



Для ссылок:

Орти, Д.Ф. Внутренний и внешний анализ традиционных игр в Сан-Матео в XX веке // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №2 (2). М: Институт наследия, 2019. С. 40–51. DOI: <https://www.doi.org/10.34685/ИИ.2020.26.98.003>

ВНУТРЕННИЙ И ВНЕШНИЙ АНАЛИЗ ТРАДИЦИОННЫХ ИГР В САН-МАТЕО В XX ВЕКЕ

Джоан Орти Ферререс

PhD педагогики физического воспитания, ORCID: 0000-0002-8075-8975
профессор Университета Хайме I (Кастельон)
преподаватель и глава департамента
Высшей школы Маэстрасго (Сан-Матео)
Email: joanorti.edu@gmail.com
ИСПАНИЯ

Аннотация

Сегодня традиционные игры исчезли с улиц и традиционных мест проведения. Социальные перемены не способствуют сохранению традиционных игр и лудокультуры: улицы заасфальтированы, количество детей в семье уменьшается, технологии развиваются и так далее. Молодёжь предпочитает по-другому проводить свободное время, занимаясь спортом, музыкой, видео играми, социальными сетями. Подобные занятия и социальные перемены изменяют лудокультуру и традиции Маэстрасго и других областей Испании. В этой статье мы представляем исследование о традиционных играх и праздничных мероприятиях в городе Сан-Матео (Испания). Мы изучали их, используя визуальные источники, письменные источники и, главным образом, устные источники. Для выявления лудокультуры мы разработали анкету с вопросами внутренней и внешней логики. Вопросы внутренней логики о правилах и положениях игр, а внешней логики – о социальных и культурных элементах. С помощью этой анкеты были опрошены 48 человек (26 мужчин и 22 женщины) в возрасте от 30 до 85 лет. Мы брали интервью у людей индивидуально, хотя иногда мы создавали дискуссионные группы и семинары. Таким образом нам удалось установить, что основным источником является устная информация. Визуальные источники и письменные источники предоставили несущественную информацию. Так сложилось потому, что до середины XX в. люди ими не пользовались. Мы получили сведения о 124 традиционных играх, которые практиковали на протяжении всего XX века: 61 игра практиковалась в первом поколении; 18 игр во втором поколении; 35 игр в третьем. Кроме того, мы нашли 10 игр, в которые практиковали только на праздниках. В заключение, мы можем установить, что исследование культурной культуры необходимо для того, чтобы найти и защитить это нематериальное наследие, чтобы узнать отношения между людьми и традиционными пространствами игр. На основе полученной информации нами была опубликована книга о лудокультуре и традиционных играх города Сан-Матео. Эта книга была издана Onada Editions и получила название на валенсийском диалекте “Els jocs i la tradició lúdica de Sant Mateu al segle XX”. В переводе на русский это означает: “Игры и лудокультура Сан-Матео в XX веке”.

Ключевые слова: анкета, лудокультура, праксиология, традиционные игры, устные источники.



Введение

Лудокультура представляет собой культурное разнообразие игровых элементов. Согласно этому концепту мы объединяем игрушки, розыгрыши, исконные забавы, игры, состязания, борьбу, настольные игры, игры с мячом и танцы.

Кроме того, мы принимаем во внимание народные, автохтонные и традиционные игры, которые не тождественны друг другу. Народные игры имеют простые правила и известны большому количеству людей. Автохтонные игры определяются местом происхождения, хотя определить место происхождения игры достаточно трудно. Традиционные игры представляют собой игры как таковые, передаваемые от поколения к поколению, обычно в устной форме.

Традиционные игры характеризуются: сочетанием двигательных и не двигательных практик; передачей ценностей и обрядов; использованием родного языка; они демократичны, хотя иногда присутствует дискриминация по половому признаку; им требуются наши усилия по сохранению и защите для будущих поколений; иногда традиционные игры превращаются в виды спорта в целях выживания. Например, в Каталонии мы обнаружили много вариантов игры в кегли (*bitlles*). Разные города имели свои местные варианты игры, и подчас было невозможно организовать турнир между различными городами. Наконец, всё-таки появился общий для всех вид этой игры. С использованием этого общепринятого варианта оказалось возможным организовать общий для всех городов турнир. С такой унификацией традиционные игры трансформировались в спорт, но в итоге выжили. Сходный случай произошёл с игрой в мяч в Баскских землях (Испания), согласно описанию Усабьяги (2011)¹:

«В Баскской пелоте, как и в большинстве игр в мяч, произошла эволюция от традиционной (вариативной) структуры к стандартной. Спортивное мастерство изменило основные характеристики игры – правила и институциональную структуру. Мы потеряли изменяющуюся структуру с большой вариативностью, когда игроками были приняты другие культурные стандарты – полуспортивные».

