

Федеральное государственное бюджетное научно-исследовательское
учреждение «Российский научно-исследовательский институт культурного
и природного наследия имени Д.С. Лихачёва»

На правах рукописи

КЫЛАСОВ Алексей Валерьевич

РОЛЬ ЭТНОСПОРТА В СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЕ

24.00.01 – Теория и история культуры

ДИССЕРТАЦИЯ
на соискание ученой степени
доктора культурологии

Москва
2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. МОРФОЛОГИЯ ИЗМЕНЕНИЙ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ.....	24
1.1 Современная игровая культура в междисциплинарном пространстве ...	24
1.2 Традиционные игры и состязания – предвестники игровой культуры	42
1.3 Национализация игровой культуры.....	57
1.4 Праксиология игр.....	66
ГЛАВА 2. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ КУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОГО СПОРТА.....	76
2.1 Аксиология спорта в рамках концепта <i>Religio Athletae</i>	76
2.2 Эволюция мировой системы спорта: геополитические, этнокультурные и религиозные векторы развития	92
2.3 Пост-спорт: результаты индоктринации трансгуманизма.....	112
2.4 Анализ соотношения технологий и традиций в спорте.....	121
ГЛАВА 3. ИСТОРИЧЕСКИЕ, СОЦИАЛЬНЫЕ И КУЛЬТУРНЫЕ ОСНОВАНИЯ ТЕОРИИ ЭТНОСПОРТА	130
3.1 Предпосылки становления этноспорта	130
3.2 Восполнение «отсутствующей структуры».....	141
3.3 Понятие и дискурс этноспорта.....	158
3.4 Перцепция этноспорта в проблематике диалога культур (на примере боевых искусств).....	181
ГЛАВА 4. КОНЪЮНКТУРНЫЙ ОБЗОР СОВРЕМЕННОЙ ПРАКТИКИ ТРАДИЦИОННЫХ ИГР И СОСТЯЗАНИЙ.....	189
4.1 Исторический аспект праздника в репрезентации традиционных игр и состязаний.....	189
4.2 Гиперреализм современного образа традиционных игр и состязаний ...	202
4.3 Институциональные изменения и смена нарративной идентичности традиционных игр и состязаний.....	209

<i>4.4 Ситуационный анализ контекста категорий традиционных игр и состязаний в Списке НКН ЮНЕСКО</i>	223
ГЛАВА 5. ИМПЛЕМЕНТАЦИЯ МОДЕЛИ ЭТНОСПОРТА КАК КОНТРОВЕРСИЯ ТОТАЛЬНОЙ СПОРТИЗАЦИИ	243
<i>5.1 Обзор национального опыта спортизации традиционных игр и состязаний</i>	243
<i>5.2 Спекулятивные стратегии международных спортивных организаций в использовании культурного потенциала традиционных игр</i>	253
<i>5.3 Эмпирические пределы спортизации</i>	270
<i>5.4 Контуры типовой модели этноспорта и методика ее оценки на основе показателей социальной эффективности</i>	280
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	300
РЕФЕРЕНТНЫЙ СПИСОК ОРГАНИЗАЦИЙ	310
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	325
<i>Источники</i>	325
<i>Литература</i>	339

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования определяется необходимостью обновления целого ряда положений в *теории игр* и *теории спорта*, что обусловлено переоценкой культурного значения традиционных игр и состязаний, начавшейся после того, как их провозгласили неотъемлемой частью нематериального культурного наследия, согласно резолюции 33-й сессии Генеральной конференции ЮНЕСКО в Париже (2005). В тексте документа государствам-членам ЮНЕСКО рекомендовано «определить надлежащие механизмы для обмена информацией о традиционных играх и состязаниях, а также об усилиях по их сохранению и защите». В рамках этих рекомендаций и под эгидой Национальной комиссии РФ по делам ЮНЕСКО автором были проведены исследования и разработана *теория этноспорта* (2010), положившая начало целенаправленной научно-практической деятельности, которая со временем обрела черты широкого международного движения. Первой организацией этого движения стала Федерация исконных забав и этноспорта России (2011), затем появилось еще несколько национальных организаций, объединившихся (2012) в общество «Мировой этноспорт». Решением 8-й сессии Генеральной Ассамблеи стран-участниц Международной конвенции ЮНЕСКО об охране нематериального культурного наследия Мировой этноспорт был аккредитован (2020) в качестве консультативной организации Межправительственного комитета ЮНЕСКО по сохранению нематериального культурного наследия.

Интерес к развитию этноспорта в мире обусловлен процессами глобализации, создающей вызовы в отношении самоидентификации народов, их стремлению (в контексте нашего исследования) представить свои игровые традиции в спорте, ставшем одной из *мировых систем*, наряду с банковским делом, промышленными технологиями, индустрией развлечений, телекоммуникациями и транспортом. Рассмотрение спорта как «мировой системы» (по И. Валлерстайну) позволило выявить его этимологию в игровой культуре и найти рациональное объяснение тому, что сохранением и развитием

традиционных игр и состязаний (ранее – культурных практик) сейчас занимают спортивные организации.

Культурологическое изучение спорта с учетом феномена этноспорта и его институциональной среды позволило по-новому взглянуть на современную игровую культуру и выявить парадигмальные изменения, которые он оказал на все сферы социальной и культурной деятельности:

- **Спорт в антропологическом измерении**, если его рассматривать как единое целое, включающее в себя все стороны и исторические фазы этнокультурного развития, которые наиболее полно проявляются в этноспорте, становится одним из важных факторов этнической, национальной и гражданской идентичности и самоидентификации, наполняя дихотомию «спортивный / неспортивный» новым содержанием;

- **Спорт в социологическом и социокультурном измерении** оказывает существенное влияние на социальную структуру и культурную жизнь общества, и это влияние лишь усиливается, когда спортивные дисциплины сосуществуют с этноспортом, появившимся на фоне пробуждающегося интереса к культурным традициям и цивилизационной специфике. В результате возникают новые типы профессиональной и человеческой солидарности и новые формы культуры. Так, наряду с атлетами профессиональных клубов появляются спортсмены-любители – участники традиционных игр, они образуют свои клубы, становящиеся формальными институтами этноспорта. Появляются организации этноспорта международного, национального и субнационального (регионального) уровня, отражающие и укрепляющие международную солидарную ответственность за сохранение этнокультурного и цивилизационного многообразия мира. Соответственно, расширяется и круг спортивных организаций и медиаструктур, дающих работу огромному количеству агентов, менеджеров, тренеров, юристов и других сотрудников;

- **Спорт в аксиологическом измерении** не только формирует новый тип квазирелигиозной сплоченности *religio athletae* (по П. Кубертену), факторами (скрепами) и проявлениями которой стали «командный дух», «идеалы

спорта» и, наконец, сама по себе «вера в спорт», но и при расширении его границ за счет интереса к традиционным играм возвращает уважение к глубинным религиозным чувствам и общественным идеалам. Воссоединение спорта с игровым наследием, в качестве которого и следует рассматривать этносport, на порядок повышает и ценность самого спорта как исторического наследия, а также изменяет отношение к этой ценности.

Сформировавшийся буквально во всех странах мира социальный приоритет спорта привел к тотальному изменению в системе ценностей, культурных установок и самого целеполагания, то есть, по терминологии М. Фуко, диспозитива – отношения к базовым правилам, в том числе и спортивным. Результатом и, по преимуществу, негативным результатом стала массовая деконструкция доспортивных состязательных практик, направленная на их преобразование в виды спорта англосаксонской модели. Однако созданные в результате этих гетерогенных преобразований *этнически стилизованные виды спорта* не получили широкого распространения по причине того, что они (заметим, вполне предсказуемо) не смогли вместить в себе всего многообразия традиционных игр и состязаний, вырванных из культурного контекста обрядов и потому лишенных событийного символизма ритуалов этнических групп. На этом фоне можно назвать парадоксальными заявления представителей таких федераций о том, что они стали платформой для сохранения игровых практик. Тем не менее, они получили государственное признание в большинстве стран мира (включая Российскую Федерацию) и даже проводят турниры под эгидой ЮНЕСКО.

Сложившаяся ситуация требует активного вмешательства со стороны научного сообщества, интеллектуальный потенциал которого может и должен быть использован для осмысления описанных процессов и направлен на разработку принципиально новых форм аутентичных репрезентаций, отвечающих запросам современного общества в части сохранения культурного многообразия и развития ивент-индустрии культуры и спорта. Исходя из этих предпосылок, а также в условиях, когда спортизация традиционных игр и

состязаний стала гештальтом, автором была проведена междисциплинарная и многоэтапная (с публикацией промежуточных результатов) исследовательская работа, выводы которой были изложены в *теории этноспорта* с эмпирическим обоснованием возможностей и допустимых пределов адаптации к современным условиям архаичных игровых практик с целью сохранения их аутентичного этнокультурного образа.

В ходе предпринятых нами на протяжении десяти лет (2010–2020) исследований была выявлена опытным путем оптимальная форма актуализации традиционных игр и состязаний, позволяющая сохранять автохтонный колорит и обеспечивать культурное доминирование носителей локальных традиций (критически относящихся к изменению этнического состава участников, что было выявлено в ходе исследований), а также использовать аутентичный инвентарь и сохранять изначальные правила. Мы назвали эту форму «этноспорт» и рассмотрели ее как культурный феномен. Результаты наших исследований публиковались в специализированных научных журналах с целью предоставить научному сообществу доказательства того, что традиционные игры и состязания являют собой «отсутствующую структуру» (по выражению У. Эко) современного спорта и обладают необходимым и достаточным потенциалом для субъективизации в качестве фольклорной формы (по Х. Айхбергу), имеющейся в других видах деятельности (искусство, мода, строительство, торговля, транспорт и другое).

Концептуально этноспорт предстает в нашем исследовании как результат проводившихся в разных странах мира научных экспериментов, использованных нами для описания функционального семиозиса игровой культуры этнических групп, каузально соотнесенных с практикой применения положений Международной конвенции ЮНЕСКО об охране нематериального культурного наследия (2003).

В качестве *критериев подлинности* воспроизведения игровых традиций в соревнованиях этноспорта были взяты за основу укоренившиеся представления этнических групп о собственной игровой культуре как совокупности

положений *этики* состязательности и *эстетики* двигательности. Такой подход позволил выявить закономерности восприятия и общемирового распространения этноспорта, чтобы затем критически осмыслить результаты его глобальной имплементации, позволившей разработать универсальную методiku оценки состояния и перспектив складывающегося мирового движения на основе системы показателей социальной эффективности в обеспечение устойчивого развития игровой культуры современного общества.

Степень научной разработанности проблематики. Выявление роли этноспорта в современной игровой культуре и определение его культурных функций в сохранении игровых традиций народов проводилось с обращением к научным трудам по истории, культурологии, психологии, социологии, философии, филологии, фольклористике, экономике, этнологии, этологии и всему корпусу наук о спорте.

Образ игры субъективизируется уже в риторике античных мыслителей – Сократа, Платона, Аристотеля. Обретая онтологический смысл в философских трактатах, игра имплицитно становится универсальным инструментом философского анализа в использованных нами работах Г. Башляра, Н.А. Бердяева, Ж. Бодрийяра, Л. Витгенштейна, Г. Гадамера, Ж. Делеза, Ж. Дерриды, Р.Р. Ильясова, Э.В. де Кастру, С.А. Кравченко, К. Мейясу, Ф. Ницше, Х. Ортега-и-Гассета, В.А. Разумного, Л.Т. Ретюнских, П. Рикера, Р. Рорти, Ж.-П. Сартра, Э. Финка, М. Фуко, П.А. Флоренского, В.Д. Шинкаренко и других.

Культурфилософские исследования игры предстают в работах А. Аппадурай, Р. Барта, З. Баумана, М.М. Бахтина, Ф. Боаса, П. Бурдьё, Р. Генона, И.И. Горловой, Ж. Дюрана, Р. Инглхарта, Р. Кайуа, А.В. Коневой, В.А. Куренного, Ю.М. Лотмана, Г. Маркузе, А.П. Сегала, Д.Л. Спивака, А.Я. Флиера, Дж. Фрэзера, Дж. Хаксли, Р.З. Хестанова, Й. Хейзинги, Н.А. Хренова, У. Эко, М. Элиаде, Н. Элиаса и других.

Игровой аспект в психологии особо выделяют Ф. Арьес, Э. Берн, Л.С. Выготский, Ф. Гобл, Ф.Ж. Кардиас-Гомес, Я.А. Коменский, И.С. Кон,

А. Маслоу, С. Миллер, И.П. Павлов, Ж. Пиаже, З. Фрейд, Д.Б. Эльконин и другие.

Выход за пределы *антропогенного понимания игры* обеспечили исследования по этологии К. Лоренца, Н. Тинбергена, К. Фриша, Н. Заксера, Д. Агамбена («Человек и животное») и других.

Семантика игры представлена в филологических исследованиях: деривационный потенциал концепта «игра» – в работе С.В. Балакина; структура концепта «игра» и его исторические изменения на лексическом материале с использованием семасиологического и ономазиологического подходов – в работе А.Б. Бакмансуровой; этнолингвистический анализ игровой терминологии по лексико-семантическим группам – в работе С.К. Матрובה; этнокультурная специфика ассоциативных полей домена «игра» в языковой картине мира – в работе Л.П. Медведевой.

Рационализация практического применения *игровых ситуаций* привела к появлению экономической *теории игр*, основоположниками которой стали Дж. Нейман и О. Morgenштерн. Отдельные положения *теории метаигр* Н. Ховарда мы использовали в разработке праксиологического метода дефрагментации традиционных игр и состязаний для составления универсальной типологии, необходимой для нашего исследования.

В изучении механизмов социокультурного проектирования и процессов институционализации этноспорта были использованы труды по экономике С. Амина, А.А. Аузана, Р. Ауманна, Б. Вайсброда, И. Валлерстайна, Дж.Х. Гилмора, Е.А. Гуреевой, А.В. Захарова, Дж. М. Кейнса, Э. Макналти, В.Ю. Музычук, Д. Неймана, Д. Нортона, Дж.Б. Пайна, С. Ульриха, Х.Д. Харрингтона и других.

Традиционные игры и состязания впервые стали объектами исследований на стыке XIX–XX вв. в работах по этнографии: А. ван Геннепа, С. Кулина, М. Мосса, К. Нимуендажу, Е.А. Покровского, А.В. Терещенко, Ж. Эбера и других. В выборе более поздних работ предпочтение отдавалось тем исследованиям, которые проводились в отдаленных местах, где влияние спорта было

минимальным или его не было совсем. Мы нашли такие описания у Д. Аткинсона, Г. Кахете, Ж. Лоухора, М. де Меллоу, К.У. Тайсаева, Г. Тедорадзе, М.П. Уандери, К. Эдвардса, В.И. Элашвили и других.

Исследования русской игровой культуры были использованы в методологии типовой модели этноспорта, созданной с обращением к работам А.В. Александрова, Б.В. Горбунова, В.Ю. Колчева, И.А. Морозова, И.С. Слепцовой, А.С. Тедорадзе и других. Культурной средой для развития этноспорта стал фольклор, поэтому важное место в нашем исследовании отводилось исследованиям Е.Д. Андреевой, А.К. Байбурина, Т.А. Бернштам, М.А. Ключевой, Е.М. Мелетинского, А.М. Мехнецова, С.Ю. Неклюдова и других.

Становление спорта привело к вербализации игровых практик в контексте спортивных соревнований. Исследование этих культурных трансформаций проводили Х. Айхберг, Дж. Бейл, П. Бурдые, А. Гуттманн, Г. Джарви, С. Истман, Р. Кокс, Д. Коукли, М. Кронин, П. Кубертен, Л. Кун, К. Лэш, Дж. Макалун, Б. Малун, Х. Ортега-и-Гассет, П. Парлеба, К. Посьелло, К. Риггс, З. Смит, А. Томлинсон, Г. Уэннел, Й. Хейзинга, Й. Хейманс, Дж. Хорн, Н. Элиас и др. Несколько позже процесс спортизации рефлексировали российские исследователи М.В. Аверина, И.М. Быховская, Е.Э. Войтишек, Л.И. Лубышева, А.А. Передельский, В.И. Столяров, В.Л. Штейнбах и другие.

Спортизация привела к появлению *этнически стилизованных видов спорта*, которые в СССР и его бывших республиках до сих пор называют «национальные виды спорта», им посвящены сотни однотипных работ (многие указаны в библиографии) и тысячи научнообразных статей по педагогике, легитимизирующих (этно)националистические интересы преимущественно малых народов. В рефлексировании этих материалов мы обратились к исследованиям национализма и этнокультурной политики Б. Андерсона, Г. Гарфинкеля, М. Кронины, В.Н. Расторгуева, М. Роберта, Э. Саида, В.А. Тишкова, А. Тойнби, Ф. Фукуямы, С. Хантингтона, Э. Хобсбаума, А. Этциони и других.

Изучение *технологизации спорта*, названной нами «пост-спорт», предусматривающей морфологические изменения человека (включая допинг, замену органов и генную инженерию) представлено в работах М. Макнами, С. Оливера, О.В. Поповой, Е.Н. Скаржинской, М.В. Тендряковой, П. Уэйнрайта и других, методологически опирающихся на труды Л. Альтюссера, Ф. Гваттари, Ж. Делеза, М. Мора, Ф. Ницше, Х. Ортега-и-Гассета, Ж.-П. Сартра, К. Уорвика, Д. Хаксли и других.

Преодоление последствий спортизации осложняется широким общественным признанием *аксиологии спорта*, коренящейся в незыблемости религиозных взглядов, что представлено в работах М. Брасвела, Дж. Картера, А. Крюгера, Р. Мартина, Т. Миллер, П.В. Нестерова, З. Папаконстантину, Э. Паркера, Д. Поттера, С. Ремийсен, Н. Уотсона, Р. Хиггса и других.

Легитимация идеалов спорта создает условия для признания автономии спортивного менеджмента, партикулярных обычаев делового оборота и особой юридической практики в разрешении конфликтов, что в совокупности объективизируется в феномене *спортивного права*, исследованиями которого занимались С.В. Алексеев, Я. Блэкшоу, Г. Вонг, М. Джеймс, Л.И. Захарова, А. Лоу, И.В. Понкин, М.А. Прокопец, Д.И. Рогачев, О.А. Шевченко, С.А. Юрлов, К. Янг и другие.

Особое внимание в нашем исследовании уделено корпусу документов ЮНЕСКО в области сохранения традиционных игр и состязаний, рефлексия которых содержится в работах М. Брониковской, Ф.Ж. Кардиас-Гомеса, А.В. Ермакова, Е.Ю. Захаровой, А. Келера, В.Ю. Колчева, П. Лавега, Д.Ф. Орти, В.Н. Редькина, А.С. Тедорадзе и других.

Подводя итог обзору научной разработанности проблематики исследований этноспорта и традиционных игр, важно отметить, что нам не удалось обнаружить работ, нацеленных на совершенствование понятийного аппарата и поиск альтернативных спортизации методов сохранения игрового наследия. Разработка новых подходов именно в этом направлении велась с обращением

к широкому спектру научной литературы, что определило основные научно-квалификационные характеристики диссертационного исследования.

Объектом исследования является этносport как современная форма сохранения и актуализации традиционных игр и состязаний.

Предметом исследования – процесс институционализации и теоретического осмысления этносporta.

Цель исследования заключается в выявлении роли этносporta в сохранении и актуализации традиционных игр и состязаний, признанных ЮНЕСКО неотъемлемой частью нематериального культурного наследия, и потому являющихся важной составляющей современной игровой культуры.

Достижение цели исследования предполагает решение следующих **задач**:

1. Обосновать актуальность понятия этносporta и сформировать методологические основания для изучения дискурса, складывающегося в науке и политике после внедрения нового термина.
2. Дать характеристику этносporta как инструменту конструирования этнокультурной идентичности с феноменологическим описанием достигнутых результатов в ходе научных экспериментов.
3. Уточнить и расширить понятие современной игровой культуры, разрабатываемое в контексте культурфилософских концепций, а также в междисциплинарных исследованиях игр.
4. Раскрыть взаимосвязь инклюзивности культурного пространства спорта с тенденцией его расширения, выраженной в увеличении видового разнообразия под воздействием геополитических, этнокультурных, религиозных и технологических факторов.
5. Установить влияние коммодификации и нарастающего институционального воздействия спорта на изменение нарративной идентичности традиционных игр и состязаний.

6. Выявить сущность спекулятивных стратегий международных организаций в использовании культурного потенциала игрового наследия путем его преобразования в виды спорта.

7. Обосновать необходимость отказа от спортизации, которую поощряет ЮНЕСКО в качестве универсального средства сохранения традиционных игр и состязаний, а также неотложного проведения ревизии категорий игрового наследия Списка НКН ЮНЕСКО.

8. Определить ключевые параметры и разработать в контексте междисциплинарных исследований методику оценки состояния и перспектив развития этноспорта на основе системы показателей социальной эффективности в процессе реализации программ культурной политики.

Хронологические рамки исследования заданы необходимостью описать процесс спортизации традиционных игр и состязаний, начавшийся в первой половине XX в. с креатива этнически стилизованных видов спорта (в мире) и национальных видов спорта (на советском пространстве). Критическое осмысление этого процесса привело к поиску и обсуждению новых институциональных форм, что обусловило появление (спустя столетие) теории этноспорта (2010), в которой описаны эмпирические пределы неизбежной коммодификации игрового наследия, возникающей под воздействием требований и норм ивент-менеджмента в отраслях культуры и спорта.

Источниками исследования стали три основных группы материалов, а также отдельные публикации по истории, экономике, этнологии и другим наукам, использованным для анализа идей и концепций:

- *культурфилософские источники* позволили использовать аппарат общенаучного дискурса фундаментальных исследований в постановке и решении научно-практических задач по сохранению игрового наследия;

- *этнографические материалы* составляют эмпирическую основу исследования;

- *визуальные формы фиксации и результаты включенного наблюдения* игровых практик представляют собой полевые материалы, собранные в

Аргентине, Бразилии, Венгрии, Гамбии, Греции, Египте, Индии, Исландии, Иране, Испании, Италии, Канаде, Китае, Малайзии, Мексике, Омане, России, Сенегале, Турции, Франции, Швеции и других странах.

Методология и методы исследования. Методологические основы исследования составляют философские концепции *онтологии игры* и культурологические концепции *игры как культурного текста*. Обращение к теории институциональной экономики, теории игр, теории наций и национализма, этнометодологии, а также к различным теоретическим аспектам наук о спорте было обусловлено необходимостью всестороннего исследования феномена современной игровой культуры.

В работе использованы общенаучные методы: структурно-функциональный метод, позволивший представить игровое наследие как системный элемент современной культуры и социальную практику; семиотического анализа, позволившего изучить трансляцию смыслов, значений и определить изменения контекстов социальной коммуникации в игре; культурологический метод, позволивший свести к единому знаменателю все формы субъектности игрового наследия и оценить их репрезентацию в этноспорте.

Игровое наследие было рассмотрено с использованием специальных методов исследований в контексте этнокультурной идентификации в условиях меняющихся социальных приоритетов и соотнесено с глобальным феноменом спорта как парадигмального явления современной культуры. Коммодификация формальных и неформальных институтов традиционных игр и состязаний была изучена с использованием статистических, сравнительно-исторических, структурно-логических методов, и подвергнута теоретическому анализу в целях систематизации и обобщения собранного материала полевых исследований. Диахронический метод позволил выявить аспекты аутентичности игровых практик и описать условия устойчивого проявления экспериментально установленного эффекта гиперреализма в использовании модели этноспорта в социокультурном проектировании мероприятий.

Научная новизна исследования состоит в следующем (но не исчерпывается этим перечислением):

– введено в научный оборот и обосновано понятие этноспорта через обращение к методу «структурных решеток» концепта «отсутствующей структуры» У. Эко, что позволило дискурсивно связать новое понятие с гомологическим рядом культурных контекстов фольклористики и позиционировать этноспорт как фольклорную составляющую современного спорта;

– дана характеристика этноспорта как инструмента конструирования этнокультурной идентичности, достигающейся средствами фольклоризации традиционных игр и состязаний, что было установлено в ходе культурологического анализа по результатам изучения научных экспериментов;

– уточнено и расширено понимание границ игровой культуры через включение в ее субъектность животных (по К. Лоренцу), что открыло путь к постижению культурного конфликта в амбивалентной связи «животности и человечности» (по Дж. Агамбену) и осмыслению сущности правил игры, широко используемых в интеллектуальном моделировании процессов в различных видах деятельности;

– раскрыта взаимосвязь постоянного видового расширения спорта, ставшего одной из мировых систем (в классификации И. Валлерстайна), с инклюзивностью спортивного контента, органично вписывающегося в каждый из пяти регистров современного культурного пространства в теории «воображаемых миров» А. Аппадурай, при этом глобальное распространение спорта было осмыслено с использованием формационного подхода, цивилизационного метода и мир-системного анализа;

– установлено влияние формальных институтов актуальных практик организованных мероприятий (коммодификация) на неформальные институты инициальных обрядовых практик традиционных игр с обращением к эволюционной модели социальных институтов, описанной в институциональной теории Д. Норта, а также к методу латентно-семантического индексирования нарративной идентичности П. Рикера;

– выявлены спекулятивные стратегии международных организаций в использовании культурного потенциала игрового наследия, характерные особенности которых проявились в апологетике макроструктур, описанной в экономической теории Дж.М. Кейнса и структуралистской теории социального пространства П. Бурдьё о взаимодействии макроструктур и агентов на микроуровне;

– обоснована необходимость комбинации корректирующих действий и изменений, необходимых для принятия оптимальных решений о будущем состоянии категорий и входящих в них элементов игрового наследия, внесенных в Список НКН ЮНЕСКО, с обращением к формуле «колеса фортуны» Дж. Харрингтона, основанной на методологии 6 сигм (SixSigma) – структурированного управления социокультурными процессами;

– представлены результаты дисперсионного анализа данных по ключевым культурным и экономическим показателям мероприятий и результатов деятельности организаций этноспорта выполнялся с помощью одномерных и многомерных статистических методов, с опорой на которые были созданы индексы этноспорта (совместно с Е.А. Гуревой).

На защиту выносятся следующие положения:

1. Понятие «этноспорт» было введено (2010) в научный оборот для описания современной (фольклорной) формы турниров традиционных игр и состязаний. Использование составляющей «спорт» в лексиграмме «этноспорт» обусловлено тем, что спорт глубоко детерминирован в современной игровой культуре. «Эмбриологический метод» А. ван Геннепа позволил провести исследование корней игровой культуры и эмпирически точно выявить «пережиточное состояние» игровых традиций, предвосхитивших появление этноспорта как фольклорной составляющей современного спорта, ставшего объединительным понятием в социокультурном проектировании мероприятий, программа которых состоит из традиционных игр и состязаний. В целях достижения аутентичности соревнования этноспорта проводятся по правилам и с инвентарем локальных традиционных игр, но с использованием

спортивной инфраструктуры, с участием в них спортсменов и фольклоризацией игрового пространства. В ходе исследования было установлено, что дискурсивное поле понятия «этноспорт» формируется в междисциплинарном пространстве наук о спорте, при этом культурологический подход позволяет выявить тенденции локализации, гибридизации и кросскультурного восприятия этого явления.

2. Культурологический метод исследования фольклоризации традиционных игр и состязаний позволил подтвердить гипотезу о том, что максимальная эффективность в репрезентации доспортивных соревновательных практик достигается с использованием аутентичных правил и костюмно-декоративного антуража, а само воспроизведение должно проводиться в рамках гуляний народного праздника. Сопоставление результатов экспериментов с предложенными методикой позволило выявить в ходе культурологического анализа типовую модель мероприятий этноспорта, способствующую формированию этнокультурной идентичности в рамках процессов самоидентификации.

3. Расширение границ игровой культуры через включение в ее субъектность животных открывает путь к постижению культурного конфликта «между животностью и человечностью» (по Дж. Агамбену) и побуждает к переоценке культурного значения целого корпуса объектов нематериального культурного наследия с учетом обновленных положений этики и этологии, в которых все большее значение обретают идеи ненасилия. Мы исходим из того, что игровые практики существуют не только как результат интеллектуального моделирования – совершенного умения делать что-либо играючи, но и сопровождают инверсивный процесс – игры с отрицанием правил или симуляцией их исполнения, что было осмыслено в контексте культурологического анализа сложившейся дихотомии «варваризации» игр и геймификации науки.

4. Спорт имеет глобальное распространение и его организации (ядро) заинтересованы в кросскультурном продвижении во всех странах мира (периферия) в целях создания мировой системы (согласно И. Валлерстайну),

что созвучно теории коммунитаризма А. Этциони – глобальной совокупности местных сообществ, руководствующихся ценностями «всеобщего блага». Выявить универсальную востребованность спорта в любых типах обществ, способствующую формированию его тотального приоритета в социальной политике государств, а также демонстрации технологического превосходства (спортивные сооружения и экипировка) позволил формационный метод исследований. Цивилизационный подход позволил объяснить появление новых культурных форм спорта, возникших и возникающих под воздействием геополитических, этнокультурных и религиозных факторов. Наиболее яркими всемирными феноменами цивилизационного воздействия на спорт стали: англосаксонский спорт, восточные единоборства, зимние виды спорта, исламский спорт и сионистский спорт. Отдельно были рассмотрены этнически стилизованные виды спорта в контексте теорий национализма, этнометодологии и анализа процессов самоидентификации.

5. В ходе полевых исследований было установлено, что нарративная идентичность (по П. Рикеру) традиционных игр и состязаний в современных условиях подвержена изменениям, вызванным заменой неформальных институтов обрядовых практик формальными институтами организованных мероприятий (коммодификация). С обращением к институциональной теории Д. Норта выявлено сосуществование в одном социальном поле нескольких правовых (квазиправовых) систем (обычное право, спортивное право, церковное право и других) в регулировании игровых практик, образующих сингулярность особого «социального порядка» игрового наследия, представляющего как совокупность формальных и неформальных институтов, рассмотренных в контексте онтологического мультинатурализма Э.В. де Кастру – реверсии мультикультурализма с обоснованием интериоризации туземных знаний в современной культурной антропологии. Нами было установлено, что деление на формальные и неформальные институты в условиях тотальной коммодификации стремительно элиминирует. Сохранить исходную нарративную идентичность традиционных игровых практик позволяет только модель этноспорта, в

которой влияние коммодификации детерминировано к аутентичности восприятия.

6. Спекулятивные стратегии спортизации игрового наследия международными организациями обусловлены комфортными условиями внутри инфраструктуры спортивной индустрии для проведения любых видов соревнований, поэтому возник интерес к максимальной адаптации традиционных игр и состязаний под требования спортивного менеджмента, обеспечивающего искомый социально-экономический эффект. Традиционные игры и состязания в спортизированном виде превращаются в классический ресурс для ивент-менеджмента, они не требуют каких-либо вложений (в отличие от того же спорта), но при этом успешно служат формированию политического капитала, а также служат источником дохода организаторов турниров за счет диверсификации источников – от правительственных грантов до стандартных инструментов маркетинга. Исходя из этого мы делаем вывод о том, что тренд спортизации традиционных игр и состязаний следует рассматривать в контексте спекулятивных стратегий макроструктур, описанных в экономической теории Дж.М. Кейнса и структуралистской теории социального пространства П. Бурдьё о взаимодействии макроструктур и агентов на микроуровне.

7. Необходимо исправить сложившуюся ситуацию со спортизацией традиционных игр и состязаний, которую поощряет ЮНЕСКО в качестве универсального средства сохранения игрового наследия. Достижение этой цели возможно с обращением к формуле «колеса фортуны» Дж. Харрингтона, основанной на методологии структурированного управления социокультурными процессами 6 сигм (SixSigma), что позволит создать искомую комбинацию корректирующих действий и предлагаемых изменений в категориях Списка НКН ЮНЕСКО. Во главу угла должно быть поставлено культурное значение (на вершине «колеса фортуны»), в определении приоритетов которого следует руководствоваться мнением тщательно подобранных экспертов (спицы «колеса фортуны»), уполномоченных вести инициативное обсуждение будущих

номинаций Списка с национальными правительствами, что обеспечит баланс интересов в предстоящих принятиях решений.

8. Определение ключевых параметров методики оценки состояния и перспектив развития этноспорта проводилось в контексте междисциплинарных исследований с использованием дисперсионного анализа данных на основе одномерных и многомерных статистических методов. Разработанная система показателей социальной эффективности по реализации программ культурной политики базируется на индексах этноспорта: индекс продвижения этноспорта (EPi) составлен в процессе исследования эффективности форм продвижения традиционных игр и состязаний, где лучшей иллюстрацией служат когнитивные и поведенческие реакции потребителей этих мероприятий; индекс федерации этноспорта (EFi) составлен на основании гипотезы о том, что эффективность деятельности таких организаций определяется соотношением количества упоминаний в масс-медиа и социальных сетях, что позволяет фиксировать поведенческие реакции потребителей на роль организации в развитии этого вида соревнований; индекс мероприятий этноспорта (EEi) составлен для оценки социальной эффективности мероприятий и позволяет анализировать соотношение участников мероприятия и количество посетителей, включая затраты по отношению к обеим категориям мониторинга.

Теоретическая значимость исследования заключается в обосновании нового подхода в методологии изучения современной игровой культуры. Разработанный автором концепт этноспорта включает в себя междисциплинарный инструментарий для всестороннего изучения интереса в современном обществе к актуализации традиционных игр и состязаний, вызванного процессами самоидентификации этнических групп. Имплементация этноспорта как воспроизводимой модели (научного эксперимента) изучена с использованием комплексного анализа структурно-морфологических и процессуально-динамических аспектов институционализации этого феномена. Проведена систематизация разнообразных идентификационных практик локальных сообществ в использовании модели этноспорта, что позволило выявить неразделимость

означаемого и означающего в этом понятии. Предложенная автором модель культурологического подхода в реализации концепции этноспорта для сохранения традиционных игр и состязаний в контексте положений Конвенции НКН ЮНЕСКО обладает значительным эвристическим потенциалом для экстраполяции на другие объекты НКН и позволяет глубже понять значимость данного феномена современной игровой культуры, как с учетом ее тенденций к глобализации, так и в условиях складывающихся вызовов в отношении необходимости сохранения культурного многообразия.

Практическая значимость исследования. Материалы и выводы диссертационного исследования создают теоретические основания для развития этноспорта как системного элемента культурных практик в отраслях культуры и спорта, что позволяет решать проблему актуализации нематериального культурного наследия, совершенствования механизмов наследования и создания новых направлений событийного туризма.

Имплементацией результатов исследования занимается общество «Мировой этноспорт», получившее статус консультанта по НКН ЮНЕСКО (2020), и объединившего ученых, организаторов традиционных игр и мероприятий этноспорта из 48 стран на всех континентах. Результаты деятельности Мирового этноспорта могут быть использованы для внесения изменений в национальные и региональные законодательства в области культуры, образования и спорта, а также в разработке межправительственных соглашений об установлении культурных связей и развитии долгосрочных культурных инициатив.

Материалы исследования имеют важное значение для развития образования, они способствуют систематизации знаний будущих профессионалов и исследователей культуры и спорта. С использованием эмпирического материала исследования автором были обновлены курсы учебных дисциплин «Менеджмент международных спортивных организаций», «Мировая система спорта», «Теория и история спорта», по ним опубликованы соответствующие учебные пособия. Автором составлены и зарегистрированы базы данных «Развитие студенческого спорта в регионах РФ» (RU 2017620077, соавтор Е.А.

Гуреева – авторство не разделено), «Развитие спорта в России 2010-2016 гг.» (RU 2018620136, соавтор Е.А. Гуреева – авторство не разделено), «Подходы и показатели количественной оценки результативности программ культурной политики» (RU 2020621669, соавторы Е.А. Гуреева, О.В. Кучмаева – авторство не разделено). По материалам исследования могут быть обновлены курсы по культурологии, проектированию культурных мероприятий и социокультурной деятельности.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Тема и содержание диссертации соответствуют научной специальности 24.00.01 – Теория и история культуры по отрасли культурология, в том числе пунктам: 1.9. Историческая преемственность в сохранении и трансляции культурных ценностей и смыслов; 1.14. Возникновение и развитие современных феноменов культуры; 1.16. Традиции и механизмы культурного наследования; 1.19. Культура и этнос; 1.35. Культура и хозяйственно-экономическая жизнь общества.

Степень достоверности и апробация результатов исследования. Степень достоверности работы обусловлена комплексным изучением проблемы сохранения игрового наследия учеными разных стран, которые использовали предложенную нами теорию этноспорта в разных этнических группах (научный эксперимент) и получили схожие результаты, опубликованные в 419 научных работах по данным Google Академия.

По теме исследования опубликованы 47 научных работ. Основные результаты диссертационного исследования изложены в 15 статьях, опубликованных в изданиях, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации, 7 монографиях, 3 учебных пособиях и в других публикациях; автором получено 3 свидетельства о государственной регистрации баз данных.

Основные положения и выводы диссертационного исследования обсуждались в отделе культурологии ФГБНИУ «Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия имени Д.С. Лихачёва», а

также докладывались на заседаниях: Межправительственного комитета ЮНЕСКО по сохранению нематериального культурного наследия; Межправительственного комитета ЮНЕСКО по физическому воспитанию и спорту (SIGEPS); Межведомственной комиссии по развитию физической культуры, массового спорта и традиционных видов физической активности Совета при Президенте Российской Федерации по физической культуре и спорту; Экспертного совета по физической культуре и спорту Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации.

Промежуточные результаты в ходе исследований были представлены автором более, чем на 100 международных научно-практических конференциях и экспертных встречах, среди которых наиболее значимы следующие: Консультативная встреча ЮНЕСКО и Мирового этноспорта в штаб-квартире ЮНЕСКО (Париж, 09.12.2019); Консультативная встреча по созданию Открытой цифровой библиотеки по традиционным играм ЮНЕСКО (Париж, 09.09.2019); Заседание экспертов ЮНЕСКО по теме «Традиционные игры и спорт Интерактивного атласа культурных взаимодействий вдоль Шелкового пути» (Ашхабад, Туркменистан, 07.12.2018); Заседание Постоянного консультативного совета Межправительственного комитета по физическому воспитанию и спорту (SIGEPS) ЮНЕСКО (Париж, 27.04.2018); Заседание Ad hoc Комитета советников ЮНЕСКО по традиционным играм и спорту (Париж, 08.12.2017); Заседание Генерального директората по образованию, культуре и спорту (ЕАС) Европейской комиссии (Мартфу, Венгрия, 05.03.2015).

Структура работы обусловлена целью и задачами исследования и состоит из введения, пяти глав, заключения, референтного списка организаций, списка использованных источников и литературы. Общий объем диссертации 395 страниц. Библиографический список включает 635 наименований.

ГЛАВА 1. МОРФОЛОГИЯ ИЗМЕНЕНИЙ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

1.1 Современная игровая культура в междисциплинарном пространстве

Присутствие игры практически во всех сферах человеческой деятельности (включая научную) привело к тому, что она эксплицитно позиционируется в качестве одной из универсалий бытия. Поэтому онтологический статус игры не раз становился предметом философского анализа и лапидарно воплощен в известной максиме – «Что наша жизнь? Игра!»¹, которую мы принимаем за наилучший эпитет для изложения результатов нашего исследования современной игровой культуры.

В нескончаемом процессе обсуждения онтогенеза игр сложилось два фундаментальных подхода:

- с позиций **антиинтеллектуализма** констатируется экзистенциальная природа игр как присущее всему живому бессознательное развлечение;

- с позиций **интеллектуализма** утверждается изначальный предикат правил, естественным образом складывающихся в процессе игры и способствующих ее дальнейшему развитию и логическому завершению.

Использование образа игры с позиций *антиинтеллектуализма* предстает в работах богослова П.А. Флоренского [Флоренский 2017], культуролога М.М. Бахтина [Бахтин 2000], психоаналитиков З. Фрейда [Фрейд 1992] и Э. Берна [Берн 2001], религиоведов Р. Генона [Генон 2002] и М. Элиаде [Элиаде 2012], социологов Г. Маркузе [Маркузе 2003] и З. Баумана [Бауман 2002], физиолога И.П. Павлова [Павлов 2014], философов Ф. Ницше [Ницше 1998] и Н.А. Бердяева [Бердяев 1997] и др. Для них игра иррациональна и поэтому всегда противопоставляется полезной деятельности на благо общества.

