

Аксёнова Н. В.,

*кандидат исторических наук, доцент кафедры украиноведения
Харьковского национального университета имени В. Н. Каразина*

ИГРОВОЕ ПОВЕДЕНИЕ В СИСТЕМЕ ВЗРОСЛЕНИЯ В РУССКОЙ И УКРАИНСКОЙ ТРАДИЦИИ

Аннотация. В статье анализируется соотнесение ритуализированного поведения и игрового поведения в традиционной культуре на примере русской и украинской культур. Определено, что игровое поведение ребенка должно рассматриваться как то, что делает его способным к различным постоянным испытаниям и наполнено лиминальными категориями неполноценности, половинчатости.

Ключевые слова: игра, ритуал, социализация, инициация.

Дети являются неполноценными членами общества, они не включены во взрослую жизнь, их привлечение к социуму представляется как постепенный долговременный процесс. Во время такого процесса постоянно возникают проблемы перехода ребенка из одной ступени социализации в следующую. М. Мид начала кросскультурные исследования процесса взросления у разных народов и обозначила детство как общую стадию в развитии человечества [1, с. 312]. Последователи теории «этнографии детства» провели прикладные исследования на примерах различных культур и весьма расширили предметное и методологическое поле исследования [2]. Проблемы связи игры с социализацией и инкультурацией до сих пор привлекают внимание огромное количество исследователей. Это относится как к русской историографии [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10], так и к украинской традиционной культуре [12, 13, 14, 15, 16, 17, 18].

Теория обрядов перехода дает возможность представить действительность не как постоянный континуум, а как ряд переходов от одного возраста к другому, с определенной социальной группы в более престижную [19]. Таким образом, постепенное взросление ребенка требовало «закрепления» соответствующих биологических процессов социумом. По мнению Б. Бгажнокова, игра направлена на изменение личности или социума. Он считает, что игра является средством перехода от тревожных состояний к более определенным [20, с. 11]. Преодоление такого несоответствия между биологическим и социальным происходит посредством ритуала.

Обрядность, связанную с взрослением ребенка, было принято «возводить», по высказыванию А. Байбурина, в одну точку, что отвечала «сжато» ритуалу инициации [21, с. 19]. Отмеченный ритуал был направлен на преодоление кризиса между биологическим взрослением и социальным его оформлением. Т. Бернштам выдвинула положение, согласно которому вся календарная обрядность и игры, которые ее сопровождали, имели целью воспроизвести стадии созревания/взросления молодежи и таким образом подготовить их к взрослой жизни (свадьбе) [4, с. 297-298]. Все это хорошо согласовывается с анализом детских игр.

Рассмотрим функции игры с точки зрения идеи перехода и ее роли в этапах социализации на примере традиционной культуры русских и украинцев. Это позволит определить и обобщить процессы взросления в традиционном обществе. Процесс становления человека проходит благодаря преодолению определенных кризисных моментов. Через их переживание происходил процесс самоосознания личности; преодоление таких кризисов и лежит в основе психологии обрядов инициации [22, с. 55]. Поэтому даже преодоление искусственного кризиса (что в игре передается высказыванием не «в действительности», «понарошку») ведет за собой получение более высокого социокультурного статуса для каждого, кто «побеждал» в игровой ситуации.

Индивидуальность любого человека осознается через действия, направленные на формирование его социальных и физиологических характеристик. То есть в результате ритуала происходит создание «нового человека» [23, с. 66]. К тому же даже в ритуале это творение не было мгновенным, одноразовым. Поэтапность действий связана с природой человеческой психики и направлена на переживание человеком определенного состояния. Человек должен был дистанцироваться от него и таким образом лишиться негативного в психологическом смысле посредством повторного переживания [24, с. 116]. Следует обратить внимание на данное А. Байбуриным определение игры, которая выполняет функцию социализации индивида, интегрирует человеческий коллектив,

выполняя коммуникативную функцию, имеет воспроизводящую функцию и создает психотерапевтический эффект [24, с. 30-32].