В культурологии традиционных игр есть исследование автора, в котором представлены обиходные выражения, пословицы и поговорки валенсийского диалекта, используемые в традиционных играх².

Некоторые традиционные игры содержат мультикультурные диффузии, благодаря тому, что они представлены в миграции, коммерческих, культурных и социальных обменах, туризме, технических средствах, почтовых марках и открытках и т. д. Поэтому мы говорим о процессе аккультурации, когда изучаем некоторые виды деятельности вне автохтонной культуры. По мнению А.В. Кыласова (2019), «развитие сети торговых маршрутов сыграло решающую роль в формировании общей типологии традиционных игр и состязаний». Если культурные знания передаются из семьи и самого общества, то этот процесс мы

¹ Usabiaga, O. (2011): "El deporte frente al juego de pelota: el proceso de deportivización en Euskal Herria" en II Congreso de Pelota a Mano. Federación de Pelota Valenciana. August 23th 2019 retrieved from: <http://altorendimiento.com/el-deporte-frente-al-juego-de-pelota-el-proceso-de-deportivizacion-en-euskal-herria/>

² Ortí, J. (2013): "Els jocs en la llengua: expressions, dites i refranys quotidians que utilitzen els jocs tradicionals". Barrull, C. i Espuny, E. (coords) Els jocs en la història. Catarroja: Ed. Afers. (2013). Pp. 416-422.



понимаем как естественный и называем инкультурацией³.

В течении десятилетий мы обнаруживаем большое количество социальных и культурных изменений которые влияют на лудическую активность: асфальтированные улицы; большое количество автомобилей и мотоциклов на улицах; технические средства, такие как телевидение, радио, мобильные телефоны, видеоигры, компьютеры, социальные сети; уменьшение количества детей в семье; загруженность детей во внеклассных занятиях в свободное от учебы время, таких как занятия спортом, занятия музыкой, изучение английского языка и тому подобное. Все эти изменения привели к тому, что традиционные игры исчезают, и это стало проблемой, потому что после их исчезновения люди уже не вспомнят о них.

Парлеба (2001) разработал двигательную праксиологию для изучения физической активности. В ней мы обнаруживаем внутреннюю и внешнюю логику. Внутренняя логика «проявляясь в правилах игрового кода, имеет точное телесное поведение»⁴.

Относительно праксиологии автор уточняет (Ortí, 2010 a), что «внутренняя логика устанавливает характеристики игры, функции и отношения между игроками, а также развитие правил»⁵.

Вместе с внутренней логикой мы находим внешнюю логику. «Связь между физической активностью, культурой и социальной средой, в которой развиваются практики, называется этнодвигательностью. Мы относим ее к внешней логике игры» (Парлеба)⁶. Внешняя логика представляет собой социокультурную информацию об играх и состязаниях.

Для изучения лудокультуры мы можем использовать несколько подходов (Ortí, 2010b)⁷:

- **Визуальные источники.** Они состоят из всей информации, которую мы можем получить, используя изображения или непосредственное наблюдение. Например, наблюдение как люди играют, рассматривание фотографий, анализ картин и рисунков и т.д. Питер Брейгель (1525–1569) написал картину «Детские игры» в 1560 г. На этой картине мы можем обнаружить около 80 детских игр. Это пример связи живописи и игр. Другой случай – это фотография. Фотография не была массовой до последней четверти XX в. По этой причине сложно найти фотографии играющих в старину людей.
- **Письменные источники.** Иногда мы можем обнаружить информацию в письменных источниках, таких как книги, письма, газеты, журналы... В этом случае информация имеет более высокое качество, так как мы можем

³ Кыласов А.В. Традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №1 (1). М: Институт наследия, 2019. С. 1–11. DOI: <https://www.doi.org/10.34685/ИИ.2019.24.83.001>

⁴ Parlebas, P. (2001): *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. P. 303.