¹ Фраза из арии Германа в опере П.И. Чайковского «Пиковая дама» по повести А.С. Пушкина. Автор либретто – Модест Ильич Чайковский, брат композитора.

Понимание игры как высшей формы рационального предстает в контексте *интеллектуализма*, восходящего к Сократу, Платону, Аристотелю и присутствует в работах культурологов Й. Хейзинги [Хейзинга 1997] и Р. Кайуа [Кайуа 2007], математиков Г. Лейбница [Лейбниц 2010] и А. Тьюринга [Тьюринг 2019], педагогов Я.А. Коменского [Коменский 2008] и Д.Б. Эльконина [Эльконин 1978], психологов Э. Пиаже [Пиаже 2008] и Л.С. Выготского [Выготский 2011], социологов П. Бурдьё [Бурдьё 1994] и Н. Элиаса [Элиас 2001], философов Л. Витгенштейна [Витгенштейн 2010], Х. Гадамера [Гадамер 2006], Ж. Дерриды [Деррида 2000], Э. Финка [Финк 2017] и др.

Автор наиболее известной в России работы по выбранной теме «Философия игры» (2002) Л.Т. Ретюнских исходит из того, что игра – это «многоуровневый феномен, онтологически укорененный в антропологической реальности и наделенный характеристикой субъективности» [Ретюнских 2002: 5]. Признаки игры Ретюнских подразделяет на формальные и экзистенциальные, при этом формальные признаки она достаточно подробно анализирует на богатом эмпирическом материале, а в определении экзистенциальных признаков у нее превалируют скорее психологические характеристики, такие как «счастье, смысл жизни, свобода и другие реалии бытия» [Ретюнских 2002: 3]. Здесь важно отметить, что она не просто относит игру к реалиям бытия, но и строит свою теоретическую конструкцию на выделении трех уровней бытия игры, которые не релевантны между собой, а лишь указывают «на разные аспекты, ипостаси ее бытийственности» [Ретюнских 2002: 52].

Выбор работы Л.Т. Ретюнских в методологии нашего исследования во многом определяется тем, что создает философские основания для последующего использования игры в качестве *культурной универсалии*, позволяющей раскрыть множество аспектов сохранения механизмов культурного наследования традиционных игр и роли этноспорта в этом процессе.

Одной из ключевых тем в исследовании Л.Т. Ретюнских стала дихотомия «игра – не игра», в изучении которой она заключает, что «это противостояние не абсолютное, не константное, оно имеет различные механизмы своего

осуществления, в некоторых моментах бытия эти два феномена успешно дополняют друг друга, создавая бесконечное многообразие человеческого мира, создавая культурные реалии» [Ретюнских 2002: 243].

К таким реалиям безусловно можно отнести нормы и принципы современного общества, закрепленные в *конституционно-правовых основах*. Разумеется, мы не претендуем на какое бы то ни было научное открытие или новизну в утверждении того, что они опираются на конкуренцию и устанавливают верховенство состязательности, а лишь акцентируем внимание на том обстоятельстве, что они стали законодательно закрепленным воплощением *духа игры* применительно к нашему исследованию. Конституция РФ, подобно конституциям других стран, содержит правовые гарантии экономической *конкуренции* (ст. 8) и предписывает осуществление правосудия на основе *состязательности* и равноправия сторон (ст. 123) [Конституция РФ].

Таким образом, можно заключить, что *состязательность* стала законодательно закрепленной высшей нормативной ценностью современного общества, обеспечив всеобъемлющую протекцию устойчивому развитию *игровой культуры*, репрезентации которой сегодня можно встретить не только среди юристов, практикующих и зарабатывающих на разнице интересов сторон, но и в любых других видах деятельности.

В описании изученности темы игровой культуры мы ограничимся временными рамками современности, несмотря на возникающие трудности с определением исторических границ этой самой «перманентной современности», феноменологически представленной Я.В. Мальцевым [Мальцев 2017]. На первый взгляд, проблематизация современности в культурологии игр выглядит почти дословной сентенцией общеизвестной работы «*Homo ludens*» (1938) Й. Хейзинги (1872–1945) [Хейзинга 1997]. Тем не менее, в отличие от Хейзинги мы не станем апеллировать к образу «прошлого, распадающегося на куски» и «с большими краевыми полями, простирающимися далеко в XIX столетие» [Хейзинга 1997: 185]. Для нас современность в этом контексте начинается с расширения рамок игровой культуры, когда субъектами ее

исследований стали животные. Наличие интеллекта у животных и их способность к игре между собой, а также с человеком, блестяще представлена в работе «Агрессия (так называемое “зло”» (1963) К. Лоренца (1903–1989) [Лоренц 1994]. Спустя десятилетие его исследования, проведенные совместно с Н. Тинбергеном (1907–1988) и К. фон Фришем (1886–1982), были удостоены Нобелевской премии по физиологии и медицине (1973) «за открытия, связанные с созданием и установлением моделей индивидуального и группового поведения животных» [Nobel Prize].

По утверждению К. Лоренца, именно «в игре животные познают кто из них сильнее и делают это ради того, чтобы более слабый впоследствии отступил, если они встретятся еще раз» [Лоренц 1994: 23]. Согласно ключевым постулатам теории когнитивной этологии К. Лоренца, мы признаем, что играющие животные управляют своей агрессией, и это с легкостью можно экстраполировать на людей. Такое расширение границ понимания игровой культуры через включение в ее субъектность животных придает определенную новизну нашему культурологическому подходу, открывая путь к постижению культурного конфликта «между животностью и человечностью» (*l'uomo e l'animale*), по выражению Дж. Агамбена [Агамбен 2012: 96].

Наиболее остро этот конфликт выглядит в использовании животных в традиционных играх и спорте, где жестокое обращение с животными и сравнение их между собой выходит за рамки естественного регулирования агрессии в дикой природе. Мало того, такая проекция жестокости формируется исключительно ради развлечения людей. Ситуация усугубляется тем, что некоторые традиционные игры с животными провозглашены объектами нематериального культурного наследия ЮНЕСКО [Конвенция НКН ЮНЕСКО]. Например, традиционные конные игры киргизов *кок-бору* включены (2017) в Список НКН ЮНЕСКО [ICH Kok boru]. Однако несмотря на имеющийся культурный статус, проведение этих игр киргизскими трудовыми мигрантами в России (2019) вызвало стихийные протесты российских граждан по всей

стране [Хабибуллина 2019]. Причиной массового возмущения стало то, что в этих играх серьезно калечат лошадей [Обсуждение 2019].

Еще большее возмущение с каждым годом вызывает показательное убийство животных в традиционных играх:

- **Коррида** – убийство быков, сопровождающееся изощренными истязаниями животных; проводится в Испании, Португалии и в бывших колониях этих стран в Латинской Америке, а также в некоторых провинциях Франции, кроме того, такие шоу регулярно устраивают в Китае и на Филиппинах.

- **Петушиные бои**, в которых птицы бьются до тех пор, пока одна из них не погибает, устраивают почти во всех странах мира.

- **Псовая охота**, в которой собак натравливают на других животных, чтобы они загоняли и убивали добычу; практикуется по всему миру.

- **Соколиная охота**, когда птиц натравливают на других животных, чтобы они выслеживали и убивали добычу; практикуется по всему миру, внесена в Список НКН ЮНЕСКО (2016) по общей заявке 18 стран [ICN Falconry].

С большим сожалением приходится констатировать, что список рудиментарных игровых практик не исчерпывается приведенными примерами, он включает в себя сотни установленных нами в ходе исследований событий, воспроизводимых ежегодно, что побуждает к переоценке значения механизмов культурного наследования с учетом факторов этики, этологии и биологии. Исследования в этом направлении наших коллег под руководством Д.Л. Спивака опубликованы в виде научной статьи «Психологические аспекты культурного наследования и их молекулярно-биологические корреляты: новые данные» [Спивак, Уразова, Захарчук, Спивак 2018]. Однако других релевантных исследований этики/этологии современного восприятия таких игр нам обнаружить пока не удалось. Но даже в тех немногочисленных научных статьях, где животные предстают как игровые субъекты, перманентно присутствует негативное оценочное суждение «жестокие игры» [Bronikowska, Groll 2015].

В настоящее время по всему миру ширится движение за права животных и подобные игры подвергаются жесткой критике с призывами запретить их

проведение. Так, парламент Каталонии запретил проведение корриды (2011) после того, как получил петицию граждан, содержащую 180 тысяч подписей с требованием отказаться от проведения этих «публичных забоев». Попытки проведения корриды в России также не увенчались успехом. Мероприятие в спорткомплексе «Олимпийский» (2001) запретил мэр Москвы (1992–2010) Ю.М. Лужков (1936–2019) [Запрет корриды 2001]. Кроме того, в Москве запрещено (2005) проведение корриды, петушиных боев и прочих «публичных издевательств над животными» согласно тексту постановления Московской городской думы [Домашние животные 2005]. Тем большее возмущение москвичей на фоне существующих ограничений вызвал турнир по традиционной игре *кок-бору* киргизскими гастарбайтерами на Московском ипподроме (2019), грубо попирающий Закон города Москвы [Козлодрание Москва 2019], но так и не ставший поводом для расследования со стороны правоохранительных органов.

Рост негодования граждан в отношении жестоких игр с животными вполне объясним эволюцией этики, когда все большее значение в обществе обретают идеи ненасилия. Ревизию взглядов на восприятие животного мира анализирует немецкий этолог Н. Заксер в работе «Человек в животном. Почему животные так часто походят на нас в своем мышлении, чувствах и поведении» (2018) и заключает, что сейчас как никогда ранее «мы сблизились с животными» [Заксер 2020]. Такой подход с позиции культурологии можно объяснить тем, что исторически любые животные давно перестали быть постоянной угрозой выживания человека, безвозвратно вышедшего из дикой природы, и актуальной задачей мировой повестки стало сохранение животного разнообразия, которое удивительным образом пересеклось с целями ЮНЕСКО по сохранению культурного разнообразия в практике признания традиционных игр и состязаний. Совершенно очевидно, что возникший культурный конфликт имеет этическое свойство и поэтому его разрешение видится по вполне предсказуемой траектории: дикость наших предков не может быть принята в современном обществе в качестве неизменной константы в

репрезентации НКН – это позорный хлам, от которого надо решительно избавляться превентивным внесением соответствующих корректив в Конвенцию НКН ЮНЕСКО [Конвенция НКН ЮНЕСКО].

Таким образом, можно констатировать, что жестокие игры человека с животными и, устраиваемые человеком, игры животных между собой, оказывают токсичное воздействие на общество. Эта тема формирует основания для радикального изменения этики восприятия такого рода практик. Исходя из описанных обстоятельств, мы выдвигаем гипотезу о том, что *современная игровая культура* может и должна пониматься нами значительно шире, чем это было принято в рамках философской антропологии до настоящего времени. Мы основываемся на том, что *игровые практики* существуют не только как результат интеллектуального моделирования, но и сопровождают инверсивный процесс – экзистенциального перехода личности в процессе игры к животной дикости (воплощением которой является так называемая «спортивная злость» или жестокие игры с животными) или даже животной одержимости – превращения противника в символическую жертву, например, в единоборствах, где в правилах видов спорта прописана фиксация победы в результате одного из проведенных агрессивных действий в поединке:

- удушения,
- болевых приемов на излом конечностей,
- нокаута – потери противником сознания или ориентации в пространстве.

При этом нас в равной степени интересует не только исследование «варваризации» игр, но и *геймификация* науки, проявляющаяся в интеллектуальном процессе выбора моделей и стратегических решений на основе логико-математического метода случайных сопоставлений, получившего известность как *теория игр*, исследования которой были семь раз отмечены Нобелевской премией по экономике [Nobel Prize]:

- «За фундаментальный анализ равновесия в теории некооперативных игр» (1994) удостоены Рейнхард Зельтен, Джон Нэш, Джон Харсани;

- «За исследования в области асимметричной информации» (1996) удостоены Уильям Викри, Джеймс Миррлис;
- «За анализ рынков с несимметричной информацией» (2001) удостоены Джордж Акерлоф, Джозеф Стиглиц, Майкл Спенс;
- «За расширение понимания проблем конфликта и кооперации с помощью анализа в рамках теории игр» (2005) удостоены Роберт Ауманн, Томас Шеллинг;
- «За создание основ теории оптимальных механизмов» (2007) удостоены Леонид Гурвиц, Эрик Маскин, Роджер Майерсон;
- «За теорию стабильного распределения и практики устройства рынков» (2012) удостоены Ллойд Шепли, Элвин Рот;
- «За анализ рыночной власти и ее регулирования» (2014) удостоен Жан Тироль.

Важно отметить, что даже при столь обширном научном подходе – от биологии до философии – сама по себе игра в любых описаниях не теряет и другого приписываемого ей качества, она служит нам ключевым показателем раскрепощенного (совершенного) умения делать что-либо и потому выражение «играючи» означает превосходную степень в описании владений каким-либо навыком. Поэтому умение *играючи справляться* или искусно выполнять что-либо понимается нами как культурная деятельность, ибо она есть факт воплощенного искусства исполнения чего-либо, как в приведенных ниже общеизвестных примерах:

- боевые искусства (владение приемами единоборств);
- искусство управления (одно из ключевых определений менеджмента);
- кулинарное искусство (приготовление изысканных блюд);
- музыкальное искусство (сочинение и исполнение опусов);
- политическое искусство (формирование и изменение повестки);
- поэтическое искусство (сочинение рифмованных текстов);
- сценическое искусство (исполнение театральных постановок).

Множественность значений игры позволяет нам рассматривать ее как культурный текст, деривационный потенциал которого может быть представлен, по определению С.В. Балакина, как «явление не языкового, а концептуального уровня, поскольку деривационные процессы в языковых единицах предопределяются той “мощностью”, которая заложена в вербализуемых этими языковыми единицами концептах» [Балакин 2008: 3].

Балакин отмечает, что «важность игровой деятельности для человека и постоянное развитие ее видов способствуют высокой деривационной активности изучаемого концепта, что отражается на языковом уровне в появлении большого количества дериватов, образованных синтетическим или аналитическим путем, а также в формировании различных устойчивых выражений и фразеологических оборотов, включающих как основные номинанты рассматриваемого концепта (существительное «игра» и глагол «играть»), так их дериваты» [Балакин 2008: 4].

Рассматривая деривационный процесс, С.В. Балакин связывает процессы расширения и сужения концепта «игра» с воздействием экстралингвистических факторов: научно-технический прогресс, этапы интенсивного развития культуры и искусства (появления и исчезновения жанров и стилей) и экономико-политическую конъюнктуру. Кроме того, он выделяет процесс углубления деривации, в котором задействуются концептуальные операции метафор и метонимии.

Между тем, вербализация концепта «игра» может быть рассмотрена не только в контексте синхронической лингвистики, но и сопоставления диахронических изменений. Ф. де Соссюр (1857–1913) отмечает, что «некоторые диахронические факты весьма характерны в этом отношении: это все те бесчисленные случаи, когда изменение означаемого приводит к изменению понятия» [Соссюр 1999: 119]. В качестве иллюстрации такого утверждения приведем пример из русских традиционных игр с употреблением краткой формы названия исконных забав – «кула́чки» (с ударением на «а»), которой обозначали кулачные бои вплоть до середины XX в. Утрата традиции кулачных боев

в Советской России привела к изменению значения этого слова и сейчас «кулачки» (но уже с ударением на «и») в массовом сознании ассоциируют с элементом конструкции поршневого двигателя.

В диахроническом анализе концепта «игра» А.Б. Бакмансурова использует семасиологический подход, чтобы определить «структуру концепта и его исторические изменения, исходя из лексического материала рассматриваемых периодов». В процессе исследования она применила также «ономасиологический подход, в рамках которого данные лингвистического анализа были подтверждены сведениями из таких наук, как культурология, история литературы, этнология и других» [Бакмансурова 2011: 163].

По результатам исследования факторов вербализации ментального представления об игре в древне- и средневерхненемецком языке, проведенном на базе лексических единиц немецкого языка на разных этапах его истории, А.Б. Бакмансурова пришла к выводу, что «изменения в структуре концепта «игра», произошли в силу ряда экстралингвистических факторов: исчезновение язычества как религии, усиление роли церкви, переоценка морально-этических ценностей и др.» [Бакмансурова 2011: 167].

В этнолингвистическом исследовании лексики игр С.К. Матроров создает классификацию игровой терминологии по лексико-семантическим группам на основе лексико-грамматических особенностей. При этом он указывает, что «одну и ту же игру разные информаторы называют и описывают по-разному, если они живут в разных селениях, хотя общее содержание игры одно и то же, а только ее отдельные элементы отличаются друг от друга» [Матроров 2005: 101].

Матроров пришел к выводу, что основным источником формирования терминологии традиционных игр служит общеупотребительная лексика, причем за основу берется семантическое ядро общеупотребительного слова. «Сравнительно-сопоставительный анализ показал, что большинство исследованных названий и терминов игр составляют собственно ваханские слова, хотя

в компонентах некоторых слов осуществляется фонетическая адаптация заимствований из персидско-таджикского языка» [Матроров 2005: 101].

Относительно иноязычных заимствований С.К. Матроров отмечает, что они «ассимилировались ваханским языком, согласно действующим лексико-грамматическим и фонетическим нормам», а на сам процесс заимствования «повлияли внеязыковые факторы культурно-экономических связей» [Матроров 2005: 102].

Этнокультурную специфику ассоциативных полей, связанных с игрой, и выявление роли домена «игра» в языковой картине мира исследует Л.П. Медведева. Она исходит из того, что «игровой фактор имеет огромное значение в обычаях, обрядах, традициях, которые в общественной жизни выполняют роль социальных регуляторов», с помощью которых «осуществляется связь поколений, передача социального опыта, утверждаются определенные мировоззренческие системы» [Медведева 2005: 4].

В результате исследования Л.П. Медведевой ассоциативных полей, входящих в семантическое поле домена «игра», были определены слова-стимулы, сопоставительный анализ которых позволил выявить наиболее общие из них. Дальнейший анализ слов-стимулов «показал сходство в стратегии ассоциативного поведения представителей русского, английского и бурятского этносов, свидетельствующее о более или менее одинаковом содержательном наполнении» [Медведева 2005: 134].

Рассматривая ассоциативное поведение в игре, В.Д. Шинкаренко выявляет три формы манифестации смыслов: «биологического (инстинктивного) поведения, знакового (социального) и символического (культурного) поведения» [Шинкаренко 2006: 15]. Проводя действенный анализ социальных механизмов, он декларирует, что на физиологическом уровне наблюдаются совместные действия тел, на психологическом уровне возникают механизмы управления этими телами, что приводит к обмену информацией и последующему воспроизводству социокультурных моделей на высшем – социальном уровне [Шинкаренко 2006: 16]. Однако предложенная В.Д. Шинкаренко

конструкция объясняет только формы игрового поведения в рамках воспроизводства социального норматива. Его утверждение, что «если ритуал, как и игра, воспроизводится в физическом пространстве, то миф, как и все другие речевые структуры, воспроизводится во внутреннем знаково-смысловом интересубъективном социокультурном пространстве» [Шинкаренко 2006: 359], исключает два крупных кластера в спортивной и развлекательной индустрии – интеллектуальные игры и игры для лиц с нарушением интеллекта (так называемая Специальная Олимпиада)².

Стремительное расширение границ понимания игры привело к новому смысловому наполнению этого феномена, в его изучении сейчас преобладают подходы, описывающие его проникновение во все сферы жизни. Такой подход демонстрируют российские авторы В.А. Разумный [Разумный 2000], Л.Т. Ретюнских [Ретюнских 2002], И.С. Кон [Кон 2003], Н.А. Хренов [Хренов 2005] и другие, они используют термин «играизация», который С.А. Кравченко представляет «естественным результатом нелинейной динамики, ее имманентной сутью» [Кравченко 2008]. У этого термина есть аналог – «геймификация» (англ. – gamification), также получивший распространение в российской науке.

Здесь же стоит отметить и появление неоправданных заимствований. Например, термин «геймплей» (от англ. – gameplay) широко распространен в индустрии компьютерных игр, но из-за своей смысловой пустоты постоянно критикуется даже простыми пользователями игр. Интересно, что в русском языке не прижились и аналоги «геймплея» – киносмотрение, книгочтение, звукослушание и другие, что позволяет нам игнорировать этот странный образец новояза. Другой термин, который безуспешно пытаются русифицировать – «играбельность» (от англ. – playability) тоже имеет смутные перспективы аккультурации на фоне устойчивых русских выражений этого действия – игра-ния, проигрывания, сыгранности, играемости и других.

² Special Olympics International Committee. URL: <https://www.specialolympics.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Но есть и довольно интересный и даже перспективный на наш взгляд опыт словотворчества в обновлении тезауруса игровой культуры зарубежных авторов: Г. Жауэн [Jaouen 2010], Д. Орти [Orti 2011], П. Парлеба [Parlebas 2001] и другие используют определение «лудокультурные» практики (от лат. *ludus* – игра и *cultura* – возделывание), которое, впрочем, пока не вызвало интереса ученых за пределами круга общения этих авторов внутри Европейской ассоциации традиционных игр и спорта³.

Игровая терминология складывается в обширном перечне литературы по теме игр. Большинство произведений по этой тематике вот уже целое столетие начинаются с обращения к хрестоматийной работе Й. Хейзинги (не стало исключением и наше исследование), в которой убедительно обнаружено присутствие *духа игры* во всех институтах современного общества. Й. Хейзинга убежден, что именно игра приучает нас к правилам, а несоблюдение правил или их вольная трактовка ведут к неизбежной деградации общества. Иными словами, он видел единственно верный путь в непреклонном следовании правилам – от «природной анархии» к развитому обществу.

После Второй мировой войны другой, также ставший впоследствии хрестоматийным, автор культурологической теории игр Р. Кайуа (1913–1978), усмотрел игру даже в нарушении привычного хода жизни – в войне – казуальном пренебрежении правилами мироустройства (по Й. Хейзинге):

«Даже и сама война не является областью чистого насилия – она стремится быть областью упорядоченного насилия» [Кайуа 2007: 38], в ней есть определенная игра образов, начиная с самого ритуального объявления войны и заканчивая символизмом акта капитуляции, которому предшествуют атаки и контратаки, траурные и наградные церемонии, парады, казни, пленения и многое другое. Здесь важно отметить, что Р. Кайуа не сильно расходился во взглядах с Й. Хейзинга и видел в *следовании правилам* «прогресс цивилизации, поскольку та заключается в переходе от перевозданно-грубого мира к миру

³ European Association of Traditional Sports and Games. URL: <http://jugaje.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

управляемому, основанному на стройной и уравновешенной системе либо прав и обязанностей, либо привилегий и ответственности» [Кайуа 2007: 38–39].

Теоретическая конструкция *следования правилам* идеального (и заметим – недостижимого) миропорядка у Й. Хейзинги и Р. Кайуа была обусловлена рефлексивным желанием объяснить конфликт европейского капитализма и тем агрессивным моделям нового мироустройства, которые ему противопоставлялись – *Нового мирового порядка* нацистской Германии и *Коммунистического будущего* Советской России. Объяснение этого конфликта с обращением к образу игры и апологией единых правил для всего мира стали воплощением идеи «общечеловеческого», которая привела к оправданию роли США как «мирового жандарма» и индоктринации образа мировой закулисы, ведущей скрытую игру в роли «глобального центра принятия решений по управлению периферией», согласно определению И. Валлерстайна [Валлерстайн 2001]. Анализируя унификацию мировой системы, академик РАН В.А. Черешнев и В.Н. Расторгуев используют образ игры в качестве ключевого элемента для понимания статуса современного конституционного права: «Конституционные правила – это, конечно, ограничение для всех, но тот, кто их разрабатывает и диктует, лишь расширяет тем самым свои полномочия и возможности. Слишком очевидно сходство такой игры с казино, чтобы согласиться с позицией адептов теорий глобального конституционализма» [Черешнев, Расторгуев 2018: 312].

Размышляя над изменением правил глобальной игры, Р.Р. Ильясов отмечает, что «в игре человек переступает границы собственной пространственно-временной определенности, освобождается от жесткой природной и социальной детерминированности, открывает себя в большей степени миру и даже способен создать свой собственный игровой мир» [Ильясов 2006: 3]. Однако, развивая свою мысль, Р.Р. Ильясов приходит к оригинальному выводу о том, что гармония мира, в котором «дихотомия – *игра / не-игра* постоянно воспроизводится в системе социального взаимодействия» зависит от тотального

homo ludens, поскольку «переиграивший и недоигравший субъекты игры одинаково опасны, так как происходит искажение истинной картины действительности в сознании» [Ильясов 2006: 17].

Оставим без рефлексирования авторскую трактовку игрового «искажения действительности», но отметим, что искажение все-таки происходит, и не только в «действительности», но и в самом восприятии игр, когда символическое значение одних и тех же игр считывается по-разному, причем не только в разных сообществах, но даже в одних и тех же сообществах только в разное время. Исследуя темпоральную логику игр, Н.А. Смирнова отмечает, что даже сохранившиеся в неизменном виде своего изначального бытования в условиях традиционного общества, со временем такие «игры превращаются в экзотическое дополнение к основному содержанию» [Смирнова 2000: 3].

Экзотика, о которой говорит Н.А. Смирнова порождает изменения в габитусе традиционных игр на современном этапе. Появляются «новоделы», которые массово репродуцируются в современной игровой культуре, порождая *этнически стилизованные виды спорта* и *шоу исторической реконструкции* сражений, что создает серьезные вызовы сохранению нематериального культурного наследия [Кыласов, Гуреева 2019]. Влияние игрового новодела пока не оценено в полной мере, но уже установлено, что он создает угрозу вытеснения аутентичных практик традиционных игр, потому что описания новоделов стремительно проникают в нормативные и аналитические документы Европейского союза [Mapping TSG] и ЮНЕСКО. Впрочем, в ЮНЕСКО формируется и платформа для противодействия игровому фейкlorу⁴. Здесь стоит упомянуть имеющую большое значение для сохранения аутентичных традиционных игр и состязаний работу польского историка спорта Войцеха Липонского «Энциклопедия мирового спорта» (2003), опубликованную под эгидой

⁴ Мы используем по аналогии с фольклором определение «фейкlor» от англ. fake – подделка. В таком виде понятие введено в научный оборот в статьях Международного журнала «Этноспорт и традиционные игры» А. Келера «Облагораживание дикости шотландских Хайленд-игр и швейцарского фестиваля Уншпуннен как идея аристократов и политиков для доморощенных олимпиад» и А.В. Кыласова «Габитус боевых искусств в России» (обе статьи упоминаются в тексте и есть в списке литературы).

ЮНЕСКО. В книге представлены свыше трех тысяч описаний автохтонных традиционных игр и состязаний [Liponski 2003].

Филогенетический статус новоделов исчерпывающе препарировал британский ученый М. Синглтон в работе «Тело йоги. Истоки современной постуральной практики» (2010), посвященной исследованию основных версий происхождения одной из самых популярных в мире форм фитнеса – йоги [Singleton 2010]. М. Синглтон приходит к неутешительному выводу, что «несмотря на громадную мировую популярность постуральной йоги, имеется очень мало или не имеется вообще свидетельств того, что *асаны* (за исключением нескольких сидячих поз для медитации) когда-нибудь были основным аспектом какой-либо индийской традиции практикования йоги – в том числе и средневековой, телесно-ориентированной *хатха-йоги* – вопреки многочисленным притязаниям многих современных школ на собственную аутентичность» [Singleton 2010: 3].

Одну из первых попыток осмысления спортизации традиционных игр мы находим в работе «От ритуала к рекорду: Природа современного спорта» (1978) американского историка спорта А. Гуттмана. Он уловил тенденцию спортизации, но изложил ее *ad hoc* интуитивно, что можно объяснить его пристальным интересом к профессиональному спорту и явным пренебрежением к стихийным формам состязательности. Он создал достаточно наивную деконструкцию, в которой рассматривал «спорт как подкатегорию состязаний, которые являлись подкатегорией забав, а те – подкатегорией игры» [Гуттман 2016: 284]. Именно так – в обратном порядке он изложил культурогенез спорта от традиционных игр и состязаний (забав), чтобы только обозначить (но даже не попытаться объяснить) их текущую конфигурацию.

Между тем, в обновленной конфигурации традиционных игр и состязаний появилась тенденция к их тотальной десакрализации, поскольку раньше они всегда были частью обрядов, проводившихся в канонах верований или религиозных праздников, а сейчас их используют для развлечения публики с единственной целью – заставить подвигаться между обязательными

поеданиями фастфуда во время массовых мероприятий. Первым обратил внимание на такое изменение габитуса традиционных игр и состязаний французский социолог П. Бурдьё (1930–2002). В одной из своих лекций он обратил внимание студентов на изменение практики состязательности и привел пример с потерей изначальных смыслов, сравнив с тем, как «Вивальди после двадцатилетнего перерыва обрел полностью противоположное социальное звучание, пройдя путь от “нового открытия” его музыковедами до статуса музыкального фона, звучащего в универсамах Monoprix» [Бурдьё 1994].

Однако окончательного выхолащивания мифо-ритуального контекста традиционных игр и состязаний пока не произошло, несмотря на длительный дрейф спорта в культуру повседневности за редким исключением ренессанса праздничной культуры на олимпийских играх или футбольных мундиалах. Как и в случае с йогой, произошла инверсия культурного статуса в процессе спортизации традиционных игр и состязаний в странах Третьего мира. Х. Айхберг (1942–2017) отмечает, что «проникновение спорта в страны Третьего мира оказало обратное влияние на Запад, который захлестнула волна интервенции спортизированных традиционных состязаний, за счет наличия культурного колорита в одежде и транскрибированной лексике команд легко снискали популярность у публики дзюдо, йога, капуэйра, тхэквондо, ушу и другие этнически стилизованные виды спорта» [Eichberg 2012].

Результаты неизбежной спортизации традиционных игр и состязаний были проанализированы нами и изложены в *теории этноспорта*, там же предложена методика сохранения механизмов культурного наследования аутентичных форм физической активности [Кыласов 2012]. Некоторая сложность заключается в постоянном уточнении базового понятия «культурное наследие», в трактовке которого мы используем подходы в определении наших коллег И.И. Горловой и А.Л. Зорина в их совместной статье «О трактовке понятия "культурное наследие" в современной гуманитаристике: теоретико-методологические подходы» [Горлова, Зорин 2020].

Подводя итог нашему исследованию современной игровой культуры, воплотившейся практически во всех сферах человеческой деятельности (включая научную), мы констатируем, что она эксплицитно позиционируется в качестве одной из универсалий бытия. Культурфилософский подход в изучении игры позволил нам рассмотреть ее в качестве культурной универсалии механизмов культурного наследования. Ключевой особенностью современной игровой культуры стал спорт, оказавший глубокое реверсивное воздействие на общество. Трансляция спортизации как новой культурной формы на самые разные сферы человеческой деятельности привела к тому, что сейчас любые конкурсы содержат правила и нормы, принятые в спорте, что позволяет сделать вывод о том, что наивысшей формой современной игровой культуры стал спорт.

1.2 Традиционные игры и состязания – предвестники игровой культуры

Как бы это парадоксально ни звучало, но игры появились значительно раньше, чем человек. Удивительным образом это утверждение не противоречит двум основным и, заметим, взаимоисключающим взглядам на происхождение жизни. Креационисты полагают, что мир появился в результате божественного творения – изначальной Игры разумного замысла в создании бесконечного множества воплощений всего живого и неживого во Вселенной. Эволюционисты с увлечением констатируют Игру в процессе возникновения и развития молекул в генобиозе или голобиозе, и последующем естественном отборе наиболее жизнеспособных особей.

Дабы избежать излишней множественности в бесконечном обзоре всевозможных упоминаний игр в научных трактатах, мы сосредоточились лишь на тех из них, где в качестве объектов исследований предстают, собственно, традиционные игры, формирующие гештальт физической культуры именно в таком виде, как мы его понимаем сегодня в контексте тезауруса наук о спорте.

Итак, начнем с простейших форм игры, появляющейся в самом начале нашей жизни, когда мать играет с ребенком. Первые обиды детей возникают от того, что они сталкиваются с изменением (нарушением) правил, и самое страшное проклятие из уст ребенка «я с тобой не играю». Наиболее релевантным для нас в этом отношении исследованием «игры как особого инструмента социальной адаптации и социального воздействия, внутригруппового и межгруппового взаимодействия» в традиционной культуре стала работа этнографов И.А. Морозова (1955–2020) и И.С. Слепцовой «Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина XIX–XX вв.» [Морозов, Слепцова 2004]. Авторы представили «значение и роль игры в процессе взросления и социализации в традиционном обществе», представив игры как важнейший «механизм социальной адаптации личности». Они отмечают, что в «традиционном обществе эти механизмы связаны с организованными замкнутыми

циклами («кругами игры») как в пределах одной личности (где циклом выступает жизнь конкретного индивида – «внутренний круг»), так и в пределах всего социума (календарно-обрядовые циклы и существование поколений – «внешний круг»)» [Морозов, Слепцова 2004: 10].

Как было обозначено выше, наибольший интерес для нас представляют подвижные игры, в отношении которых принято считать, что их сегодняшние репрезентации почти не изменились, сохранив изначальные характеристики и этнический колорит. Обращение историков спорта к этим подвижным играм служит доказательством «древности» видов спорта, хотя они имеют весьма опосредованное отношение к спорту. Такая практика сложилась после общеизвестных сентенций П. Кубертена о «возрождении античных Олимпиад», программа которых, между тем, совершенно не совпадала тогда и, разумеется, не совпадает сейчас с современными олимпийскими играми. Тем не менее, следуя вдохновляющему примеру П. Кубертена, представители всех видов спорта бросились наперегонки выискивать античные истоки, дабы приписать «благородное происхождение в античности» (по П. Кубертену) своим соревнованиям. Делалось этого с единственной целью – создания привлекательного образа своего вида спорта, обеспечивающего преимущества в продвижении на рынке зрелищ и привлечении потенциальных спортсменов.

Здесь необходимо сделать еще одно важное уточнение. Все дело в том, что многочисленные виды спорта представляют собой продукт современной игровой культуры, они появились совсем недавно в результате коллективных соглашений членов спортивных федераций о правилах соревнований, их происхождение связано с именами конкретных людей, среди которых: Джеймс Нейсмит (1861–1939) – автор *баскетбола*; Джеймс Фигг (1684–1734) – автор *бокса*; Дзигоро Кано (1860–1938) – автор *дзюдо*; Евгений Сандов (1867–1925) – автор *бодибилдинга*; Уильям Уилсон (1844–1912) – автор *водного поло*; Уильям Морган (1870–1942) – автор *волейбола*; Олаф Рай (1791–1849) – автор *прыжков на лыжах с трамплина*; Уолтон Уингфилд (1833–1912) – автор *тенниса*; Эмиль Жак-Далькроз (1865–1950) – автор *художественной гимнастики*.

Но справедливости ради надо признать, что некоторые виды спорта все же происходят от традиционных игр и состязаний. Например, французский педагог П. Парлеба так рассуждает о происхождении *регби*: «Якобы в 1823 г. на футбольном матче в городе Регби некто Уильям Эллис схватил мяч руками, после чего этот прецедент был узаконен и внесен в правила. На первый взгляд, все вроде бы гладко и вполне соответствует прецедентному праву в Англии, но есть грубейшая нестыковка: прецедентное решение, отменяющее какие-либо правовые нормы, может быть принято только в суде, между тем, ни один футбольный клуб никогда не заявлял об изменении правил даже в несудебном порядке» [Parlebas 2003]. Сомнения П. Парлеба небезосновательны, хотя он и не приводит таких доказательств, сосредоточившись на казуальном толковании из области права. Между тем, схожих с *регби* традиционных игр существует бесконечное множество, наибольшей известностью из них пользуются те, что практикуются по сей день: *кила и русмяч* в России, *бенданг (bendang)* в Малайзии, *кальчо сторико фиорентино (calcio storico fiorentino)* в Италии, *цян хуа пао (qiang hua rao)* в Китае [China TSG] и др.

При всей сложности процесса оценки исторической достоверности, поиск первоначальных игр, весьма рьяно начатый спортивными историками, все же представляется нам оправданным, хотя бы потому, что мы наделяем эти истоки символическим значением, а сами традиционные игры признаем не только нематериальным культурным наследием, но и культурной основой современного спорта. При этом надо признать, что происхождение игр в целом остается безнадежно затерянным в прошлом, потому что этот аспект этнографии удручающе мало интересовал летописцев, историков и краеведов.

Принимая во внимание трансэпохальный характер бытования традиционных игр, мы обнаруживаем в них постоянно действующий механизм культурного наследования, который размыкает временные границы и тем самым позволяет играющим в любое время *быть в игре*, причем в той же самой и точно таким же образом, как это происходило во все предшествующие времена. Исходя из этого можно сделать обескураживающий на первый взгляд вывод о

том, что сам факт существования традиционных игр служит формированию их культурной ценности, возникающей независимо от результата индивидуального участия, и вне каких бы то ни было хронологических рамок, восходя к эмпирической максиме – *по причине самой игры*.

Но что же является побуждающей причиной самой игры? Возьмем во внимание тот очевидный факт, что игра представляет собой ритуал по мнению многих исследователей. Однако это утверждение опровергает И.А. Морозов, взаимно противопоставляя игру и ритуал:

«Ритуал – это способ «пассивного» воспроизводства традиции (функция поддержания по Э. Дюркгейму) путем заучивания, копирования ее элементов, блоков или фрагментов; игра же предполагает «активное» воспроизводство (функция обновления), основанное на подражании, т.е. на передаче традиционных форм при помощи устойчивых алгоритмов («правил», определяющих закономерности взаимодействия ключевых, значимых реалий, норм поведения и текстов» [Морозов 2006: 5].

Выбивающее нас из первоначального хода мысли утверждение И.А. Морозова неожиданно создает искомый базис для нашего исследования, формируя представление об игре как перманентно живой традиции, что вполне соответствует нашему исходному тезису о том, что сам по себе установленный факт бытования традиционных игр служит доказательством функционирования механизмов культурного наследования. В этом контексте проливается свет на вневременную схожесть конвергентного восприятия традиционных игр в условиях религиозных, социальных и этнокультурных различий.

Однако при всей пользе для нашего исследования вывода И.А. Морозова, мы не можем позволить себе игнорировать альтернативное мнение нашего коллеги из Бразилии – этнопсихолога Ф.Ж. Кардиас-Гомеса, усматривающего в традиционных играх не просто ритуал, а неизменный обычай, сопровождающий самые важные события – рождение и смерть. В своем исследовании психологии этноспорта как современной репрезентации традиционных игр он рассматривает *бег с бревном* амазонского народа тимбира. Ссылаясь на

этнографов К. Нимуендажу (1883–1945) и Ж.С. Мелатти, а также собственные полевые наблюдения, он сообщает:

«Бег с бревном всегда сопровождали особыми песнопениями и устраивали по следующим случаям: 1) события, связанные с жизненными циклами в племени, 2) события, связанные с инициацией и 3) события, связанные с годичным циклом» [Кардиас-Гомес 2019].

Ф.Ж. Кардиас-Гомес описывает «эту игру-обряд тела-предка этноспорта... в общих чертах психо-социально-коммунитарных практик» особого ритуала, выделяя его ключевую роль в траурных мероприятиях, где бревно выполняет символическую роль тяжелой утраты и бремени, которое предстоит нести общине в отсутствие усопшего:

«Любая группа может попросить семью начать этот ритуал... оплакивание начинается в доме, где жил человек, и распространяется в тех местах, где умерший любил бывать, там эмоционально вспоминают истории, происходившие между покойным и членами общины, вся траурная церемония представляется как коллективное страдание» [Кардиас-Гомес 2019].

Продолжая рассуждать о том, в какой мере *можно считать ритуалом традиционные игры*, мы непременно отметим, что в большинстве этнографических описаний они обозначены как практики обрядов инициации, причем строго институционализированных, в которых любое нарушение регламента или правил влечет за собой исключение нарушителя из церемонии. Традиционные игры и состязания чаще всего предстают перед нами в качестве составной части обрядов мужской инициации: зурханэ (дом силы) в Иране, кулачный бой стенка на стенку в России, праздник борьбы Лаамб в Сенегале, Хайленд-игры в Шотландии, эрын гурбан наадан (три игры мужей) в Монголии и др.