В жизни индивида постоянно возникает необходимость уравнивания его биологической и социальной характеристик. Большинство из обрядов, которые проводятся в детстве, имеют по большей части не физиологическое, а именно социальное значение [19, с. 69]. Это связано с тем, что в физиологическом плане человек постоянно меняется, и это изменение осознается не только как рост, но и перерождение, в основе которого лежит представление о мифической смерти. Лиминальность, которую провоцирует игра, следует рассматривать в неразрывной связи с концепцией инициационных обрядов пубертатного периода, а также с определением жизни ребенка как такой, что в целом имеет лиминальный статус. По сообщению информаторов, наиболее разнообразные игры оказываются у детей в возрасте от 7 до 13 лет, чем старше дети, тем их игры становятся беднее и постепенно теряют свой интерес [25, с. 274].

Дети — неполноценные представители социума, они должны только войти в него. При этом дети составляют соответствующий социальный слой. И именно с 7 лет ребенок коренным образом меняет социальное состояние, теперь детей называют *«парубочок, підпарубок, дівочка, півдівка, виросточок»* [26, с. 143], *«подпасок, подлеток»* [4, с. 115].

Самые стойкие характеристики ребенка соотносятся с эпитетами *недо-*, *полу-* то есть не полный, как таковой, что должен перевоплотиться, прийти к определенному совершенному состоянию. На отсутствии у ребенка полноправного социального статуса основывается лиминальность всего детского периода. По определению А. Байбурина, этот возрастной период характеризуется наличием противоречий относительно половых признаков и отсутствием их «культурного» определения [23, с. 120]. Такой социально половинчатый статус подчеркивает лиминальность детей. Следует отметить, что длинный период лиминальности как состояния обучения отображался в длительности и многоплановости молодежных инициационных обрядов [27, с. 234].

Игры направлены на преодоление социокультурной ограниченности в повседневности. Повседневную жизнь можно рассматривать как определенное «вызревание» противоречий между физиологическим и социальным статусами человека [23, с. 120]. Вспомните, что переход в другую возрастную категорию происходит у каждого ребенка по-разному: под действием разнообразных факторов *«первородные становятся «челядию»*

в осьмим году жизни, дальнейшие дети «байдакують» совсем за десятый год» [28, с. 136]. Обряды инициации в традиционном обществе фиксируются как такие, которые проходят для детей в возрасте от 1 до 5 лет: пострижины, посвящение в пряжи или заплетание косы для девочки [23, с. 60]. Но дети и более старшего возраста рассматриваются обществом как неполноценные члены социума. Они находятся в определенном культурном «ограничении», «недовключенные» в социальный организм. Поэтому для них, как ни для кого, важно пройти определенные переходные обряды. Отметим, что обряды инициации могут проходить как несколько дней так и несколько месяцев, а иногда рассматриваются как многолетний ряд поэтапных обрядов [22, с. 30].

Отказ от ритуальности и ритуализированных форм поведения характерен лишь для декласированных элементов, тех, кто находится вне культурного локуса [29, с. 113]. Напомним, что избегание игрового поведения также рассматривалось как нежелательное явление, которое вело за собой определенную недовключенность в социум (больные, непутевые) или аномальность (брак с неполноценным членом общества) [3, с. 25]. Как известно, ритуал выполняет ряд жизненно важных функций в культуре. Именно благодаря ритуалу человек имеет возможность адаптироваться в культуре, центрировать свои идейно-ценностные ориентации, к тому же он регулирует социальное поведение человека. Вместе с тем любой ритуал может быть растянутым в пространстве и времени, он имеет пролонгированную сущность и поэтапность.