⁵ Ortí, J. (2010a): *Els jocs i esports tradicionals d'arreu del món a través de la filatèlia*. Doctoral Thesis. University of Barcelona. P. 182. Published in TDX: August 23th 2019 retrieved from: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/1279>

⁶ Parlebas, P. (2001). *Ibid.* P. 227.

⁷ Ortí, J. (2010b): «A la recerca de la cultura lúdica d'un poble. Estudi a la població de Sant Mateu». *Boletín del Centro de Estudios del Maestrazgo* núm. 83, pg. 54-64.



найти описание внутренней логики (правил и регламентов игр) и внешней логики (социокультурных элементов). Такими примерами являются книги «Días geniales o lúdricos» (1626) испанца Родриго Каро⁸ (1573–1647) или «Гаргантюа и Пантагрюэль» (1534) француза Франсуа Рабле (1494–1553).

- **Устные источники.** С помощью интервьюирования экспертов и пожилых людей мы можем найти информацию об играх прошлого. Иногда эта информация не точна или содержит ошибки. По этой причине целесообразно создание дискуссионных групп и семинаров. Используя такой подход, мы можем делиться информацией всех участвующих лиц, а они могут дополнять или видоизменять её.
- **Аудиовизуальные источники.** Мы можем найти некоторые примеры танцев, но найти информацию о традиционных играх сложно.

Гипотезой нашего исследования является то, что пожилые люди свободное время проводили с большим количеством игр, которые исчезли в связи с социальными и культурными переменами. Мы считаем, что молодое поколение имеет недостаточно информации об играх, в которые играли пожилые люди.

Основной целью исследования был поиск городских игр в Сан-Матео на протяжении XX в.

Данные и контекст исследования

Исследование проведено в Сан-Матео. Этот регион расположен на севере области Валенсия (Испания).

Были опрошены 48 человек возрастом от 30 до 85 лет, среди которых было 26 мужчин и 22 женщины. Людей опрашивали индивидуально или малой группой. Нашей целевой группой были люди, принимавшие участие в играх на протяжении XX в. По этой причине мы разделили людей на 3 категории:

- 1) люди, принимавшие участие в играх в 50-е годы;
- 2) люди, принимавшие участие в играх с 50-х по 70-е годы;
- 3) люди, принимавшие участие в играх с 70-х по 90-е годы.

Эти категории включали в себя три поколения: деды, отцы и дети. Людей отбирали по двум критериям:

- 1) интересующиеся нематериальным наследием города;
- 2) знакомые исследователей.

Ход исследования

Для проведения исследования мы создали опросный лист с внутренними и внешними логическими параметрами.

Внутренняя логическая информация, которую мы выявляли с помощью нашего опросного листа:

- **Протагонист.** Мы определяли действия, которые совершали игроки. В этом параметре мы ожидали обнаружить возможные мотивы действий: индивидуальные психологические мотивы; индивидуальные социальные мотивы (один игрок против одного игрока, один игрок против всех, все против всех); социальные мотивы сотрудничества; социальные мотивы взаимодействия и противодействия.

⁸ Caro, R. (1978) *Dias geniales o lúdricos*. Madrid: Espasa-Calpe.



- **Предметы.** Мы определяли предметы, которые использовали игроки и как именно они их использовали. Мы ожидали обнаружить следующее: без использования предметов; с одним предметом для индивидуального использования; с одним предметом для коллективного использования; с одним предметом для индивидуального и одним предметом для коллективного использования; более чем с одним предметом для индивидуального использования; более чем с одним предметом для коллективного использования; более чем с одним предметом для комбинированного индивидуального и коллективного использования.
- **Пространство.** Определялось пространство, на котором происходила игра. Мы определяли следующие особенности: неопределенное; нерегулярное место; пространство, ограниченное линиями, знаками, зонами или площадками; нерегулярное место с ограничением пространства.
- **Время проведения.** Когда игра считается завершённой? В этом параметре мы должны были разделить игры и игровые эпизоды. Игровые эпизоды можно считать частью игры. Например, игра в прятки заканчивается, когда один игрок находит всех остальных игроков. В этом параметре мы желаем получить информацию об игре в целом, а не об игровых эпизодах. Чтобы таким образом выделить следующие типы: без определённости; выполнение определённых задач; набор определённого количества очков; временные ограничения; ограничения количества попыток и другие.

