры окрестностей Переяслава // КС. – 1887. – Т. 18. № 5–6. – С. 451–486.
- ⁴² *Лавретьева Л. С.* Соль в обрядах и верованиях восточных славян // Сборник музея антропологии и этнографии. – 1992. – Вып. 45. – С. 48.
- ⁴³ *Агапкина Т. А.* Мифопоэтические основы славянского народного календаря. Весенне-летний цикл. – М., 2002. – С. 243.
- ⁴⁴ *Покровский Е. А.* Детские игры... – С. 163–168.
- ⁴⁵ *Мелетинский Е. М.* Скандинавская мифология как система. – С. 38.