Отметим, что каждая игра также имеет определенные игровые циклы. Например, игра *«Подушечка»* заканчивается только тогда, когда в кругу окажутся все игроки — *«король всех не перецелует»* [30, с. 69]. Во время каждого отрезка игры происходит наименьший полностью заверченный переход хотя бы для одного игрока по всем признакам обряда перехода. Кроме того, игровое поведение рассматривалось не только взрослыми, но и самими детьми как такое, которое должно продолжаться постоянно и не может быть прекращено: *«Кабы хороший, да хороший, да опять с конца»* [30, с. 75]. Окончание игры дети понимают как временное явление и воспринимают игру как свое всегдашнее занятие: *«когда мальчик или девочка идет домой после игры, девушка/парень подбегает к нему и бьет ладонью сзади и приговаривает:*

Лоскуток, битка

Шелковая нить.

Я с тобой в «Заплаты» не играю

Я на тебе заплату оставляю» [31]. Здесь для будущего прецедента (начала игровой

ситуации) дети оставляют «заплату» на одном из членов своей группировки. Она должна маркировать без жеребьевки «крайнего» игрока для следующих периодов игры. Таким способом дети пролонгируют игру, делают ее бесконечной.

Выделение группы лиминальных лиц создает определенные товарищеские настроения. Напомним, что игровые общества имеют общую тенденцию становиться постоянными, даже когда игра уже сыграна [19, с. 19]. Например, парни одной холостяцкой общины образуют специфический коллектив, в рамках которого воспринимают друг друга как уровни и пользуются для обращения такими терминами как «*брат, сват, кум*» [32, с. 9]. В этом контексте следует вспомнить обряды «*кумления*» среди русской молодежи, которые сопровождалось приобретением определенного социального статуса — девушки и парни становились между собой равными и связывались взаимно определенными отношениями родственного содержания. Этот обряд сопровождался обменом и взаимными подарками [33, с. 482-483]. Именно отсутствие соответствующего статуса и равенство между членами группы, определенная простота и является ярким проявлением статуса лиминальности [34, с. 179]. Коммуникационная сущность игры как агонии и провокации конфликта является общеизвестной [8, с. 95].

Весь возраст детей от 7 до 12 лет осознается не только как период игрового состояния, а как время перехода от пассивного игрового поведения к активному усвоению пространственных элементов, определенного очеловечивания соседних территорий, что определяется как прохождение их — «*гулянье*», «*развлечения*». Напомним, что такая черта, как «*гульба*» (бездельничание) характеризует лиминальную группировку [23, с. 63].

Приведем упоминание относительно быта ребенка в середине XIX в., которое довольно точно характеризует такое его состояние. Это индивид, который «*волен бродит по лужам, пересыпаться песком, рыть ямки, гоняться за домашними птицами*» [35, с. 29]. Поведенческий код детской культуры — ярко определенная лиминальность, ведь дети не принимают самостоятельных решений, за них решают родители, они характеризуются определенной непутевостью, которая рассматривается как «неполноценность». Они постоянно связаны с грязью, ходят загрязненные, их повседневность преисполнена разнообразными, и в частности «детскими», табу.

Ребенка постоянно учат как неофита, меняют его жизнь, делают взрослым [19, с. 73]. Следует обратить внимание на то, что обучение воспринимается в культуре именно как воссоздание определенных инициационных обрядов, оно в народной

культуре включает такой элемент действия на «ученика», как избивание. Этот феномен родства битья и института учительства обстоятельно исследовал А. Курочкин, отметив, что били за все [36, с. 176]. Избиение происходило чаще всего коллективно — били не только своих детей, но и соседских, не выделяя из этого слоя определенного ребенка по каким-то признакам. Все дети, независимо от степени вины, испытывали избивание, если к таковому прибегали. Самой яркой иллюстрацией коллективного избивания во время обучения является произведение «Пан Халевский», в котором главный герой несмотря на то, что он шляхтич по происхождению, все время испытывал «субитки» и даже его мать, влиятельная и властолюбивая женщина, не могла на это повлиять, заявляла, что «*...я не могу закона перемінить*» [37, с. 46].