Кроме информации о внутренней логике мы включили несколько вопросов о внешней логике, так как это даёт информацию о социокультурных элементах. Мы считаем эту информацию очень важной, так как она помогает понять исходную культуру игры.

Внешние логические параметры были включены в опросный лист следующим образом:

- **Пол участников.** Мы хотели выяснить половую принадлежность игроков. Мы задали следующие параметры: мужчины, женщины и смешанные игры.
- **Возраст.** Информация о возрасте игроков. Мы выделили следующие группы: 1-й детский от 0 до 2 лет; 2-й детский от 2 до 6 лет; 3-й детский от 6 до 12 лет; юношеский от 12 до 17 лет; взрослый от 18 до 64 лет; пожилых людей – старше 65 лет; и не учитывающие возраст.
- **Обрядовость.** Иногда игры имеют обрядовый характер. Например, некоторые игры проводят в Страстную неделю; другие проводят на Престольный праздник; и так далее. В нашем опроснике ритуальность может быть родовой, местного сообщества, религиозной и какой-то особенной. Также были установлены варианты, не имеющие обрядовости, или информация о ней была утеряна.
- **Погода.** Некоторые игры проводятся только в определенных погодных условиях. При этом в нашем опроснике было представлено 5 вариантов: жара, прохлада, дождь, разнообразные погодные условия и не имеющие значения.
- **Место проведения игры.** Некоторые игры требуют определённого



игрового пространства. В этом параметре мы определили следующие варианты: частный интерьер, общественный интерьер, городской экстерьер, общественный экстерьер, родовой деревенский экстерьер, природный сельский экстерьер, водная среда и месторасположение не имеет значения. Например, если люди играют в лесу, это природный деревенский экстерьер; если они играют на футбольном поле это публичный экстерьер.

Автор (Ortí, 2010a) предлагает в опросниках расширить список позиций с использованием внутренних и внешних логических элементов⁹.

Кроме того, в опроснике наряду с устными источниками были использованы визуальные и письменные источники. Среди визуальных источников можно выделить фотографии отдела культуры городского совета Сан-Матео, опубликованные программы местной общины и региональных газет.

Результаты

Используя различные источники, мы обнаружили 124 игры, которые распределились следующим образом:

- 1-е поколение: 61 игра.
- 2-е поколение: 18 игр.
- 3-е поколение: 35 игр.
- Праздничные мероприятия: 10 игр.

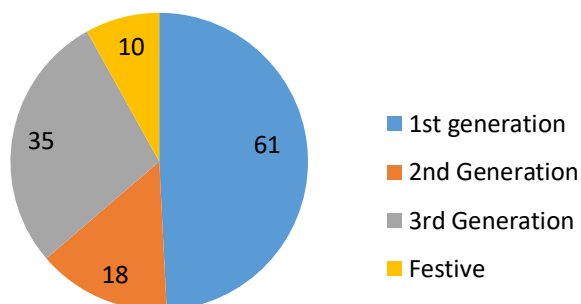


Рис. 1. Распределение игр по поколениям

Во всех случаях, если одно поколение играло в ту же игру, что и предыдущее, мы помещаем эту игру в самое старшее возрастное поколение. Таким образом, 2-е поколение разделило некоторые игры с 1-м поколением, а 3-е поколение разделило не так много игр с предыдущими поколениями.

В интервью мы обнаружили, что в 50-е и 60-е гг. современные виды спорта, такие как футбол и велосипедные гонки, доминировали. При этом некоторые традиционные игры, например, *пелота* (*pilota a mà*) или *кегли* (*mirles*), не исчезали. В случае с *пелотой* очень важно ее упоминание, потому что в Сан-Матео функционировали 3 поля для игры. Это указывает на то, что игра оставалась востребованной и достаточно популярной, но к концу 60-х гг., затем интерес снизился, все поля закрылись, а сама игра практически исчезла.

⁹ Ortí (2010a). Ibid.



При изучении протагонистов, показателей их мотиваций, мы обнаружили, что индивидуальные социальные мотивы были самым популярным показателем для участия в традиционных играх – 53.2%. Такое значение у всех трех групп поколений превышает 50%.