В ходе наших исследований [Кыласов 2019] нам удалось установить, что женские игры в ряде случаев тоже практиковались как обряды инициации, но в целом наделялись иными социальными смыслами, и большей частью они проводились как часть досуга, поэтому не могут рассматриваться в контексте публичных социальных практик. Женские игры мы относим к культуре

повседневности, в то время как мужские состязания к праздничной культуре, их устраивали в рамках праздников солнечно-лунного календаря для проведения «обрядов инициации в универсуме примордиальной традиции», согласно определению Р. Генона (1886–1951) [Генон 2003].

М. Мосс (1872–1950) в предисловии к изданию «Техники тела» (1934) сообщает о том, что «в каждом обществе возникают свои пристрастия» и отмечает, что «язык телодвижений» – это не заложенные природой, а обретенные навыки поведения, «символические творения», связанные с нормами и ценностями общества, которые создают его «габитус». Габитус, согласно М. Моссу, также устанавливается «серией отдельных поведенческих актов, восходящих не просто к индивидууму, а подверженных влиянию на него воспитания и того общества, в котором он живет, а также еще и той роли, которую он играет в этом обществе» [Мосс 2011].

Следуя логике М. Мосса, мы принимаем во внимание, что ритуальные шествия и символические построения, а также исконные забавы и состязания традиционных игр – это отнюдь не спонтанные, а эмпирически обоснованные, сложившиеся у народов навыки двигательности, обретающие различия от одного сообщества к другому и даже от одной социальной прослойки к другой. Гетерогенность этих двигательных практик формируется самобытностью культуры и соционормативной средой.

Именно поэтому традиционные игры были неперенным ритуалом родовых праздников и обрядов, где коммунитарно складывалась игровая этика и обычаи в регламентации соревнований. Отдельные случаи расширения участия в традиционных играх до уровня межродовых событий имели место достаточно редко. Такая практика встречалась в первые годы после присоединения захваченных территорий или в результате открытия новых торговых путей через родоплеменные места традиционного обитания коренных народов. Так или иначе, но именно расширение участия сыграло решающую роль в формировании общей типологии традиционных игр и состязаний, при этом важно отметить, что культурные заимствования чужих игровых традиций

распространялись только на регламенты, сами же автохтонные матрицы правил оставались неприкосновенными.

Изменение правил происходило только в зонах культурной конвергенции, где соседние народы практиковали взаимное участие в праздничных гуляниях. В качестве примера можно привести участие русского населения в традиционных играх на татарском празднике Сабантуй и, соответственно, татар в исконных забавах на общерусских праздниках Николо-Петровского цикла (Никола зимний, Крещение, Масленица, Красная горка, Троица и др.), а также престольных праздниках и ярмарках. Возможно, главным образом людей привлекало различие в игровой культуре и обрядах, ими двигало стремление познавать чем живут соседи. Сегодня такие посещения местных мероприятий мы называем «событийный туризм».

Отмечая, что традиционные игры разных народов столь же различны, как их лексиконы и языки, П. Парлеба предлагает нам рассматривать их с позиций этнологии двигательности, которую он называет «этнодвигательность» и вкладывает в это понятие природу и область происхождения двигательности в той же мере, в какой она связана с культурой и социальным окружением в местах ее формирования и последующего бытования [Parlebas 1999: 97]. Обоснование этнодвигательности П. Парлеба строит на том, что традиционные игры коренятся в особенностях ландшафта среды обитания, благодаря чему возникают уникальные сценарии, связанные с окружающей средой, образом жизни и пристрастиями сообществ. В этом контексте происхождение игр вполне ясно: игры – это зеркало сообществ их породивших, отражения которых столь же многолики и разнообразны, как и сами сообщества.

Но при всей стройности умозаключений П. Парлеба, его теория выглядит несостоятельной при рассмотрении ключевых для нас фактов схожести игр, когда в отдаленных друг от друга регионах фиксируется почти одна и та же игра. Здесь игровая традиция ничем не отличается от универсума всей традиционной культуры, согласно заключению британского антрополога Дж. Фрэзера (1854–1941) [Фрэзер 2012]. Сталкиваясь с проблемой схожести в

идентификации игр, мы задаемся вопросом: эта синхрония происходит из-за особенностей всепроникающей межкультурной коммуникации или это простое совпадение, связанное с независимым актом народного творчества в едином пространстве глобального антропологического универсума?

Проблематизация в идентификации игр возникает уже по причине обсуждения самого по себе игрового процесса. Например, в картине Питера Брейгеля-старшего (ок. 1525–1569) «Детские игры» (1560) П. Парлеба насчитал семьдесят семь игр [Parlebas 2003], в то время как этнолог М. Сегарра фиксирует всего шестьдесят из восьмидесяти шести игр, обнаруженных ранее Ж.-П. В. Бранденом [Segarra 1997].

Проблему идентификации усугубляет и то обстоятельство, что множество разных игр могут существовать под одним именем, но и множеством разных имен зачастую обозначают одну и ту же игру, отмечает французский этнограф А. ван Геннеп (1873–1957) и приводит пример с игрой *квинет* (quinet), имеющей 11 названий, каждое из которых относится к 11 конкретным регионам [Genper 1935].

Отталкиваясь от примера А. ван Геннепа, мы рассмотрели традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути [Кыласов 2019] и выявили две разнонаправленные тенденции в контексте активной межкультурной коммуникации: в одном случае, мы наблюдаем универсализацию правил и обычаев на фоне широкого распространения игровых традиций, в другом случае, отчетливо проявляется замыкание обычаев в рамках локального бытования этнических групп. Наиболее распространенными традиционными играми и состязаниями в Азии стали гонки с использованием лошадей – *кок-бору*, *поло*, *човган*, а также различные стили *традиционной борьбы на поясах*. Примером замкнутой традиции могут служить *восточные единоборства*, образовавшие кластеры обособленной игровой культуры Китая, Кореи и Японии.

В этом контексте наиболее показательна сингулярность китайской традиции, она проявляется в создании замкнутых поселений – чайна-таунов. Однако завоевания Запада и последовавшая колонизация Азии привели к

неожиданному интересу в отношении восточных практик традиционных видов физической активности, этот интерес выразился в спортизации игровых обычаев и нескончаемом креативе восточных боевых искусств и восточных гимнастик. В результате этого процесса появились индийская йога [Singleton 2010] и китайские тайцзицюань [Frank 2006, Wile 1996] и цигун [Palmer 2007], якобы утратившие изначальные функции духовных практик медитации и телесной аскезы. Между тем, доказательств их существования в прошлом просто не существует и потому их «духовность и философия» представляются не более, чем раздутым мифом для продвижения этнически стилизованных ориентальных комплексов гимнастических упражнений на глобальном рынке услуг фитнеса. Хотя китайские гимнастики изначально были ориентированы на внутренний рынок оздоровительных услуг [Palmer 2007]. Аналогичная ситуация сложилась с креативом и продвижением боевых искусств, подробно изложенная в исследованиях П. Боумана [Bowman 2019, Bowman 2018], У. Менига [Moenig, Kim 2018, Moenig 2015], К. Барроумана [Barrowman 2015], П. Лю [Liu 2011], Н. Ивамура [Iwamura 2005] и других.

Невозможность обнаружения корней широко известных восточных единоборств заключается в том, что они появились как этнически стилизованные виды спорта, и по этой причине у них не было прошлого, зато есть конкретные авторы в настоящем: *айкидо* основал в 1920 г. Морихэй Уэсиба (1883–1969), *вовинам* основал в 1936 г. Нгуэн Лок (1912–1960), *карате* основал в 1929 г. Фунакоси Гитин (1868–1957), *тхэквондо* основал в 1955 г. Чхве Хон Хи (1918–2002) и др. Лишь в очень редких случаях современные спортивные единоборства, допускающие даже участие женщин, имеют корни в некогда таинственных и грозных практиках боевых искусств, нацеленных на передачу навыков убийства: *бокатор* в Камбодже, *каларипаятту* в Индии, *лердрит* в Таиланде, *силат* в Малайзии и др.

Немало общего с распространением восточных боевых искусств у шотландских Хайленд-игр. Исследователь А. Келер задается вопросом: неужели всерьез можно считать распространенные по всему миру Хайленд-игры с

участниками, переодетыми в килты, продолжением и развитием шотландских традиций и древнего наследия? Скрупулезно сопоставляя современные репрезентации с автохтонными играми, и снабдив изрядной долей иронии по отношению к людям, всерьез относящимся к реализации концепта «живой истории», он заключает, что «современное средневековье – это всего лишь феномен близкий к тартанизму» [Келер 2019].

Особый интерес у исследователей вызывают традиционные логические игры Востока, которые сегодня имеют широкое распространение в качестве интеллектуальных видов спорта – *шахматы*, *го* и *нард*. Наиболее древние упоминания логических игр зафиксированы в Индии, где по мнению многих исследователей зародились *шахматы* от автохтонной игры *чатуранга* [Murray 1952; Белл 2001; Yalom 2004; Кыласов, Гараль 2013]. В этой гипотезе следует признать только то, что *чатуранга* – древнейшая из известных нам логических игр, согласно найденным артефактам и описаниям в Ведах, а вот в утверждении того, что *шахматы* происходят от *чатуранги*, стоит усомниться. Эволюция игры, ставшей впоследствии *шахматами* в Персии, вполне очевидна и связана с настольными развлечениями персов, упомянутыми в Ригведе, но непреодолимым препятствием для такой генеалогии именно от *чатуранги* стало то, что в *шахматы* играют двое, а в *чатурангу* втроем или впятером. Однако само заимствование скорее всего все-таки было, но только в обратном направлении и как продолжение культурного влияния Персии после завоевания большей части территории Индии в VI в. до н.э. царем Дарием I (550–486 до н.э.). Именно к этому же времени относится зафиксированный факт распространения персами *шахмат* и *нард* в Индии.

Предположительные трансформации индийской *чатуранги* в Китае тоже вызывают немало сомнений. Как и в случае с *шахматами*, слишком уж отличаются от *чатуранги* все три китайские игры – шахматы *сянцы*, карточная игра *маджонг* и игра черными и белыми камнями – *вейчи*, (в Корее *бадук*, в Японии *го*), подробное описание и культурогенез которых мы нашли в работе «Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии» [Войтишек 2011].

Главный аргумент сомнений все тот же – китайские игры парные (или кратные парам) в отличие от *чатуранги*. Вдобавок ко всему есть большие различия в инвентаре.

Таким образом, идентификация традиционных игр таит в себе немало скрытых проблем, для разрешения которых П. Парлеба предлагает составлять «идентификационную карту» для каждой игры, содержащую дихотомическое описание «внутренней логики» (ход игры, поведение игроков, особенности определения победителей) и «внешней логики» (праздники, обряды, выбор игроков и чествование команд).

Пример реализации такого подхода мы обнаруживаем в исследовании «Внутренний и внешний анализ традиционных игр в Сан-Матео в XX веке» (2019) нашего испанского коллеги Дж.Ф. Орти [Орти 2019]. Им были опрошены 48 человек (26 мужчин и 22 женщины) в возрасте от 30 до 85 лет и получены сведения о традиционных играх, которые практиковали на протяжении всего XX столетия в Сан-Матео (Испания). Наиболее интересным результатом представляется установленный факт элиминации игр в поколениях, установленный разбивкой опрашиваемых на возрастные категории: в первом поколении практиковалась 61 игра; во втором поколении 18 игр; в третьем 35 игр. Увеличение интереса среди молодежи авторы связывают с процессами самоидентификации, усилившимися в условиях глобализации.

Здесь важно отметить, что каждое поколение передает своим детям целый набор игр, которые будут ими приняты и зачастую использованы уже в новом контексте. Именно это и подразумевается под словом «традиционные»: игры, пришедшие из прошлого, и изменяющиеся под влиянием образа жизни и обычаев внутри породившей их культуры. Такие превращения традиционных игр можно объяснить стремлением сохранять исконные забавы, закрепленные в родовых обычаях, и в то же время потребностью подстраивать их под запросы современного общества.

Сегодня мы представляем процесс передачи игр между поколениями как непрерывную цепь, что подталкивает исследователей к обнаружению всех

(порой исчезнувших) звеньев. П. Парлеба отмечает, что методология изучения игр в большинстве исследований основывается на генетическом представлении, подобном *теории эволюции* (1859) Ч. Дарвина (1809–1882). Отсюда и понятия, которыми пользуются для описания происхождения игр, большей частью заимствованы из биологии: предок, наследие, генеалогия, родословная, родовые признаки, семья и потомок. Всякий раз мы стремимся предъявлять доказательства существования предков и потомков, но зачастую основываемся на простой схожести в названиях, правилах, общности используемого инвентаря и экипировки, в позах или жестах, а этого явно недостаточно для серьезного обоснования родства. Трудности добавляет и то, что оценить наследие и распространение игр становится совсем невозможно, когда в большинстве случаев вообще неизвестно что же конкретно наследовалось.

Предположение о том, что схожие игры с идентичной внутренней логикой могли появиться независимо в различных культурах, тоже нельзя сбрасывать со счетов. Такие предположения вполне допустимы и закономерны, особенно, принимая во внимание то, что биологические и физиологические данные всех людей в планетарном масштабе, строго говоря, имеют ничтожные различия. Именно поэтому мы отрицаем концепт «этнодвигательности» П. Парлеба, потому что правила игр и взаимодействия игроков формировались под воздействием схожих естественных условий окружающей среды и вмещающего ландшафта. В этом случае вероятность повторяющихся идентичностей морфогенеза (как научного эксперимента исследования) становится реальной перспективой для развития доказательной этнологии игр в будущем.

Нам остается только надеяться на то, что мы сумеем найти средства на проведение такого масштабного исследования, на которое потребуется немало средств, особенно с учетом того, что предстоит систематизация и сбор данных по всему миру. Впрочем, не все так безнадежно, и определенную уверенность вселяет то, что можно существенно расширить тематику предстоящего исследования путем включения множества субъектов традиционной культуры, доказать схожесть которых предстоит с опорой на идеи Дж. Фрэзера,

теоретически обосновавшего такую гипотезу в многотомном труде «Золотая ветвь» (1890) [Фрэзер 2012].

А пока наиболее распространенным способом описания игр является классификация и составление определенной иерархии, подобной лестнице видов в биологии – от простейших одноклеточных существ к млекопитающим. Одним из первых такой неуместный на наш взгляд эволюционистский подход применил французский педагог Ж. Шато (1908–1990), обнаруживший «серии игр, которые представляют собой совокупность простейших движений у детей, но затем они усложняются до форм физической активности взрослых, и даже преобразуются в спорт и искусство» [Chateau 1967]. Игра в классики, по его словам, подготавливает почву для шахмат. По такому же принципу он выстраивает серию из видов физической активности, усложняющихся сначала до парных игр, а затем и командных игр. Он рассматривает «переход от одной игры к другой, более сложной, добавлением нового фактора или нового правила». Вне всякого сомнения, Ж. Шато хотел показать последовательное развитие игр, словно они развиваются вместе с ребенком, но вышел конфуз: согласно его классификации выходит, что легкоатлеты просто-напросто умственно отсталые в сравнении с футболистами, да и теннисисты выглядят полными дегенератами на фоне шахматистов.

Вероятно, такая филогенетическая классификация игр стала следствием не столько влияния дарвинизма, сколько всеобщего увлечения историческим материализмом, основанным на марксизме. Так, советский психолог Д.Б. Эльконин утверждал, что усложнение поведения в игре последовательно возникало в ходе эволюции [Эльконин 1978: 89]. Советская система классификации видов спорта также была выстроена от простого к сложному, ее основным выразителем стал Л.П. Матвеев (1924–2006), взгляды которого до сих пор считаются эталонными в России, его учебник «Теория и методика физической культуры» (1976) [Матвеев 1991] для студентов спортивных вузов продолжают переиздавать и в наши дни. Л.П. Матвеев создал следующую шкалу «сложности» видов спорта:

- наиболее простыми являются «циклические дисциплины» (бег, велосипед, каноэ, коньки, лыжи, плавание);

- немного сложнее «скоростно-силовые дисциплины» (метание молота и копья, тяжелая атлетика, паэрлифтинг);

- затем он обозначает «сложно-координационные дисциплины», которые сейчас называют артистическим спортом, где упражнения выполняются под музыку (акробатика, аэробика, гимнастика, артистическое плавание, фигурное катание);

- «единоборства» он оценил выше по значимости, ориентируясь на прикладное значение для армии и спецслужб (борьба, бокс, восточные единоборства);

- интересно, что «спортивные игры» он ценит выше единоборств, очевидно, с учетом наибольшего интереса публики именно к этим видам спорта (волейбол, баскетбол, гандбол, футбол, хоккей);

- на вершине пирамиды «многоборье», означающее «максимально развитую личность спортсмена» (легкоатлетическое десятиборье, лыжное двоеборье, пентатлон, триатлон).

Важно отметить, что отсутствие общеизвестных атлетов «многоборья», наряду с множеством «звезд» из всех других категорий, говорит об ориентации системы Л.П. Матвеева исключительно на спортивных чиновников. Его система все больше дисонирует с реальной социологией спорта и вариативностью его социальных перцепций, но российские исследователи по-прежнему считают ее актуальной [Лубышева 2016; Передельский 2016].

Вписывание традиционных игр и состязаний в систему Л.П. Матвеева (что делали до нас буквально все советские и российские исследователи) выглядит абсолютно бессмысленным. Дошедшие до наших дней игры абсолютно нерелевантны шкале сложности Л.П. Матвеева и общественному развитию стран, где они сохранились, что лишний раз демонстрирует неуместность использования марксистского подхода в описании наследия традиционных игр, хотя его система вполне применима в спорте, возникшем в индустриальном

обществе и потому линейно развивающемся по эволюционному пути совершенствования технологий и технологизации соревновательного процесса.

Культурологическое рассмотрение традиционных игр и состязаний позволило выявить их инструментальную функцию социальной адаптации, которая проявляется, по определению этнологов И.А. Морозова и И.С. Слепцовой, в традиционном обществе как организованные замкнутые циклы («круги игры») – как для каждого члена («внутренний круг» игровых практик), так и для всей общины («внешний круг» празднично-обрядовой культуры)». Критический анализ процесса передачи игр между поколениями, представляющийся в большинстве научных трудов непрерывной цепью, подталкивает исследователей к обнаружению всех (порой исчезнувших) звеньев, поэтому в большинстве работ методология изучения игр основывается на генетическом представлении – аналогичном теории эволюции Ч. Дарвина. Принимая во внимание то, что схожие игры с идентичной внутренней логикой могли появиться независимо в различных культурах, а также учитывая, что биологические и физиологические данные всех людей в планетарном масштабе, строго говоря, имеют ничтожные различия, мы опровергли теорию «этнодвигательности» П. Парлеба, потому что установили, что правила игр и взаимодействия игроков формировались под воздействием схожих естественных условий окружающей среды и вмещающего ландшафта, а не культурной среды этнических групп. Именно этот фактор позволил нам объяснить культурное доминирование в современной игровой культуре спорта, имеющего транскультурное воплощение, потому что его основой стала экзистенциальная природа двигательности, возникшая задолго до возникновения этнокультурных различий.

1.3 Национализация игровой культуры

Развитие средств производства затронуло все сферы человеческой деятельности, в результате социально-экономических преобразований появились индустриальные конвейеры ранее исключительно партикулярных досуговых практик, таких как общественное питание, спорт, туризм и, конечно, культура. Здесь мы апеллируем к определению культуры как «способа деятельности» в определении культуролога Э.С. Маркаряна (1929–2011), рассматривающего ее как процесс совершенствования технологии человеческой деятельности [Маркарян 2014: 464]. Оформившаяся индустрия культуры производит товары и услуги неутилитарного характера. Если посмотреть на предтечу современной индустриальной культуры в традиционном обществе, то ее производственный сегмент был представлен индивидуальными мастерами народных промыслов и простыми товариществами ремесленников кустарных производств. Рынок сбыта их продукции существовал сугубо локально и функционировал фрагментарно на ярмарках выходного дня и во время больших празднеств. Развитие технологий массового воспроизводства культурных ценностей и формирование постоянного рынка сбыта привело к становлению индустрии и регулированию государством этой деятельности через специализированные учреждения культуры.

Разумеется, государство стало регулировать не только производство и потребление культурной продукции, но и регламентировать воспроизводимые культурные смыслы. В традиционном обществе эту функцию исполняли жрецы культов и представители религиозных конфессий, но в постиндустриальном обществе появились уполномоченные органы государственного контроля – министерства культуры, представители которых на межгосударственном уровне объединились в специализированное учреждение ООН по вопросам образования, науки и культуры – ЮНЕСКО. Таким образом, культура в современном обществе стала пониматься как составная часть государственной

политики, что привело к ее национализации – символическому переходу прав на выдающиеся произведения от частного владения (творцов) к общему (нации, народу).

Культурная индустрия сделала отношения между авторами (производителями) и народом (потребителями) опосредованными. Авторы при жизни и их наследники после смерти авторов стали прямыми бенефициарами, а народ, используя фундаментальное право определения национальной принадлежности, получает в свое распоряжение новые объекты культурного наследия, становящиеся символами социального сплочения, такими как «национальная гордость», «престиж нации», «культурный задел» и другие, обслуживающие идеологические конструкции национальной солидарности. Расширение участия государства привело к тому, что «административные органы управления культуры становятся все более массивными, создавая среду в том числе для формирования... все более активного запроса на научно-экспертное обследование сферы культуры», отмечает культуролог В.А. Куренной [Куренной 2013: 24].

Другой причиной феномена *национализации* выдающихся произведений искусства стала необходимость сохранения и обеспечения доступа к культурному наследию, когда автор этих произведений либо не установлен, либо его наследники отсутствуют за давностью лет. В этом случае, если авторское право никем не унаследовано, но к произведениям автора имеется широкий общественный интерес, выраженный в готовности платить за возможность соприкоснуться с такими шедеврами, возникает государственное администрирование культурного наследия и обеспечения его доступности.

Удовлетворение спроса населения в отношении доступности культурного наследия обеспечивается государством через комплекс специальных мер по его сохранению. *Материальное наследие* выявляется, реставрируется, адаптируется к современным требованиям, а затем обслуживается специализированными учреждениями культуры и владельцами объектов, на которых возложена обязанность сохранения памятников. *Нематериальное наследие* выявляется и

сохраняется целевым финансированием деятельности неправительственных организаций (НПО) местных сообществ (а также их объединений регионального и национального уровней), занимающихся развитием ремесел, промыслов и ивент-менеджментом празднеств и ритуалов.

Мировая практика государственного администрирования сферы культуры ориентирована на создание и реализацию национальных программ, отвечающих целям устойчивого развития государств-наций под эгидой ООН [ЦУР 2030]. Международные программы создаются на основе взаимодействия стран-участников в рамках своих национальных программ. Суть таких национальных программ анализирует В.А. Куренной, по его мнению (с которым мы вполне согласны), все сводится к аппроксимации «количественных тенденций в области “продуктов и услуг культуры” (т.е. основных единиц культурной продукции, фиксируемых организациями культуры, включая СМИ, – спектакли, фонды библиотек, телевидение и т.д.), бюджета досугового времени, затраченного населением на тот или иной вид потребления культуры... динамики капитальных затрат на сферу культуры» [Куренной 2013: 28].

Таким образом, можно констатировать, что общепризнанной высшей формой репрезентации культуры стал ее национальный статус, поддерживаемый государством в интересах нации. Как утверждал британский социолог Б. Андерсон (1936–2015) в работе «Воображаемые сообщества» (1991), сегодня «быть нацией – это, по сути, самая универсальная легитимная ценность в политической жизни нашего времени» [Андерсон 2016: 42]. Развивая свою мысль, Б. Андерсон сделал заключение, имеющее прямое отношение к нашему исследованию глобальных процессов национализации в культуре:

«Отправной точкой для меня стало то, что национальность – или, как было бы предпочтительнее сформулировать это понятие в свете многозначности данного слова, nation-ness, – а вместе с ним и национализм являются особого рода культурными артефактами» [Андерсон 2016: 44].

Исходя из определения Б. Андерсона, национализацию культуры мы рассматриваем не только как результат, но и как процесс перманентных

преобразований традиционной культуры в современном обществе, что позволяет нам выявить причины изменений современной игровой культуры, в которой (как и в культуре в целом) «разнородные феномены социальных, экономических и политических отношений редуцировались к культурным различиям», по определению культуролога Р.З. Хестанова [Хестанов 2013: 41].

Прежде всего, мы обращаем внимание на то, что культурное наследие включает в себя *частное* и *общее*. *Частное* представлено авторскими произведениями, которые могут быть признаны национальным достоянием и в этом качестве символически *национализированы*. Это происходит в случае широкого признания авторских произведений, когда к имени автора патетически добавляют его национальность, причем обязательно вместе с каким-нибудь эпитетом: великий русский художник, выдающийся армянский композитор, знаменитый грузинский скульптор, прославленный латышский балетмейстер и др. *Общее* в (нематериальном – согласно темы нашего исследования) культурном наследии выявляется и верифицируется специалистами по этнографии и фольклору на предмет соответствия рассматриваемого объекта исторической традиции *изготовления* (ремесла и промыслы), *исполнения* (песен, танцев, эпоса) или *совершения* (обычая, обряда, церемонии) чего-либо.

Национальный статус возносит автора или традицию на самый верх значимости в иерархии культурных ценностей и легитимирует его в качестве субъекта национальной гордости. Коллектором таких субъектов выступает *министерство культуры*, формирующее реестр наследия – этого символического капитала в состязательном поле статистики и количественных показателей развития индустрии культуры разных стран. Для России такими субъектами национальной гордости стали русский балет, русская литература, русская музыка и др. Перечень культурных достижений может быть существенно расширен за счет включения в него не относящихся к отрасли культуры феноменов, таких как русская баня, русская кухня, русская тройка (как уникальный способ передвижения) и других, а применительно к теме нашего исследования – русский кулачный бой, русские шашки и другое.

Важно отметить, что *национальное* в культурном контексте часто тождественно *этническому* в полиэтничных по составу населения странах – Бразилии, Великобритании, Испании, Канаде, России, Франции и других. В этих странах *национальное* представляется не только как культурный капитал *гражданских наций*, но и совокупностью квазинациональных культурных достижений этнических групп населения. Такое стремление представлять интересы всей *гражданской нации* обусловлено «принципом международного права, отраженным в многочисленных декларациях и хартиях по вопросам суверенитета и самоопределения», в котором содержится «дефиниция народа как субъекта самоопределения, именно как “демоса”, а не “этнуса”, то есть как территориальной, а не этнической общности», – констатирует академик РАН В.А. Тишков [Тишков 2016: 17].

Однако в последнее время полиэтничный подход в репрезентации культурного наследия все чаще приводит к культурным конфликтам и требованиям к национальным правительствам предоставить как можно больше культурной автономии национальным меньшинствам. Так спортивные соревнования и творческие конкурсы уже проводят под собственными флагами в Каталонии, Татарстане, Шотландии и других автономных регионах. Право выступать в Кубке УЕФА отдельно от Великобритании получили Северная Ирландия, Уэльс и Шотландия и отдельно от Дании – Фарерские острова.

Но вызовы культурной автономии – не единственная проблема в области культуры концепта полиэтнических национальных государств. Культурный конфликт вызывает и квазинациональное масштабирование, как в случае с якутскими или татарскими национальными видами спорта в России. С одной стороны, национальные виды спорта создаются для сохранения культурных традиций конкретных этнических групп (далее будут представлены выводы, опровергающие возможность достижения таких целей), но в случае получения государственной аккредитации Минспорта России у общероссийских спортивных федераций этих видов спорта возникает обязанность их пропорционального развития не менее, чем в половине субъектов Российской Федерации.

Реализация таких требований федерального закона N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Закон о спорте] приводит к серьезным культурным противоречиям, которые создают неразрешимые вопросы, отнюдь не риторического свойства: зачем в Твери или Туле современные якутские практики физической активности, создающие дивергенции в локальной культуре? А главное – готовы ли русские или другие народы России признать и субъективизировать якутские национальные виды спорта в качестве квазинациональных и при том конвергентных культуре русского суперэтноса?

Еще больше обостряет проблему практика организации турниров в Российской Федерации по национальным видам спорта Казахстана, Кыргызстана, Таджикистана и других бывших республик СССР Средней Азии. В качестве иллюстрации можно привести ранее упомянутую череду конфликтов по всей стране после проведения киргизами турниров по конной игре кок-бору.

Согласно нашим исследованиям, решение проблем потенциальных культурных конфликтов может быть найдено в пост-мультикультурализме, когда гармонизация культурных различий достигается не снятием, а искусственным созданием границ в зонах конвергенции. Такими границами становятся:

- **локализация**, выраженная в ограничении ареала распространения традиционных практик в местах бытования, и
- **герметизация**, выраженная в ограничении участия в этнокультурных мероприятиях только зарегистрированных членов локальных сообществ – землячеств или национальных культурных автономий.

Предложенный подход искусственного ограничения диалога культур позволяет сохранить фундаментальные права народов на самобытность и свободу самовыражения, обеспечивая социальную дистанцию ради снижения рисков культурного конфликта, возникающего в процессе восприятия чужих традиций. Методика такого подхода была разработана автором, а затем опробована и изучена в ХМАО-Югре при организации традиционных игр русского народа, народов хантов и манси, татар и башкир [Кыласов, Гуреева, Редькин 2016]. По результатам имплементации этой модели в 2011–2018 гг. были разработаны

рекомендации, на основе которых внесены дополнения в целый ряд положений и календарных планов Департамента культуры ХМАО-Югры, Департамента недропользования и природных ресурсов ХМАО-Югры, Департамента общественных и внешних связей ХМАО-Югры, Департамента физической культуры и спорта ХМАО-Югры⁵.

В ходе изучения обратной реакции на герметизацию мероприятий внутри местных сообществ было установлено, что сохранение наследия служит не только проявлению культурной автономии, но и декларации исключительных прав на субъекты наследия. При этом важно отметить, что было выявлено ревностное восприятие своего наследия со стороны молодых наций и отдельных этносов, этот процесс сопровождается беспрестанными попытками совершенно неисторичного усиления культурных различий⁶. Так произошло со спортизацией правил одной и той же (уже упомянутой нами) традиционной игры козлодрание, которая в Кыргызстане называется *кок-бору*, в Казахстане – *кокпар*, в Узбекистане – *купкари*. В исторической ретроспективе – это была одна и та же игра, но сейчас есть национальные версии, имеющие ярко выраженные различия.

Самое большое удивление в этой связи вызывает тот факт, что по заявке Кыргызстана в Список НКН ЮНЕСКО была внесена не автохтонная версия кок-бору, а игра с авторскими правилами, которые специально разработал киргизский кинорежиссер Б. Шамшиев (1941–2019) для своего дипломного научно-популярного фильма «Манасчы» (1965) о сказителе киргизского эпоса «Манас» поэте Саякбае Каралаеве (1894–1971). Именно эти правила были приняты Международной федерацией кок-бору (1996), одним из учредителей и первым президентом которой стал Б. Шамшиев.

Аналогичным образом провели модернизацию козлодрания и в Казахстане, осовременив традиционные правила. Наличие двух модифицированных

⁵ Деятельность автора, руководившего разработкой и реализацией новых подходов, была не раз отмечена благодарностями департаментов Правительства и губернатором ХМАО-Югры Н.В. Комаровой.

⁶ Процесс был изучен в рамках этого исследования, результаты изложены в Главе 3.

версий привело к предсказуемому конфликту национальных федераций Казахстана и Кыргызстана и последовавшему обоюдному отказу от сотрудничества в рамках Международной федерации кок-бору. На примере этого культурного конфликта отчетливо проявилась негативная сторона процесса *национализации* наследия. Но главной причиной конфликта здесь является не сам по себе результат выявления культурных различий, а изменение вектора в процессе национализации, которое мы обозначили как *инверсивную национализацию*, представляющую собой авторское преобразование культурного наследия с целью наделения его неисторичными характеристиками для последующего позиционирования в качестве актуализированной традиции, якобы для лучшего понимания современниками. Наиболее ярко процесс *инверсивной национализации* проявился в восточных единоборствах, где возникло множество авторских школ, развивающих боевые искусства как спортивные единоборства, но позиционирующих такую деятельность как актуализированные традиционные практики⁷.

Восприятие национализированного культурного наследия, как и его поддержка государственными органами, амбивалентно и противоречиво. В странах Центральной Азии развитию *традиционной борьбы на поясах* уделяют не меньше внимания, чем *олимпийским видам борьбы*. В то же время отношение к автохтонным *традиционным единоборствам* в странах Европы совершенно иное, там есть устойчивый интерес к *восточным единоборствам* при явном скептицизме в отношении собственных традиций. Наиболее яркими примерами догоняющего развития собственных традиций на фоне опережающего развития восточных единоборств стали следующие:

- борьба за-вороток и кулачный бой в России;
- борьба гурен (Gouren) и бокс сават (Savate) во Франции;

⁷ Этот аспект был рассмотрен на с. 61, в частности речь шла о том, что Google Академия выдает по запросу «martial arts» 67 600 статей (с ограничением по датам публикаций только за последние десять лет с 2010 по 2020 гг.) и в подавляющем большинстве публикаций содержится утверждение о «традиционности» боевых искусств, хотя речь в них идет преимущественно о спортивных единоборствах.

- борьба кориахт (Coraíocht) и палочный бой батаряхт (Bataireacht) в Ирландии.

Подводя итог исследованию национального фактора в администрировании культуры, вполне логично обратиться к высказанной около двух с половиной тысяч лет назад мысли Платона, о том, что для контроля над обществом необходимо осуществить контроль над музыкой [Платон 1994: 165], что означает управление мусическими искусствами, практикуемыми в свободное время, а также во время празднеств. Поразительно, но почти дословное воспроизведение модели Платона произошло в постиндустриальном обществе, хотя результат в условиях доминирующей модели национальных государств оказался не таким уж и однозначным, как это виделось античному мыслителю.

Наблюдаемая нами национализация культуры представляет собой разнонаправленный процесс, с одной стороны, консервативного сохранения традиционной культуры, с другой стороны, поощрения кросскультурного продукта, лишённого каких-либо корней, например, олимпийские игры с запретами на этнические и религиозные проявления. По образу спортивных турниров сейчас проводятся любые другие конкурсы, в которых участники обязательно выступают под национальными флагами и с нескрываемой гордостью указывают свою национальную принадлежность.

Хотя процесс национализации культуры открыл доступ ко всему культурному наследию человечества, в нем все же не обошлось без множества исключений, поскольку к культурному наследию оказались отнесены только те репрезентации, которые полностью соответствуют сложившейся иерархии так называемых общечеловеческих ценностей, не вписывающиеся в этот концепт субъекты и их модальности не подлежат даже каталогизации, не говоря уже об их сохранении. Кроме того, процесс сохранения игрового наследия содержит в себе основной конфликт, вызванный стремлением национализировать (выделить) свою версию традиций, декларативно наделив ее особыми чертами даже в ущерб историчности.

1.4 Праксиология игр

В когнитивно-дискурсивном пространстве игра является диспозитивом, она абстрактно существует в реальном мире по своим правилам. Привнесение игрового элемента в какой-либо вид деятельности позволяет нам разомкнуть границы реальности. Итог любой игры – выигрыш, он воспринимается нами как иррациональное везение, а его рационализация требует совершения символического акта благодарности, без которого есть риск остаться в неоплатном долгу и навсегда разминуться с «госпожой удачей». Из этих бесхитростных суеверий возникает многоуровневая ритуализация игрового процесса, представляющая собой постоянно воспроизводимый обряд поклонения «госпоже удаче», с которой пытаются выстроить отношения игроки (а не между собой), утверждает британский психолог С. Миллер в работе «Психология игры» (1967) [Миллер 1999].

Важно отметить, что выигрыш в любой игре неизбежен, даже если в финале *ничья*, то мы понимаем ее не иначе, как деление выигрыша *пополам*. Само по себе наличие выигрыша в игре интенционально, оно создает преимущество там, где в полной мере удалась инкорпорировать игровую составляющую, которая хоть и не вносит изменений в содержание событий, но существенно меняет их ход и облегчает (само)определение выгодоприобретателя. Именно этим, согласно нашей гипотезе исследования *праксиологии игр*, объясняется нарастающий интерес к имплементации в самых разных сферах деятельности *теории игр*.

Первое изложение *теории игр* сделали американские ученые – математик Дж. фон Нейман (1903–1957) и экономист О. Моргенштерн (1902–1977) в работе «Теория игр и экономическое поведение» (1944) [Нейман 1970], положившей начало рационализации практического применения игровых ситуаций. Развитие теории игр в начале 1950-х гг. получило в критическом анализе Дж. Нэша (1928–2015), обратившего внимание на перманентное отсутствие

коалиций игроков и теоретически обосновавшего такую ситуацию как *равновесие*, когда каждый игрок действует в своих интересах и не договаривается с остальными, в результате чего не может обернуть выигрыш в свою пользу, если остальные не станут менять свои позиции. «Равновесие Нэша» (Nash equilibrium) рассматривается как устойчивое состояние, которое достигается как общим признанием, так и общим отрицанием действий одного игрока остальными [Nash 1951].

Достаточно быстро работы по *теории игр* вызвали широкий интерес в научной среде и образовали целое направление в экономике, социологии, политологии и других гуманитарных дисциплинах [Захаров 2015]⁸. Ключевое место в них отведено изучению поведенческих реакций в разрешении конфликтов с обязательным обращением к игровым ситуациям, что мы обозначаем в нашей работе как *праксиология игр* и обосновываем ее применение в культурологии.

Многоцелевое использование игр в науке и практической деятельности привело к выявлению наиболее популярных из них, сделав их образ универсальным и оторванным от изначальных этнокультурных традиций. При этом ценность игр оказалась низведена до уровня леммы – вспомогательного клише для разрешения спорных ситуаций в игровой форме, что послужило основанием для создания *теории метаигр* – сравнения обобщенных значений исхода разных игр в прогнозировании выигрыша.

Теория метаигр была разработана (1968) как расширение *теории игр* и представлена в книге «Парадоксы рациональности: теория метаигр и политического поведения» (1971) [Howard 1971] английского математика Н. Ховарда (1934–2008). В *теории метаигр* доказывалось, что число возможных решений равно числу игроков. «Метаигра отличается от игры в классическом смысле только тем, что в ней предполагается знание игроками выборов и стратегий друг друга. Метаисход отличается от исхода тем, что он обозначает не только

⁸ Например, учебник для экономистов и политологов «Теория игр в общественных науках».

результат действия игроков, но и все возможности, благодаря которым он может появиться», – заключают социолог В.А. Семенов и экономист В.А. Светлов в совместной статье, посвященной памяти Н. Ховарда [Семенов, Светлов 2008].

Принимая во внимание практическое значение *теории метаигр*, о чем свидетельствуют факты того, что на ее основе разрабатывались концепции проведения большинства миротворческих операций НАТО и схемы арабо-израильского урегулирования на Ближнем Востоке, мы отмечаем, что игры в ней выбираются *ad hoc* исключительно для моделирования всех вариантов исхода конфликтов, а сами обобщения производятся *mutatis mutandis* одной единственной сюжетной линии. В то время, как нас интересует гораздо более широкое понимание игр, которое сложилось в культурологии примерно тогда же, когда появилась математическая *теория игр*.

Фундаментальной основой для осмысления игр в культурологии стала не раз уже упомянутая нами работа «*Homo ludens*» (1938) Й. Хейзинги. Эмпирическое исследование игрового пространства привело к пониманию того, что игры стали воспринимать в современном обществе как *культурный текст*, в котором перечислены и описаны всевозможные способы играть, проявлять мастерство игрока и применять игровые навыки в различных ситуациях.

Интересно и то, что в трактовке самого *культурного текста* зачастую апеллируют к образу игры. Культуролог Ю.М. Лотман (1922–1993), рассуждая о сущности *культурного текста*, усматривает в нем «игру смысловых пространств... механизм перевода текстов чужой семиотики на язык “нашей”, место трансформации внешнего во внутреннее» и описывает такую игру как фильтрующую «мембрану, которая трансформирует чужие тексты настолько, чтобы они вписывались во внутреннюю семиотику семиосферы, оставаясь, однако, инородными» [Лотман 2001: 262]. Избранный Ю.М. Лотманом принцип *modus ponens* дает исчерпывающее объяснение происхождению культурного текста игр, что особенно ярко прослеживается в генезисе обобщений типа борьба, верховая езда, лыжи, плавание и др.