По словам многих информаторов, их детство сопровождалось регулярным битьем, что могло быть инициированным кем-либо из взрослых и считалось социально обязательным. Все это отображалось и в детских играх. В игре «*Жгут*» игрок, которому удастся «*украсть*» «*жгут*», должен бить всех других в следующих этапах игры. Битье, которое пропагандирует игра, следует рассматривать сквозь призму возвращения человеческого подобия, перерождения, как такое, что в известной мере учит. Именно благодаря такому пониманию, тот, кого больше бьют, имеет больший жизненный опыт, и таким способом выступает как культурнопросвещенный, отсюда пословица о преимуществе тех, кто подвергся битью — «*за одного битого двух небитых дают*». В. Харузина отмечает, что разнообразные посвящения обставлены аскетическими подвигами, тяжелыми экзаменами, физическими страданиями, уединением, обязательной молчанкой. Те, которые посвящаются, окруженные замаскированными лицами, их разрисовывают, одевают в одежду другого пола, держат подальше от представителей этого пола, приближают к миру сверхъестественного, их считают умершими и опять оживляют, чтобы вступить в мир с новым именем [38, с. 77]. Все эти характеристики свойственны также игре, именно игра становилась тем повседневным ритуальным действием, благодаря которому дети преодолевали объективное противоречие между физическим (природным) и социальным, которое они испытывали в процессе взросления. Для осуществления соответствующего перехода нужно было пройти определенные испытания.

Для реального приобретения новых качеств через испытание, как на индивидуальном, так и на общественном уровнях, дети использовали конструкты разнообразных обрядов перехода.

Как известно, чаще всего дети играют в свадьбу или похороны [39]. При этом следует помнить, что брак и смерть моделировались как равнозначные этапы многостепенной системы половозрастной инициации [40, с. 84]. Моделирование родственных отношений в игре давало возможность сделать игру полноценным ритуалом инициации. Родственные персонажи, которых изображали дети, играли чуть ли не самую главную роль — были не только медиаторами перехода, но и определенной начальной константой, без которой не мыслился обряд перехода. Для полноценности игры дети пытаются создать хотя бы минимальное количество участников такого перехода. Например, играют в свадьбу, предоставляя роли не только жениху и невесте, но и всем другим персонажам свадьбы — сватам, боярам и др.

Воссоздание в игровой ситуации свадьбы предоставляло возможность определить значимость игры (повседневного обряда испытания) на общественном уровне. Ведь в свадебных обрядах часть своих функций новобрачные экстраполируют на друзей и бояр, которые воспринимаются как самые первые по очереди лица, способные пройти подобный обряд. Только после определения разноуровневых персонажей, которые должны были «воспроизвести» переход, в детской среде начиналась игра. Например, в игровой ситуации, которая обрисована Д. Яворницким в романе «Наша судьба — божья воля», игра началась только после определения вместе с лицами «*молодого*» и «*молодой*» и их «*родителей*», персонажа «*боярин*»: «— Кто же будет старшим боярином? / — Стэцько Гыря! — Ну, так давайте же! / — Давайте !/ Вот и начала детвора справлять свадьбу...» [41, с. 436]. Все остальные персонажи игры-свадьбы определялись детьми непосредственно уже во время игрового действия. Так, игра «*Молодец*» основана на выборе среди игроков всего свадебного поезда, и только после этого «*молодец*» (новобрачный) находит с их помощью себе невесту «*девочку*» и целует ее [42, с. 129-130].

Свадьба становилась событием в звене других социозначимых событий, она отражала микрообряд в системе общечеловеческого восприятия космичности человеческого бытия, календарной цикличности [23, с. 88]. Как мы видим, самыми популярными с точки зрения использования в детском фольклоре остаются обряды жизненного цикла с элементами перехода. Имитация социально-родового окружения придавала игре (которая приравнивалась повседневному обряду испытания) соответствующих символических форм, она конструировалась переходом на социально-родовом уровне. Именно поэтому игровой конструкт

свадьба=женитьба и используется детьми как многогранная переходовая форма, которая действует много уровней. Весь комплекс игр, в которых использовались элементы эротики, был тесно связан с идеей испытания [43].