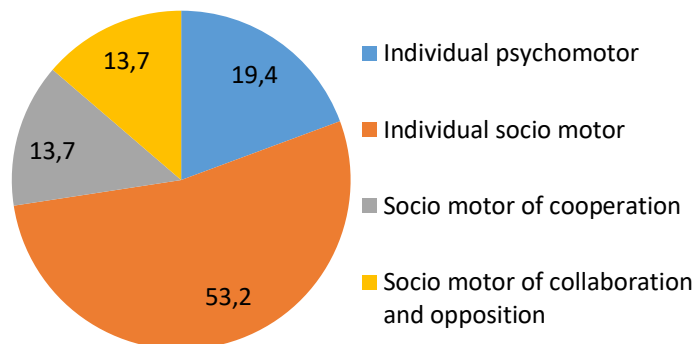


Рис. 2. Распределение по мотивации игроков

Относительно изменчивости пространства при внутреннем логическом анализе мы обнаружили, что игровая территория без ограничений является наиболее распространенным показателем у всех трёх поколений – 52,4%. Это же относится к играм, которые происходят в любом месте, и им не нужны линии, ограничения, зоны и площадки. Вторым по показателям частотности упоминаний стали игры с ограничением пространства – 40,3%. В этом случае игры проводились с ограничениями линий, знаков, зон или площадок. Ограничение пространства является вторым по частотности вариантом для всех групп у всех трех поколений.

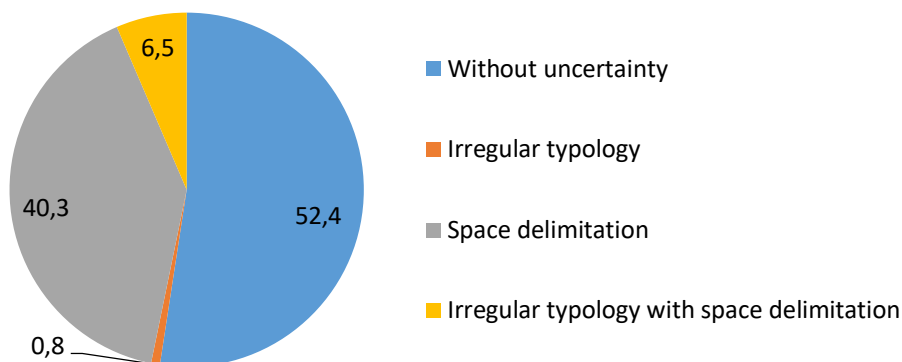


Рис. 3. Распределение игр игровому пространству

В отношении использования игровых предметов мы обнаружили, что вариант «без предмета» является наиболее распространенным (39,5%). Также мы обнаружили много игр, которые использовали только один предмет для коллективного использования (32,3%). Данные были сходными для всех групп трёх поколений. Мы не нашли ни одной игры с коллективным использованием более одного предмета.