Установлению научной достоверности такого подхода способствует и обратный принцип *modus tollens*, когда мы сталкиваемся с проблемой идентификации новых игр, в этом случае мы соотносим их с уже известными нам обобщениями в целях распознавания схожих признаков. Далее мы рассматриваем игры на основе того культурного текста, который они автономно порождают множеством описаний *ad rem*, «в конкретном материальном продукте, поведенческом акте, социальной структуре, информационном сообщении и оценочном суждении», по определению культуролога А.Я. Флиера [Флиер 2000: 148].

Неподдающееся исчислению общее количество известных, забытых и появляющихся новых игр постоянно пытаются упорядочить, чтобы выявить их архетипы, что создает вызовы к обсуждению проблемы классификации игр, которая затронута более чем в сотне тысяч научных статей только в научном пространстве России⁹. Несмотря на большой интерес, существующая классификация игр пока остается фрагментарной, неоднородной и во многом нелогичной, она не содержит какой-либо внятной релевантной схемы и состоит из простого перечисления весьма условных обобщений, среди которых наиболее часто встречаются следующие: азартные игры, деловые игры, детские игры, интеллектуальные игры, компьютерные игры, обучающие игры, подвижные игры, спортивные игры и традиционные игры.

Важно отметить, что все перечисленные обобщения свидетельствуют о растущем интересе к использованию игр в разных сферах деятельности. Например, М.А. Ключева разработала классификацию игр для фольклористики [Ключева 2012]. В процессе изучения частотности использования игр и выявления наиболее употребительных из них мы разработали и применили метод сквозной дефрагментации, названный нами «праксиология игр». В основе этого метода лежит выделение двух основных игровых ситуаций, составляющих любую игру:

⁹ По запросу «классификация игр» сообщается о 108 431 научных статей на портале «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU». URL: https://www.elibrary.ru/query_results.asp (дата обращения: 02.04.2020).

- **уникальные игровые ситуации**, конкретизирующие каждую игру;
- **метаигровые ситуации**, позволяющие идентифицировать игры.

Метаигровые ситуации позволяют создавать обобщения в игровом пространстве, в то время как уникальные игровые ситуации остаются константными и любое изменение правил ведет к изменению не только самих игр, но и их названий, именно поэтому нам известно множество видов борьбы, гимнастики, единоборств, игр в мяч и др. При этом уникальные игровые ситуации создают непреходящую ценность культурного многообразия, а метаигровые ситуации формируют высокую адаптивность игр в целом для их широкого применения в любых видах деятельности на условиях аутсорсинга, как говорят экономисты. Например, игра в прятки стала абстрактным воплощением метаигровых ситуаций *сокрытия и поиска*, но при этом никто не обязан считать вслух, стоя лицом к стене, то есть сама игра не воспроизводится, а используется только ее основной элемент. Не менее интересной в когнитивном отношении стала одна из перцепций футбола, в которой отсутствуют все основные элементы этой самой популярной игры современности – команды, поле, ворота и мяч, но используется образ главного действия – пинка ногой, чтобы подчеркнуть нерукопожатность соперника в устном выражении «отфутболить», иначе говоря, «выпнуть» из игры или «дать пенделя»¹⁰. Таким образом, процесс «отфутболивания» и есть в этом случае воплощение (хотя и в сильно усеченном виде) метаигровой ситуации футбола.

Важно отметить, что все уникальные игровые ситуации изначально самобытны и укоренены в местных обычаях. Прекрасной иллюстрацией уникальных игровых ситуаций служит «Энциклопедия традиционных видов борьбы народов мира» (2010) украинских исследователей А.С. Мандзяка и О.Л. Артеменко [Мандзяк, Артеменко 2010]. Метаигровой ситуацией в борьбе является единоборство в стойке без ударов, где нужно повергнуть соперника наземь. В распознавании этой метаигровой ситуации корейцы могут не знать

¹⁰ Кстати, слово «пендель» является искаженным просторечным обозначением футбольного термина штрафного удара (от англ. penalty kick), согласно Толкового словаря Ушакова.

украинского названия этого вида единоборства, а украинцы в свою очередь не знают сомалийского названия, но все они понимают, что это борьба и понимают ее абсолютно идентично.

В ходе нашего исследования было установлено, что есть всего три вида традиционных игр и соревнований без инвентаря:

- единоборства (борьба и поединки с нанесением ударов);
- преодоление дистанции (бег, ходьба, лазание, прыжки, плавание);
- постуральные телесные практики (гимнастики и танцы).

Но большинство соревновательных практик (сейчас подвергшихся спортизации) связаны с использованием игрового инвентаря. Из всех известных нам игровых предметов – мяч имеет наибольшее распространение. Русский физиолог и педиатр Е.А. Покровский (1834–1895) в книге «Детские игры: Преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной)» (1895) отмечал, что игры с мячом «встречаются почти у всех исторических народов, надо полагать, что они были, во всяком случае, одни из самых древнейших, наиболее распространенных» [Покровский 1895: 235]. Он интуитивно распознает и описывает по изображениям и отдельным описаниям игры с мячом в Древнем Египте, Древней Греции, Древнем Риме, у индейцев доколумбовой Мезоамерики, у народов династического Китая и аборигенов Океании, сопоставляя их с тщательно собранными в разных губерниях русскими традиционными играми. Кросскультурный анализ Е.А. Покровского побудил многих исследователей к сопоставлению инвентаря и правил.

Наш коллега – этнограф В.Ю. Колчев установил, что современные резиновые мячи вытеснили традиционные мячи только в конце 1960-х гг. По описаниям Покровского он выявил локально бытовавшие игры и сумел реконструировать использовавшиеся там мячи (берестяные, валяные из шерсти, деревянные, из мочевого пузыря животных, набивные кожаные и тряпичные), представив результаты исследований в статье «Традиционные мячи Воронежского края: Способы изготовления и игры» [Колчев 2012]. Но самое главное –

В.Ю. Колчев сумел возродить обнаруженные игровые традиции в рамках проекта «Русские игры» Федерации этноспорта России.

Дефрагментация игр с обращением к методу *праксиологии игр* может принести реальные результаты и в археологии, когда требуется идентифицировать найденные при раскопках неутилитарные артефакты, чаще всего относящиеся к играм. Как было в случае запроса от коллег из Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета о предназначении обожженных глиняных шариков с остатками рисунков, обнаруженных на раскопках Рождественского городища в Пермском крае. Ответ на запрос нами был найден в соответствии с выводами наших исследований, согласно которым метаигровые ситуации детерминированы к характеристикам и размерам используемого инвентаря, например, мяча:

- мяч 2-5 см – настольные игры с кием или ракеткой (бильярд, настольный теннис, новус);
- мяч 5-7 см деревянный – игры с битой или клюшкой (лапта, теннис, хоккей);
- мяч 5-7 см металлический – игры с метанием мяча (бочче, петанк, лаун-боулинг);
- мяч 10-15 см – игры с метанием мяча по определенной траектории (боулинг, толкание ядра);
- мяч 15-20 см – командные игры с мячом (футбол, мексиканская пелота, волейбол);
- мяч 25-30 см – силовые игры с противоборствами (бенданг, кила, регби, цянхуапао).

Метаигровую ситуацию других традиционных игр – например, силачей – позволяют распознать всевозможные упражнения с тяжестями (метание, перетягивание, переноска, поднятие и удержание). Использование различных видов холодного оружия служит маркером в идентификации фехтования. Можно бесконечно продолжать описание игрового инвентаря с перечислением различных предметов – клюшек, ракеток, палок, саней, лыж и т.д., но мы

полагаем, что приведенных примеров достаточно для подтверждения метаигровой детерминанты инвентаря, его характеристик и размеров.

Несмотря на определенные успехи в классификации игр с обращением к методу праксиологии игр, остается нерешенной главная проблема – верификации темпоральной идентичности игр: игры, которые бытовали прежде, остаются теми же самыми в измененных условиях современного общества или сейчас мы видим только их реплики, уже иные по содержанию?

Подобные проблемы возникают в исследованиях всех проявлений традиционной культуры. Например, наши коллеги О.А. Сюткина и П.П. Сюткины в работе «Непридуманная история русской кухни» (2011) подошли к изучению блюд как фольклора и это привело к «открытию заново» хорошо известных рецептов, в которых они выявили грубые искажения, связанные с подменой продуктового состава и, как следствие, вкусовых ощущений [Сюткин, Сюткина 2011].

Очевидно, что даже самый совершенный мультипликатор компаративного анализа не приблизит нас к решению проблемы аутентичности, а внесет еще больше напряженности с поиском инварианты игр, поскольку прямого соответствия практик в разные эпохи просто не может быть. Нам предстоит определить – насколько критичным будет изменение правил и ритуала для сохранения аутентичности игр? Ярким примером может служить так называемое историческое фехтование на мечах, ставшее порождением шоу исторической реконструкции рыцарских турниров. Такие костюмированные шоу в последнее время снискали популярность у зрителей и обрели огромное число поклонников, изготавливающих за свой счет доспехи для участия в постановочных битвах. При всей очевидности нарочитого косплея (от англ. сокр. – cosplay, образованного от costume play – «костюмированная игра»), никому и в голову не придет требовать от реконструкторов кровавой резни с последующей демонстрацией изуродованных трупов¹¹. Но тогда возникает серьезный вопрос с

¹¹ Понятия «исторической реконструкции» и «косплея» рассмотрены как синонимичные. Однако сами реконструкторы и косплееры различают данные понятия.

аутентичностью этих шоу: где пределы той реалистичности, в которую мы готовы поверить? И можно ли считать это спортом?¹²

Не меньше вопросов вызывает спортизация традиционных игр и состязаний с делением участников на мужчин и женщин, возрастными и весовыми категориями, участием рефери в соревнованиях, присуждением очков и награждением победителей на подиуме. Решение проблемы спортизации найдено, ее пределы эмпирически установлены в *теории этноспорта*, подробное изложение которой будет в третьей главе.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 1

Подводя итог изложению результатов исследования современной игровой культуры, следует отметить, что само по себе игровое пространство, включающее в себя весь арсенал игровых средств, существенно расширилось в постиндустриальном обществе. Игроизация коснулась практически всех видов деятельности человека. Состязательность стала высшей нормативной ценностью современного общества, будучи закрепленной в конституционном праве. Наибольшее воздействие на трансформацию игровой культуры оказал спорт, что привело к спортизации всего игрового пространства. Теперь спорт «в бизнесе, в сексе, в политике, в общем стиле достижений», по утверждению французского культуролога Ж. Бодрийяра (1929–2007), и «все затронуто спортивным коэффициентом превосходства, усилия, рекорда, инфантильного самоопределения» [Бодрийяр 2009: 15]. Спорт стал проводником тотальной национализации (национальные сборные как высшая форма сегрегации), которая охватила культуру в целом, способствуя формированию национальной самоидентичности, поглотившей и подменившей собой этнокультурные различия внутри национальных государств. Процесс национализации, начавшийся в спорте, распространился на культуру в целом. В результате, по национальному признаку фрагментируется понятие культурного наследия человечества, к

¹² Нам известно о готовящейся заявке Международной федерации исторического фехтования на признание в GAISF.

нему относят только те репрезентации, которые соответствуют национальной культурной политике, не вписывающиеся в этот концепт субъекты и их модальности не подлежат сохранению. Игровое наследие отчасти вписалось в этот концепт, но содержит немало потенциальных конфликтов, вызванных стремлением национализировать свою версию традиций, наделив ее особыми чертами даже в ущерб историчности.

ГЛАВА 2. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ КУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОГО СПОРТА

2.1 Аксиология спорта в рамках концепта *Religio Athletae*

В социологическом измерении спорт представляет собой сообщество устойчивых групп механической солидарности. Объединения спортсменов и болельщиков возникают по видам спорта, клубам и вокруг отдельных спортсменов. Параллельно возникают укрупненные группы болельщиков, проявляющих интерес к разным видам спорта. Важно отметить, что и сами спортсмены являются болельщиками, причем, как своего вида спорта, так и других. Во время проведения мультиспортивных соревнований (олимпиады, универсиады, всемирные игры) формируются объединенные сообщества болельщиков разных видов спорта. Все вышеперечисленные социальные группы мы будем считать единым *спортивным сообществом* со сложившейся системой ценностей, формирующей актуальный статус аксиологии спорта.

Спортивное сообщество реализует свои социальные потребности в особой культурной среде, где соревнования ценятся превыше всего. В изучении совокупности социальных потребностей спортивного сообщества мы используем ставшую классической иерархию А. Маслоу (1908–1970) [Маслоу 1999]. Однако со времени изложения автором *пирамиды потребностей* (1954) появилось множество уточнений и дополнений [Фейдимен, Фрейгер 1994; Гобл 1999; Леонтьев 2008; Момджян 2017].

В результате проведенного аксиологического исследования нам удалось установить, что спорт представляет собой особый тип *квазирелигиозной сплоченности*, скрепами которого стали «командный дух», «идеалы спорта» и, наконец, всеобъемлющая и пока что непоколебимая «вера в спорт» [Кыласов 2017a]. Исходным тезисом наших исследований стало образное выражение П. Кубертена «*religio athletae*», которому, впрочем, он не давал развернутого

определения. Впервые П. Кубертен использовал это выражение в качестве заголовка редакторской статьи Бюллетеня Международного бюро спортивной педагогики (1928) [Coubertin 1928]. Чрезвычайно важно, что рассматриваемое выражение не имеет античных истоков, а является некорректным заимствованием из одноименной поэмы «Religio athletae» (1895) ирландского поэта А.А. Линча (1861–1934) [Lynch 1895]. Факт неоформленного должным образом заимствования установил немецкий социолог и историк спорта А. Крюгер [Kruger 1993].

Отдавая должное поэтическому прозрению А.А. Линча и подвижничеству П. Кубертена (что ни в коей мере не оправдывает факт плагиата), мы создали теоретическую реконструкцию этого определения [Кыласов 2009б] и спустя несколько лет уточнили его [Кыласов 2017а]. Основу наших теорем составил культурный текст, ассоциативно складывающийся из паттернов современного олимпизма. Целью реконструкции стало изучение исполненной позитивизма веры в спорт, в его «облагораживающую функцию», составляющую основу аксиологии одного из самых успешных международных движений современности.

Религиозное восприятие спорта феноменологически оформилось в конце XX века и не раз становилось объектом исследований, из которых мы выделили наиболее значимые на наш взгляд публикации. Одной из первых серьезных работ по этой теме стало исследование ортопраксии *religio athletae* «Ритуал и рекорд: спортивные рекорды и количественная оценка в обществах премодерна» (1990) А. Крюгера в соавторстве с американским историком-медиевистом, исследователем игровой культуры Дж. Картером [Carter, Kruger 1990].

В работе «Бог на стадионе: спорт и религия в Америке» (1995) американский социолог Р. Хиггс анализирует роль спортивных кумиров, «превосходящую традиционные христианские ценности», которую «комплексно культивируют спорт-религия-медиа-образование» [Higgs 1995]. Р. Хиггс продолжил свои исследования этой темы и в другой работе совместно с американским

тюремным психологом и криминалистом М. Брасвелом – они опубликовали монографию «Нечестивый альянс: священный и современный спорт» (2004), в которой подвергли обструкции позитивизм «спортивной апологетики». Авторы утверждают, что антропоцентризм современного спорта имеет те же ритуалы, что бытовали в примордиальном обществе, но в нем утерян сакральный смысл соревнований, и потому обожествление атлетов стало невозможным и неуместным. Кроме того, мифологические параллели разрушают постоянные пересмотры результатов соревнований по фактам уличения атлетов в допинге или подкупе [Higgs, Braswell 2004].

Американский искусствовед Р. Мартин (1957–2015) и британский культуролог Т. Миллер в совместной работе «Культ спорта» (1999) выстраивают целый ряд аргументов в отношении того, зачем нужна академическая легитимность в изучении спорта как культуры. Их концепция заключается в том, что значение национальной идентичности в спорте превосходит его политическое и культурное содержание, поскольку участие в соревнованиях возводит в ранг жертвенных подношений атлетов к алтарю воплощений гражданского долга [Randy, Miller 1999].

Британские религиоведы Э. Паркер, соредактор «Международного журнала религии и спорта», и Н. Уотсон, директор-основатель Центра изучения спорта и духовности, опубликовали книгу «Спорт и христианская религия: систематический обзор литературы» (2014), в которой исследуют «теологию инвалидности», размышляют об онкологическом заболевании и злоупотреблении допингом Лэнса Армстронга, одного из самых знаменитых велосипедистов, через призму теологии «радикальной ортодоксии», а также представляют критический обзор публикаций с библейскими метафорами в трактовке атлетизма и современных концепций спорта для инвалидов [Parker, Watson 2014].

Приняв во внимание дискурс религиозности в спорте и существующие подходы в ее трактовке, мы обратились к изначальной легенде о том, что античные олимпийцы получали статус полубогов, благодаря которому для них открывалась возможность примкнуть к аристократии, что детально изучил

американский историк З. Папаконстантину [Papakonstantinou 2019]. Победителям античных Олимпиад ставили статуи. Разумеется, современные атлеты столь рьяно не обожествляются, хотя традиции ставить им памятники при жизни имеются как в развитых странах Запада, так и в развивающихся странах по всему миру. Отсюда особый интерес для нас представляет морфология статуса олимпийского чемпиона – к нему не прибавляется приставка «экс» и его не принято называть «бывшим». В честь олимпийских побед спортсменов поднимаются флаги стран и исполняются национальные гимны. На этом фоне вполне логичным выглядит открытие Олимпиад главами государств, закрепленное как предикат в Олимпийской хартии (V.55.3) [Олимпийская хартия].

Кроме того, в законодательстве большинства стран есть императивы, наделяющие олимпийское движение особым статусом. Конвенциональные акты об особом статусе олимпизма заключены не только на национальном, но и на межгосударственном уровне – во Флорентийском соглашении (1950) [Флорентийское соглашение] и Международной хартии физического воспитания, физической активности и спорта (1978) [Хартия о спорте]. Таким образом, аксиология олимпизма стала высшей ценностью спортивного права, полноценное признание которого отраслью права пока все же представляется дискуссионным.

В теоретико-правовом осмыслении зарубежных исследователей преобладает феноменологический подход к описанию диспозитива спортивного права, *de facto* возникающего в деятельности спортивных организаций и учреждений, взаимодействие которых образует особый деловой оборот и формирует культуру взаимоотношений между субъектами, а также юридическую практику в разрешения особого рода конфликтов [Wong 2010; Blackshaw 2011; Louw 2012; Young 2012; James 2013]. Российские правоведы гносеологически апеллируют к работам западных ученых и уделяют особое внимание компаративным исследованиям с целью локализации зарубежного опыта, что мы смогли проследить по материалам ежегодных сборников конференций «Спортивное право: перспективы развития» (2007–2019), редакторами которых

неизменно выступают специалисты в области правового обеспечения спорта Д.И. Рогачев и М.А. Прокопец [Рогачев, Прокопец 2009]. Другим направлением российских исследователей стало изучение возможностей кодификации спортивного законодательства, выделения спортивного права в особый свод регламентов «спортивного кодекса», образ которого имплицитно предвосхищается в работах С.В. Алексеева, Л.И. Захаровой, И.В. Понкина, О.А. Шевченко, С.А. Юрлова [Алексеев 2015; Захарова 2015; Понкин 2017; Шевченко 2015; Юрлов 2015].

Формирование спортивного права привело к глобальной легитимации спорта и обеспечило его одобрение во всем мире. Дальнейшая рационализация приоритета спорта в современном обществе происходила в контексте его понимания в качестве разновидности общественного сплочения, основанного на идеалах олимпизма, что позволяет его рассматривать как кросскультурный феномен *гражданской религии* в определении (1967) американского социолога Р. Белла (1927–2013) [Белла 2019]. Исходя из трактовки Р. Белла, мы сочли приемлемым субъективизировать именно олимпизм в качестве культа *Religio Athletae*. Такой подход позволил нам максимально использовать ассоциативные связи олимпизма в нарративе Кубертена для того, чтобы выявить корреляцию векторов развития олимпийского движения и спорта.

Religio Athletae, унаследовав обрядовый принцип четырехлетних промежутков между играми Олимпиад в Древней Греции, имеет два параллельных квадрилиальных цикла, ведущихся с бианнуальным интервалом, – отдельно для летних и зимних олимпийских игр. Оба цикла начинаются театрализованным представлением в жанре, который сейчас называют «фэнтези»: не имеющее исторических корней ритуальное шоу зажжения олимпийского огня на руинах святилища античной Олимпии – до степени смешения напоминающее церемонию схождения благодатного огня в Иерусалиме. Символизм этого ритуала релевантен пасхальной литургии и позволяет трактовать его как таинство причастия приверженцев *Religio Athletae*, происходящее в своеобразной ку-стодии античных истоков современного олимпизма.

Этот литургический аспект послужил отправной точкой в развитии других интерпретаций аксиологии спорта, отмечает американский историк З. Смит [Smith 2017]. Впервые церемония зажжения олимпийского огня была проведена на открытии Игр IX Олимпиады 1928 г. в Амстердаме, но тогда ритуал был совершен только внутри стадиона. Церемонию зажжения огня от линзы на античном капище разработал спорт-фюрер Третьего рейха Карл Дим (1882–1962), что подробно описывает американский историк Дж. Макалун [MacAloon 1984]. Очевидно, по аналогии с выносом огня Света Христова (*Lumen Christi*) из кувуклии в храме Гроба Господня.

Накануне Игр XI Олимпиады 1936 г. в Берлине Карл Дим мобилизовал 3 000 бегунов для участия в эстафете с факелами из греческой Олимпии в столицу Германии, что подробно описали американские исследователи Б. Малун и Й. Хейманс [Mallon, Heijmans 2011: 99]. Церемония доставки огня чрезвычайно воодушевила нацистов, среди которых были очень популярны факельные шествия по разным поводам. Впоследствии преодолеть идеологический шлейф нацистской пропаганды этому ритуалу помогло то, что он вполне аутентично воспроизводил широко распространенный в Древней Греции обычай *лампадодромии* – бега с факелами, проводившегося как праздничные церемонии во время торжеств и как самостоятельные агональные празднества, свежий взгляд на которые представлен в работах голландской исследовательницы С. Ремийсен и американского историка Д. Поттера [Potter 2011; Remijssen 2015].

Однако на этом совпадения и реминисценции не заканчиваются. Ритуал зажжения и эстафеты олимпийского огня был показан в фильме «Олимпия» (1936) режиссера Лени Рифеншталь (1902–2003). Эстетический эффект был по достоинству оценен вручением авторам фильма главного приза Венецианского кинофестиваля (1938) и, кроме того, пропагандистский эффект был отмечен дипломом и золотой медалью МОК (1948). Но эффект фильма не исчерпывается признанием в среде кинематографистов и спортсменов, он оказал

гораздо большее воздействие, чем этого могли ожидать авторы, как самого фильма, так и ритуала.

Кинематографический образ олимпийского ритуала *Religio Athletae* послужил модернизации даже самого обряда схождения благодатного огня в иерусалимском храме Гроба Господня на Пасху, образ которого был взят авторами за основу. Мало того, *лампадодромия* с 2003 г. стала составной частью христианского ритуала, превратившегося в своеобразный промысел поставок (по предварительному заказу) священного огня в лампадах в разные страны Фондом Андрея Первозванного с 2003 г. Характеристики этого шоу вполне сопоставимы с эстафетой олимпийского огня. В этом контексте не будет преувеличением назвать происходящее спортизацией религиозной традиции. Однако точнее было бы говорить о тотальном влиянии телевидения на спортивные и религиозные ритуалы, перспективы которого довольно точно были обозначены четверть века назад американскими исследователями С. Истман и К. Риггс [Eastman, Riggs 1994]. Остается только надеяться, что доставка благодатного огня все же не превратится в международные соревнования, особенно с учетом того, что по количеству зрителей и показателям маркетинговой емкости это ежегодное шоу уже выбилось в лидеры телепрограмм по данным различных медиаизмерений.

Анализируя взаимовлияние спорта-телевидения-религиозного ритуала, мы обратились к статье о телевизионном спорте культуролога В.В. Зверевой, пришедшей к выводу о том, что попасть на телевидение могут только те из «социокультурных практик (например, военных действий, концертов, праздников, путешествий, и т. п.), которые приспособливаются к требованиям медиума», но особое значение обретают «темы, техники и стили показа, которые телевидение делает актуальными в представлении спорта», они «быстро заимствуются в других областях телевизионной репрезентации» [Зверева 2006].

Что же касается возникновения ритуалов самого спорта, то лучше всего об этом сказано в мемуарах П. Кубертена:

«Мое понимание спорта сильно отличалось от понимания большинства тех, кто интересовался спортом. Для меня спорт был религией, церковью и догмой. Он вызывал во мне религиозное чувство» [Кубертен 2011: 37].

Возможно, причину такого религиозного понимания природы спорта у П. Кубертена следует искать в том, что он был вдохновлен образом античных агонов, начинавшихся исихией – сакральным обрядом благоговейного безмолвия. Стоит отметить, что этот обычай эллинов сохранился и в христианстве, хотя практикуется уже в иных обрядах [Кыласов, Нестеров 2016]. Исихия многократно описана в разных местах Священного писания:

- В третьей Книге Царств: «...и вот, Господь пройдет, и большой и сильный ветер, раздирающий горы и сокрушающий скалы пред Господом, но не в ветре Господь; после ветра землетрясение, но не в землетрясении Господь; после землетрясения огонь, но не в огне Господь; после огня веяние тихого ветра, и там Господь» (XIX, 11–12).

- В Книге Иова: «...только облик был пред глазами моими; тихое веяние» (IV, 16).

Исихия сохранилась и во время атеистических преобразований в эпоху Просвещения, став сакральным ритуалом *гражданской религии*, который сейчас хорошо известен нам как «минута молчания».

Поиск возвышенного образа для широкого общественного одобрения спорта привел Кубертена к идее возрождения античного культа олимпийцев, ставшего мессианской идеей *Religio Athletae*. Традиция обожествления атлетов-победителей Олимпиад берет свое начало с античности и получает продолжение в эпоху раннего Средневековья на территории Восточно-Римской империи. Как мы излагали в своей статье [Кыласов, Нестеров 2016], «исполненного веры христианского подвижника Иоанн Златоуст (347–407) сравнивает с олимпийцем: “...он, как олимпиец с юного возраста до старости шествуя среди победных восклицаний, отходит туда (в жизнь вечную – прим. автора), увенчанный бесчисленными на голове венцами”».

Олимпийскую традицию П. Кубертен инкорпорировал в спорт, что привело к почитанию спортивных арен в *Religio Athletae* как священных мест свершения спортивных «подвигов», поэтому спортсмены публично оказывают им особое благоговейное отношение, выраженное в практике проведения ритуалов на удачу, как религиозного, так и оккультного характера. Устроители соревнований и персонал спортивных федераций, лиг и клубов выступают свидетелями «подвигов», а впоследствии становятся «жрецами» культов отдельных атлетов. Церемонии открытия и закрытия, награждения медалями и кубками, ход самих соревнований – все это проводится как ритуалы в полном соответствии императиву П. Кубертена, провозгласившего, что «церемониальная часть является одной из важнейших, и мы должны урегулировать ее в первую очередь» [Кубертен 2011: 29]. В результате организованных в спорте регулярных проявлений «героизма» (атлетизма) возник и продолжает пополняться целый пантеон идолов – победителей различных чемпионатов и рекордсменов. П. Кубертен объяснял нарастающий интерес публики и последующее поклонение атлетам (фан-клубы) «всеобщей благодарностью за демонстрацию возможностей человека» [Кубертен 2011: 21].

П. Кубертен осознавал важность участия зрителей на всех этапах героизации атлетов – от соревнований до последующего прославления. В этом аспекте *Religio Athletae* следует античной традиции, причем без каких-либо противоречий христианской апологетике, которую мы обнаруживаем в проповеди Иоанна Златоуста:

«Сидящие на олимпийских играх с полуночи до полудня ждут увидеть, кому достанется венок; принимают на обнаженную голову раскаленные лучи солнца, и оставляют зрелище не прежде, чем огласят решение о подвигах борцов; так неуместно теперь и нам жаловаться на утомление, когда борьба идет даже не за подобный венок, но за нетленный венец» [Migne 1863: 897].

Отсюда у адептов *Religio Athletae* возникла убежденность в необходимости «канонизации» спортсменов по образу христианской веры:

- аналог культа «мучеников» сложился из агиографии атлетов, пожертвовавших личной победой во имя Religio Athletae;
- аналог «святых» сложился из описаний спортивной карьеры, которая может служить образцом служения идеалам Religio Athletae;
- аналог «святителей» сложился из миссионерства журналистов, пишущих о спорте во имя Religio Athletae.

От имени и во славу Religio Athletae «канонизацией» занимается Международный комитет фейр-плей (CIFP)¹³, учрежденный в 1963 г. для организации вручения премии Пьера де Кубертена за честную игру. На специальной церемонии (World Fair Play Awards Ceremony) ежегодно с 1965 г. вручают следующие награды: «мученикам» – Трофей Пьера де Кубертена (1863–1937), «святым» – Трофей Жана Боротра (1898–1994) и «святителям» – Трофей Вилли Дауме (1913–1996).

Широкое социальное признание и наличие атрибутов «веры в спорт» позволяет сделать теоретическую реконструкцию и дать определение Religio Athletae, когда-то предложенному П. Кубертенем. Здесь мы отметим, что первая версия реконструкции была предложена автором в 2009 г. и вызвала впоследствии устойчивый интерес в контексте исследований религиозности в спорте [Кыласов 2009б]:

«Religio Athletae (RA) – это особая форма почитания атлетов и их достижений, которая обусловлена верой в спорт и олимпийские идеалы, прописанные в Олимпийской хартии. Ритуальный аспект RA заключается в исполнении специфических действий атлетов во время Олимпийских игр, а также в следовании поведенческим установкам, закрепленным в Олимпийской хартии для участников и зрителей во время соревнований. Духовный аспект RA сопряжен с верой в облагораживающую функцию физических упражнений и состязаний, которые (якобы) делают достижимыми высшие формы существования. Целый

¹³ International Committee for Fair Play. URL: <http://www.fairplayinternational.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

ряд особенностей культа RA позволяет сделать вывод о том, что он представляет собой сложившийся культ человекопоклонничества» [Кыласов 2017а].

Таким образом, наличие культа *Religio Athletae* в спорте предоставляет нам возможность рассуждать о феномене *autos sacramentales* (саморелигиозности), описанном в драме «Жизнь есть сон» (1635) П. Кальдерона (1600–1681). Он утверждает, что «жизнь сама по себе без свершений бесцельна», поэтому в момент призыва к свершениям и ради собственного преуспеяния в будущем во имя этих самых свершений возникает саморелигиозность с верой в себя [Кальдерон 1989]. Наиболее ярко этот феномен проявляется в архаичных формах физической активности: йоге, цигуне, зурхане, капоэйре, пилатесе, фалуньгуне и других, их называют «духовными практиками самосовершенствования».

Саморелигиозность спорта складывалась по мере появления первых героев – чемпионов и рекордсменов вместе со складывавшимися вокруг их побед мифов. Эти легенды создавали газетные репортеры. Французский философ Г. Башляр (1884–1962) называл их мифологами-любителями, от которых «иногда бывает кое-какой прок, когда они на совесть работают в зоне первоначальной рационализации». Но иронично добавляет, что они «все-таки оставляют необъясненным то, что “объясняют”, поскольку с помощью разума грезы не объяснишь» [Башляр 1998: 53]. Такими грезами для спортсменов и тренеров были деньги и слава, но Кубертен мыслил другими категориями, он грезил о воплощении ницшеанского *сверхчеловека* будущего. Однако его масштабная цель слабо вязалась с воплощением в заурядном спортсмене, измученном изнурительными однотипными экзерсисами под окрики тренера со свистком. Г. Башляр прекрасно иллюстрирует такое несоответствие цели и средств на абстрактном примере:

«Во всяком случае, если немножко погрезить над занимающей нас проблемой, то покажется, что польза мореходства вряд ли была достаточно убедительным мотивом, побудившим первобытного человека выдолбить лодку. Никакой полезностью невозможно обосновать гигантский риск вручения себя

воле волн. Чтобы не побояться мореплавания, нужно было, чтобы что-то вызвало мощный интерес» [Башляр 1998: 54].

В поисках высокой цели, П. Кубертен указывал на «облагораживающую функцию» спорта, позволяющую даже «гимнастические усилия туземцев» сделать достойными внимания общества. Внемля П. Кубертену, спортивные деятели принялись облагораживать даже калек, состязания которых получили названия «спорт для инвалидов», «паралимпийский спорт», «сурдлимпийский спорт» и «специальная олимпиада» для лиц с нарушением интеллекта. Между тем, развитие спорта для инвалидов воспринимается в обществе неоднозначно. Публике трудно пренебречь антиэстетикой соревнований инвалидов, поэтому их никогда не показывают в прайм-тайм на общенациональных каналах телевидения, разве что можно увидеть специальные репортажи в выпусках новостей для формирования интереса публики к решению проблем инклюзивности, социализации и создания доступной среды. Кроме того, спорт для инвалидов не является общедоступной формой сегрегации, поскольку инвалидность не может быть обретаема добровольно только ради участия в соревнованиях. В этой связи, единственным аргументом в пользу организации таких соревнований остается задача по разрушению их негативного образа, при этом нормализация их восприятия все таки остается недостижимой, что убедительно продемонстрировал итальянский культуролог У. Эко (1932–2016) в своей работе «История уродства» (2007) [Эко 2007].

Наиболее острые дискуссии вызывает спорт для инвалидов по интеллекту, потому что они *a priori* не осознают навязанные им здоровыми людьми тяжелые физические нагрузки. А если принять во внимание еще и то, что они даже не отдают себе отчета в том, чем они занимаются, поскольку не в состоянии осознать свои достижения и сравнить их с чужими, такая деятельность выглядит как радикальное насаждение гандикапизма – форменного насилия и эксплуатации инвалидов ради постоянного заработка тренеров. Но и этим не исчерпываются претензии к спорту для инвалидов по интеллекту. Их соревнования чрезвычайно опасны для зрителей, которые могут оказаться в

непосредственной близости с теми, кто не осознает опасности своих действий, и в чьих руках находятся предметы спортивного инвентаря (клюшки, палки, весла и др.), которыми могут быть нанесены серьезные увечья участниками друг другу и зрителям. Однако вопреки перечисленным аргументам, спорт для инвалидов по интеллекту продолжают развивать и оправдывают мифическими «высокими целями спорта».

Между тем, высокие устремления спортсменов охватили спортизацией не только социальные проекты, но и религиозные конфессии, явив миру католический спорт, православный спорт, исламский спорт, сионистский спорт и буддийский спорт [Кыласов 2010а]:

- с 2007 г. лига католических футбольных клубов «Итальянский центр спорта» (CSI), который возглавляет госсекретарь Ватикана, кардинал Тарчизио Бертоне, проводит ежегодный Кубок Священников (Clericus Cup)¹⁴ под патронатом Национального олимпийского комитета Италии (CONI); в турнире участвуют команды семинаристов и священников из 65 стран; формируются команды доминиканцев, капуцинов и францисканцев, а также участвует команда Пехотной когорты швейцарцев священной охраны Папы Римского;

- с 1932 г. раз в четыре года Всемирный союз Маккаби (MWU)¹⁵ проводит Всемирные игры – Маккабиады, где соревнуются в 25 видах спорта преимущественно олимпийской программы; в последней по времени Маккабиаде 2017 г. приняло участие 10 тысяч евреев из 76 стран;

- в 1993–2005 гг. Исламская федерация женского спорта (IFWS)¹⁶ проводила Исламские женские игры под патронатом МОК; с 2005 г. Федерация игр исламской солидарности (ISSF)¹⁷ проводит Игры исламской солидарности для мусульман исламских и неисламских стран; в соревнования по 17 видам спорта участвуют мусульмане из 55 стран;

¹⁴ Clericus Cup. URL: <http://www.clericuscup.it/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁵ Maccabi World Union. URL: <https://www.maccabi.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁶ В 2005 г. организация была реорганизована и сейчас называется: Muslim Women's Sports Foundation. URL: <http://www.mwsf.org.uk/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁷ Islamic Solidarity Sports Federation. URL: <https://issf.sa/> (дата обращения: 02.04.2020).

- с 2010 г. Федерация хоккея с мячом России¹⁸ проводит ежегодный детский турнир на призы Святейшего Патриарха Московского и Всея Руси; в 2013 г. в Синодальной резиденции Патриарха Московского и всея Руси состоялся учредительный съезд Союза православных единоборцев¹⁹, членами которого стали руководители спортивных федераций восточных единоборств, однако этот невразумительный союз православных любителей туземного спорта Востока вполне ожидаемо не получил поддержки среди мирян, пребывающих в исконно русской культурной парадигме, и по состоянию на 2020 г. зарегистрировано всего 4 региональных отделения – в Московской и Тверской областях, Санкт-Петербурге и Ставропольском крае;

- с 2004 г. Буддийская традиционная Сангха России проводит бурят-монгольские традиционные игры [Эрын гурбан наадан], среди которых особо выделяются Итигэловские игры в честь чудесного возвращения из подземной медитации в течение 75 лет (1927–2002) нетленного (физического) тела XII Пандито Хамбо лама Даши Доржо Итигэлова; игры проводятся в течение трех дней: в первый день – на родине Пандито Хамбо лама Дамба Даржа Заяева, чьим перерожденцем является Даши-Доржо Итигэлов, во второй день – на родине самого Хамбо лама Итигэлова, в третий день – в резиденции XXIV Пандито Хамбо лама Дамба Аюшеева в Иволгинском дацане, где пребывает нетленное тело Итигэлова.

Спортивно-религиозное сотрудничество, несмотря на установленный факт широкого распространения, выглядит достаточно нелепо, потому что духовное единство в нем подменяется плотскими утехами игровых развлечений и противоречит еще и идее эгалитарности спорта самим фактом наличия конфессиональной сегрегации. Кроме того, такое сотрудничество противоречит ст. 50 Олимпийской хартии, содержащей запрет на проявление религиозных признаков [Олимпийская хартия]. Отсюда можно заключить, что религиозность спорта – ни экзогенная, ни эндемичная – невозможна в силу его

¹⁸ Федерация хоккея с мячом России. URL: <http://www.rusbandy.ru/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁹ Союз православных единоборцев. URL: <http://orthodoxwarriors.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

изначальной секулярности, спорт не имеет никакого мистического смысла и «вера в спорт» не является его сакральной идеей, а всего лишь *una figura allegorica* в рамках концепта *Religio Athletae*. Наконец, религиозность спорта не может получить никакого развития в контексте сравнительного религиоведения, потому что она не дает доказательства конфессиональных преимуществ: победа мусульманина вовсе не означает того, что ислам для спортсменов предпочтительней иудаизма или христианства.

Но главное противоречие в том, что аксиология спорта выходит за пределы традиционной религиозности, поскольку в ее основе лежит апологетика гуманизма *нечеловеческих* усилий. Именно такого эпитета часто удостоивают спортивные достижения, что привело к появлению оксюморона «человечности нечеловеческого», который сводит на нет исследование традиционной этики в спорте, тем самым затрудняя поиск ответа на вопрос – во имя чего совершаются спортивные достижения и в чем их польза для общества?

Рассуждая о современном понимании *человечности*, итальянский философ Дж. Агамбен обращает внимание на то, что «антропологическая машина эпохи модерна производит внешнее посредством исключения внутреннего». Обращаясь к феномену «спортивной злости», мы понимаем, что это управляемая агрессивность, позволяющая мобилизовать волю к победе над противником с обязательной демонстрацией его символической смерти. Следуя мысли Дж. Агамбена, мы заключаем, что в спорте «внутренне производится гуманизация в человеке животного: человекообезьяны *enfantsauvag'a* или *Номоферус'a*» [Агамбен 2012: 50]. Из этого складывается наша уверенность в том, что в спорте человек совладевает со своей животной дикостью, но здесь же возникает главный постмодернистский конфуз – *человек спортивный* обходится с этим без обращения к религии, его самообладание автономно и порождает феномен саморелигиозности. Исходя из этого мы заключаем, что аксиология спорта содержит лишь внешние признаки религиозности, выраженные в скрепах концепта *Religio Athletae*, производной которого является

квазирелигиозность особого рода социальной сплоченности, возникающей на фоне фанатичной веры в спорт.