Таким образом, игровое поведение присуще именно детям, поскольку ритуализованность любой игры помогает воспроизводить определенную социально-культурную роль, подтверждать новый статус. Напомним, что по большей части разнообразные обряды перехода пытаются нивелировать само событие, «проглотить» его, по высказыванию А. Байбурина [21, с. 18]. Ритуал лишь «закрепляет» событие в жизни человека, узаконивает его. Именно группой ритуалов и завершалось «очеловечивание» ребенка: из «младенца» он превращался в «отрока» [44].

Использование в жизни ребенка игры, как обряда испытания, позволяло согласовать соотношение события (ребенок объективно растет) и начала самого ритуала (инициации). Возрастные инициации обычно являются многоступенчатым процессом, который, по существу, нельзя понимать лишь как посвящение в половозрелое состояние. Они вообще ритуально оформляют инкультурацию и социализацию [23, с. 60]. Такое положение вещей дает возможность предположить, что игры, как каждодневный обряд испытания, заменяли в детской среде многоступенчатые обряды возрастных инициаций, становились их полноправным дублером. Поэтому становится понятным половинчатый статус игры, который отметил А. Байбурин, и обозначил символическое место игры (ее среды) между бытом и ритуалом [23, с. 23].

Для сравнения охарактеризуем игровой статус взрослой молодежи, для которой главным видом деятельности считается трудовой процесс, а игровое поведение допускается лишь во время совместных собраний молодежи, имеет определенно закрепленные календарные и пространственные ограничения. Для этого возраста уже характерно затухание повседневного игрового поведения: «*юноши и взрослые никаких игр не устраивают, хотя иногда присутствуют при играх в мяч*» [25, с. 19]. Отказ от игры в традиционной культуре рассматривается как достижение уровня взросления, он маркирует «недетское» поведение [44].

Играть — означает быть неопытным, иметь неполноценные человеческие характеристики, ибо игра осознается как определенное испытание, связанное с социализацией. Во время роста от детей постоянно требуется способность к овладению новыми технологическими приемами и способами жизнедеятельности, которые диктуются их физиологическим возмужанием. Именно такое

отношение к ребенку актуализирует его постоянную способность к обновлению, что невозможно без прохождения определенного перехода.

Прохождение определенных переходных обрядов лежит не только в основе кризисных состояний личности, это главный механизм процессов входа в культуру, инкультурации и социализации индивида. В процессе взросления кризисные моменты в детской жизни встречаются постоянно. Игра выполняла все функции «вторичного» обряда, что должен был выполняться вслед за соответствующими событиями. Она давала возможность не ожидать закрепления моментов взросления одномоментными ритуалами, а предлагала повышение социального уровня ребенка (степени обучения) в процессе повседневной деятельности, вплетала в повседневность элементы обрядового перехода, которые путем инициационного испытания давали возможность достичь новых качеств и характеристик.

Литература:

1. Мид М. Культура и мир детства: Избранные произведения. — М.: Издательство «Наука», 1988. — 430 с.
2. Забловський А. Теорія соціалізації в роботах представників психологоантропологічного напрямку «етнографія дитинства» / А. Забловський // Етнічна історія народів Європи. — 2004. — Вип. 17. — С. 88–93.
3. Бернштам Т. А. К реконструкции некоторых русских переходных обрядов совершеннолетия / Т. А. Бернштам // Советская этнография. — 1986. — № 6. — С. 24–36.
4. Бернштам Т. А. Молодость в символизме переходных обрядов восточных славян: учение и опыт церкви в народном христианстве / Т. А. Бернштам. — СПб., 2000. — 400 с.
5. Морозов И. А. Пространство и время личности в пространстве времени игры / И. А. Морозов // Знаки времени в славянской культуре: от барокко до авангарда. — М.: Изд-во Ин-та славяноведения РАН, 2009. — С. 354–38.
6. Морозов И. А. Переживание смерти в игре как аспект становления личности / И. А. Морозов // Категории жизни и смерти в славянской культуре. Сборник статей. — М.: Ин-т славяноведения РАН, 2008. — С. 93–110.
7. Морозов И. А. «Игра» и «ритуал» в современном научном дискурсе / И. А. Морозов // Традиционная культура. Научный альманах. — М.: Изд-во Гос. респ. центра русского фольклора. — 2001. — № 1. — С. 20–28.
8. Морозов И. А. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.) / И. А. Морозов, И. С. Слепцова. — М.: Индрик, 2004. — 920 с.
9. Морозов И. А. Игра как фактор формирования личности и определения жизненных стратегий в этнографических и этнокультурных контекстах / И. А. Морозов, И. С. Слепцова // Вестник Российского государственного научного фонда. — 2011. — Вып. 1. — С. 16–24.
10. Слепцова И. С. Народные игры и использование их в воспитании / И. С. Слепцова // Русские народные традиции и современность. — Москва: Наука, 1995. — С. 54–71.
11. Тимошкина Н. А. Народная игра как средство социализации детей в России: вторая половина XIX — начало XX веков. Автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.01 — Общая педагогика, история педагогики и образования / Н. А. Тимошкина. — М., 2002. — 20 с.
12. Аксьонов Н. Ініціація через гру / Н. Аксьонова // Народна культура українців: життєвий цикл людини історико-етнологічне дослідження у 5 т. — К.: Дуліби, 2008. — Т. 1: Діти. Дитинство. Дитяча субкультура. — 2008. — С. 160–174.
13. Жмуд Н. В. Дитина як архетип етнічної культури українців [Електронний ресурс] / Н. В. Жмуд // Наукові записки [Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського]. Серія: Історія. — 2008. — Вип. 13. — С. 297–302. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzvdpu_ist_2008_13_68
14. Жмуд Н. В. Дитячі ініціації на Вінниччині другої половини XX — початку XXI століття [Електронний ресурс] / Н. Жмуд // Етнічна історія народів Європи. — 2009. — Вип. 28. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/eine_2009_28_15
15. Жмуд Н. В. Народна педагогіка як етноформуючий чинник. Автореф. дис... канд. іст. наук: 07.00.05 — етнологія / Н. В. Жмуд. — К., 2005. — 20 с.
16. Забловський А. Соціалізація статево-вікових груп в традиційній культурі українців другої половини XIX — початку XX ст.: Автореф. дис... канд. іст. наук: 07.00.05 — етнологія / А. В. Забловський. — К., 2005. — 18 с.
17. Кісь О. Особливості соціалізації дівчаток в українській сім'ї XIX — початку XX ст. / О. Кісь // Етнічна історія народів Європи. Традиційна етнічна культура слов'ян. Зб. наук. пр. — К., 1999. — С. 49–55.
18. Щербак І. Обрядові форми статевої ідентифікації дітей в традиційній культурі українці / І. Щербак // Народна творчість та етнографія. — 2000. — № 1. — С. 114–118.
19. Геннеп А., ван Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов / ван А. Геннеп. — М.: Восточная литература, 1999. — 198 с.
20. Бгажноков Б. Х. Черкесское игрище. Сюжет, семантика, мантика / Б. Х. Бгажноков. — Нальчик, 1991. — 188 с.
21. Байбурин А. К. Ритуал: между биологическим и социальным // Фольклор и этнографическая действительность / А. К. Байбурин. — СПб., 1992. — С. 18–28.
22. Тендрякова М. В. Мужские и женские возрастные инициации (варианты постановки проблемы) // Этнографическое обозрение. — 1992. — № 4. — С. 29–41.
23. Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре. — СПб., 1993. — 240 с.
24. Шефф Т. Дж. Дистанціювання емоцій в ритуалі / Т. Дж. Шефф // Студії з інтегральної культурології. Танатос. — 1999. — Т. 1. — С. 113–122.
25. Жизнь и творчество крестьян Харьковской губернии. Очерки по этнографии края. — Т. 1. — Х., 1989. — 1012 с.
26. Кузеля З. Дитина в звичаях і віруваннях українського народу / З. Кузеля // Матеріали до україно-руської етнології. — 1906. — Т. IX. — С. 1–213.
27. Балушок В. Г. Парубочі ініціації в українському традиційному селі / В. Г. Балушок / В. Г. Балушок // Родовід. — 1994. — № 7. — С. 231–235.
28. Дерлиця М. Селянські діти. Етнографічний нарис / М. Дерлиця // Етнографічний збірник НТШ. — Т. 5. — 1898. — С. 121–136.
29. Шрейдер Ю. А. Ритуальное поведение и формы косвенного целеполагания / Ю. А. Шрейдер // Психологические механизмы регуляции социального поведения. — М., 1979. — С. 103–127.