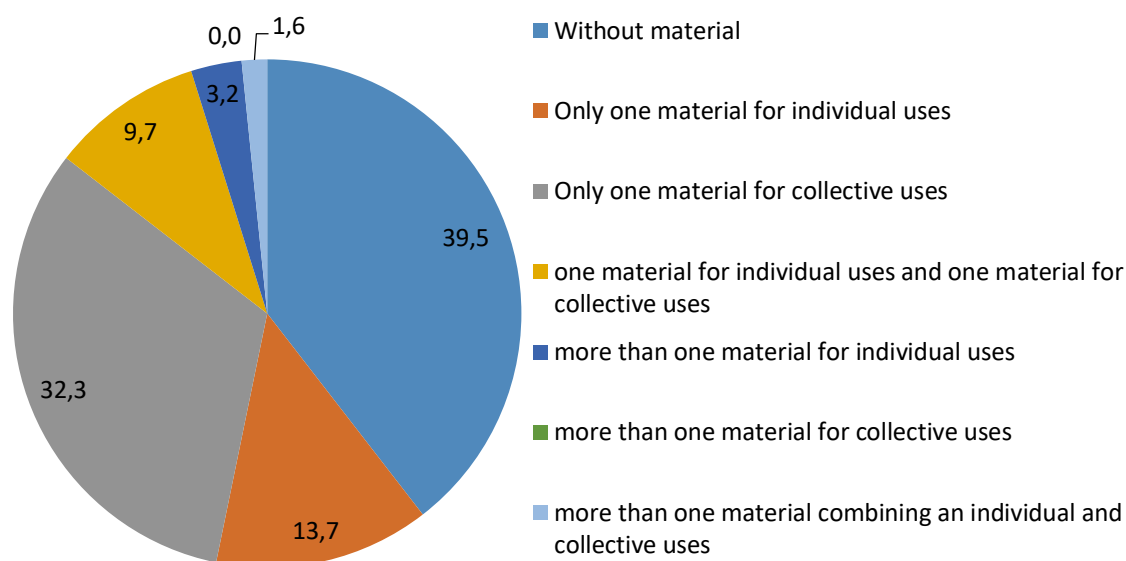


Рис. 4. Распределение игр по игровым предметам

Анализируя время завершения игры, мы обнаружили, что традиционные игры были в основном без ограничений времени (62,9%). Игроки заканчивают соревнование, когда они устали или не хотят продолжать из-за предсказуемости выигрыша конкретного участника или команды. В другом варианте (10,5%) мы обнаружили несколько игр, где игроки делают ставки, во многих случаях на кону они ставят собственные предметы. Например, стеклянные шарики, монеты, фишки... такие игры заканчиваются, когда проигрывают все свои предметы.

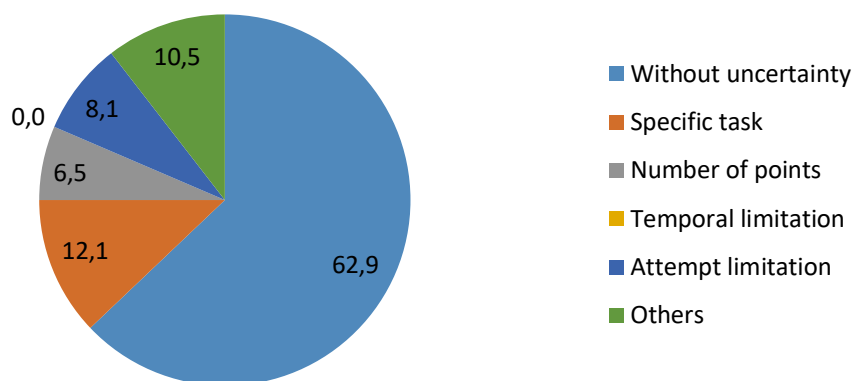


Рис. 5. Распределение игр по времени завершения

Согласно внешней логике распределения игроков по половой принадлежности мы выявили, что 46,8% (58 игр) предназначены совместно для мальчиков и девочек. Мы установили, что 37,9% игр только для мальчиков (47 игр) и 9,7% (12 игр) только для девочек.

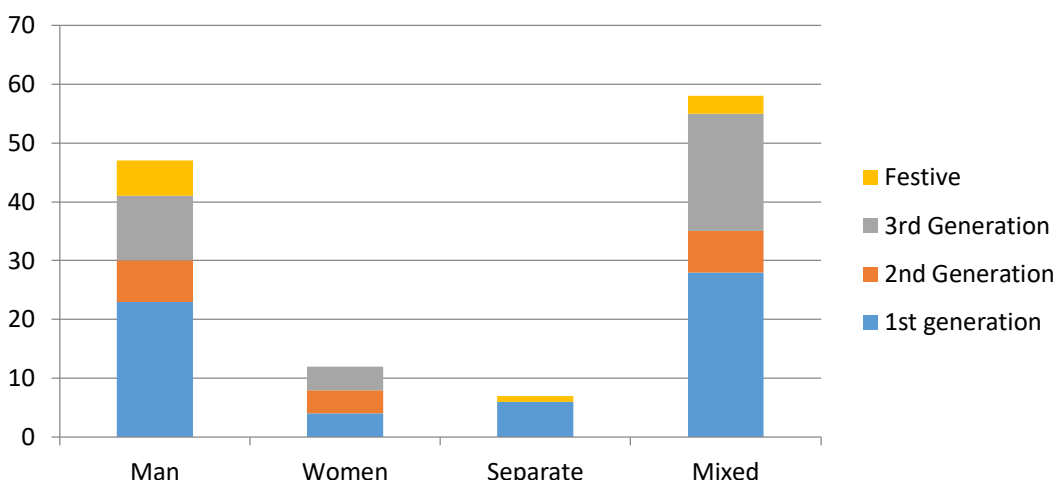


Рис 6. Распределение игр по половой принадлежности игроков

В отношении возраста игроков мы установили, что больше всего игр только для детей – 46,8% (58 игр). Следующими по частотности упоминаний идут игры с участием разных поколений – 37,1% (46 игр). Нам не удалось обнаружить игр только для пожилых людей. Здесь следует дать пояснение, что первоначально в анкете мы разделили период детства на несколько возрастов, но в результате опроса возникли определенные трудности с такой дифференциацией, особенно со 2-м детским и 3-м детским возрастами. По этой причине мы сгруппировали все детские возраста обратно в один период.