2.2 Эволюция мировой системы спорта: геополитические, этнокультурные и религиозные векторы развития

Современный спорт представляет собой устойчивую глобальную систему, обладающую всеми признаками мировой культурной общности – транскультурной по своей сути. Постоянное функционирование мировой системы спорта обеспечивают автономные общественные организации, взаимодействующие с государственными учреждениями и пользующиеся всесторонней поддержкой бизнеса. Деятельность автономных общественных организаций в области спорта имеет многоуровневую структуру и осуществляется специализированными институтами: спортивной подготовки (тренировки), спортивного менеджмента, спортивной медицины, спортивного права, спортивной индустрии (оборудование и экипировка, строительство и эксплуатация спортивных сооружений) и др. Главной целью сотрудничества в области спорта является проведение постоянно повторяющихся циклов соревнований пирамидальной модели: сегрегация победителей региональных турниров для участия в национальных турнирах, затем победителей национальных турниров в континентальных чемпионатах и чемпионатах мира [Кыласов 2018]²⁰.

Высокий интерес в обществе к развитию спорта побуждает исследователей всего спектра гуманитарных знаний к всестороннему изучению этого глобального феномена современной игровой культуры. В результате увеличения постоянно растущего числа исследований были выявлены основные подходы в изучении спорта, каждый из которых служит раскрытию особенностей и перспектив этого универсального и всепроникающего феномена современности. Спортивные организации успешно функционируют как в трансграничном глобальном пространстве, так и в условиях различных моделей общественно-государственного устройства, при этом они легко адаптируются к изменяющимся

²⁰ Содержание этого раздела параграфа было изложено в учебном пособии автора «Мировая система спорта» (2018), рекомендованном Экспертным советом УМО в системе ВО и СПО в качестве учебного пособия для студентов, обучающихся по дисциплине бакалавриата и магистратуры «Мировая система спорта» по направлению подготовки «Менеджмент в спорте».

социально-экономическим и культурно-политическим ситуациям сложившихся цивилизационных и религиозных макрорегионов.

Формационный подход наиболее часто встречается в исследованиях экономики и социологии спорта, он позволяет рассматривать спорт в контексте общественно-политического и социально-экономического развития стран. Успешное развитие спорта в различных моделях государственного устройства привело к убежденности большинства исследователей в том, что он безусловно оказывает положительное влияние на социально-экономические процессы в странах. Такое убеждение основано на прогрессистской догматике *девелопментализма* и основано на том, что все государства развиваются по определенному сценарию с целью построения универсальной модели общественно-политического устройства, подобной той, которую можно наблюдать в развитых странах Запада, породившего спорт как таковой. Именно такое совпадение позволяет в рамках формационного подхода *a priori* сделать заключение в виде аксиомы о том, что спорт выступает одним из катализаторов развития экономических процессов и служит совершенствованию производственных отношений (так называемая выработка командного духа)²¹, присущих капиталистическому обществу, согласно теории общественного развития К. Маркса (1818–1883) [Маркс 2014].

Сегодня превалирует точка зрения, основанная на марксизме, что все государства включены в процесс социокультурной эволюции, и поэтому принято выявлять в их актуальном уровне развития рудименты исторических типов государств, предшествовавших их переходу в индустриальное общество. Например, частичное сохранение первобытнообщинных отношений принято усматривать в современной культуре стран Арктики, Африки, Южной Америки, Австралии и Океании. В общественных отношениях государств Европы и Азии усматривают отголоски феодализма. В XX в. была предпринята

²¹ Аспект командного духа будет рассмотрен более подробно в следующем разделе этого параграфа «От механической солидарности до квазирелигиозной сплоченности».

попытка построения бесклассового коммунистического общества в СССР, а затем и в странах-доминионах социалистического лагеря.

После распада СССР и смены режимов в странах социалистического лагеря Западная цивилизация стала рассматриваться как результат естественной эволюции общественного развития и аксиоматическое доказательство совершенства либеральной модели демократии, что убедительно выявил и описал Ф. Фукуяма в книге «Конец истории и последний человек» (1992) [Фукуяма 2005].

Наш интерес в описании глобальной социокультурной эволюции заключается в том, что спорт на удивление легко приживается при любых моделях общественного устройства. Примером тому служат высшие спортивные достижения атлетов из развивающихся стран, которые составляют достойную конкуренцию атлетам развитых стран Запада, где был рожден и откуда был экспортирован спорт как институт капиталистического общества, что отмечают в своих работах зарубежные исследователи Х. Айхберг (1942–2017) [Eichberg 1998], А. Гуттман [Гуттман 2016], К. Посьело [Pociello 1999] и другие, а также российские исследователи М.В. Аверина [Аверина 2011], В.В. Столбов [Столбов 2000], В.И. Столяров [Столяров 2011] и другие. Исходя из этого можно заключить, что формационный подход позволяет изучать универсальную востребованность спорта в любых типах обществ, способствующую формированию его тотального приоритета в социальной политике государств.

Далее мы обратимся к наиболее значимым событиям, ключевая роль в которых в полном соответствии с формационным подходом отводилась сравнительной антропологии в развитии физической культуры рас, народов, стран, политических и религиозных систем. Отметим, что сейчас многое из того, что практиковалось в такого рода событиях, вызвало бы резко негативную оценку в массовом восприятии, но тем важнее и актуальнее для нас изучение этого богатого социального опыта в поиске границ допустимости при культурном проектировании современных мероприятий.

Антропологические дни на Играх III Олимпиады 1904 г. в Сент-Луисе (США) стали первым опытом в организации спортивных мероприятий на основании формационного подхода. Игры проходили в рамках Всемирной промышленной выставки, там построили копии жилищ индейцев Северной Америки, Мексики и Патагонии, а также пигмеев из Центральной Африки и азиатских народов – айну, индонезийцев, филиппинцев и других «дикарей». На виду у посетителей в течение целого года, пока шла олимпиада, они жили в специально построенных копиях традиционных домов и время от времени участвовали в соревнованиях олимпийской программы, а также специально устраиваемых шоу традиционных игр и состязаний [Sullivan 1905].

Участие представителей коренных народов в олимпийских играх должно было демонстрировать невозможность скачка эволюции на примере того, что представители неевропеоидных рас не могли адаптироваться к современным спортивным соревнованиям, а исконные забавы устраивали лишь для того, чтобы публика могла в полной мере ощутить «дикость» первобытных нравов. Зрители были в восторге от «дикарей», не соблюдавших спортивных правил, пугавшихся выстрелов стартового пистолета и разбегавшихся во все стороны от того, что не понимали где находится финиш. Все это служило доказательством «неполноценности дикарей» и позволило антропологам-любителям сделать вывод о том, что «дикари находятся на низшей стадии человеческого развития и просто не в состоянии понять смысл спорта белой расы», что и было зафиксировано организаторами в отчете МОК: «Мы слышали о чудесных качествах индейцев как бегунов и стрелков из лука, но события в Сент-Луисе опровергли эти сказки» [Lucas 1905].

Однако утверждения организаторов игр в Сент-Луисе, основанные на расовых предрассудках, впоследствии были многократно и сокрушительно опровергнуты выдающимися достижениями атлетов, имеющих незападное происхождение. Кроме того, сам по себе принцип антропологического сопоставления при формировании культурной программы олимпиад так и не был предан забвению – наоборот, он получил широкое распространение после

Второй мировой войны и сейчас организаторы игр стремятся представить культурное многообразие этнических групп национальных государств. Впрочем, культурный эффект таких фольклорных шоу мало чем отличается от антропологических дней на Играх III Олимпиады 1904 г. в Сент-Луисе.

Демонстрация превосходства арийцев как представителей белой расы над всеми остальными народами подразумевалась организаторами Игр XI Олимпиады 1936 г. в Берлине. Предполагалось, что нацистский фюрер Адольф Гитлер лично вручит олимпийскую медаль в первом виде соревнований – беге на 100 метров, но этого не произошло, он категорически отказался, когда узнал, что победу одержал чернокожий атлет Джесси Оуэнс [Kruger, Murray 2003]. В немецкой прессе это назвали позором нации [Teichler 1982: 29]. Но в целом берлинская олимпиада оправдала надежды Третьего Рейха на сплочение германской нации против всего мира, и демонстрация превосходства арийцев все же состоялась.

Игры Содружества (Commonwealth Games) впервые были проведены в 1930 г. в Гамильтоне (Канада). Их целью официально было заявлено укрепление связей между всеми бывшими владениями Британской империи. Сейчас Игры Содружества проводятся раз в четыре года, в них принимают участие команды 73 стран: 10 стран Европы, 8 стран Азии, 7 стран Америки, 20 стран Африки, 14 стран Карибского бассейна, 14 стран Океании. Британия была хозяйкой игр пять раз, Канада – четыре, Новая Зеландия – три и самая большая по численности страна Содружества – Индия только один раз²². В течение всего времени проведения игр британцы ведут компаративные исследования. Например, в работе индуса Г. Верма и англичанина Д. Дарби «Победители и проигравшие: этнические меньшинства в спорте и отдыхе» [Verma, Darby 1994] составлен своеобразный рейтинг по данным результатов выступлений на соревнованиях 1000 респондентов из семи групп этнических меньшинств на основании двухлетнего наблюдения в Манчестере. С учетом социальных,

²² Commonwealth Games Federation. URL: <https://thecgf.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

культурных и религиозных особенностей выявлены их предпочтения в выборе видов спорта и форм активного досуга.

Советский спорт как проект Коммунистической партии Советского Союза можно назвать единственным убедительным примером доказательного превосходства в рамках формационного подхода. Победы советских спортсменов всегда преподносились как торжество социализма над капитализмом. Спортсменов в СССР удостоивали высших государственных наград и воинских почестей, а когда они умирали, им ставили памятники, как атлетам-полубогам в Древней Греции, и боготворили проведением именных турниров их памяти [Кыласов 2010а]. Правда, советский спорт просуществовал совсем недолго, он исчез вместе с распадом СССР. Все бывшие советские республики вернулись в лоно капитализма. Марксизм оказался не так уж и верен, и уж тем более не всемогущ, вопреки утверждению советского вождя В.И. Ленина²³.

Цивилизационный метод исследования позволяет выявить новые культурные формы спорта, возникшие и возникающие под воздействием геополитических, этнокультурных и религиозных факторов. Наиболее яркими всемирными феноменами такого цивилизационного воздействия на спорт стали:

- англосаксонский спорт;
- восточные единоборства стран Азии;
- зимние виды спорта на основе традиционных игр и состязаний Арктики;
- исламский спорт;
- сионистское спортивное движение «Маккаби».

В рассмотрении этих моделей мы исходим из того, что цивилизационный метод позволяет выявить причины происхождения и институционализации новых культурных форм спорта под воздействием исторического пути развития, ментальности, обычаев, особенностей географического положения и

²³ Перефразировано выражение В.И. Ленина «учение Маркса всеильно потому, что оно верно» из статьи «Три источника и три составных части марксизма», написанной на годовщину 30-летия со дня смерти Карла Маркса.

вмещающего ландшафта, а также доминирующей религии, согласно определению цивилизации А. Тойнби (1889–1975) [Тойнби 2008].

А. Тойнби пришел к выводу, что в древнем мире цивилизации существовали локально и замыкались в рамках границ отдельных царств Древней Греции, Древнего Египта, Древнего Китая, Индии, Месопотамии, Персии, Рима и др.). Со временем локальные цивилизации уступили место цивилизациям, возникшим в ареалах с доминированием конкретных религий и культур (индийской, китайской, западноевропейской, восточноевропейской, исламской и др.). На этом основании А. Тойнби заключил, что цивилизации эволюционируют.

Сейчас, когда происходит глобализация Запада, насаждающего глобальную унификацию и общие для всех стран стандарты государственного и социально-политического устройства, мы наблюдаем очередной этап эволюции, который, впрочем, не отменяет существования в темпоральном континууме предшествовавших религиозных цивилизаций. С. Хантингтон (1927–2008) выделяет восемь цивилизаций, которые он характеризует как устойчивые сообщества разных государств, тесно взаимодействующих на протяжении многих веков в парадигме общих религиозно-культурных ценностей (западная, исламская, индуистская, китайская, японская, латиноамериканская, православная, африканская). С. Хантингтон утверждает, что в будущем неизбежно произойдет «столкновение цивилизаций», как между собой, так и в борьбе с глобальной гегемонией Западной цивилизации [Хантингтон 2003].

Исходя из этого прогноза, нам все же не удалось обнаружить предпосылок цивилизационных противоречий внутри англосаксонского спорта как спутника глобальной Западной цивилизации [Кыласов 2009в]. Разумеется, это не отменяет выводов С. Хантингтона, но позволяет нам увидеть в разделенном религиями мире особую роль англосаксонского спорта, который не вызывает цивилизационного отторжения, напротив, порождает множество новых культурных форм спортивной институционализации.

Англосаксонский спорт сформировался как социальный проект в Викторианскую эпоху в Англии под воздействием идей религиозного движения мускулистого христианства (Muscular Christianity), предложенного в качестве одной из основ педагогической концепции Т. Арнольда (1795–1842). Опорой в глобальном развитии этой концепции стали молодежные христианские организации. Все началось с Ассоциации молодых христиан (YMCA), созданной в 1844 г. В основе ее деятельности была повсеместная организация скаутских лагерей. Сегодня YMCA объединяет около 58 миллионов человек в 119 странах мира²⁴. Позже, в 1948 г., была создана еще одна организация – Международная спортивная федерация католических школ (FISEC)²⁵. Обе организации впоследствии получили признание МОК²⁶, активно поддержавшего идею о том, что спорт является порождением христианской цивилизации Запада и успешно служит во всем мире универсальным средством интернационального сотрудничества, что подвергнуто глубокому анализу в работе «Спорт и христианская религия: систематический обзор литературы» британских исследователей Э. Паркера и Н. Уотсона [Parker, Watson 2014].

Арктическая цивилизация народов циркумполярного мира Арктики стала предвестником «зимних видов спорта». Однако сам по себе вокабуляр «зимние виды спорта» появился благодаря членам МОК, но и в их лексиконе он прижился далеко не сразу – для этого потребовалось двадцать лет активных дискуссий. Главным образом из-за того, что такое определение является некорректным в отношении всего Южного полушария, где лето в разгаре, когда устраивают зимние игры в Северном полушарии. Пиком абсурда в когнитивном восприятии «зимних игр и видов спорта» стали летние олимпийские игры в Сиднее 2000 г. и в Рио-де-Жанейро 2016 г., которые de facto проводились зимой по местному календарю. Столь же нелепо воспринимается этот

²⁴ Young Men's Christian Association. URL: <https://www.ymca.net/> (дата обращения: 02.04.2020).

²⁵ Fédération Internationale Sportive de l'Enseignement Catholique. URL: <https://www.ffgames2020.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

²⁶ Organisations Recognised by the International Olympic Committee. URL: <https://www.olympic.org/ioc-governance-affiliate-organisations> (дата обращения: 02.04.2020).

вокабуляр и в тех климатических зонах, где снежный покров держится круглый год и нет смены времен года – в высокогорных тундрах Анд, Гималаев, Килиманджаро и других горных массивов.

Северные игры, которые проводились семь раз с 1901 по 1926 гг. и стали предвестниками зимних Олимпийских игр, положили начало активной спортизации традиционных игр и состязаний арктических народов [Ljunggren, Yttergren 1997]. Программа Северных игр постоянно менялась, в нее входили не только те состязания, которые мы сейчас называем «зимними видами спорта» (лыжный спорт, конькобежный спорт, фигурное катание, хоккей с мячом и парусное катание на льду), но и те, что сейчас по-прежнему можно увидеть в неизменном виде на традиционных празднествах коренных народов Севера – гонки на оленьих и собачьих упряжках, забеги на длинные дистанции по замерзшим озерам и другие забавы [Jönsson 2002]. Исторические источники сообщают, что в Северных играх принимали участие спортсмены: Австро-Венгрии, Германии, Дании, Нидерландов, Норвегии, Польши, России, Румынии, Финляндии, Франции и Чехословакии [Olympiades Boréales].

Международная спортивная неделя по случаю Игр VIII Олимпиады в Париже, которая проводилась в 1924 г. на лыжном курорте Шамони, стала прологом к зимним Олимпийским играм. Соревнования проводились по правилам и регламенту Северных игр в девяти видах спорта: бобслей, гонки патрулей (сейчас называются «биатлон»), керлинг, конькобежный спорт, лыжное двоеборье, лыжные гонки, прыжки на лыжах с трамплина, фигурное катание и хоккей с шайбой. По замыслу П. Кубертена, чтобы закрепить за МОК статус главной организации в мире по всем видам спорта, нужны были не только летние, но и зимние соревнования [Кыласов 2010а]. Но имплементация этого концепта встретила сопротивление со стороны организаторов Северных игр, их главным аргументом стало отсутствие античных корней – основы современных Олимпийских игр. К тому же, общих для всех зимних состязаний просто никогда не существовало, что вызывало серьезные опасения в успехе продвижения этого концепта в странах, где вообще нет зимы. Однако П. Кубертену

удалось убедить спортивное сообщество в позитивизме перспективного развития зимних видов спорта и в результате зимние Олимпийские игры были учреждены участниками Олимпийского конгресса 1928 г. в Праге, они постановили начать нумерацию зимних Олимпиад с той самой «олимпийской недели» в Шамони 1924 г. [Edgeworth 1994].

Программа зимних Олимпийских игр постоянно продолжала пополняться, в нее включили горнолыжный спорт (1936), санный спорт (1964), фристайл (1992), шорт-трек (1992), керлинг (1998), сноуборд (1998) и скелетон (2002). Но процесс креатива зимних видов спорта не замкнулся на олимпийской программе. Появилось множество видов спорта и дисциплин, претендующих на включение в олимпийскую программу: айсшток (разновидность керлинга), бенди (хоккей с мячом), натурбан (дисциплина санного спорта), ледолазание (дисциплина скалолазания) и других [Кыласов 2009а]. В СССР было создано «северное многоборье» (1946) для коренных народов Севера, состоящее из бега с палкой по пересеченной местности, метания топора на дальность, метания тынзяна (аркана) на хорей (шест), тройного прыжка с отталкиванием двумя ногами и прыжков через нарты. Важно отметить, что описаний подобных мультиспортивных игр народов Севера в историографии нет, но созданная общероссийская общественная организация «Федерация северного многоборья России» безапелляционно утверждает, что развивает «общий для всех народов Севера» национальный вид спорта²⁷. В Канаде и США устраивают Арктические зимние игры, к участию в которых приглашаются народы циркумполярного мира Арктики. Программа игр состоит из десяти летних и зимних олимпийских видов спорта, а также «этнической визитной карточки», представляющей собой соревнования по традиционным играм и состязаниям, демонстрирующимся как культурный контекст вне официальной программы соревнований²⁸.

²⁷ Федерация северного многоборья России. URL: <http://nmfr.ru/> (дата обращения: 02.04.2020).

²⁸ Arctic Winter Games International Committee. URL: <https://www.arcticwintergames.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Сионистское спортивное движение «Маккаби» появилось в результате учреждения Всемирного союза Маккаби (MWU) на XII Всемирном еврейском конгрессе в Чехословакии в 1921 г.²⁹ Основой движения стали Еврейские гимнастические общества, в свою очередь, созданные по решению II Сионистского конгресса в Базеле (1898). Целями сионистского спортивного движения провозгласили развитие физического воспитания среди евреев и сплочение еврейской нации. Этому должно было способствовать проведение региональных, межрегиональных и континентальных соревнований, способствующих укреплению связей между еврейскими общинами [Eisen 1982].

В 1929 г. руководством Всемирного союза Маккаби была выдвинута идея проведения Маккабиады – сионистской олимпиады, куда бы съезжались евреи со всего мира. Первая Маккабиада состоялась 28 марта 1932 г. в Тель-Авиве, на нее собралось 500 спортсменов из 23 стран, что было сочтено большим успехом. К настоящему времени состоялось двадцать Маккабиад, на последнюю в 2017 г. собралось 10 тысяч спортсменов из 76 стран. Интересно, что поначалу Маккабиады планировали проводить раз в три года в отличие от квадрилиального принципа олимпиад, но после признания МОК (1960) их проведение все же синхронизировали с олимпийским циклом [Kaufman 2017]. Программа Маккабиад включает состязания по баскетболу, боксу, борьбе, водному поло, волейболу, гандболу, гимнастике, крикету, легкой атлетике, мини-футболу, нетболу, плаванию, стрельбе, стрельбе из лука, теннису, тяжелой атлетике, фехтованию, футболу, софтболу и хоккею на траве.

Исламский спорт сформировался согласно догматическим представлениям мусульман о сущности и пользе допустимых с их точки зрения видов физической активности, упомянутых в Коране и суннах, истолкованных муфассирами. Главная проблема – участие женщин в спорте. Исламские тафсиры провозгласили, что женщина может заниматься спортом либо вместе с отцом/братьями/мужем, либо с другими женщинами, но отдельно от мужчин.

²⁹ Maccabi World Union. URL: <https://www.maccabi.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Наиболее полные результаты современных исследований женского спорта в исламском мире изложены в работе Т. Бенн, Г. Пфистер и Х. Джавад «Мусульманские женщины и спорт» [Benn, Pfister, Jawad 2011].

Институционализация женского спорта в исламском мире происходила разрозненно, каждая умма самостоятельно решала такие вопросы. Кроме того, следует различать вовлечение женщин в спорт в исламских странах и создание специфических институтов исламского спорта. После Второй мировой войны в исламских странах появились женские сборные практически по всем видам спорта, а с 1960-х гг. начали появляться организации, собственно, спорта мусульманских женщин, сообщает Дж. Харгривс [Hargreaves 2007]. Первая международная организация такого рода была учреждена в Иране – Исламская федерация женского спорта (IFWS), которая четыре раза (1993, 1997, 2001, 2005) провела Исламские женские игры в Тегеране. В 2005 г. организация была преобразована в Фонд спорта мусульманских женщин (MWSF), а штаб-квартира была перенесена из Тегерана в Лондон³⁰.

В программе Исламских женских игр было 17 видов спорта, в которых участвовали спортсменки 47 стран, где постоянно проживают мусульмане, в том числе неисламских, таких как Великобритания, Россия и США [Кыласов 2010a]. Девушки на играх были одеты в широкие удлиненные рубахи и черные головные платки. На трибуны не допускались мужчины. Представителями СМИ тоже были только женщины. При этом никакой озабоченности организаторов и духовных лидеров мусульман не вызывало то, что трансляции и репортажи без всяких ограничений могли смотреть мужчины. Исламские женские игры проводились только в Тегеране, в 2005 г. они состоялись в последний раз.

В том же 2005 г. в самом центре исламского мира – в Мекке (Саудовская Аравия) провели первые Игры исламской солидарности, организатором которых выступила Спортивная федерация исламской солидарности (ISSF),

³⁰ Muslim Women's Sports Foundation. URL: <http://www.mwsf.org.uk/> (дата обращения: 02.04.2020).

учрежденная в 1985 г. в Эр-Рияде³¹. Извечное противостояние шиитов и суннитов не обошло и исламский спорт. Попытка преодолеть противостояние в спорте между двумя основными ветвями ислама не удалась даже после того, как вторые Игры исламской солидарности (2010) запланировали провести в Тегеране. Р. Мэйсон, анализируя эту ситуацию, делает вывод о том, что иранские власти столкнулись с финансовыми и организационными трудностями в условиях международных санкций из-за несогласованной с МАГАТЭ³² разработки ядерных и ракетных программ, но формальным поводом для отмены игр стали требования Ирана к арабам отказаться от названия «Арабский залив» в пользу общепринятого географического топонима – Персидский залив [Mason 2014: 98]. Проведение Игр исламской солидарности было продолжено в Индонезии (2013), где в городе Палембанг на острове Суматра состоялись сразу третьи игры, минуя вторые; четвертые игры (2017) прошли в Баку (Азербайджан); пятые игры (2021) запланированы в Стамбуле (Турция). Соревнования проводятся по 18 видам спорта, в которых участвуют спортсмены 55 стран, где есть мусульманские уммы.

Восточные единоборства часто обобщенно называют *боевые искусства*, потому что этнические стилизации под традиционные практики Юго-Восточной Азии стали первыми среди множества таких видов спорта, развивающихся сейчас. Важно отметить, что *боевые искусства* возникли непосредственно под воздействием англосаксонского спорта. Каждый вид *боевых искусств* имеет своего автора-основателя, что не позволяет их отнести к традиционной игровой культуре³³. Но невзирая на это обстоятельство, в последнее время наблюдается целый вал публикаций, представляющих боевые искусства именно «традиционными практиками» состязаний этнических групп. Например, Google Академия выдает по запросу «martial arts» 67 600 статей (с

³¹ Islamic Solidarity Sports Federation. URL: <https://issf.sa/> (дата обращения: 02.04.2020).

³² Международное агентство по атомной энергии (МАГАТЭ – IAEA). URL: <https://www.iaea.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

³³ Мы рассмотрели этот аспект в разделе 1.1 «Традиционные игры – предвестники игровой культуры» (с. 41–42) этой главы.

ограничением по датам публикаций только за последние десять лет с 2010 по 2020 гг.) и в подавляющем большинстве публикаций содержится утверждение о «традиционности» боевых искусств, хотя речь в них идет преимущественно о спортивных единоборствах. Такой результат можно объяснить глобальным доминированием спорта как современной формы бытования любых видов физической активности.

Широкое распространение боевых искусств во всем мире представляет собой модель альтернативной глобализации, выраженной в манифестации культур Востока. Проникновение западной культуры на Восток привело к спортизации традиционных единоборств, что позволяет классифицировать этот процесс как глокализацию: локализацию глобальных трендов спортивного нарратива. Восточные единоборства обладают выраженным этнокультурным колоритом, что служит привлечению иностранцев в среду чужой эстетики, ритуалов, стилизованной одежды и транскрибированной лексики на языке оригинала.

Мир-системный анализ позволяет исследовать спорт как макросоциальную общность, в которой объединены представители различных цивилизаций, этнических групп, сословий и профессий. Спортизация превратила традиционные игры и состязания в обезличенные виды спорта, были отброшены все этнокультурные различия ради унификации правил и выработки единого регламента, дабы обеспечить высокую инклюзивность всеобщего участия. Инверсивный процесс сохранения культурного многообразия игрового наследия начался с началом устойчивого роста популярности спорта и привел к повторному обращению к традиционным играм и состязаниям, чтобы превратить их в особенные – *этнически стилизованные виды спорта*. Оба процесса завершились тем, что в современном обществе сложилось понимание спорта как универсальной культурной оболочки для любых двигательных практик.

Прочность спорта как культурной оболочки постоянно подвергается внешнему воздействию, что в равной степени проявляется в попытках сохранить старые формы физической активности (традиционные игры) и

адаптировать постоянно возникающие формы игровой двигательности пост-индустриальной культуры (игры технологий), что заставляет задаться вопросом: насколько долг век спорта, изначально нацеленного на «открытие новых возможностей человека»?

Градус серьезности этого вопроса неизменно снижается тем, что онтология возможностей (как таковых) человека не может быть измерена одними только рекордами. Проблема заключается в том, что возможности человека многомерны и не поддаются измерению привычными инструментами научного анализа, что же касается самих по себе физических возможностей человека, то они оказались далеко не безграничными, их пределы были выявлены уже к середине XX в., так что классический спорт в этом понимании полностью исчерпал себя. Перспектива остается только в цифровом представлении соревнований, их виртуализации и креативе дополненной реальности спортивных мероприятий в будущем.

А пока улучшение рекордов становится все более изоциренным за счет применения допинга и технологий генной инженерии, неизбежно ведущих к замыканию пространства спорта высших достижений, его самоизоляции. В определении культурного статуса современного спорта М.В. Аверина использует концепцию маргинальности, которая в последнее время «становится притягательным объектом для теоретико-концептуальных интерпретаций», но пока весьма ограничено «используется как эвристически эффективный инструментарий в изучении механизмов социокультурной динамики спорта» в контексте развития «конкретных видов социальных практик, выражающихся в позитивных или негативных экономических, политических, культурных, социальных, личностных трансформациях» [Аверина 2011: 6].

Таким образом, в современном спорте мы усматриваем явно проявляющиеся черты его пост-классической формы, развивающейся как контркультурная практика элитных соревнований, но уже не в классическом виде

соревнований, а исключительно как полуфабрикат В2В³⁴ для постпроизводства (postproduction) спортивных событий и телевизионных программ, предназначенных для конечного потребителя – публики на спортивных аренах и/или возле экранов мониторов (телевизоров и компьютеров).

Локомотивом развития спорта стали олимпийские игры, вокруг которых сложилось охватившее весь мир олимпийское движение. Однако и в нем, при всей внешней открытости олимпизма, мы наблюдаем идеологию консерватизма и герметичности, закрепленную в Олимпийской хартии (ст. 25, 45), и выраженную в чрезвычайно сложном процессе включения в программу олимпийских игр новых видов спорта [Олимпийская хартия].

Аналогичную картину можно наблюдать в политике развитых стран Запада в отношении экономик стран Третьего мира, порождающую так называемые «недоразвитые экономики», что обосновано в рамках мир-системного анализа социальной эволюции обществ. А. Франк (1929–2005) в работе «Развитие недоразвития» (1966) утверждает, что недоразвитые экономики изначально созданы таковыми европейскими колонизаторами [Frank 1966]. С. Амин (1931–2018) в работе «Вирус либерализма: перманентная война и американизация мира» (1976) [Амин 2007] констатирует, что унификация мировой экономической системы не содержит механизмов урегулирования, возникающего естественным образом неравенства. И. Валлерстайн (1930–2019) заключает, что «великая иллюзия теории модернизации состояла в обещании сделать всю систему “ядром” без периферии. Сегодня вполне очевидно, что это невыполнимо» [Валлерстайн 1996: 20].

Обращение к проблематике мировой экономики в контексте нашего исследования обусловлено тем, что совокупный мировой капитал стал глобальным донором и обеспечил устойчивое развитие мирового спорта как системы. В результате такого анализа, спорт может быть сопоставлен с иерархией капиталистической мир-системы, состоящей из ядра (развитых стран Запада) и

³⁴ В2В (от англ. – business 2 (to) business, русс. – бизнес для бизнеса) – устойчивая аббревиатура для обозначения экономического взаимодействия поставщиков с конечными производителями товаров и услуг.

периферии (стран Третьего мира). Высокая адаптивность спорта обеспечила ему имидж спутника модернизации и сделала его одним из универсальных инструментов глобализации. Немаловажную роль сыграло и «благородное происхождение» спорта, он был рожден в Великобритании – первой из всех стран вставшей на путь Прогресса. Британский опыт, ставший догмой индустриализации, побуждает копировать весь образ жизни англичан, включая формы досуга, где спорт имеет привилегированное положение во всех слоях общества. Именно в Pax Britannica впервые в истории спорт оформился как социальный институт и приобрел черты общенационального приоритета.

Стоит отметить, что в самом начале распространения англосаксонского спорта Запад превосходил весь мир и доминировал в науке, общественной жизни, политике, экономике, а также в технологическом развитии. Кроме того, на рубеже XIX–XX вв. европейцы или выходцы из Европы составляли едва ли не половину человечества, что во многом оправдывало вестернизацию глобальных преобразований [Кыласов, Гавров 2011].

Ситуация радикально изменилась к концу XX в., когда Китай, Индия, Япония, Корея и другие страны Юго-Восточной Азии стали промышленной опорой Запада. Произошедшие индустриальные изменения привели к реформированию и эволюционным преобразованиям всей социальной инфраструктуры Востока. Появились новые институциональные формы спорта, которые мы рассмотрели в подразделе о цивилизационных методах исследований, эти новые формы создают эрозию в некогда монолитном англосаксонском спорте. Зародившиеся на Востоке, новые формы спорта проникают на Запад и продолжают свое автономное существование даже в чужой цивилизационной среде: восточные единоборства, исламский спорт, сионистское спортивное движение «Маккаби» и множество этнически стилизованных видов спорта.

Важно отметить, что новые культурные формы спорта, возникшие под воздействием этнокультурных и религиозных особенностей, легитимированы в рамках национальных государств. Например, в России и республиках бывшего СССР они так и называются – «национальные виды спорта». Но такое

определение – не более, чем игра слов: «национальность» видов спорта нельзя принимать всерьез с учетом их интернационализации – стремления распространиться по всему миру. И. Валлерстайн отмечает, что с позиций мир-системы капиталистической экономики, национальные государства имеют только внешние признаки независимости, но по факту они детерминированы в глобальные процессы. Следовательно, «национальные виды спорта» тоже не являются таковыми, потому что (к примеру) абсурдно считать японцами всех тех, кто практикует дзюдо.

Изучив учредительные документы признанных международных спортивных организаций, которые объединились в Глобальную ассоциацию международных спортивных федераций (GAISF)³⁵, мы установили, что иерархия в спорте строится на принципах колониальных отношений. Международные спортивные организации, штаб-квартиры которых находятся исключительно в развитых странах Запада, выступая как метрополии, облагают организации стран периферии поборами в виде членских взносов (membership fee), специальными сборами за участие в соревнованиях (licensing fee), а также взимают плату за право проведения (royalty-free) международных турниров. При этом сам процесс сбора денежных средств представляет собой уплату подати (налогов) захваченных территорий. Проведение международных турниров носит разрешительный характер со стороны метрополий и подлежит обязательному уведомлению о намерении, которое должна одобрить Высшая инстанция – международная спортивная организация.

Таким образом, мы установили, что международные спортивные организации являются ядром мир-системы спорта. Периферию мир-системы спорта образуют национальные федерации и специализированные институты, деятельность которых направлена на всестороннее развитие спортивной индустрии как совокупности международных спортивных организаций. Внутри периферии спорта сложились следующие институты: антидопинга, спортивной

³⁵ Global Association of International Sports Federation. URL: <https://gaisf.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

журналистики, спортивной индустрии (оборудование и экипировка), спортивного маркетинга, спортивной медицины, спортивного менеджмента, спортивной науки, спортивного права, спортивных сооружений (строительство и эксплуатация). Организации ядра и периферии мир-системы спорта имеют общее глобальное распространение и заинтересованы в кросс-культурном продвижении общих ценностей, а также едином демократическом принципе взаимодействия с государственными органами и бизнесом. Такой подход вполне укладывается в определение коммунитаризма А. Этциони, разработавшего теорию взаимодействия глобальной совокупности местных сообществ, руководствующихся ценностями «всеобщего блага» (1993) [Этциони 2004: 95].

Результирующим документом, отражающим текущий статус мир-системы спорта, стала Международная хартия физического воспитания, физической активности и спорта (1978), которая носит конвенциональный характер и декларирует общие походы к развитию и оценке состояния спорта в странах [Хартия о спорте]. Ключевыми стали следующие положения хартии: «органы государственной власти должны обеспечить соблюдение права спортивных организаций на свободу ассоциаций, отсутствие каких-либо ограничений в осуществлении этого права, помимо ограничений, предусмотренных законом и необходимых в любом демократическом обществе». Особое внимание в документе уделено автономии спортивных организаций, «свободы установления регламентов и контроля за применением правил проведения спортивных соревнований, определения организационной структуры и структуры управления своих организаций и проведения выборов без какого-либо вмешательства извне». Но главным положением, гарантирующим устойчивое развитие спорта, стало обязательство стран-участниц предоставлять финансовую, материальную и иную поддержку организациям, оказывающим услуги в области физического воспитания, физической активности и спорта, при этом государственные органы имеют право осуществлять ревизии и надзор за надлежащим использованием выделенных ими ресурсов.

Таким образом, согласно определению (1974) И. Валлерстайна [Валлерстайн 2001], можно заключить, что спорт стал одной из основных *мировых систем* наряду с денежной системой, глобальными индустриями, коммуникациями и транспортом. Культурологический подход позволил выявить, что транслируемые спортом смыслы органично вписываются в каждый из пяти уровней культурного пространства теории «воображаемых миров» (1996) американского социального антрополога А. Аппадурай, развивающего идеи И. Валлерстайна: медиапространство, пространство идей, технопостранство, финансовое пространство, этнопространство [Appadurai 1996].

В ходе исследований была выявлена дихотомия в культурной перцепции спортивного контента, основанного на позитивизме бинарного нарратива, в котором признается, что спорт способствует формированию здорового образа жизни (ЗОЖ) и трансформации социального пространства в целях поощрения физической активности населения, при этом негативные последствия развития спорта рассматриваются как неизбежно возникающие фракталы так называемого «околоспорта», к которому отнесены потенциальные риски массового травматизма, обусловленные преодолением интенсивных физических нагрузок, и новые контексты социальной агрессии, вызванной развитием единоборств, хулиганством болельщиков и внесудебными санкциями за нарушение правил соревнований вопреки устоявшимся нормам и принципам современного права.

2.3 Пост-спорт: результаты индоктринации трансгуманизма

Современный спорт возник на идеях гуманизма и первоначально служил демонстрации физического совершенства человеческих тел, демонстрирующих рекорды скорости, силы и ловкости. Чемпионы стали воплощением идеальной телесности и в сочетании с *religio athletae* П. Кубертена, где «спорт был религией, церковью и догмой» представляли собой ярчайший образец либерально-религиозного (нетеистического) гуманизма [Кубертен 2011: 37].

Пределные значения физических возможностей человека были достигнуты довольно быстро почти во всех видах соревнований, и тогда сами спортсмены оказались заинтересованы в их расширении, чтобы сохранить едва возникший в обществе интерес к развитию спорта. Поначалу пресловутое «расширение возможностей» спортсмены достигали фармакологическим допингом, но главный прорыв наступил с появлением методов генной модификации организма, ознаменовавшей собой супергуманизацию спорта, мгновенно превратившегося в *пост-спорт*, устремленный в «наше постчеловеческое будущее», по определению Ф. Фукуямы [Фукуяма 2008].

Генная инженерия отправила гуманизм на свалку истории. Устаревание этой первичной идеи модернизации общества одним из первых отметил французский философ Л. Альтюссер (1918–1990). В работе «За Маркса» (1965) он заявил об исторической ограниченности эпохи гуманизма, вместе с которой на наших глазах элиминирует спорт как его соматическая репрезентация. Он отмечал, что «на смену темам классового гуманизма приходят темы социалистического гуманизма», в корне меняющие парадигму этого понятия [Альтюссер 2006: 314]. Л. Альтюссер иронично констатирует утрату «теоретической ценности» этого некогда революционного понятия, «говоря о том, что понятие гуманизма является идеологическим (а не научным), мы в одно и то же время выдвигаем два утверждения: мы говорим, что оно и в самом деле обозначает некую совокупность существующих реальностей, но в отличие от научного

понятия оно не дает нам средств, необходимых для их познания [Альтюссер 2006: 316].

Лишившись своей теоретической опоры – гуманизма, современный спорт оказался ввергнут в пучину трансгуманизма и открыт «бесчеловечным» экспериментам генной инженерии, порождая вариативность симбиозов человека-животного-растения-механизма. Британские исследователи М. Макнами, С. Оливер и П. Уэйнрайт в совместной работе «Этика исследований в области физической подготовки, здоровья и спорта» отмечают, что спортсмены стали той социальной группой, которая постоянно «подвергается инвазивным, навязчивым, потенциально опасным экспериментам, и в некоторых случаях это приводит к пагубным последствиям» [McNamee, Olivier, Wainwright 2006: 12]. Рефлексируя происходящее, британский философ М. Мор в статье «Технологическое самопреобразование: расширение личной экстропии» (1993) вводит понятие «морфологической свободы», которая выражается в принятии или отказе от использования технологий «улучшения» человеческого организма [More 1993].