30. Иванов П. В. Игры крестьянских детей в Ку-
пьянском уезде. — Х.: Харьковская губернская типогра-
фия, 1889. — 176 с.
31. АНФРФ ІМФЕ. — Ф. 8-4. — Од. зб. 495. — Арк.
32
32. Ястребов В. Новые данные о союзах нежена-
той молодежи на юге России / В. Ястребов. — К. : Тип.
Корчака-Новицкого, 1896. — 19 с.
33. Агапкина Т. А. Мифопоэтические основы славянского народного календаря: весенне-летний цикл / Т. А. Агапкина. — М. : Индрик, 2002. — 814 с.
34. Тернер В. Символ и ритуал / В. Тернер. — М. : Наука, 1983. — 280 с.
35. Быт малороссийского крестьянина (преимущественно в Полтавской губернии) // Этнографический сборник. — 1858. — Вып. 3. — С. 19-46
36. Курочкин О. За одного битого двух небитых дают (Причинки до истории «педагогике різки») / О. Курочкин // Берегиня. — 1998. — № 1. — С. 48-56.
37. Квітка-Основ'яненко Г. Ф. Пан Халявський / Г. Ф. Квітка-Основ'яненко. — К., 1954. — 266 с.
38. Харузина В. Об участии детей в религиозно-обрядовой жизни / В. Харузина // Этнографическое обозрение. — 1911. — № 1-2. — С. 1-78.
39. Борисов С. В. Похороны животных как феномен детско-подростковой культуры / С. В. Борисов // Молодежь России на рубеже веков. Материалы научно-практической конференции. — Березники, 1999. — С. 238-239.
40. Чочиев А. Р. Очерки истории социальной культуры осетин / А. Р. Чочиев. — Цхинвали, 1985. — 288 с.
41. Яворницький Д. І. Наша доля — божья воля / Д. І. Яворницький // Киевская старина. — 1901. — № 1-3. — С. 323-487.
42. Ігри та пісні. Весняно-літня поезія трудового року / Упор. О. І. Дей. — К.: Видавництво Академії наук, 1963. — 672 с.
43. Русский эротический фольклор. Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки. — М.: Ладомир, 1996. — 386 с.
44. Панченко А. Отношение к детям в русской традиционной культуре [Электронный ресурс] / А. Панченко // Отечественные записки. — 2004. — № 3 (18). — Режим доступа: <http://www.strana-oz.ru/2004/3/otnoshenie-k-detyam-v-russkoy-tradicionnoy-kulture>

Аксёнова Н. В. Ігрова поведінка у системі дорослішання в російській та українській традиційній культурі. — Стаття.

Анотація. У статті аналізується співвіднесення ритуалізованої поведінки та ігрової поведінки в традиційній культурі на прикладі росіян і українців. Визначено, що ігрова поведінка дитини має розглядатися як така, що робить її здатною до різноманітних повсякчасних випробувань і наповнена лімінальними категоріями неповноздатності, половинчастості.

Ключові слова: гра, ритуал, соціалізація, ініціація

Aksenova N.V. Game behavior as a part of growing up in Russian and Ukrainian traditional culture. — Article.

Summary. The article shows correlation of ritualized behavior and game behavior in the traditional Russian and Ukrainian cultures. It is determined that the game behavior of the child should be seen as a specific period. It is signed by various dangerous trials and full of liminal categories.

Keywords: game ritual, socialization, initiation.