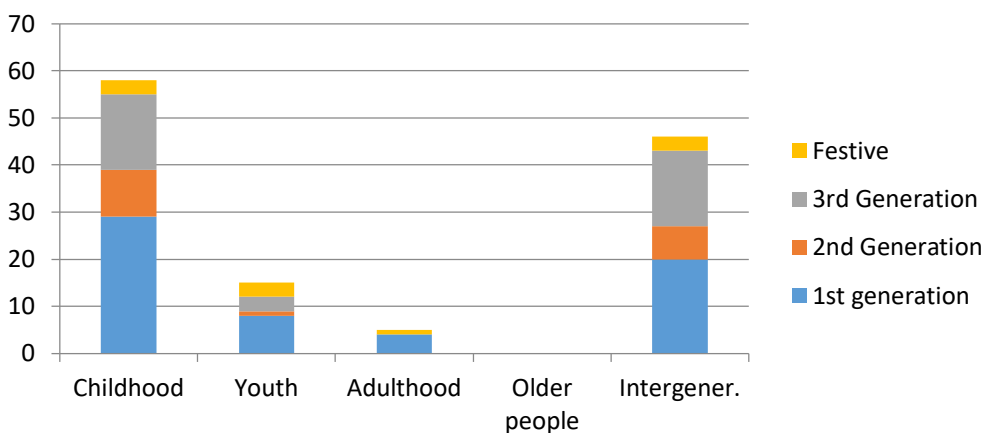


Рис. 7. Распределение игр возрасту игроков

В отношении мест проведения игр мы обнаружили, что городской экстерьер был наиболее предпочтительным (84,7%). Под городским экстерьером понимались улицы и площади города. Мы обнаружили всего 3 игры (2,4%), проведение которых требовало специфической открытой площадки (общественный экстерьер). Такое требование было в отношении *пелоты*, ее проводили в общественном *интерьере*, хотя были выявлены и места ее проведения в общественном *экстерьере*, потому что в Сан-Матео мы обнаружили 3 разных площадки для этой игры. Две из них были открытыми, а одна крытой.

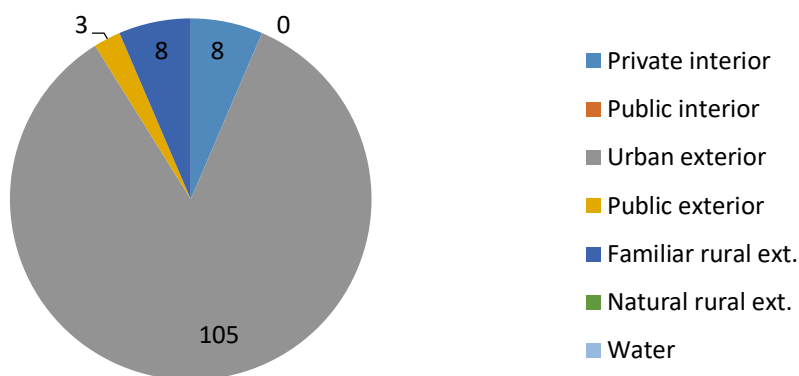


Рис. 8. Распределение игр по месту проведения

Что касается погоды, то нам не удалось получить информации относительно каких-то особых условий. Устные источники не содержат сведений о проведении игр в зависимости от погоды.

Заключение

Основным ресурсом для изучения традиционных игр в Сан-Матео стали устные источники. Другие источники не позволяли получить достаточно информации об играх и их описаниях. В программе местной общины мы смогли найти информацию о некоторых мероприятиях, о расписании и местах их проведения, но не было сведений о правилах и социокультурных элементов.

Нами был сделан вывод о том, что люди из группы 1-го поколения, игравшие до 50-х годов, имели большое разнообразие игровых действий традиционного характера. Они переняли опыт предыдущих поколений в устной форме, так как нам не удалось обнаружить письменные источники, такие как книги или программы местной общины с описаниями игр.