В то же самое время, работая над технологиями взаимодействия машин и людей, британский кибернетик К. Уорвик разработал интерфейс и вживил себе и своей жене электронные чипы. Результаты эксперимента он описал в нескольких научных статьях и позже дополнил их описанием личных переживаний в автобиографии «Я киборг» (1999), где предрек неизбежность чипирования людей и животных в обозримом будущем [Warwick 2004]. Успешный эксперимент К. Уорвика привел к тому, что Евросоюз принял решение об обязательном чипировании домашних животных (Регламент ЕС № 998/2003). Имплементация чипирования стала началом широкой дискуссии о чипировании спортсменов национальных олимпийских команд, военных, полицейских и преступников, отбывающих наказание.

Всему этому предшествовала разработка идей трансгуманизма. Введение в научный оборот самого этого понятия (1927) связано с именем британского эволюционного биолога Дж. Хаксли (1887–1975) [Хаксли 1992], который

также был автором таких понятий, как *ритуализация* (1914) [Brooke 2014] и *этнические группы* вместо *расы* (1935) [Huxley, Haddon 1935], имеющих прямое отношение к теме нашего исследования. Будучи первым генеральным директором ЮНЕСКО, он обеспечил всестороннюю поддержку ученым в рационализации начавшихся преобразований. Исходя из этого можно с уверенностью утверждать, что деятельность Дж. Хаксли предвосхитила появление целого ряда важных документов, принятых впоследствии ЮНЕСКО и использованных нами в качестве источников конъюнктурных исследований:

- подходы к сохранению традиционных игр и состязаний регулирует «Международная конвенция об охране нематериального культурного наследия» (2003) [Конвенция НКН ЮНЕСКО];

- модификацию тела человека регулирует «Всеобщая декларация о биоэтике и правах человека» (2005) [Декларация ЮНЕСКО по биоэтике];

- использование препаратов и методов улучшения спортивных достижений регулирует «Международная конвенция о борьбе с допингом в спорте» (2005) [Антидопинговая конвенция ЮНЕСКО];

- использование спорта в сохранении традиционных игр и состязаний регулирует «Международная хартия физического воспитания, физической активности и спорта» (начиная с редакции 2015) [Хартия о спорте].

В своей книге «Удивительный мир эволюции» (1969) Дж. Хаксли утверждает, что «отныне история человека стала историей его культурной эволюции: эволюции идей и машин» [Хаксли 1971: 80]. С этим трудно не согласиться, потому что индустриализация коренным образом изменила жизненный уклад человека: конвейер стал универсальным символом современного бытия. Теперь даже смена поколений воспринимается в параметрах смены промышленного дизайна и сродни обновлению модельного ряда автомобилей, бытовой техники, мебели, телефонов и другой производственной номенклатуры:

- **эндемичные показатели** – предпочтительный тип фигуры, выраженность мышечной массы, наличие волос на теле и голове, и другое;

- **экзогенные показатели** – паттерны поведения, стиль одежды, предпочтительный цвет волос, татуировки, и другое.

Дизайн поколений привел к появлению квазинаучной «теории поколений», ставшей частью глобальной поп-культуры, сродни гороскопам и «веры в великие преобразования» религии «Нью-эйдж». На фоне массового распространения этих оккультных наук и эзотерических знаний перестали быть священными «обрядами перехода» (по определению А. ван Геннепа) *рождение* и *смерть* [Геннеп 2002], их стандартизировали, лишили этнических маркеров, и низвели до сферы ритуальных услуг по обращению с телами: в тезаурусе медицины и права появились релевантные понятия «тело новорожденного» и «тело умершего», означающие факта наличия или отсутствия живого состояния человека и животного. Следует сказать, что к ритуальным и социальным услугам отнесли и другие «обряды перехода», причем как симпатические, так и контагиозные в классификации А. ван Геннепа, среди которых:

- рождение и получение свидетельства о рождении;
- достижение социальной зрелости с получением паспорта;
- окончание школы и получение аттестата об образовании;
- окончание колледжа или университета и получение диплома;
- свадьба и получение свидетельства о браке;
- достижение старости с получением пенсионного удостоверения;
- похороны и получение свидетельства о смерти.

Кроме того, десакрализации подверглось и понимание телесности человека: тело перестало быть вместилищем души и превратилось в анимистический ангар, в котором содержатся его органы. Человек перестал быть неделимым целым в результате развития трансплантологии, теперь его тело может быть подвержено дроблению. Органы тела больше не воспринимаются нами как уникальное достояние человека от рождения и до самой смерти, они обрели иную ценность, потому что сейчас их можно заменять, дарить, продавать, завещать. О.В. Попова считает, что уже запущен процесс снятия ограничений, в которых «тело человека и полученные из него биоматериалы до

определенного этапа развития науки и техники (в частности, до появления представлений о ликвидности знания) не рассматривались как товар и не могли использоваться с целью получения прибыли» [Попова 2018].

Возможно, в скором времени даже появятся специальные службы по контролю за содержанием телесных органов. Ненадлежащее содержание тела и его составных частей приведет к изъятию тела для последующего распределения его органов в тела по-настоящему нуждающихся, чьи органы требуют замены по уважительным причинам. Исходя из этого здоровый человек теперь должен обладать установленными параметрами жизнедеятельности, которые уже сейчас выявляются специальными тестами санитарных служб. Например, наличие вируса может привести к принудительной изоляции.

Высшая категория антропологической оценки тела – человек спортивный, обладающий изящным дизайном тела, хорошим кожным покровом, разработанным опорно-двигательным аппаратом и внушительной мышечной массой. Такому телу можно заявить максимальную цену, потому что спортивность создает добавочную стоимость всех его органов, а значит, мы сталкиваемся с новой телесностью в антропологическом измерении – дихотомией «спортивный» и «неспортивный». В контексте этой дихотомии происходит ресоциализация традиционной двигательности – обществом теперь оценивается не только кинестетика, но и адаптивность опорно-двигательного аппарата в механических категориях «проходимости off-road» автомобилей, а также умение плавать в открытой воде и под водой, бегать и прыгать по пересеченной местности, взбираться и спускаться по склонам гор и другое. Все эти естественные навыки должны сочетаться с уверенным пользованием гаджетами навигации и перспективной возможностью удаленного доступа для контроля за действиями со стороны родителей-жены/мужа-компании-государства.

Перерождение человека, его дискретное функциональное совершенствование по свойствам приведет к тому, что восприятие тела станет субстратным, как это предвидел испанский философ Х. Ортега-и-Гассет (1883–1955), а предтечу этих морфологических мутаций он видел в стремлении «делать игру и

спорт своим главным занятием» [Ортега-и-Гассет 2002: 94]. Очевидно, такие выводы Х. Ортега-и-Гассет сделал, наблюдая тотальную спортизацию досуга в ущерб другим формам свободного времени. На его глазах зарождались привычные нам сейчас основные формы физической активности, которые тогда только разрабатывали и начинали продвигать:

- основатель олимпизма **Пьер Кубертен** (1875–1957) хотел сделать сильными представителей изнеженной аристократии, увлекая их античными образами эллинистических игр [Кубертен 2011];

- морской офицер и физиолог **Жорж Эбер** (1875–1957) хотел привить населению городов навыки силовой подготовки и двигательной активности «естественным методом» (*la méthode naturelle*) на разработанной им *полосе препятствий*, давшей миру паркур, экотропы и специальную подготовку военных и спасательных служб [Эбер 1925];

- генерал армии и основатель движения скаутов **Роберт Баден-Пауэлл** (1857–1941) всячески превозносил физическую активность детей и призывал поощрять их стремление путешествовать [Баден-Пауэлл 2001];

- цирковой атлет и борец **Евгений Сандов** (1867–1925) стал основателем бодибилдинга и движения стронгмен, предопределив главное притягательное средство фитнеса – силовые упражнения с тяжестями для доведения тел до антропологического идеала [Сандов 2013].

Под воздействием пропаганды физических упражнений, люди принялись избавляться от внешних признаков несовершенства, чтобы исправить их в ходе изнурительных экзерсисов. Процесс перестройки тел и доводки их до совершенства получил название «культуризм» по-французски (от фр. *culturisme*) и «бодибилдинг» по-английски (от англ. *bodybuilding*). Для облегчения изнурительных тренировок тела были разработаны специальные диеты с биодобавками, мочегонные средства для избавления от лишнего веса, энергетические напитки для повышения тонуса, стероидные гормональные препараты для интенсивного наращивания мышечной массы и многое другое. Но настоящая революция в трансфигурации тела произошла с разработкой хирургических

операций по коррективке, наращиванию и замене органов, включая имплантацию механических суставов и связок неорганического происхождения.

П. Кубертен уверял, что спорт изменит весь мир, и это произошло еще при его жизни. Спортивная фигура стала эталоном красоты и оказалась востребована в современном обществе как никогда ранее в истории человечества, она вызывает симпатии окружающих и служит прологом карьерного роста. Но спорт стал не только символом красоты, но и апофеозом уродства специализации, выраженной в деформации тел профессиональных спортсменов, которых готовят для установления рекордов по принципу «человек-функция». В результате спортивной специализации формируется гипертрофия торса и рук в сочетании с худыми ногами гребцов, или гипертрофия ног с худым торсом конькобежцев, или гипертрофия всех мышц тяжелоатлетов и бодибилдеров, глядя на которых не покидает ощущение, что видишь человека без кожи. Но самое удивительное заключается в том, что многие не видят в такой профессиональной деформации ничего плохого, полагая, что нет нужды заставлять штангистов бегать, велосипедистов плавать или лучников бороться.

Однако дуализм в спорте продуцируется не только в отношении красоты и уродства, но и в отношении к допингу – с одной стороны, для спортсменов необходимо разрабатывать средства для адаптации к высоким нагрузкам, с другой стороны, эти же препараты представляют собой стимуляторы. В конце концов, спорт стал едва ли не самой яркой иллюстрацией противопоставления человека и сверхчеловека. В постановке этой проблемы немецкий философ Ф. Ницше (1844–1900) провидел будущее, задаваясь вопросом в философском трактате «Так говорил Заратустра» (1883): «Что такое обезьяна в отношении человека? Посмешище или мучительный позор. И тем же самым должен быть человек для сверхчеловека: посмешищем или мучительным позором» [Ницше 1990: I-3].

Ф. Ницше утверждал, что сверхчеловек обладает сверхтелом, пробуждаемым новой волей к жизни. С этого началась деконструкция нового человека, которая привела к появлению постмодернистской идеи тела без органов,

живущего в техносфере – искусственной среде. Сегодня созданная человеком искусственная среда обитания позволяет поддерживать высокий уровень жизни все большему количеству людей, но с одной существенной оговоркой – они вынуждены жить в неблагоприятных условиях техногенных изменений. Таков результат человеческих преобразований окружающей среды, получивший название культуры постмодерна. Но будет ли продолжение этих преобразований в виде антропологической революции с появлением сверхчеловека?

Ж. Делез в работе «Ницше и философия» (1962) заявляет о решимости развивать «ницшеанское вдохновение» и утверждает, что «проходя через стадию последнего человека, но проникая по ту сторону человеческого» возникает сверхчеловек, наделенный «избытком жизни» [Делез 2003: 344]. Однако появление сверхчеловека уничтожает человеческую цивилизацию, ее больше не существует, она превращается в пост-человеческую, утверждают Ж. Делез и Ф. Гваттари в работе «Что такое философия?» (1991) [Делез, Гваттари 2009]. Дефиниция «пост-человеческой» цивилизации делает допустимыми различные производные – постмодернизм, пост-история, постструктурализм и другое. В этом ряду возникает и наше определение – «пост-спорт», для обозначения пост-человеческого участия в спорте.

В определении пост-спорта мы апеллируем к работе «Экзистенциализм» (1946) Ж.-П. Сартра (1905–1980) с утверждением о том, что сам человек и есть будущее человека [Сартр 1989]. Следовательно, пост-спорт одновременно формируется пост-человеком и формирует его. Исходя из этого, есть все основания полагать, что в ближайшем будущем *человек модернизированный* отправит в прошлое *человека естественного* в его текущем биологическом статусе, уготовив ему судьбу неандертальца.

Попова описывает казус удвоения физического плана человеческого бытия, она отмечает, что «человек, будучи смертным существом», предоставляя свой биоматериал, «становится потенциально бессмертным, пополняя биобанки, становясь основателем клеточных линий либо всего лишь присутствуя в теле другого человека в виде органа своего уже мертвого тела, являясь

абстракцией, моделью, созданной средствами науки и ее прикладной мощью». По мнению О.В. Поповой «это бессмертие достигается путем овеществления человеческой идентичности», когда создаются из человеческого тела «объекты исследования, конструируют артефакты, вещи, которыми можно манипулировать не только (а зачастую – и не столько) в целях науки или человека, сколько в финансовых интересах» [Попова 2018]. Например, создания универсального спортсмена или универсального солдата.

Получив доступ к большим базам данных и возможность оперативного управления этими данными, *человек модернизированный* запустит процесс конституирования видоизмененной евгеники и поставит перед нами вопрос: будут ли традиционные игры и состязания в его исполнении теми же самыми, поверим ли мы в их аутентичность?

2.4 Анализ соотношения технологий и традиций в спорте

Наше обращение к факторам соотношения технологичного и традиционного в спорте обусловлено выявлением паттернов эндемичности игровой культуры современных соревнований. Первое, что мы видим: динамика технологических изменений в спорте демонстрирует увеличивающийся отрыв от прошлого – тех изначально простых соревнований, которые отличались от традиционных игр и состязаний исключительно универсальными правилами и замерах времени. Однако на этом фоне имевшиеся в прошлом специальные сооружения – ипподромы, палестры и стадионы³⁶ – побуждают к пересмотру начала технологизации соревнований, которую сейчас связывают только с развитием спорта. Виртуальная среда киберспорта тоже не выглядит абсолютной новацией на фоне игровых церемоний в примордиальном обществе, где нередко соревнования тоже проводились в воображаемом пространстве или с участием воображаемых персонажей.

Кроме перечисленного, заново оценить результаты прошлого нас побуждает стремительная технологизация спортивных соревнований, в которой все большее место занимает дигитализация спорта [Кыласов 2014а]. В последнее время мы полностью свыклись с мыслью о том, что для успешных выступлений спортсменов уже недостаточно простых навыков соревнований и подходящей удобной одежды. Например, нужны совершенно разные комплекты лыж и палок для того, чтобы кататься по лесу или мчаться вниз по склону горы. Кроме того, разница температур всего в несколько градусов вынуждает к смене лыжной смазки в целях обеспечения эффекта наилучшего скольжения с учетом изменяющейся вязкости снега, а еще лыжникам стала нужна продвинутая экипировка с форсированной теплоотдачей. Эти сведения давно содержат многочисленные учебные пособия для студентов спортивных вузов. В

³⁶ Названия приведены в эллинистической традиции как наиболее часто употребляющейся в понятийном контексте обозначения спортивных сооружений.

качестве примера можно привести популярный в России учебник – «Искусство и основные принципы смазки лыж» (2006) [Смирнов 2006].

В конечном итоге в лыжном спорте все пришло к тому, что само по себе скольжение по натуральному снегу перестало удовлетворять запросы лыжников, им понадобились высокотехнологичные и специально оборудованные спортивные сооружения – трамплины, биатлонные, лыжные и горнолыжные трассы, и лучше, чтобы они были в закрытых ангарах для круглогодичного использования, а еще лучше – чтобы они были с искусственным снегом, обладающим гораздо более стабильными характеристиками трения, независящими от колебаний температуры и влажности воздуха, присущих естественному снежному покрову.

Первыми крытыми сооружениями для зимних видов спорта стали ледовые арены, с их появлением перестали проводить соревнования на открытом воздухе по керлингу, конькобежному спорту, фигурному катанию, хоккею с шайбой и хоккею с мячом. Но на этом преобразования не закончились и сейчас ведутся перспективные разработки крытых комплексов для лыжных трасс (биатлон, лыжные гонки, фристайл) и санных треков (бобслей, санный спорт, скелетон). Крытые комплексы позволят не только избежать природных катаклизмов, но и сделают возможным глобальное развитие зимних видов спорта даже в тех странах, где климатические особенности не позволяли этого сделать раньше.

В условиях непрерывной технологизации появились принципиально новые техногенные виды соревнований, связанные с управлением транспортом, которые мы представим в хронологии появления международных спортивных федераций:

- велоспорт (1900)³⁷;
- автоспорт (1904)³⁸;

³⁷ Union Cycliste Internationale (UCI). URL: <https://www.uci.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

³⁸ Fédération Internationale de l'Automobile (FIA). URL: <https://www.fia.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

- мотоспорт (1904)³⁹;
- авиационный спорт (1905)⁴⁰;
- водномоторный спорт (1927)⁴¹.

Следующим этапом технологизации стал переход от транспорта к его моделям, используемым в соревнованиях модельного спорта:

- авиамодельный спорт (1936)⁴²;
- автомодельный спорт (1979)⁴³;
- судомодельный спорт (2006)⁴⁴.

Отдельно стоит выделить антропные модели видов спорта, где используют фигурки игроков:

- настольный футбол (2002)⁴⁵;
- настольный хоккей (2005)⁴⁶.

Но главным соревнованием антропных моделей стала ежегодная Всемирная олимпиада роботов, которую с 2004 г. проводит Ассоциация Всемирной олимпиады роботов⁴⁷.

Здесь надо отметить, что игры с антропными персонажами появились значительно раньше, чем их современные аналоги. Например, хорошо известны традиционные игры с куклами, причем не только девочек, но и мальчиков, которые в России назывались «куклak» в Тульской и Калужской традиции и «куклачок» в Тамбовской традиции [Берстенева 2010: 19]. Фольклористка Л.Ю. Евтихьева в ходе полевых исследований в селе Атманов Угол Тамбовской области, где с 1648 г. проходят русские традиционные игры Атмановские кулачки, выявила бытование узелковой куклы «Ломец – Атмановский боец».

³⁹ Fédération Internationale de Motocyclisme (FIM). URL: <http://www.fim-live.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴⁰ Fédération Aéronautique Internationale (FAI). URL: <https://www.fai.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴¹ Union Internationale Motonautique (UIM). URL: <https://www.uim.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴² FAI Aeromodelling Commission (CIAM). URL: <https://www.fai.org/commission/ciam> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴³ International Federation of Model Auto Racing (IFMAR). URL: <https://www.ifmar.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴⁴ World Organisation for Modelshipbuilding and Modelshipsport (NAVIGA). URL: <http://www.naviga.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴⁵ International Table Soccer Federation (ITSF). URL: <https://www.tablesoccer.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴⁶ International Table Hockey Federation (ITHF). URL: <https://www.ithf.info/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁴⁷ World Robot Olympiad Association. URL: <https://wro-association.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Евтихиева сообщает, что Атмановский ломец – узелковая кукла, «она не содержит швов, подчиняясь семантике целостности» [Евтихиева 2014]. Матерчатые кулаки ломца набивались камешками, и задача была – сбить шапку с куклы противника. Так осуществлялась подготовка будущих кулачников в рамках примордиальных систем «непрерывного образования».

Другой общеизвестный пример антропоморфных игр – баталии оловянных солдатиков, буквально «ожившие» в мероприятиях клубов исторической реконструкции, из которых сами участники в последнее время пытаются сделать спортивные турниры по историческому фехтованию (муляжи мечей, сабель и даже пик, несмотря на то что это было одноразовое оружие для мгновенного поражения противника в бою), а также историческому танцу, стрельбе из арбалета и лука, распространенных в Средние века.

Игры в искусственной среде тоже не являются чем-то принципиально новым. Ставшие привычным элементом культурного ландшафта ипподромы, палестры и стадионы изначально служили сакральными местами, где турниры проводились как особые церемонии. Другим проявлением искусственной среды были игровые перевоплощения: например, переодевания при игре в го в Тибете [Кыласов 2010а: 237], или использование накидок и масок индейцами майя при игре в пелоту [Blomster, Chavez 2020], или исполненный символизма бег с бревном, олицетворяющим покойника, у индейцев тимбиру [Кардиас-Гомес 2019] и другие.

Таким образом, можно утверждать, что технология создания антропоморфного игрового пространства укоренена в прошлом и новизна ее современной репрезентации может быть рассмотрена только в контексте технологических, но не принципиальных инноваций. К аналогичному выводу пришла российский антрополог М.В. Тендрякова в работе «Игровые миры от Homo ludens до Геймера» [Тендрякова 2015]. Не являются исключением и сами сюжеты игр, основанные на метаигровых ситуациях, в чем мы соглашаемся с российским исследователем интеллектуальных игр Е.Н. Скаржинской [Скаржинская 2015]. С этими сюжетами онтологически связаны соревнования в виртуальной

среде, получившие название «киберспорт» с тремя основными направлениями развития:

- **киберспорт** – видеоигры с индивидуальным или командным участием по сюжетным играм Counter-Strike, Dota, League of Legends и другим;
- **спортивные симуляторы** – кибергольф, кибергонки, танцевальный симулятор (Just Dance) и другие;
- **виртуальные копии видов спорта** – киберфутбол, кибербаскетбол, киберхоккей и другие.

Но вершиной технологизации спорта стали соревнования компьютерных программ в интеллектуальных видах спорта (бридж, го, шахматы, шашки и другие), где участие человека сведено к минимуму – запуску и остановке таких программ. Но все же участие человека остается. Объясняя этот феномен, мы используем один из выводов О.В. Поповой о том, что «процессы коммодификации затрагивают не только само человеческое тело, но и его виртуальные аналоги» [Попова 2017]. Этот класс программного обеспечения без участия человека получил название «айдлеры» (от англ. idle games – холостые игры). В таких соревнованиях уже не интересен ход игры, важен только финал с фиксацией победы одной из соперничающих компьютерных программ.

Айдлеры предвосхитили отсутствие зрителей на спортивных соревнованиях, что было достигнуто по умолчанию в виртуальных играх. Сейчас это привело к тому, что основная масса спортивных соревнований проходит вообще без зрителей – их просто не приглашают на отборочные соревнования (и без того игнорировавшиеся публикой). В результате сложилась ситуация, что спорт перестал быть развлечением зрителей. Зрители посещают менее одного процента от общего числа всех спортивных соревнований, потому что именно такая пропорция сложилась в пирамидальной структуре турниров по общепринятой в спорте отборочной системе нокдаун.

Перманентное отсутствие зрителей стало настолько обычным, что привело к допущению в спортивном праве к введению запрета для зрителей на посещение матчей в командно-игровых видах спорта. Например, в футболе

уже есть правило FIFA, предписывающее проводить матчи без зрителей, если фанаты одного из клубов нарушили общественный порядок [Правила футбола]. Примеру FIFA довольно быстро последовали в баскетболе, волейболе, регби, хоккее и других командно-игровых видах спорта.

Пандемия коронавируса Covid-19 привела к еще более широкому распространению практики проведения без зрителей не только отдельных соревнований, но целых турниров. Под давлением ВОЗ⁴⁸ практически все спортивные федерации согласились на турниры без зрителей ради сохранения здоровья и соревновательной практики атлетов. Но главное новшество пандемии коронавируса Covid-19 – дистанционные соревнования перестали быть уникальной практикой киберспорта, появились заочные турниры не только в интеллектуальных, но и многих других видах спорта: акробатике, гимнастике, легкой атлетике, пауэрлифтинге, тяжелой атлетике и других видах спорта. Исключение для дистанционных соревнований пока составляют только единоборства и командно-игровые виды спорта.

В условиях тотальной технологизации традиционные игры стали восприниматься как некие «заводские установки» – первичные нормы, возврат к которым позволит сделать перезагрузку всей мировой системы спорта, погрязшей в наслоении нерешаемых проблем, вызванных несовместимостью устойчивого развития с ограничительными мерами по безопасности, безуспешной борьбой с допингом и коррупцией, согласно заключению британского журналиста Э. Дженнингса в книге «Новые властелины колец: коррупция на олимпийских играх или как купить себе золотую медаль», ставшей бестселлером [Jennings 1996]. После выхода книги Э. Дженнингсу было запрещено посещать олимпийские игры и матчи FIFA, но спустя несколько лет большинство фигурантов его расследования оказались изгнаны из спорта, а некоторые даже оказались в тюрьме, включая все руководство FIFA.

⁴⁸ World Health Organization (WHO – ВОЗ). URL: <https://www.who.int/> (дата обращения: 02.04.2020).

Таким образом, актуализация традиционных игр и состязаний имманентно связана с ожиданиями неизбежного обновления спорта, преодоления кризисных явлений и новой траекторией развития, воплощающей в себе изначальные принципы состязательности, которые были сформированы в едином коммунитарном теле игровой культуры, зародившейся в обрядовых практиках всеобщего участия, ритуалах единения и церемониях инициаций.

Немецкий исследователь А. Келер пришел к выводу, что обращение к традиционным играм поможет найти новый подход к совершенствованию организационной модели мультиспортивных событий. Он сообщает, что «в Шотландии все еще можно найти Хайленд-игры, где все более примитивно и достоверно, где людям не нужно жаться в партере, и они могут свободно перемещаться по собственному усмотрению». Далее А. Келер уточняет, что на играх не игнорируются принципы безопасности и защищенности, там «реализована более гибкая и свободная система проведения соревнований», несмотря на их схожесть со «старомодной загородной ярмаркой», они заслуживают более пристального внимания к устоявшемуся алгоритму проведения, позволяющему «всячески поддерживать истинный дух этих игр» [Келер 2019].

Также важно отметить, что технологизация несколько не вредит, а скорее создает благоприятные условия для развития этноспорта. Наличие виртуальных копий исконных забав в киберпространстве служит устойчивому развитию этноспорта. Использование различных синтетических покрытий и лент для зонирования площадок соревнований, информационных табло, разборных трибун для зрителей и другого спортивного оборудования на турнирах этноспорта является вполне допустимым, что показали многочисленные событийные опросы зрителей. Единственным ограничением в использовании спортивного оборудования стало соответствие цвета конструкций общему колориту традиционного праздника, но даже это позволяет преодолеть декоративная стилизация, позволяющая не только маскировать современный промышленный дизайн, но и усилить эффект аутентичности мероприятия.

Подводя итог исследованию соотношения технологичного и традиционного в спорте, можно заключить, что эндемика игровой культуры сохраняется в современных спортивных соревнованиях, она создает необходимые и достаточные условия для использования современной спортивной инфраструктуры.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 2

Исследование культурного пространства спорта показало, что оно находится в процессе постоянных технологических преобразований, но главной ценностью для спортивного сообщества остаются соревнования, образующие особую культурную среду. В результате проведенного аксиологического исследования нам удалось установить, что спорт представляет собой особый тип квазирелигиозной сплоченности, скрепами которого стали «командный дух», «идеалы спорта» и вера в то, что спорт преобразует наше общество, способствуя его поступательному развитию. В основе системы ценностей спорта лежит его понимание П. Кубертенем, для которого «спорт был религией, церковью и догмой», вызывавшей «религиозное чувство», которое он называл «*religio athletae*» [Кубертен 2011: 37]. Упоная на гуманитарный потенциал спорта, большинство исследователей констатируют, что в спорте человек совладевает со своей животной дикостью, но здесь же возникает главный постмодернистский конфуз – человек спортивный обходится с этим без обращения к религии, его самообладание автономно и порождает феномен веры в себя, которая обеспечивает его глобализационные характеристики. Спорт представляет собой устойчивую глобальную систему, обладающую всеми признаками мировой культурной общности – транскультурной по своей сути, он стал одной из мировых систем наряду с финансами, промышленными технологиями, массовыми коммуникациями и транспортом.

Исследование процессов расширения культурного пространства спорта с его неизбежной технологизацией обозначено нами как «пост-спорт», изучение которого показало идею эволюции культурных форм состязательности: от устоявшихся традиционалистских – до индивидуального самовыражения в

постмодернистских развлечениях даже без участия человека (соревнования роботов и компьютерных программ). Тем не менее, антропогенный фактор остается ключевым, поскольку пост-спорт одновременно формируется пост-человеком и формирует его. Социальные ожидания обновления спорта связаны с преодолением кризисных явлений его технологизации, предчувствия новой траектории развития, воплощающей в себе изначальные принципы состязательности, которые были сформированы в едином коммунитарном теле игровой культуры, зародившейся в обрядовых практиках всеобщего участия, ритуалах единения и церемониях инициаций. Итогом нашего исследования технологического преобразования спорта стал установленный факт, что эндемик игровой культуры сохраняется в современных спортивных соревнованиях и создает необходимые и достаточные условия для развития всех форм состязательности, включая этносport.

ГЛАВА 3. ИСТОРИЧЕСКИЕ, СОЦИАЛЬНЫЕ И КУЛЬТУРНЫЕ ОСНОВАНИЯ ТЕОРИИ ЭТНОСПОРТА

3.1 Предпосылки становления этноспорта

В сферу профессиональной деятельности спортивных чиновников входит признание «полезности» для населения каждого из существующих или недавно появившихся видов физической активности. Главным критерием «полезности» стала возможность их преобразования в виды спорта. Такая трансформация лудокультурных практик, бытовавших в традиционном обществе, буквально перевернула досуговую среду с ее сложившейся системой ценностей, и привела к формированию парадоксального убеждения в массовом сознании о *спорте как необратимом феномене человеческого прогресса*. На этом основании спортивное лобби теперь позиционирует себя в качестве главного компетентного центра принятия решений по всем вопросам состязательных практик, двигательной активности и игровой культуры в целом. Таким образом, социальная активность, которую мы сейчас называем спортом, постепенно стала восприниматься уже не как развлечение на досуге, а одно из выдающихся достижений нашей цивилизации, ключевой показатель ее социального развития, отмечает немецкий социолог Н. Элиас (1897–1990) [Элиас 2001: 494].

Наибольший интерес для нас представляет онтологическое противопоставление спорта традиционным играм и состязаниям. Показательна в этом отношении ситуация XVIII в. во Франции, где аристократия и примкнувшие к ней буржуа, провозглашая философские, научные и политические идеи эпохи Просвещения, отводили простолюдинам второстепенную роль, что привело к символическому разделению на «(простых) людей – детей», настроенных против «аристократов – взрослых», отмечает французский историк, исследователь культуры повседневности Ф. Арьес (1914–1984) [Арьес 1999: 72].

Традиционные игры, в которых принимали участие все, включая детей, стали релевантны «детству» – простолюдинам, а высший класс, отказавшись от площадного веселья, и уединившись от простолюдинов в роскошных залах и парках, практиковал бальные танцы, верховую езду, гольф, бадминтон, теннис и другие виды стремительно набиравшего популярность в то время английского спорта, сообщает Ф. Арьес [Арьес 1999: 78].

Тем временем досуг простолюдинов тоже подвергся трансформации, он урбанизировался, выделившись из той изначальной сельской среды, в которой зародились и развились традиционные игры и состязания. В городском ландшафте просто не могло сохраниться сакральное пространство древнего обряда, бытовавшего в рамках событий сельскохозяйственного года. В результате, традиционные игры стали частью новых коммунитарных практик горожан: коллективного отдыха на площадях, в городских парках, на бульварах и пустырях городских окраин. Приверженность городского населения к сохранению игровых традиций через их адаптацию к новым условиям стала одним из проявлений «механической солидарности», которую французский социолог Э. Дюркгейм (1858–1917) определяет как различные формы социальных соглашений, объединяющих людей в группы [Дюркгейм 1991].

Солидарность городских жителей в сохранении игровых традиций стала социальной средой для зарождения массового спорта – практик сопричастности, демонстрации коллективной приверженности ценностям игрового наследия, представляющего собой амбивалентную парадигму телесно-двигательных характеристик, которые П. Бурдьё определяет дихотомией «тело для себя» и «тело для других». Российский культуролог И.М. Быховская в аксиологии новой телесности массовых практик физической активности усматривает не только инструмент совершенствования собственного тела, но и процесс достижения «внетелесных» целей индивидуальной социокультурной репрезентации [Быховская 2011]. Исходя из этого спорт довольно быстро обрел черты социального лифта.

Со временем спорту стали приписывать все самые лучшие качества, убеждая общество в его способности формировать активную личность, способствовать социальной интеграции, здоровому образу жизни, торжеству демократических принципов, экономическому развитию и даже установлению мира и взаимопонимания между народами. В итоге большинство людей во всем мире стали склонны видеть в спорте панацею в избавлении от большинства культурных, социальных и политических проблем современности.

Как мы уже отмечали, процесс развития спорта не исключал спортизации исконных забав, превращения их в виды англосаксонского спорта. Спортизация традиционных игр и состязаний в СССР привела к появлению так называемых национальных видов спорта, соревнования по которым намеренно проводятся в спортивных залах и на стадионах, за пределами естественной среды бытования – гуляний на праздниках народного календаря. Спортизированные исконные забавы в спортивных сооружениях оказались полностью оторваны от традиционной культуры и при этом адаптированы, чтобы стать частью всемирного интернационала спорта.

Главное различие традиционных игр со спортом заключается в отсутствии тренировочного процесса, но это было проигнорировано спортивным лобби модернизаторов. К счастью, мы до сих пор можем наблюдать культурные практики традиционных игр во время народных праздников, они бытуют внутри обрядов и вопреки усилиям спортизаторов не воспроизводятся в культуре повседневности. Невозможно себе даже представить ежедневно лазающего на столб человека, который усердно готовится вскарабкаться за подвешенными сапогами в Масленицу, или ежедневные бои мешками на бревне, или пустопорожнее поднятие/переноску/метание тяжестей, и уж тем более изнурительные кулачные бои по несколько раз на дню.

Имманентность культурных практик традиционных игр в праздничной культуре обусловлена тем, что праздное не допускалось в будние дни. Важно отметить, что появление досуга в индустриальном обществе не изменило этого статуса игр, они остались для праздников, а спорт в этой ипостаси стал

антитезой играм: с самого начала спортсмены, ежедневно и упорно тренируясь, стремились к демонстрации рекордов, поэтому спорт мы уверенно относим к культуре повседневности.

Тем временем культурные практики традиционных игр продолжают перманентно возникать на каждом празднике народного календаря, хотя, надо отметить, что их игровой диапазон значительно сузился. Однако в последнее время мы наблюдаем повышение интереса в обществе к примордиальной празднично-игровой культуре. В рамках возрождающихся народных праздников воспроизводится все большее количество почти забытых исконных забав, архаичность которых преодолевается готовностью соответствовать предкам во имя национальной самоидентификации и этнокультурного обособления.

Здесь надо заметить, что интерес возник не только к традиционным играм на праздниках народного календаря, бытование которых продолжалось в некоторых местах вплоть до середины XX в., но и к разного рода историческим реконструкциям – военных сражений, рыцарских турниров, фольклорных обрядов, языческих культов и многого другого. Люди с легкостью тратят свое время и вкладывают немалые средства для воссоздания антуража ушедших эпох. Исторические реконструкции собирают тысячи зрителей. Объяснение феномена этого интереса лежит в извечном поиске утраченного идеала в прошлом – во «временах оных» по Геродоту или мифическом «золотом веке» – пожалуй, самой притягательной иллюзии человечества, ставшей ключевой метафорой всех религий и эпосов, по заключению американского религиоведа М. Элиаде (1907–1986) [Элиаде 2012: 82].

Важно отметить, что «золотой век» не статичен в прошлом, он постоянно дрейфует в соответствии с нашими представлениями о былом, то удаляясь от нас, то приближаясь едва ли не ко времени жизни наших прадедов. Кроме того, подвижность во времени «золотого века» гетерогенна, она зависит от иллюзий и чаяний социальных групп: профессиональных, возрастных, религиозных, политических и других. В исследовании этой проблематики А.П. Сегал призывает понимать «Золотой век не как оптимальное состояние человечества, а

как период наивысшего развития какой-либо сферы человеческой деятельности – литературы, музыки, театра», отвечающего сегодняшним представлениям об идеальном воплощении [Сегал 2016]. Сейчас «золотым веком» для спорта считаются времена проведения античных олимпиад, для мореплавателей – времена парусного флота, для градостроителей – времена готической архитектуры позднего Средневековья, которые служат ключом к пониманию облика и корней достижений современной цивилизации.

Сегодняшний интерес к «золотому веку» традиционных игр формируется фольклорным движением и фокусируется на XIX в., выбор которого обусловлен тем, что именно тогда произошли окончательные перемены, связанные с глобальным отказом от традиционного образа жизни. Урбанизация и переход к индустриальному хозяйствованию положили конец естественной индивидуализации – домотканой одежде, домашней утвари, домашней кухне и др. Но осталась тяга к уюту, который внезапно архаизировался и стал ассоциироваться с наличием в доме тех самых рукодельных вещей, которые вытеснили промышленные изделия. Однако самое интересное заключается в том, что архаизация превратила банальное старье в символы «золотого века», когда на уровне коллективного бессознательного всем стало казаться, что *тогда* было лучше, чем *сейчас*.

Смена жизненного уклада породила культурную категорию «ретро» (от лат. *retro* – назад). Временные рамки категории *ретро* весьма подвижны, с середины XX в. даже возникла градация: если старые вещи остаются актуальными и к ним проявляется широкий общественный интерес, то их использование называют «винтаж» (от англ. *vintage* – выдержка, винодельческий термин), а если нет, то они становятся простым барахлом, ценность которого обнаруживается исключительно в индивидуальном порядке. Однако следует учесть, что старье при определенных социокультурных условиях может вновь актуализироваться и перейти в престижную товарную категорию винтажа.

На фоне дрейфующих преобразований старья в винтаж и наоборот мы наблюдаем процесс актуализации архаики, значение которой не поддается

точному определению. Отнесение к категории архаики основано на выявлении несоответствия современности, и устанавливается обращением к экстракультурным факторам амбивалентного восприятия прошлого и настоящего, таким как социальные ожидания, политическая конъюнктура, мода, индивидуальные предпочтения. Сейчас архаика в наиболее общем восприятии – это образы и предметы давнего прошлого, которые не используют в настоящее время, или используют не по прямому назначению. Более точным определением архаики может служить установление невозможности модернизации явления, предмета или образа, и в том случае, если они остаются в сфере досягаемости и постоянного контакта, то мы относим их к категории «ретро». И наоборот, если явление, предмет или образ поддаются модернизации – использованию современных технологий, то устанавливается наличие живой традиции и архаичность в этом случае служит позитивному восприятию в качестве винтажа.

Использование ретро и винтажа «придали индивидуальности ценностное осмысление и даже парадигмальные характеристики», отмечает культуролог А.В. Конева, и заключает в своем исследовании «Мода как феномен социального воображения» (2013), «что парадигму культуры современности можно назвать парадигмой Различия» [Конева 2013: 10], апеллируя к определению «различия» в работах Р. Барта [Барт 2003], Ж. Бодрийяра [Бодрийяр 1995], П. Бурдьё [Бурдьё 2005], Ж. Делеза [Делез 2011], Ж. Деррида [Деррида 2000] и других.

В архитектуре и дизайне архаика проявляется в случае использования помещений (храмы, дворцы) и облагороженных территорий (капища, ритуальные холмы) не по прямому назначению, заявленному при строительстве или возведении, а сообразно потребностям современного общества. Например, в советское время большинство храмов использовались под склады, больницы, школы и т.д. Аналогичная практика есть по всему миру, когда объекты используются не по назначению. Например, в качестве музейных комплексов, куда продаются билеты для посещения, среди них Версальский дворец в Париже,

город Мачу-Пикчу в Перу, Запретный город в Пекине, Зимний дворец в Санкт-Петербурге, мавзолей Тадж-Махал в Агре, пирамиды в Гизе и другие.

Материальной архаикой принято считать предметы кустарного производства: домотканая одежда, гончарные изделия, поделки из натуральных материалов – дерева, камня, кожи и металла. Однако не все виды промыслов, где используют мастерство ручного труда, считаются архаикой. Там, где механизмы не могут составить достойную конкуренцию творческому процессу изготовления, ручной труд по-прежнему остается в цене и не считается архаикой. Например, ателье по индивидуальному пошиву одежды, добыча мумие, кулинария, сбор дикоросов и т.д.

В области нематериального культурного наследия архаика проявляется в мифологических образах и сюжетах, приметах и обрядах. Так, архаика в чистом виде в игровом наследии нами не установлена, поскольку исконные состязания и забавы могут быть актуализированы при любой этнокультурной, исторической и социальной ситуации. В XX в. наблюдались попытки архаизировать игры средствами политического воздействия, когда их объявляли пережитками прошлого (колониального, религиозного, социального, языческого) но ожидаемого результата такие меры не принесли – в настоящее время повсеместно наблюдается интерес к возрождению игровой культуры.

В традиционных играх архаика может проявляться лишь в специальной лексике, игровом инвентаре и одежде. В этом случае мероприятия этноспорта становятся частью фольклорного движения, но при всей схожести целей фольклорных и этноспортивных коллективов по воссозданию игровой и празднично-обрядовой культуры, мы фиксируем разнонаправленные тенденции в их деятельности. Как ни парадоксально, но такие различия начинаются с внешней стороны. Если в этноспорте принято раздеваться, чтобы буквально биться *голыми руками*, то фольклористы склонны к бесконечным переодеваниям и в обязательном порядке имеют множество рукодельных костюмов и украшений.

Дело в том, что при всей эстетической схожести, экипировка в традиционных играх (а позднее и в спорте) не имеет того символического значения,

которое со временем обрела не только праздничная, но повседневная и даже рабочая одежда. Мы не будем подробно останавливаться на этом, а лишь сделаем отсылку к релевантному исследованию «Антропологические структуры воображаемого» (1960) французского антрополога Ж. Дюрана (1921–2012), обосновавшего одежду как универсальную структуру, которая оперирует символами [Дюран 1960].

Между тем, в игровой культуре знаковостью обладает скорее не одежда, а сам процесс избавления от нее, имеющий значение символического жеста с целью призыва к равенству в поединке. Как правило, оголяют верхнюю часть туловища, поскольку в традиционной культуре нижняя часть связана с чувством стыда. Кроме того, в современной игровой культуре экипировка для соревнований воспринимается как функциональная одежда, этнокультурная кодификация которой имеет второстепенное значение, и это роднит культурные практики традиционных игр со спортом, что служит дополнительным аргументом в пользу лексиграммы «этноспорт».

Кроме того, установленные различия с фольклорным движением позволили критически отнестись к предложенному Х. Айхбергом определению «фольксспорт» [Eichberg 2012]. В результате наших с ним дискуссий (к сожалению, прервавшихся его смертью в 2016 году) мы пришли к пониманию того, что определение «этноспорт» в большей степени соответствует текущей гуманитарной повестке, о чем Х. Айхберг публично известил в своем биографическом эссе «Культура тела, игра и индивидуальность» [Eichberg, Kosiewicz 2016].

Различия в отношении к одежде, точнее отношения к выбору одежды, между фольклорными и этноспортивными коллективами имеет не только функциональную подоплеку, но и гендерные основания. Традиционные игры всегда были частью мужской культуры: у некоторых народов даже существовал запрет на посещение женщинами отдельных видов соревнований. Широко известны запреты на посещение женщинами в Древней Греции не только олимпийских игр, но и любых агональных празднеств. Перенос игровых

традиций в городскую среду не изменил ситуации. Даже в спорте до сих пор наблюдается половое неравенство с доминированием мужских дисциплин.

Этноспорт предсказуемо стал продолжением мужской культуры игровых традиций, в то время как *фольклор* большей частью воспроизводит женские песенно-танцевальные традиции, поэтому этноспортивные коллективы чаще всего мужские, а фольклорные коллективы преимущественно женские. Тем не менее, гендерное деление гуляний народных праздников не создает культурного конфликта, как это может показаться на первый взгляд. Мужские состязания в единоборствах и забавах с тяжестями остаются кульминацией любого народного праздника, а коллективный круговой танец (по форме или по структуре повторов элементов) – ожидаемым финалом объединения мужчин и женщин.

Спортизация традиционных игр поначалу оказалась связанной с идеологией левого движения, впрочем, как и весь спорт, представляющий собой *всемирный интернационал*. Однако, когда мы относим спорт как социальное движение к левой идеологии, то имеем ввиду отнюдь не партийное разделение, в котором зачастую можно наблюдать полную инверсию классической модели, сложившейся в массовом сознании со времен Великой Французской революции. В основе спорта лежит идея уничтожения этнокультурных различий всех существующих видов состязаний, которая обеспечивает равенство всеобщего доступа, что вполне перекликается с идеями всего спектра левых движений.

Наиболее ярко это проявилось после Октябрьской революции 1917 г., когда большевики решили бороться с «рекордистским уклоном» буржуазного англосаксонского спорта. Основой пролетарского спорта стали массовые старты, групповые гимнастические упражнения и *традиционные виды физической активности* (что для нас представляет наибольший интерес). В той ситуации слово «спорт» оказалось под запретом, его заменили «физической культурой», в результате чего изначальные названия многих спортивных организаций СССР, а впоследствии и Российской Федерации, оказались без слова «спорт»:

- **Московский институт физической культуры** (основан в 1918 г.) в 1934 г. был награжден орденом Ленина и стал называться Государственный центральный ордена Ленина институт физической культуры (ГЦОЛИФК), сейчас Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (РГФУКСМиТ);

- **Государственный институт физического образования** (основан в 1919 г.), сейчас Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта;

- **Всероссийский научно-исследовательский институт физической культуры** (основан в 1933 г.), сейчас Федеральный научный центр «Всероссийский научно-исследовательский институт физической культуры и спорта» (ФНЦ «ВНИИФК»);

- **Московский областной техникум физической культуры** (основан в 1933 г.), сейчас Московская государственная академия физической культуры (МГАФК).

Запрет на слово «спорт» был снят после установления дипломатических отношений с США в 1933 г. А в 1935 г. учредили спортивное звание «Мастер спорта СССР». Тогда же для обозначения *традиционных игр и состязаний* появился самобытный советский термин «национальные виды спорта», выпадающий из общенаучного контекста истории, культурологии, социологии, политологии и географии, но используемый до сих пор чиновниками Российской Федерации и бывших республик СССР. Первое упоминание этого термина встречается в отчетном докладе Д. Ещина на II пленуме ВСФК, позднее опубликованном в брошюре «Национальный вопрос в физкультурном движении» (1932) [Ещин, Пустовалов 1932].

Процесс спортизации традиционных игр и состязаний охватил весь мир, но все же они сохранились в локальных сообществах некоторых этнических групп. Этнограф И.А. Морозов, анализируя причины сохранения игровых традиций, отмечает, что «при рождении игры основополагающим является принцип: игра – это установка на игру как игроков, так, отчасти, и зрителей (прямая

и непрямая коммуникация)» [Морозов 2006: 6]. Причиной таких коммуникаций, ведущих к началу игры, И.А. Морозов считает приверженность населения к сохранению традиций совершения обрядов, внутри которых естественным образом возникает игра со времен первобытного человека. Рассуждая о причине возникновения игры, И.А. Морозов выделяет особую роль инициации при переходе из одного стабильного состояния в другое, «из детства во “взрослость”, из небрачного состояния в брачное... из жизни в смерть» [Морозов 2006: 7].

При этом французский этнограф А. ван Геннеп в «Обряде перехода» (1909) отмечает, что игру несут в себе только «позитивные обряды, которые являются проявлением воли, выраженной в действии», негативные же обряды табуируют любые действия, символизируя покорность бездействию [Геннеп 2002: 23]. Разумеется, А. ван Геннеп апеллировал к позитивизму в описании естественной среды бытования обрядов, онтологически объясняя восприятие игр, а не их сущность, но его «эмбриологический метод» исследования корней игровой культуры сегодня позволяет нам эмпирически точно выявить «пережиточное состояние традиций», предвосхищающих появление новых культурных форм, одной из которых стал этносport.

3.2 Восполнение «отсутствующей структуры»

Факт незаметного существования традиционных игр и состязаний для чиновников культуры (они считают, что это скорее спорт) и спорта (они считают, что это скорее культурные развлечения) стал вызовом для организаторов мероприятий, вынужденных постоянно определяться с ведомственной принадлежностью. Рост интереса к традиционным играм в рамках процессов самоидентификации на фоне законодательных лакун и терминологической пустоты лишь усиливал противоречия неопределенности. В попытке рационализации текущей повестки традиционных игр и состязаний мы обратились к концепту «отсутствующей структуры» (1968) У. Эко, чтобы использовать предложенный им метод использования «структурных решеток» для «описания различных явлений при помощи одного и того же инструментария, иначе говоря, выявления гомологичных структур в сообщениях, кодах, культурных контекстах, в которых они функционируют» [Эко 2004: 258].

Для начала нам предстояло выявить гомогенные структуры спорта на разных культурных уровнях, существующих в любых видах деятельности:

- **фольклорные формы** истинны только в прошлом, поиск решений для их репрезентаций производится обращением к историческим источникам;

- **современные формы** истинны только в настоящем, поиск решений для их репрезентаций производится трактовкой существующих правил и регламентов;

- **футуристические формы** истинны в нашем сегодняшнем представлении о будущем, поиск решений для их репрезентаций производится с использованием всего арсенала современных технологий.

Вполне возможно, что регистр этих трех культурных форм существовал на протяжении всей истории человечества, но его явное и конкретное проявление произошло только с развитием технического прогресса, когда представилась реальная возможность соотнести артефакты, а также виды

деятельности разных эпох. Исходя из соотношения прошлого, настоящего и будущего мы установили гомологическую последовательность в предлагаемой «структурной решетке» (см. Таблицу 1).

Таблица 1. Культурные формы преимодерн-модерн-постмодерн

Вид деятельности	Прошлое / преимодерн	Настоящее / модерн	Будущее / постмодерн
Вокал	Народный вокал: грудное и горловое пение	Оперный вокал: бельканто	Эстрадный вокал: пение с придыханием
Танец	Народные пляски	Балет	Современный танец
Рисование	Лубок, граффити	Живопись по холсту	Компьютерная графика
Транспорт	Гужева повозка	Земной, водный и воздушный транспорт	Ракеты и спутники
Строительство	Индивидуальный дом из дерева или камня	Высотные дома из бетона и стекла	Орбитальная космическая станция
Торговля	Базар	Магазины	Электронная коммерция
Очаг	Печь	Газовая или электрическая плита	Микроволновая печь

Особенность спорта в оптике «структурной решетки» трех культурных форм состоит в том, что институционализация формы «преимодерн» начинает складываться только сейчас. Выделив классическую (олимпийский спорт) и современную (экстремальный и компьютерный спорт) формы спорта, мы устанавливаем недостающую фольклорную составляющую современного спорта, названную нами «этносport». Таким образом, современный спорт тоже вполне может быть представлен в концептуальной схеме культурных регистров преимодерн-модерн-постмодерн⁴⁹:

⁴⁹ Тезисы по теме восполнения триединства культурных форм в спорте были представлены в докладе «Формы и функции спорта в мировой культуре: динамика изменений» на заседании Генерального директората по образованию, культуре и спорту (ЕАС) Европейской комиссии (Мартфу, Венгрия, 05.03.2015).

- **премодерн:** традиционные игры и этносport;
- **модерн:** олимпийские игры и спорт;
- **постмодерн:** игры технологий и киберспорт.

Стратификация спорта в этом концепте семантически настроена на поиск смыслового акцента прошлого. Объективные условия для восполнения культурных форм спорта формировались с самого начала становления этого глобального феномена универсальных репрезентаций состязательности, оторванных от культурных традиций. Эмансипация партикулярных практик досуга привела к появлению новых кросскультурных видов физической активности, немислимых в примордиальном обществе.

В условиях урбанизации – массового переселения в города – потерялась связь с традиционным образом жизни, с этнокультурными обрядами. Люди были преисполнены гордости от того, что создают гомогенизированное пространство новых типов поселений из многоквартирных домов, и таким образом преобразуют окружающее пространство глобальной доиндустриальной деревни. Однако, создавая новый культурный ландшафт, люди продолжали жить теми же самыми «деревнями», которые существовали как в реальном пространстве (этнические поселения и поселения выходцев из одной местности), так и возникали фантомно во время традиционных празднеств как сходь земляков.

Сохранение традиционного уклада бывших сельских жителей в городах вкупе с развитием спорта привело к появлению преступных кланов этнических групп (андеркласса), создававших уличные банды и державших в страхе городские районы, отмечает британский социолог Э. Годфри [Godfrey 2010]. Наибольшую известность среди этнических преступных группировок получили банды ирландцев в Лондоне и Нью-Йорке, итальянская мафия, китайские триады, японские якудза и др. Это движение, представляющее собой контркультурный феномен девиантных практик, охвативших весь мир и способствовавших появлению целого направления современного спорта – различных

стилей боевых искусств, а по сути – способов ведения уличных драк, среди которых наиболее известны следующие:

- бокс **сават** (Savate) в городах Франции;
- ножевой бой **наваха** (Navaja) в городах Испании;
- палочный бой **батаряхт** (Bataireacht) в городах Ирландии и Шотландии;
- **драка и поножовщина** в городах России;
- **боевые искусства** в городах Японии, Китая, Кореи.

Далее мы рассмотрим процесс спортизации этих девиантных практик, доминантой которого стали восточные боевые искусства. Этот процесс оказался by default идентичным во всех странах мира и его результаты почти не отличались от матричных ориентальных моделей, что было установлено нами в ходе компаративных исследований. Поэтому мы ограничимся полученными результатами в России, где национальные стили боевых искусств представляют собой нетрадиционные авторские школы единоборств:

- Александр Белов (Селидор) создал стиль «славяно-горницкая борьба» [Белов 1992];
- Андрей Грунтовский создал стиль «русский рукопашный бой» [Грунтовский 1993];
- Арсений Соснин создал стиль хантов «пупикат-беркат» [Пупикат-беркат 2001];
- Алексей Кадочников создал «систему русского рукопашного боя» [Кадочников 2003];
- Григорий Базлов создал систему русского кулачного и ножевого боя «буза» [Базлов 2006];
- Александр Глуханич создал стиль единоборств коми «зумьд ош» [Зумьд Ош 2007];
- Магомед Сукиев создал стиль ингушского единоборства «шодсанлат» [Шодсанлат 2013].

Создатели этих новоделов опирались на выхваченные из исторического контекста отдельные факты, не имевшие массового распространения.

Воссоздаваемая картина псевдоисторического прошлого таких единоборств настолько фрагментарна, что ее целостное восприятие стало возможным только под агрессивным воздействием так называемого квасного патриотизма. Именно такой вид патриотизма возник в постсоветский период и доминирует в Российской Федерации в условиях затянувшихся процессов самоидентификации русских (великороссов) и других народов страны после распада СССР. Созданные «мифологами-любителями», по меткому выражению Г. Башляра, конспирологические конструкции были рационализированы в массовом сознании под воздействием мобилизующей *idée fixe* ожидания «исторических» открытий национальных стилей боевых искусств каждого из народов Российской Федерации. Бывшие советские люди, лишённые коммунистами объективных знаний об историческом процессе, задавались вопросом: неужели наши предки, покорившие одну шестую части суши, не имели собственных стилей, школ и мастеров боевых искусств?

Отрицательный ответ на этот вопрос был очевиден для академических историков, но оказался неприемлем для спортсменов, жаждавших снятия запрета (заметим, несуществующего) на исследования тайных стилей древних боевых искусств. Разумеется, нашлось немало желающих удовлетворить интерес неискушенной публики. В огромном потоке сомнительных публикаций отметились артисты, военные, журналисты, писатели, священники, спортсмены и даже некоторые обладатели ученых степеней (мы намеренно не называем их учеными). Судя по этим публикациям, оказалось, что можно иметь собственное представление о традициях прошлого даже без ознакомления с историческими источниками. Часть этих работ стала основой так называемых «русских стилей» боевых искусств, вызвавших устойчивый интерес в 1990-х гг. Поэтому мы подвергнем их скрупулезному анализу, чтобы выявить – где различие, а где повторение традиции? – методологически опираясь на одноименную работу французского философа Ж. Делеза (1926–1995) «Различие и повторение» (1969), иронично отметившего, что «все тождества только симулированы, возникая как оптический "эффект" более глубокой игры – игры различия

и повторения» [Делез 1998: 8]. Делез провозглашает, что «принцип различия, как различия понятийного, не препятствует, а напротив, дает наибольший простор постижению подобий. Уже с точки зрения загадок вопрос "какая разница?" всегда может превратиться в: "какое сходство?"» [Делез 1998: 24].

Однако начнем мы с ключевой фигуры в исследовании русских традиционных игр и состязаний – историка Б.В. Горбунова, его исследования служат камертоном достоверности. В его кандидатской диссертации «Народные виды спортивной борьбы в традиционно-бытовой культуре восточных славян XIX – начала XX в.» детально исследован обычай мужских состязаний с выявлением ареалов и циклов их проведения, генезиса и типологии, социальных функций, а также сопоставлением правил и характеристики участников [Горбунов 1990]. Хронологические рамки работы выбраны с учетом начала массового появления источников во время устойчивого бытования традиции. В описании изученности темы Б.В. Горбунов выделяет диссертацию Н.П. Новоселова «Военные игры русского народа и их отношение к эпохе военной демократии» [Новоселов 1949], в которой впервые описан традиционный уклад «военной организации и тактики вооруженных формирований славян древности и средневековья» [Горбунов 1990: 6]. Формированию такого уклада служил обычай игровых состязаний во время праздничных гуляний, что «субъективно воспринималось современниками как одно из основных его назначений» [Горбунов 1990: 19]. Б.В. Горбунов отмечает, что «внешняя грубость форм состязаний» способствовала выходу эмоций и позволяла традиционным играм «успешно выполнять компенсаторную функцию» [Горбунов 1990: 20].

Но подлинным открытием в этнографии традиционных игр и состязаний стала монография Б.В. Горбунова «Воинская состязательно-игровая традиция в народной культуре русских» по материалам его докторской диссертации, в которой он собрал и классифицировал самый большой на сегодняшний день массив источников общим количеством 4 470 единиц хранения в разных фондах [Горбунов 1997: 10]. Из всего многообразия народной игровой культуры Б.В. Горбунов выделил «традиционные воинские состязания (игры)» и описал

их схожесть и различия у славянских народов. Он сопоставил такие двигательные действия, как строевая ходьба и групповые построения, сжимание кулаков и характеристики ударов, борцовские приемы и действия, и многое другое. Наибольший интерес в его работе вызывает объяснение того, как на протяжении многих столетий, без каких-либо государственных структур военной подготовки, достигалась высокая боеготовность мужского населения к участию в боевых действиях. Б.В. Горбунов делает подробный анализ бытования стеношного кулачного боя и приходит к выводу, что именно он стал традиционной формой воинского сплочения и этнически укорененных воинских навыков коллективных сражений всех возрастных групп мужского населения великороссов.

Казалось бы, фундаментальные исследования Б.В. Горбунова должны были стать основой деятельности тех, кто занялся реконструкцией русских традиционных единоборств, но этого не произошло. А.А. Кадочников вообще не упоминает Б.В. Горбунова, а другие авторы «русских стилей» (А.К. Белов, А.В. Грунтовский, Г.Н. Базлов) упоминают лишь в тексте без каких-либо конкретных цитат. Впрочем, после ознакомления с текстами этих опусов становится понятной причина отсутствия ссылок на Б.В. Горбунова – это низкопробная публицистика со сплошным передергиванием фактов.

«Русские стили» мы изучили в стремлении разобраться – что же привлекло людей в 1990-х и в дальнейшем послужило формированию контркультуры так называемых «русских боевых искусств»?

А.А. Кадочников (1935–2019) создал в Краснодаре «систему русского рукопашного боя», названную впоследствии «системой Кадочникова». Не сумев сделать полноценную карьеру профессионального военного, в конце 1980-х гг. он решил создать «русский стиль» единоборств. В самом начале своей книги «Русский рукопашный бой: научные основы» (2003), где отсутствует научный аппарат как таковой (нет ссылок на другие исследования, не представлена методология, отсутствуют сведения о рецензентах, нет списка литературы), он задается вопросами: «Что представляет собой русский рукопашный бой? Чем

он отличается от восточных единоборств, по крайней мере от тех, что культивируются в России?» Но вместо ответа он алогично предлагает «определиться с классификацией», чтобы «различать три основных вида рукопашного боя: спортивный, армейский и милицейский» [Кадочников 2003: 13–14]. В обосновании своего подхода, А.А. Кадочников ссылается на Библию, «Войну и мир» Льва Толстого, Исаака Ньютона, инструкции НКВД, брошюру ДОСААФ и даже учебник физики (1977) за 8 класс средней школы [Кадочников 2003: 100]. Венцом профанных рассуждений автора стало апокрифичное заявление, что разработанный им «русский рукопашный бой» именно сейчас «нужен человечеству как способ целостного общественного воспитания отдельной личности, его интеллектуального развития, его приобщения к накопленному человечеством коллективному опыту, к вековой мудрости, конкретным общественно-историческим интересам, устремлениям, идеалам» [Кадочников 2003: 89]. Приведенные цитаты и общая характеристика содержания делают излишней научную критику системы А.А. Кадочникова, которую автор сопровождает односторонней «философией рукопашного боя», не имеющей теоретической базы, зато содержащей призыв «полить кровью» [Кадочников 2003: 90].

А.К. Белов, взявший себе неоязыческий псевдоним Селидор, создал в Москве стиль единоборств «славяно-горицкая борьба». К этому решению его подтолкнул неудачный опыт создания стиля «кумикан кэмпо каратэ-до», последователей которого не нашлось, вопреки ожиданиям автора. Выучившись на библиотекаря и психолога, он взялся за реконструкцию идеологии древних славян, чтобы в духе восточных боевых искусств выдать ее за «философию» своего стиля «славяно-горицкой борьбы» – гремучей смеси известных приемов и практик восточных единоборств, дополненных невразумительными двигательными действиями, которые приходилось менять от семинара к семинару под напором критики его же адептов, так и не сумевших достичь требуемого состояния экстаза. Необходимость экстаза А.К. Белов сопровождал небылицами об обрядах древних славян, среди которых наиболее экзотичен тот, в котором борцовский поединок устраивали на подготовленной к посеву пашне,

он «заканчивался сексуальным экстазом борцов и их семяизвержением в землю, после чего самые древние старцы начинали засеивать поле» [Белов 1992: 13]. Текст книги А.К. Белова изобилует не менее экстравагантными диалогами выдуманных персонажей, которые сопровождаются псевдоантичными аллюзиями вперемежку с рассказами о собственном опыте освоения восточных боевых искусств. В попытке сделать изложение наукообразным, он заявляет, что «в Советском Союзе было только два серьезных специалиста по теории и практике русского состязательного боя: Михаил Николаевич Лукашев и Борис Владимирович Горбунов. Несмотря на свои знания, ни один из них не создал ни свой собственный стиль, ни тем паче, борьбу [Белов 1992: 43].

Об истоках своего стиля А.К. Белов сообщает следующее: «Реальное приложение самой техники, как тогда, так и сейчас, мало годится для русской уличной драки. Конечно, если в нее не вовлечены профессиональные драчуны с особым зэковским опытом» [Белов 1992: 58]. Этим объясняется обилие инвективной лексики и становится предельно ясной мотивация А.К. Белова: «Славяно-горицкая борьба – это драка высочайшего профессионального класса, с выверенным схематизмом действий, с использованием познания рефлекторной природы движения» [Белов 1992: 42]. Таким образом, А.К. Белов описывает девиантные практики социальных низов и андеркласса, не имеющие отношения к доиндустриальной игровой традиции русского народа. Его целью является превращение в спорт досуга социальных низов (до Октябрьского переворота 1917 г.) через «выведение системы на международный профессиональный ринг» для того, чтобы «культивирование русских национальных традиций в ратоборчестве» стало всемирным [Белов 1992: 42].

А.В. Грунтовский создал в Санкт-Петербурге (тогда Ленинграде) стиль единоборств «русский рукопашный бой». Выпускник строительного факультета Ленинградского инженерно-строительного института А.В. Грунтовский играл в студенческом театре и тогда же увлекся фольклором. Знакомство с профессором Ленинградской консерватории им. Н.А. Римского-Корсакова, фольклористом А.М. Мехнецовым (1936–2008), открыло для

А.В. Грунтового мужские пляски «ломание», «скобарь» и другие [Лебедев 1991: 47]. В описании А.М. Мехнецова мужская пляска устраивалась как ритуал приготовления «к активным действиям (брачной, боевой, трудовой направленности)», она имела «ярко выраженные демонстрационные функции: возбуждение энергетического потенциала, проявление силы, свободы волеизъявления, “выходки”». Он упоминает сольные, парные и групповые пляски-сходки «стенка на стенку» [Мехнецов 2014: 93]. А.В. Грунтовский так вдохновился этнографическим материалом А.М. Мехнецова, что в течение года написал книгу «Русский кулачный бой» (1986), в которой даже не упомянул своего вдохновителя, вместо этого он поведал о передаче этих «тайных знаний» о плясках от своего отца, служившего в разведке. А.В. Грунтовский представил игровые пляски, служившие для раззадоривания, главной особенностью стеношного боя, объяснив это тем, что «когда вы включитесь в игру, забыв о страхе и вообще о том, что деретесь, вы увидите сразу всю площадку и будете не глядя контролировать всех» [Грунтовский 1993: 47]. Логика такого изложения вполне вписывается в соревновательную структуру восточных единоборств, где помимо поединка есть гимнастические этюды (он постоянно упоминает в тексте ката в карате, укэ в айкидо, ушу таолу и другие практики).

Абсурд в описании техники ударов у А.В. Грунтового требует отдельного упоминания. Он предлагает не бить, а махать руками по кругу и пританцовывать – «здесь не руки-ноги бьют, а ими хлещут противника» [Грунтовский 1993: 51]. Его странные идеи развивает невразумительными и совершенно неуместными расчетами инженер В.А. Куц в своей книге «Культура самозащиты: русский кулачный бой» (2006): «Обычная скорость движения руки 10-12 м/с, обычное отношение диаметров – 6-7 раз. Скорость кончика кнута будет $(10 - 12) \times (6 - 7)^2 = 360 - 588$ м/с. Мы призываем вас проткнуть звуковой барьер рукой» [Куц 2006: 128]. Отбросив неуместные доказательства Куца, заметим, что «хлестанья», о которых пишет А.В. Грунтовский, исключают по настоящему сильные удары, требующие устойчивой опоры. Впрочем, результативность и аутентичность техники кулачного боя меньше всего интересуют

автора, размахивание руками смотрится намного эффектней, а именно это нужно для постановочных сражений (разновидность исторической реконструкции), устройением которых под вывеской Театра народной драмы занялся А.В. Грунтовский в целях обеспечения продаж своей книги.

Надо сказать, постановки А.В. Грунтового имели большой успех и сделали имя автора первым известным в постсоветской России промоутером кулачек, но вместе с тем, породили тупиковую ветвь в исследованиях: этнограф Г.Н. Базлов и кандидат технических наук В.А. Куц (рецензент псевдоисторического опуса А.В. Грунтового) стали апологетами мужских плясок, которые они преподнесли как технику кулачного боя в своих диссертациях [Базлов 2002, Куц 2015], ссылаясь на лженаучные измышления и подтасовку фактов своего вдохновителя. Безусловно, описанные ими девиантные практики драк обладают этническими маркерами двигательности и ситуативных поведенческих актов, но даже *ad hoc* они не могут рассматриваться как объекты нематериального культурного наследия, поскольку представляют собой контркультурный феномен.

Г.Н. Базлов создал в Твери систему русского кулачного и ножевого боя «буза». К обоснованию собственного стиля приступил в своей кандидатской диссертации по этнографии, в которой «выявлены» (без указания массовых источников!) объекты «наследования воинских навыков» и «боевых качеств» [Базлов 2002: 103], формирующие «наследие древнеславянского населения» [Базлов 2002: 133] и «наследие русской мужской хореографии» [Базлов 2002: 135]. Спустя три года после защиты диссертации он сочинил брошюру «Русский рукопашный бой Буза» [Базлов 2006] и провозгласил себя основателем стиля «Буза», снабдив текст почти сотней своих фотографий, на которых он изображает выдуманные им приемы, поскольку сам же пишет, что «в русской культуре отсутствуют письменные памятники, подобные древним военным наставлениям и учебникам по единоборствам» [Базлов 2006: 70]. Заметим, что вопреки профанной реплике Г.Н. Базлова источники все же есть, они выявлены и классифицированы Б.В. Горбуновым, описавшим подлинные

механизмы наследования традиционных единоборств. Никаких школ и стилей там действительно нет – русская традиция основана на принципиально других основаниях и практиках. Именно поэтому Г.Н. Базлов игнорирует Б.В. Горбунова.

Дабы придать респектабельности своей выдумке, Г.Н. Базлов утверждает (опять же без ссылок), что «еще недавно существовало, да и по сей день существует множество сложившихся систем палочного, ножевого, кулачного боя, борьбы и многих других целостных комплексов воинских знаний... Все эти способы боя, обучения и состязания назывались “Буза”» [Базлов 2006: 3]. Взяв во внимание весь период устойчивого бытования традиции, на который указывает Г.Н. Базлов, мы обратились к «Словарю русского языка XI–XVII вв.» и «Толковому словарю живого великорусского языка изд. 1912-1914 гг.» и установили ложность его утверждений, обнаружив всего два значения слова «буза» – камень соли и хмельной напиток, производное от которого – бузить, неадекватно вести себя в состоянии алкогольного опьянения [Словарь русского языка, Толковый словарь]. Таким образом, можно заключить, что Г.Н. Базлов выдает за народную традицию пьяные выходки бузотеров, устраивавших кровавые драки с поножовщиной, ставшие основой его стиля «Буза».

В.А. Куц в своей докторской диссертации по культурологии «Русский кулачный бой в контексте традиционной и современной культуры: системно-синергетический анализ» провозглашает А.В. Грунтовского «наиболее значимым современным автором, исследовавшим русский кулачный бой с точки зрения истории, религии, философии, фольклора, этнографии» [Куц 2015: 108]. Он преподносит «русские стили» как «педагогическое и культурологическое творчество», в котором особо ценным является наличие «энергетической работы... бесконтактного воздействия» в кулачном бою, которое «развивается Ретюнских А.И., в системе М. Рябко, в Бузе и ряде других» [Куц 2015: 194]. Но особый интерес для нас представляют выводы его диссертации, каким-то неведомым образом удовлетворяющие требованиям соответствия работы паспорту научной специальности «культурология»: «Стеношный и

круговой бой имеют средние информационные мощности. Все формы русского кулачного боя комплементарны по кибернетическим характеристикам, что доказывает его целостность, системность. Для повышения эффективности процессов самоорганизации в культуре необходимо внедрение системы аттракторов, совпадающих по системным основаниям с русской культурой» [Куц 2015: 341]. Не менее удивительно внимания В.А. Куца к признанию поясной борьбы ЮНЕСКО [Куц 2015: 171] (хотя это не соответствует действительности) на фоне игнорирования им факта внесения в Реестр объектов нематериального культурного наследия Российской Федерации (2013) единственной сохранившейся практики кулачных боев – русских традиционных игр Атамановские кулачки, которые проводятся с 1648 года, и которые он даже не упоминает, потому что живая традиция в корне противоречит маразму «русских стилей».

Подводя итог описанию «русских стилей», можно заключить, что они представляют собой контркультурный феномен, сложившийся в атмосфере «разборки по беспределу» в лихие девяностые, когда появился культ сильных парней, владеющих приемами единоборств. Процессы самоидентификации вкупе с недоверием к официальной культуре и к советской исторической науке, провозглашавшей на принципах марксизма-ленинизма линейное развитие общества и отрицавшей роль традиционных устоев в построении будущего, у молодежи возникло желание изобрести что-то свое. Ознакомившись с доступной научно-популярной литературой, они предались фантазиям на темы «пути русского воинства» в духе восточных боевых искусств. Вырваться из контркультурного плена «русских стилей» смогли очень немногие, даже когда появилась возможность соприкоснуться с живой традицией подлинных русских традиционных игр и состязаний.

Проект «Русские игры» Федерации этноспорта России стал началом повсеместного возрождения русского Николо-Петровского праздничного цикла, а также традиционной формы проведения престольных праздников и ярмарочных гуляний с неизменными мужскими состязаниями в противоборствах и

забавами силачей. Матрицей кулачных боев и борьбы стали живые традиции села Атманов Угол Тамбовской области, выявленные и описанные Тедорадзе.

А.С. Тедорадзе в работе «Русские рукопашные состязания как явление социальной истории аграрного общества» [Тедорадзе 2002] представил решение ряда общетеоретических вопросов, касающихся проблематики истории и сохранения культурного наследия традиционных единоборств по результатам всестороннего исследования локальной традиции рукопашных состязаний на примере Тамбовской губернии второй половины XIX – первой половины XX вв. А.С. Тедорадзе разработал и применил на практике уникальную методику социологического исследования устных источников, которая позволила в исторической ретроспективе количественно и качественно описать традицию бытования состязаний в 119 населенных пунктах, расположенных в границах современной Тамбовской области. В частности, при помощи этого метода была зафиксирована сохранившаяся практика традиционного кулачного боя в селе Атманов угол. Особое внимание А.С. Тедорадзе уделил созданию фотографического образа техники традиционных единоборств в конкретно-исторический период. Для этого весь массив репрезентативных исторических источников был проанализирован автором при помощи современных методов классификации и систематики, используемых в описании техники спортивных единоборств.

И.А. Морозов занимался этнографией русских традиционных игр Северо-Запада России, его работы были не раз упомянуты в тексте [Морозов 1993; Морозов 2001; Морозов, Слепцова 2004; Морозов 2006б]. От этнографии русской празднично-игровой традиции со временем он перешел к исследованиям современного бытования игр, присущих «лицам из элитных и маргинальных социальных слоев, нередко сближающимся в своих игровых пристрастиях (азартные игры и игры с повышенным риском) – "золотой молодежи", "новым русским", представителям преступного мира и тюремным заключенным» [Морозов 2006а].

А.В. Яровой ведет многолетние этнографические исследования традиционных игр казаков, выделяя две составляющие – общерусские традиционные игры и казачьи шермиции [Яровой 2006а]. Опираясь на работы известных этнологов и антропологов Д.К. Зеленина, А.К. Байбурина, Т.А. Бернштам [Зеленин 1991; Байбурин 1993; Бернштам 2000] и с обращением к полевому материалу, он анализирует традиционные игры казаков, включая особенности кулачного боя [Яровой 2006б], а также технику и способы подготовки бойцов [Яровой 2007]. А.В. Яровой предложил комплексный подход для анализа культуры донских казаков, дал описание борьбы на-ломка, конных и пеших воинских состязаний казаков Нижнего Дона (шермиций), как части обрядовой культуры Дона [Яровой 2009; Яровой 2012; Яровой 2019].

В.Ю. Колчев опубликовал ряд работ по этнографии русских традиционных игр и состязаний по материалам полевых исследований и обращением к работам А.В. Терещенко [Терещенко 1847], Е.А. Покровского [Покровский 1895], Б.В. Горбунова [Горбунов 1990; Горбунов 1995; Горбунов 1997], В.М. Григорьева [Григорьев 1994; Григорьев 1995; Григорьев 1996; Григорьев 1998]. Его усилиями актуализированы источники, которые стали основой для восстановления силовых игр с мячом – кила и русмяч [Колчев 2016а]. Исследования В.Ю. Колчева позволили выявить бытование игры рюхи в городе Осташков Тверской области и внести ее в Реестр объектов нематериального культурного наследия РФ [Колчев, Мещеряков 2015]. Он провел конкретно-исторические исследования локального бытования игр бабки, клек, чиж и других в Воронежском крае [Колчев 2009, Колчев 2012, Колчев 2015б, Колчев 2018]. Самой известной работой В.Ю. Колчева стала книга «Игровые поединки» (2015), написанная в соавторстве с этнографом И.В. Ахрамеевым [Колчев 2015а].

А.В. Александров в 2008–2010 гг. опубликовал ряд статей, посвященных русским традиционным единоборствам. Он придерживается подхода Б.В. Горбунова и А.С. Тедорадзе в типологизации видового состава состязаний. Особого внимания заслуживает описание Александровым отдельных

видов единоборств, распространенных в Западной Сибири, таких как борьба на-опоясках [Александров 2008], борьба на поясах [Александров 2010в] и кулачный бой удар на удар [Александров 2010б]. Однако при рассмотрении вопроса о технике кулачного боя автор находится под влиянием нарратива «русских стилей». Опираясь на единичные упоминания, А.В. Александров игнорирует данные массовых источников и ошибочно утверждает, что правилами этого состязания разрешалось применение ударов ногами [Александров 2009, Александров 2010а].

Труды Б.В. Горбунова, А.С. Тедорадзе, И.А. Морозова, А.В. Ярового и В.Ю. Колчева стали эмпирической базой русского этноспорта, а экспериментальной моделью – аутентичные традиционные игры Атмановские кулачки в Тамбовской области, внесенные в Реестр нематериального культурного наследия Российской Федерации усилиями Федерации этноспорта России. В целях продвижения исконно мужских Атмановских кулачек и вовлечения других категорий участников, в программу ежегодного события включили другие традиционные игры и состязания – бабки, клек, рюхи, стрельбу из традиционного лука, чиж, а также состязания плясунов и прибасенников. Но самыми успешными стали турниры по традиционной борьбе за-вороток, игре русмяч, русской стенке и Этноспорт Челлендж. Когнитивный потенциал программы Атмановских кулачки позволил выработать формат инновационного фольклорного проекта «Русские игры», мероприятия которого проводятся по несколько раз в году в Москве, Липецке, Орле, Тамбове, Ханты-Мансийске и других городах России.

Модель русского этноспорта была использована в рамках научного эксперимента для создания этноспорта других народов и подтвердила гипотезу восполнения этноспортом «отсутствующей структуры» в концепте пре-модерн-модерн-постмодерн, где пре-модерн – традиционные игры и этноспорт, модерн – олимпийские игры и спорт, постмодерн – игры технологий и киберспорт. Стратификация спорта в этом концепте семантически настроена на поиск смыслового акцента прошлого. Объективные условия для восполнения

культурных форм спорта формировались с самого начала становления этого глобального феномена универсальных репрезентаций состязательности, оторванных от культурных традиций. Создавая новый культурный ландшафт, лишенный этничности, люди продолжали жить теми же самыми «деревнями», которые существовали как в реальном пространстве (этнические поселения и поселения выходцев из одной местности), так и возникали фантомно во время традиционных празднеств как сходы земляков. В этих условиях традиционные игры и состязания стали проводиться как спортивные турниры с привнесением спортивных норм, правил и экипировки, что привело к появлению этнически стилизованных видов спорта.

3.3 Понятие и дискурс этноспорта

В ходе наших исследований и научных экспериментов было введено в научный оборот понятие «этноспорт» для описания современной (фольклорной) формы турниров традиционных игр и состязаний [Кыласов 2010б]⁵⁰. Использование составляющей «спорт» в лексиграмме «этноспорт» обусловлено тем, что спорт глубоко детерминирован в современной игровой культуре и в результате тотальной спортизации критическое осмысление любых конкурсов стало вполне обыденно происходить в контексте спортивного дискурса.

Этноспорт является объединительным понятием для тех спортивных мероприятий, программа которых состоит из традиционных игр и состязаний. Соревнования этноспорта в целях достижения аутентичности восприятия проводятся по правилам и с инвентарем локальных традиционных игр, но с использованием спортивной инфраструктуры и с участием спортсменов «родственных» видов спорта. Например, когда атлеты различных видов спортивной борьбы (вольная и греко-римская борьба, дзюдо, джиу-джитсу, самбо, сумо и другие) принимают участие в турнирах различных видов традиционной борьбы.

Дискурсивное поле понятия этноспорта формируется в пространстве междисциплинарного корпуса исследований спорта, сложившегося в середине прошлого века в антропологии, истории, культурологии, социологии, педагогике, психологии и экономике [Кыласов 2011]. Культурологический подход в изучении этноспорта позволяет выявить тенденции локализации, гибридизации и ассимиляции его концептуального распространения и кросскультурного восприятия в различных культурно-исторических типах обществ.

Уже на первом этапе теоретического конструирования концепции этноспорта нам удалось выявить смысловые ловушки, возникающие при его

⁵⁰ Впервые дефиниция была предложена автором на конференции «Молодежь – культура – политика: историческая память и цивилизационный выбор: VIII юбилейные Панаринские чтения» (2010) в докладе «Этноспорт – культурное наследие», опубликованном в сборнике статей. См. в списке литературы.