Второе поколение продолжало играть в те же игры, что и первое поколение, но становление современного спорта стало причиной исчезновения некоторых игр. Тогда же появились технические новшества, использование которых привело к сидячему образу жизни, люди стали проводить время за просмотром телевизионных программ или прослушивания радио и т.д.

Большая часть игр третьего поколения была связана с жизнью в городе. Хотя мы не вдавались в подробности, но все же нами было обнаружено много региональных игр. Возможно, это была особенность начальной школы в Сан-Матео. В эту школу приезжали учащиеся из окрестных небольших городов области и делились своими играми. Кроме того, мы выявили практикующиеся спортивные и доспортивные игры, но они не представляли интереса для нашего исследования.

Игровое участие в основном имело индивидуальный социальный мотив. Возможно, потому что отсутствовала необходимость в определенном количестве игроков. Можно было играть с меньшим или большим количеством участников. Такое часто встречается в уличных играх, где люди играют с теми, кто пришел. Многие игры без предметов или с использованием только одного предмета. Возможно, так сложилось потому что в прошлом у людей часто не хватало денег для покупки игровых предметов. По этой причине отдавалось



предпочтение играм без предметов или только с одним предметом для коллективного пользования.

Часто игры никак не завершались, потому что люди покидали игру по собственному желанию или по каким-то внешним причинам.

Мальчики и девочки в трех исследованных поколениях играли совместно, хотя в первом поколении большинство игр было только для мальчиков. Свидетельством тому служат четкие гендерные разграничения в обществе тех десятилетий. В других поколениях уже не было таких жестких разграничений.

Пространство, предпочитаемое для игры, было открытым, зачастую в городском экстерьере. Обычно играли на улицах и в скверах. В 1-м поколении упоминаются игры на городских окраинах, характерные для сельской местности. В настоящее время семьи не хотят, чтобы дети слишком удалялись от дома. Возможно, этим объясняется отсутствие игр за городской чертой.

В заключении мы хотели бы призвать к изучению игр и лудокультуры в целях сохранения для будущих поколений сведений об этой части нематериального культурного наследия.

Рекомендации

Нам необходимо углубиться в изучение лудокультуры, потому что она находится на грани исчезновения. Необходимо изучать ещё больше внешних логических элементов и связывать их с социальными ценностями. Также будет интересно сравнить результаты этого исследования с аналогичными исследованиями в других местах. Изучение работ, посвященных играм, представляет особый исследовательский интерес. Такие исследования помогут избежать терминологических неточностей.

Библиография

1. Caro, R. (1978) *Dias geniales o lúdicos*. Madrid: Espasa-Calpe.
2. Ortí, J. (2010a): *Els jocs i esports tradicionals d'arreu del món a través de la filatèlia*. Doctoral Thesis. University of Barcelona. Published in TDX: August 23th 2019 retrieved from: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/1279>
3. Ortí, J. (2010b): "A la recerca de la cultura lúdica d'un poble. Estudi a la població de Sant Mateu". *Boletín del Centro de Estudios del Maestrazgo* núm. 83, pg. 54-64.
4. Ortí, J. (2011): *Els jocs i la tradició lúdica de Sant Mateu al segle XX*. Benicarló: Onada Edicions.
5. Ortí, J. (2013): "Els jocs en la llengua: expressions, dites i refranys quotidians que utilitzen els jocs tradicionals". Barrull, C. i Espuny, E. (coords) *Els jocs en la història*. Catarroja: Ed. Afers. (2013) Pp. 416-422.
6. Parlebas, P. (2001): *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
7. Usabiaga, O. (2011): "El deporte frente al juego de pelota: el proceso de deportivización en euskal herria" en *II Congreso de Pelota a Mano*. Federación de Pelota Valenciana. August 23th 2019 retrieved from: <http://altorendimiento.com/el-deporte-frente-al-juego-de-pelota-el-proceso-de-deportivizacion-en-euskal-herria/>
8. Кыласов А.В. Традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №1 (1). М:



Международный журнал
«Этноспорт и традиционные игры», №2 (2) 2019

Институт наследия, 2019. С. 1–11. DOI:
<https://www.doi.org/10.34685/ИИ.2019.24.83.001>