имплементации (научный эксперимент), а также в процессе изучения [Жыла-сов 2013]. В одном случае, когда смысловое содержание этноспорта сводится к выявлению некоего внутреннего, автономного содержания концепта – это ведет к искажению его восприятия, являющегося не только способом продолжения традиций, но и современной культурной практикой. Кроме того, сама традиционная культура не может сводиться к совокупности обрядов, обычаев, ритуалов и церемоний, поскольку подобная репрезентация служит неоправданному возведению в ранг высших ценностей культурного сепаратизма этнических групп на произвольной архаичной основе, а также легитимации радикальных форм этнонационализма. В другом случае, смысловая ловушка возникает в трактовке этноспорта как инструмента для расширения проблематики эмпирических исследований на стыке культуры и спорта, когда возникает эффект иерархии в подчинении (принижении) традиционных ценностей в парадигме современных институциональных практик (ивент-менеджмента, образования, музейного дела и других), что проявляется в нелепых неологизмах, среди которых наиболее часто встречаются следующие, проверенные нами по количеству поисковых запросов в Google: «спорт Древней Греции» (8 660 000 результатов), «боевые искусства славян» (3 720 000 результатов), «древние традиции футбола» (2 780 000 результатов) и другие.

В описании социологии этноспорта мы постарались избежать рисков банального противопоставления этнокультурных традиций доиндустриальной эпохи модернистским практикам англосаксонского спорта. Изначально отвергнув концепцию мультикультурализма – представления туземных традиций в толерантном пространстве западной культуры, мы нашли методологические основания в онтологическом мультинационализме бразильского этнолога Э.В. де Кастру. В работе «Каннибальские метафизики» (2009) [Кастру 2017] он представляет мультинационализм как реверсию мультикультурализма, обосновывая его интериоризацией туземных знаний в современной антропологии, где они составляют новую парадигму – амероиндейский перспективизм, в оптике которого нами были рассмотрены репрезентации игрового

наследия в культуре народов макрорегионов Азии, субрегионов Черной Африки и циркумполярного мира Арктики.

Однако выйти за рамки мультикультурализма оказалось не так просто, как нам это виделось поначалу. В огромном массиве исследований выстроилась устойчивая модель исторической перспективы, основанной на «спортивном дарвинизме», создающем иллюзию единого древнегреческого «олимпийского» происхождения всех видов спорта. Парадокс этой теоретической модели заключается в том, что у всех видов спорта действительно есть общее происхождение, но появились они не на Пелопоннесе в античные времена, а на Британских островах в Викторианскую эпоху (1837–1901).

Но здесь возникает другая перцептуальная проблема: при утверждении Британского происхождения спорта возникает образ неокOLONиализма, который усматривают Х. Айхберг [Eichberg 1998], П. Бурдые [Бурдые 1994], А. Гуттманн [Гуттман 2016], Г. Жауэн [Jaouen 2010], П. Парлеба [Parlebas 2003] и другие. Британские исследователи Дж. Бейл и М. Кронин провели постколониальное исследование спорта, чтобы выявить его влияние на формирование спортивных культур отдельных наций и пришли к выводу, что это многофакторный процесс, порождающий различные, а иногда и находящиеся в противодействии между собой результаты локализации [Bale, Cronin 2003].

Опираясь на выводы Дж. Бейла и М. Кронина, в ходе культурологического исследования мы установили, что возникающий в различных исследованиях фантом неокOLONиализма можно охарактеризовать *эффектом фрейминга* – когнитивного искажения, в котором предложенная форма задает конечный концепт восприятия, согласно определению британских психологов Ф. Зиглера и Р. Танни [Ziegler, Tunney 2015]. Наш вывод основан на том, что спортизация различных видов физической активности происходила добровольно и главное – в ней отсутствует интерес какой-либо конкретной метрополии. Даже если с известной долей иронии принять во внимание то, что в массовом сознании вполне реально существует «столица» мирового спорта – это город Лозанна в Швейцарии, где находится штаб-квартира МОК и «Дом

спорта»⁵¹, в котором расположены штаб-квартиры большинства международных спортивных организаций, объединенных в Глобальную ассоциацию международных спортивных федераций (GAISF)⁵².

Таким образом, процесс неокolonизации в спорте только внешне соответствует той теоретической модели, которую упорно создают в своих работах многие наши коллеги. В случае со спортом более уместно рассуждать об аккумуляции, поскольку спортизации оказались подвержены практически все известные нам соревновательные практики, даже такие весьма далекие от нашего представления о спорте абсурдные фрик-шоу, как «переноска жен», «сауна-спорт», «спортивный стриптиз», «соревнования дровосеков», «фото-кросс» и другие.

Нашу уверенность в критическом опровержении неолоконизации в спорте подтвердил единственный обнаруженный факт в виде исключения (как известно, именно исключения подтверждают правила). По иронии судьбы – этим исключением стали *традиционные игры и состязания*, составляющие главную тему нашего исследования. Проявлением неокolonизации можно считать само насаждение формулы так называемых «этнических олимпийских игр», когда превращают в англосаксонский спорт традиционные игры и состязания, вырванные из культурного контекста обрядов и праздников.

Спортизация современной игровой культуры сформировала особый междисциплинарный дискурс, рассмотренный нами в контексте культурной коммуникации как процесс (деятельность и ее представление в текстовой, звуковой и визуальной форме, производящая смыслы и образы спорта) и как результат (совокупность произведенных культурных текстов, оперирующих смыслами и образами спорта).

В рамках теории этноспорта производится расширение спортивного дискурса, вводятся новые понятия и уточняются общеупотребительные термины для последующего использования в документах, связанных с организацией

⁵¹ Maison du Sport International, Avenue de Rhodanie 54, CH-1007, Lausanne, Switzerland.

⁵² Global Association of International Sports Federations. URL: <https://gaisf.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

мероприятий, актов государственных органов и, наконец, потенциальных изменений законодательства. На протяжении всех десяти лет имплементации этноспорта мы вели лонгитюдное исследование с накоплением нарастающего результата и установили, что этноспорт оказал существенное влияние на изменение всей конфигурации мирового спорта. Если в самом начале продвижения этноспорта мы оперировали альтернативным спорту понятием «традиционные игры и состязания», связанным с формами и способами репрезентации игрового наследия, то сейчас наметилась релевантная сегрегация уже и в самом спорте с конкретным выделением «традиционных видов спорта» (со скоростно-силовой составляющей – бег, плавание, борьба, гимнастика, танцы и другое), которым противопоставлены новые виды спорта, рожденные современными технологиями. Инженерные решения трансформировали спорт и стали основой для нарратива новой состязательности в принципиально иной среде: киберспорт, специальные трассы (бобслей, сани, скелетон, велотрек, Формула 1) и технические виды спорта.

Широкий спектр видового разнообразия спорта привел к появлению феномена региональных предпочтений на основе этнокультурных факторов и последующей регионализации в развитии спортивной индустрии. Х. Айхберг описывая культурные особенности, возникающие в контексте регионализации как «грамматические» (grammatikalischen) модели, указывает, что они «различаются не только от региона к региону, но и внутри отдельной культуры». Он заключает, что «в пределах единой культуры может существовать несколько подходов к спорту наподобие того, как в одном языке существует несколько диалектов и социолектов» [Айхберг 2009]. Нам удалось выявить, что региональные предпочтения создают корреляцию с традиционными играми и состязаниями, потому что детерминированы к вмещающему ландшафту и порождаемую им эстетику двигательности.

В теории этноспорта эстетика двигательности соотнесена с «этнометодологией» (1967) американского социолога, исследователя культуры повседневности Г. Гарфинкеля (1917–2011) [Гарфинкель 2012]. Программной задачей

этнометодологии, по словам автора, стало выявление и объяснение «социальных фактов бессмертного обыденного общества». В разработанной Г. Гарфинкелем технологии обработки антропологических и социологических данных исключена культурная составляющая, обреченная на бесконечные изменения в условиях перманентной современности и воздействия факторов экстракультурного характера. Методология этноспорта при всей схожести подхода к исследованию обыденного обращена как раз на то, что Г. Гарфинкель вынес за скобки – на исследование эволюции культурной составляющей как результата перманентной деятельности в области игр, формирующей темпоральный статус игрового наследия и транслируемого им символического содержания, которое в большинстве случаев игнорируется в трудах антропологов, культурологов, социологов, экономистов и этнографов.

Здесь надо отметить, что в большинстве трудов в начале XX в. традиционные игры и состязания были представлены сугубо этнографически, что обусловлено отсутствием значимых изменений в их габитусе. Ситуация начала меняться только после Первой мировой войны, когда спорт превратился в мировое движение. В конце первой четверти XX в. практически по всем видам спорта стали проводиться чемпионаты мира, а мультиспортивные олимпийские игры становились все более привлекательными и ожидаемыми, как для самих спортсменов, так и для болельщиков.

Развитие спорта пробудило интерес европейцев не только к своим, но и к чужим – прежде всего азиатским игровым традициям (при том, что аналогичного интереса к Африке и Америке в этом отношении практически не возникло до сих пор и это требует отдельного кросскультурного исследования). Например, наибольшую популярность в Европе получила индийская йога, которая в первоначальном варианте была без асан – главной особенности в манифестации ценностей этой общеизвестной сегодня формы фитнеса. Постурально-ориентированные формы йоги начали появляться только в 1930-е гг., сообщает в своем исследовании английский культуролог М. Синглтон [Singleton 2010]. Появление асан окончательно сформировало современный

вид этого направления фитнеса, который не имеет ничего общего с изначальной постуральной религиозной аскезой йогинов, потому что заимствованные ритуалы были совмещены с европейскими гимнастическими практиками *made in England*.

Другой яркий пример – дзюдо. Этот вид спорта скомпилировал (1882) из различных видов борьбы с использованием транскрибированной лексики и традиционного нижнего мужского белья (ги) в качестве экипировки один из основателей МОК японец Дзигоро Кано (1860–1938). Первые международные соревнования по «борьбе в пижамах», как поначалу называли дзюдо, состоялись (1929) в Германии [Law 2008]. В серии матчей летней школы дзюдо во Франкфурте-на-Майне вместе с немецкими борцами приняли участие выходцы из Японии, развивающие дзюдо в Европе: родоначальник британского дзюдо Коидзуми Гундзи (1885–1965) со своими сподвижниками Тани Юкио и Отани Масатаро, а также тренером Каваиши из Парижа и доктором Ри из Швейцарии [Britain and Japan 2002: 319]. Дзюдо стал первым в мире и, пожалуй, самым известным примером эксплуатации внешней формы традиционных состязаний с полной заменой их содержания на спортивную «начинку».

В поисках альтернативы буржуазному спорту большевики пошли по тому же пути, они решили создать пролетарский спорт, – хотя по факту он оставался все тем же англосаксонским спортом. Один из методистов массовых празднеств О.В. Цехновицер (1899–1941) писал, что демонстрации и карнавалы имеют одну природу и «пролетариат в своих массовых уличных шествиях, даже вызванных событиями огромной остроты, как: нота английского правительства, демонстрация протеста в связи с убийством тов. Войкова и т. д., вводит в шествие моменты полит-карнавала» [Цехновицер 1931: 6]. Одним из наиболее действенных средств для сплочения О.В. Цехновицер считал «национальные танцы, которые, благодаря своей простоте, могут быть сразу исполнены даже никогда не танцовавшими» [Цехновицер 1931: 71], но еще более подходящими ему виделись «физкультурные танцы», переходящие в построения пирамид из человеческих тел, которые успешно разработал начальник

Высшей военно-педагогической школы физического образования РККА Я.В. Штангль (1884–1938) [Штангль 1928].

Интересно, что О.В. Цехновицер, упоминая в своей работе множество карнавалов и традиционных игр со всего мира, умалчивает о кастелях (от исп. *castells* – замки) – «человеческих замках» на религиозных танцевальных процессиях Муишеранга (Muixeranga), до сих пор бытующих на Пиренеях. Не упоминает о них и Я.В. Штангль, чье детство и юность прошли в Европе, где он получил специальность преподавателя Сокольской гимнастики, в которой использовались заимствованные у каталонцев техники построений человеческих пирамид. Разумеется, советские организаторы шествий использовали только форму этого ритуала, наполняя ее «революционным физкультурным содержанием». Спустя столетие пролетарские инновации воспринимаются уже только в историческом аспекте иллюстраций ушедшей эпохи, хотя породивший их ритуал каталонских кастельеров «Людские башни» по-прежнему существует и даже внесен (2010) в Список НКН ЮНЕСКО [Human towers].

Важно отметить, что О.В. Цехновицер настойчиво рекомендовал после парадов и шествий проводить физкультурные состязания, отмечая, что «последние не раз осуществлялись в празднествах Европы прошлых веков» и постоянно «устраивались во время гуляний до Октябрьского переворота» [Цехновицер 1931: 76]. Очевидно большевики хотели провести дефрагментацию огромного количества элементов традиционной игровой культуры, чтобы редуцировать ее в пролетарском спорте, для этой цели в 1920-е гг. было издано множество брошюр с подборками игр, пригодных для пролетариата: «Подвижные игры дома и в школе» [Филитис 1920], «Игры и развлечения» [Гориневский 1924], «Беседы по методике и теории игры» [Марц 1925], «Игры для уроков физической культуры» [Бэссак 1925], «Игры и развлечения деревенской молодежи» [Патыш 1925], «Коллективный отдых в рабочем клубе: забавы, игры, танцы, хор» [Харлампович 1925], «Массовые игры, развлечения и инсценировки по физической культуре для молодежи города и деревни» [Вишневский 1925], «Массовые подвижные и спортивные игры» [Крадман 1925],

«Сборник подвижных игр для старшего возраста» [Дюперрон 1925], «Некоторые игры среди оседлого населения Туркестана» [Пещерова 1925], «Быт и игры кавказских народов» [Пасынков 1925], «Спортивные игры: футбол, ручной мяч, баскетбол» [Козлов 1926], «Игры школьника» [Певгова 1926], «Зимние игры» [Зимние игры 1927], «Коллективные игры» [Шитик 1928], «От игры к жизни» [Морозов 1929].

Но несмотря на огромные усилия по продвижению пролетарского спорта, камнем преткновения стало то, что основную массу населения СССР составляли крестьяне, которые упорно не хотели отказываться от продолжения своих традиций народных гуляний с неперенными исконными забавами. Как преодолеть эту ситуацию решили спустя десятилетие на I пленуме Всесоюзного совета физической культуры, учрежденном в 1930 г. при ЦИК СССР⁵³. Руководством к действию стала программа советской национальной политики, главный принцип которой сводился к подмене этнокультурного содержания декорациями (псевдо)национальных различий. Такой подход сформулировал (1925) И.В. Сталин (1878–1953):

«Пролетарская по своему содержанию, национальная по форме, – такова та общечеловеческая культура, к которой идет социализм. Пролетарская культура не отменяет национальной культуры, а дает ей содержание. И наоборот, национальная культура не отменяет пролетарской культуры, а дает ей форму» [Сталин 1925: Т. 7, 138].

Участникам I пленума ВСФК было предложено использовать это ключевое положение национальной политики с тем, чтобы физкультурное движение могло стать частью культурной революции для укрепления национального единства и содружества народов СССР [ВСФК]. Согласно решению пленума, для выяснения текущего положения дел были направлены физкультурные экспедиции в Закавказье, Среднюю Азию и другие национальные республики.

⁵³ В функции ВСФК входило руководство местными советами и общественными организациями, разработка методик для физкультурных работников, научно-исследовательская деятельность и проведение мероприятий по всей стране.

Результатами экспедиций стали работы «Туркменские игры» [Паролов 1931] и «Таджикская борьба» [Абрамов 1939].

В отчетном докладе на следующем – II пленуме ВСФК (1931) было отмечено, что «в большинстве случаев вопрос о физкультуре в национальных республиках и областях ставился механически, т. е. “кто кого должен поглотить, – национальные ли виды физических упражнений европейские, или наоборот”?» [Ещин, Пустовалов 1932: 4]. В докладе Д. Ещина «Национальный вопрос в физкультурном движении» был предложен термин «национальные виды спорта» для обозначения «пролетарских, социалистических по содержанию, а по форме – национальных видов и форм физупражнений» [Ещин, Пустовалов 1932: 7].

Внимание советской власти к игровой культуре привело к появлению первой фундаментальной работы по игровой тематике – «Игры народов СССР» [Всеволодский-Гернгросс 1933], значение которой можно в полной мере оценить только сейчас, когда вновь появился интерес к изучению аутентичных традиционных игр и состязаний. Обращение к истинной природе народных игр состоялось вопреки вызовам спортизации и во многом благодаря тому, что редактором сборника стал не физкультурник, а деятель культуры, театровед В.Н. Всеволодский-Гернгросс (1882–1962). Еще одной работой по этой теме стал сборник «Игры в начальной школе» [Былеева 1937]. Очевидно, обе работы были выполнены, как тогда говорили, в рамках выполнения «задач партии и правительства».

Методическое пособие по физической культуре Л.В. Певговой для учителей начальных классов национальных школ Крайнего Севера [Певгова 1937] оказало (впоследствии) сильнейшее воздействие на выхощивание игрового наследия арктических народов. Впрочем, Л.В. Певгова перед собой такой задачи не ставила, она лишь выделила наиболее эффективные (с ее точки зрения) традиционные состязания для физического развития детей северных народов: бег по пересеченной местности, метание палки и метание танзая, прыжки через нарты и тройные прыжки с отталкиванием двумя ногами. Впоследствии

именно эти состязания стали основой так называемого *северного многоборья* – спортивных состязаний для развития «традиционных навыков» будущих оленеводов. Таким образом, можно констатировать, что рекомендации Л.В. Певговой позволили на постулатах советской педагогики модифицировать (!) традиционный образ жизни арктических скотоводов:

«Переход от игры-одиночки охотника, подстерегающего свою добычу, к товарищеской игре в коллективе, в партии, когда все движения, желания, воля каждого игрока строго согласуются с интересами партии, этот переход требует большой работы участника над собою, и нередко из эгоиста через игру вырабатывается коллективист, общественник, активный и хороший товарищ и в жизни, и в работе» [Певгова 1937: 3].

Несмотря на явный культурный конфликт, заложенный в спортизации игрового наследия северных народов, Устав Федерации северного многоборья России гласит (п. 2.1.3) о том, что она создана для «сохранения национальных традиций, самобытности и культурных ценностей коренных малочисленных народов Севера» [Сев. многоборье устав]. Здесь важно отметить, что *северное многоборье* всегда поддерживалось государством, оно было признано в СССР национальным видом спорта (1957), а в Российской Федерации реализуется федеральный стандарт (2019) спортивной подготовки оленеводов [Сев. многоборье стандарт].

В 1940-е гг. развитие спорта в целом было остановлено в годы Второй мировой войны, а в послевоенное время национальный вопрос оказался запретной темой, контекстуально зависимой от насильственного переселения народов СССР. Но несмотря на эти обстоятельства исследования были продолжены и появилось немало работ по этой теме: «Пять лет в Пшавии и Хевсуретии» с описанием грузинских традиционных игр и состязаний [Тедорадзе 1941], «Национальные виды спорта и игры в Таджикистане» [Торопов 1944], «Национальные народные праздники в Татарии и их физкультурное значение» [Семенов 1945], «Игры и развлечения колхозной молодежи» [Былеева 1948], «Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта»

[Гуннер 1949], «Военные игры русского народа и их отношение к эпохе военной демократии» [Новоселов 1948].

Явный рост интереса к этой теме проявился в 1950-х гг., когда были опубликованы работы преимущественно этнографического содержания: «Народная игра в городки» [Боев, Карнауков 1952], «Некоторые киргизские народные игры и виды спорта» [Таникеев 1953], «Подвижные игры» [Шитик 1955], «Подвижные игры» [Лейкина 1955], «Грузинский народный спорт» [Элашвили 1956], «Молдавская национальная борьба» [Благодаров 1956], «Казахские национальные виды спорта и игры» [Таникеев 1957], «Киргизские национальные виды спорта и народные игры» [Омурзаков 1958], «Осетинские национальные игры» [Гагиев 1958], «Народные игры школьников» [Кузнецов 1958], «Чувашская народная педагогика» [Волков 1958], «Абхазские народные игры» [Вахания 1959] и «Игры на площадке и на местности» [Изоп 1959].

В 1960-е гг. вектор исследований сменился в сторону педагогики: «К истории физической культуры в дореволюционной Северной Осетии» [Агапов 1960], «Сборник подвижных игр» [Былеева 1960], «Общественные игры бурят» [Тугутов 1961], «Азербайджанская спортивная борьба “Гюлеш” и ее связь с вольной борьбой» [Керимов 1962], «Национальные виды спорта» [Абдуллаев 1963], «Методика проведения осетинских народных игр в школах и пионерских лагерях» [Гагиев 1963], «Игра. Творчество. Жизнь» [Терский 1966], «Якутские народные подвижные игры для детей» [Чудинова 1966], «Национальные виды спорта в РСФСР» [Абсалямов 1967], «Исследование эффективности народных физических упражнений в учебной работе по физической культуре в школе: на примере киргизских школ» [Бобовская 1967], «Народные игры и спорт в Дагестане» [Дибиров 1968], «Атлетизм» [Тэнно 1968], «Исследование эффективности применения элементов национальных видов спорта, народных игр и специальных упражнений для развития физических качеств школьников Узбекистана» [Атаев 1969], «Каракалпакские народные детские игры» [Каган 1969], «Курес: хакасская национальная борьба» [Сагалаков 1969].

В 1970–1980 гг. вплоть до распада СССР проводились исследования результатов спортизации традиционных игр и состязаний народов СССР: «Ту-туш: горская спортивная борьба» [Байрамкулов 1971], «Киргизская спортивная борьба “куреш” как одно из средств физического воспитания молодежи» [Байман 1972], «Традиции грузинской народной физической культуры и современность» [Элашвили 1973], «Исследование эффективности применения национальных видов спорта, игр и упражнений для рационализации системы физического воспитания школьников Осетии» [Короев 1974], «Национальные виды спорта» [Пискарев 1976], «Казахские национальные виды конного спорта» [Буркитбаев 1978], «Национальные виды спорта народов Северного Кавказа» [Теретин 1978], «Тувинские народные игры» [Самбу 1978], «Туркменские народные игры как средство нравственного воспитания младших школьников» [Нурмедов 1979], «Обряды и обрядовые игры адыгов в XIX – начале XX века» [Мафедзев 1979], «Куреш: алтайская национальная борьба» [Каланакоев 1980], «Национальные виды спорта Якутской АССР» [Кочнев 1980], «Киргизские национальные виды спорта и народные игры» [Омурзаков 1981], «Система организации физкультурно-спортивной работы с населением по месту жительства на основе использования национальных видов спорта» [Ооржак 1982], «Таджикские национальные виды спорта» [Турсунов 1983], «Казахские национальные виды спорта» [Болгамбаев 1985], «Узбекские народные игры как средство эстетического воспитания младших школьников» [Юлдашева 1985], «Игры и национальные виды спорта народностей Севера нивхов» [Прокопенко 1988], «Игры в общественной жизни бурят» [Тугутов 1989], «Национальные виды спорта в СССР» [Скопинцев 1991].

Среди опубликованных в эти годы работ особое место занимает книга «Игры народов СССР» [Былеева, Григорьев 1985], над созданием которой трудился большой коллектив авторов под руководством двух редакторов. Для Л.В. Былеевой (1902–2004) это был итог ее полувековой деятельности по изучению игровой тематики, ее соавтором стал фольклорист и педагог В.М. Григорьев (1936–2015). Но и здесь возобладала «педагогика, к которой у нас свели

игру», хотя ее следует понимать «как одно из значимых свойств культуры в целом», оценивая сложившуюся ситуацию, сетовал искусствовед Н.А. Хренов [Хренов 2001].

В исследованиях иностранных авторов наибольший интерес у нас вызвали отдельные этнографические исследования в тех регионах планеты, где влияние спорта на протяжении долгого времени оставалось минимальным. Мы нашли немало таких работ. Одним из первых исследователей игровой культуры был американский этнограф С. Кулин (1858–1929), описавший в брошюрах и статьях множество традиционных игр: китайских (1889), итальянских (1890), японских (1891), колумбийских (1893), арабских (1894), корейских (1895), гавайских (1899) и филиппинских (1900). Но главной среди работ С. Кулина стала книга «Игры индейцев Северной Америки» (1907), в которой описано 1112 игр [Culin 1907].

Немецкий этнолог К. Нимуендажу (1883–1945) описал ритуальные состязания бразильских индейцев «Бег с бревном Тимбира» (1946) [Nimuendaju 2001]. Сенегальский педагог Ж. Лоухор описал африканское игровое наследие и опубликовал книгу «Справочник традиционных игр и попытка систематизировать их с целью интеграции в рамках программ физического воспитания и спорта» [Louhaug 1985]. Индийский радиожурналист М. де Меллоу по заказу Министерства спорта Индии составил сборник «Индийские игры и боевые искусства» [Mellow 1987]. Британский этнолог Дж. Аткинсон по результатам полевых исследований опубликовала работу «Отдых в сообществе аборигенов: отчет Департаменту искусств, спорта, окружающей среды, туризма и территорий Правительства Австралии» [Atkinson 1991]. Спустя два десятилетия австралийский педагог К. Эдвардс представил работу «Юлунга: традиционные игры коренных народов» [Edwards 2008]. Американский этнолог Г. Кахете исследовал эпистемологию амероиндейской игровой культуры в работе «Дух игры: индейские истоки» [Cajete 2005]. Кенийский антрополог М.П. Уандери провел исследование «Игры коренных народов прибрежного региона Кении: культурная и образовательная оценка» [Wanderi 2011].

Глобальное доминирование спорта и превращение традиционных игр и состязаний в спортивные дисциплины было подвергнуто критическому анализу в 1990-е гг., когда произошла коренная перестройка всего мирового порядка. После распада СССР страны социалистического лагеря прекратили строительство коммунизма, избрав модель либеральной демократии *made in USA*. Эпохальным документом той эпохи стал «Конец истории и последний человек» (1992) Ф. Фукуямы [Фукуяма 2005]. Впрочем, следует отдать ему должное, он не разделял восторгов политиков и впоследствии осаживал их критическим замечанием о том, что «провозглашение “конца истории” является номинативным, но не эмпирическим» и означает не свершившийся факт, а лишь констатирует «отсутствие жизнеспособных альтернатив либеральной демократии» [Fukuyama 1995].

Политические перемены привели к пересмотру ключевых положений государственной культурной политики в большинстве стран мира. Самоидентификация народов бывших социалистических стран стала драйвером этого глобального процесса, в который оказались вовлечены не только новые демократии, но и развитые страны, создавшие (1999) группу «Большая двадцатка» (G20). В контексте этих изменений были созданы «Рекомендации по сохранению традиционной культуры и фольклора» [Фольклор], принятые на 25-й сессии Генеральной конференции (1989) ЮНЕСКО в Париже.

Сам по себе этот акт стал принципиально новым решением в нормативной деятельности ЮНЕСКО, сконцентрированной до того времени на охране «материального» культурного наследия. В 1995–1999 гг. состоялись восемь региональных семинаров для оценки выполнения упомянутой «Рекомендации», а итог был подведен на международной конференции «Глобальная оценка Рекомендации о сохранении фольклора (1989): укрепление возможностей на местах и международное сотрудничество» (1999) в Смитсоновском институте в Вашингтоне⁵⁴, где была принята ключевая резолюция о

⁵⁴ Smithsonian Institution. URL: <https://www.si.edu/> (дата обращения: 02.04.2020).

необходимости определения «нематериального культурного наследия, его создателей и носителей традиций» [Доклад 2002], ставшая прологом к принятию Международной конвенции об охране нематериального культурного наследия (2003) [Конвенция НКН ЮНЕСКО].

Повышение интереса во всем мире к сохранению нематериального культурного наследия привело к появлению целого корпуса работ по традиционным играм и состязаниям, которые на протяжении XX в. преимущественно рассматривались в контексте истории становления видов спорта. Основной массив работ иностранных авторов был посвящен восточным боевым искусствам (историчность современных репрезентаций которых оставляет желать лучшего, что будет рассмотрено в следующем параграфе). Наиболее релевантными нашему исследованию стали работы по спортивным единоборствам в оптике деконструкции их современной истории: «Восточный монах в американской популярной культуре» Н. Ивамуры [Iwamura 2005], «Тайцзицюань и поиски китайского старичка: понимание идентичности с помощью боевых искусств» А. Франка [Frank 2006], «Субъекты без гражданства: литература по китайским боевым искусствам и постколониальной истории» П. Лю [Liu 2011], «Делая историю: боевые искусства между планетой Голливуд и планетой Гонконг» К. Барроумана [Barrowman 2015], «Тхэквондо: от боевого искусства к спортивному единоборству» У. Менига [Moenig 2015], «Японские и корейские боевые искусства: в поисках философского соответствия историчности» У. Менига и К. Минхо [Moenig, Kim 2018], «Деконструкция боевых искусств» П. Боумана [Bowman 2019].

Исследования иностранных авторов, использованные в методологии этноспорта, многократно упоминаются в тексте, так что в этом разделе мы дадим лишь хронологию их появления: «Социология спорта» П. Бурдьё [Bourdieu 1994], «Игры и империи: современный спорт и культурный империализм» А. Гуттмана [Guttman 1994], «Культуры телесности. Очерки о спорте, пространстве и идентичности» Х. Айхберга [Eichberg 1998], «Игры, спорт и общества» П. Парлеба [Parlebas 1999], «Понимание спорта: введение в

социологический и культурный анализ спорта» Дж. Хорна, А. Томлинсона и Г. Уэннела [Horne, Tomlinson, Whannel 1999], «Спортивные культуры. Практики, представления и мифы» К. Посьелло [Pociello 1999], «Спорт в обществе: проблемы и противоречия» Дж. Коукли [Coakley 2001], «История спорта: руководство по историографии, методологии исследования и источникам информации» Р. Кокса [Cox 2003], «Спорт и постколониализм» Дж. Бейла и М. Кроуина [Bale, Cronin 2003], «Спорт, культура и общество» Г. Джарви [Jarvie 2006], «Тело йоги. Истоки современной постуральной практики» М. Синглтона [Singleton 2010].

На всем пространстве бывшего социалистического лагеря особенно наглядно процесс осмысления традиционных игр и состязаний происходил в России, где статистически значимым в общем количестве публикаций по этой теме стал рост числа переводов иностранных авторов на фоне настоящего бума публикаций отечественных авторов. Большая часть исследований девяностых и нулевых годов по-прежнему проводилась в русле парадигмы сталинской национальной политики по превращению традиционных игр и состязаний в национальные виды спорта. Такие работы были приняты нами во внимание, но не могли быть использованы ввиду несовпадения научных взглядов и подходов в интерпретации представленных сведений. Продвигаемая в этих работах идея «практической пользы» традиционных игр и состязаний теоретически ничтожна и не имеет доказательной базы в имеющихся источниках, поэтому мы ограничимся перечислением авторов, чьи работы указаны в списке литературы [Аслаханов 1990, Севостьянов 1991, Прокопенко 1993, Григорьев 1994, Григорьев 1995, Ооржак 1995, Брыжинский 1996, Григорьев 1996, Ооржак 1996, Сельбиков 1996, Дашиноорбоев 1997, Шамаев 1997, Григорьев 1998, Кочнев 1998, Назарова 1999, Семенов 1999, Дашибальжиров 2000, Дашиноорбоев 2000, Орлов 2000, Катыгинский 2001, Прокопенко 2001, Чермит 2001, Базлов 2002, Красильников 2002, Мартынова 2002, Самоловов 2003, Фынтынэ 2003, Аг-оол 2004, Баймурзин 2004, Кайгородов 2004, Кулова 2004, Прокопенко 2004а, Синявский 2004, Брит 2005, Прокопенко 2005, Черная

2005, Гомбожапова 2006, Гаджиагаев 2007, Винокурова 2008, Шушунов 2008, Прокопенко 2009, Белобородова 2010, Манжуев 2010, Мендот 2010].

Релевантными нашему исследованию стали не раз упомянутые в тексте работы российских ученых девяностых и нулевых годов по истории, культурологии и этнографии традиционных игр и состязаний [Горбунов 1990, Топоров 1990, Усманходжаев 1990, Морозов 1993, Несанелис 1994, Бутанаев 1995, Горбунов 1995, Тайсаев 1997, Александров 1999, Горбунов 1999, Морозов 2001, Бородатова 2002, Тедорадзе 2002, Морозов, Слепцова 2004, Буксикова 2000, Дугарова 2004, Касен 2004, Медведева 2005, Хренов 2005, Морозов 2006а, Морозов 2006б, Ренчинова 2006, Мясников 2007, Александров 2008, Хабибуллин 2008, Александров 2009, Яровой 2009, Александров 2010а, Александров 2010б, Александров 2010в, Яровой 2011].

Кроме перечисленных научных работ появилось немало публицистики, из которой наибольшее влияние на обновление дискурса традиционных игр и состязаний оказали следующие книги: «Диалог о боевых искусствах Востока» [Фомин, Линдер 1990], «И были схватки боевые...: Рассказы о неизвестных эпизодах из славного прошлого отечественной борьбы, бокса и кулачного боя» [Лукашев 1990], «Истоки У-шу» [Маслов, Долин 1990], «Славяно-горицкая борьба: изначалие» [Белов 1992], «Русский кулачный бой» [Грунтовский 1993].

Существенный вклад в расширение дискурса традиционных игр и состязаний внесли энциклопедические издания: «Encyclopedia of Traditional Games» [Gorini 1994], «The Encyclopedia of World Sport: From Ancient Times to the Present» [Levinson, Christensen 1996], «Encyclopedia of ethnic play and games» [Obayashi, Kishino, Sogawa, Yamashita 1998], «Энциклопедия восточных боевых искусств» [Маслов 2000], «Энциклопедия настольных игр народов мира» [Белл 2001], «World Sports Encyclopedia» [Liponski 2003], «Энциклопедия традиционных британских сельских состязаний» [Collins 2005], «Энциклопедия традиционных видов борьбы народов мира» [Мандзяк 2010] и другие.

Здесь мы подошли к кульминации нашего тематического обзора эмпирических исследований, когда автором в ходе практической деятельности в области спортивного менеджмента и социокультурного проектирования было установлено, что педагогические и этнографические подходы не позволяют объяснить парадоксального снижения интереса в обществе к традиционным играм и состязаниям на фоне динамично развивающихся процессов самоидентификации народов и мирового спорта в целом. Исследование сложившейся ситуации проводилось автором на основе этнологического и культурно-антропологического подходов в целях перспективного моделирования возможных трендов актуализации традиционных игр и состязаний и способов их аккумуляции с обращением к семиотике, диффузионизму и семиозису.

Результатом исследований стала разработка культурологического метода фольклоризации (по Х. Айхбергу) традиционных игр и состязаний с гипотезой о том, что максимальная эффективность в репрезентации доспортивных соревновательных практик может быть достигнута с использованием аутентичных правил и антуража в рамках гуляний народного праздника. В процессе моделирования (научного эксперимента) было выявлено, что привлечение подготовленных спортсменов для участия в аутентичных соревнованиях способствует созданию устойчивого интереса зрителей. Разработанная модель социокультурного проектирования традиционных игр и состязаний и ее теоретическое обоснование получили название «теория этноспорта», тезисы которой впервые были представлены в виде научного доклада «Этноспорт – культурное наследие» на Международной научно-практической конференции РАН «Молодежь – культура – политика» в МГУ им. М.В. Ломоносова [Кыласов 2010б].

Необходимость введения в научный оборот понятия «этноспорт» была обоснована динамикой культурных процессов институционализации игрового наследия этносов в условиях глобализации, а сам термин соотнесен с положениями Международной конвенции об охране нематериального культурного наследия (2003) [Конвенция НКН ЮНЕСКО]. В теоретическом обосновании

понятия содержится привязка к теории «культурного релятивизма» Ф. Боаса (1858–1942). Значение сохранившихся и несохранившихся архаичных традиций игровых практик напрямую соотнесено с дескриптивными определениями в его работе «Ум первобытного человека» (1911) [Боас 2011].

Сама лексиграмма «этноспорт» ранее единично использовалась в России как синоним национальных видов спорта [Прокопенко 2004б] и за рубежом с отдельным написанием: в научной статье на английском языке японского спортивного антрополога Ц. Согава «Этнический спорт, его концепция и перспективы исследования» (Ethnic Sport, its Concept and Research Perspectives) [Sogawa 2006] и в монографии бразильского этнолога Ж.Р. Фассхебера «Этноспорт коренных народов: социальная антропология и полевые исследования народа кайнганг» (Ethno-Desporto Indígena: a Antropologia Social e o campo entre os Kaingang) [Fassheber 2010]. Впрочем, Ц. Согава пишет о том, что мы называем «этнически стилизованный спорт» (который будет детально рассмотрен в гл. 3), что по сути есть то же, что и национальные виды спорта у В.И. Прокопенко, когда традиционные виды физической активности этносов превращают в спорт. Ж.Р. Фассхебер в определении «ethno-desporto» сообщает, что «это способность каждого коренного народа адаптироваться к развитию спорта без потери этнической самобытности... и создавать, например, свой футбол» [Fassheber 2010: 34], что также не является продолжением традиций, а представляет собой тренд глобальной локализации самобытности. Таким образом, мы заключаем, что все упоминавшие ранее этноспорт, считали его трансвидовой особенностью спорта с сохраняющимися признаками этнической самобытности, что полностью противоречит исходным постулатам *теории этноспорта*, нацеленной на создание механизмов культурного наследования автохтонных игровых традиций в аутентичной среде народного праздника.

В теории этноспорта есть четкое разделение подходов к сохранению традиционных игр и состязаний: а) спортизация – превращение в (национальные) виды спорта и б) этноспорт – проведение автохтонных соревнований в

аутентичной среде народных праздников. Методология такого разделения создает апелляцию к ключевым определениям в трактате «Симулякры и симуляции» (1981) Ж. Бодрийяра (1929–2007) [Бодрийяр 2015], в соответствии с которым национальные виды спорта могут быть определены как *симулякры* – функциональные аналоги традиционных видов физической активности, а этносport как *копия* примордиальных игровых ритуалов, воспроизводящихся в наши дни.

Сохранение игровых традиций в теории этносportа определяется как форма темпоральной трансляции биосоциального и культурного наследия этнических групп, выраженная в обычаях, мифо-ритуальном комплексе и языке. В изучении механизмов трансляции игрового наследия мы обращаемся к научным подходам осмысления «вечного возвращения» Ж. Делеза (1925–1995) [Делез 2011] и возможности смысловых репрезентаций «вещи-быть-другой» в концепции спекулятивного реализма (2008) К. Мейясу [Мейясу 2015].

Раскрыть внутреннюю логику зарождения этносportа, изначально не имевшего своих институтов, а затем отследить его возникающие организационно-институциональные модальности, позволяет структурно-функциональный подход в сочетании с семиологическим методом, изложенным в работе «Отсутствующая структура» (1968) У. Эко (1932–2016) [Эко 2004].

Методологическое влияние на проектирование движения мирового этносportа оказала структуралистская теория социального пространства П. Бурдьё [Бурдьё 2005] о культурных, символических, социальных, религиозных и экономических полях, создающих возможность взаимодействия макроструктур (международных организаций) и агентов на микроуровне (НПО локальных сообществ и их национальных объединений).

В условиях растущей потребности в иной структуре мотивации поведения, а также в обновлении ценностных регуляторов в возникающих сферах деятельности [Бауман 2002; Этциони 2004; Филиппов 2008], в том числе в спорте [Лэш 2006; Jarvie 2006; Аверина 2011], этносport позволил по-новому оценить основные проблемы спортивного общества: допинга и борьбы с ним,

соблюдения и трактовки правил, когнитивного выявления победителя и, наконец, поставить вопрос о роли зрителей – пассивных наблюдателей или участников спортивных событий?

Публикация статьи «Методология и терминология этноспорта» [Кыласов 2011] привлекла внимание издателей «Энциклопедии ЮНЕСКО-EOLSS» и в том же году в выпуске «Наука о спорте» (2011) появилась статья «Этнокультурное многообразие спорта» [Кыласов, Гавров 2011]. На презентации этого выпуска энциклопедии 6 сентября 2011 г. присутствовала генеральный директор (2009–2017) ЮНЕСКО Ирина Бокова, которая высоко оценила теорию этноспорта и предложила автору войти в Ad-hoc комитет советников ЮНЕСКО по традиционным играм и спорту [UNESCO AAC TSG].

По результатам встречи с генеральным директором ЮНЕСКО и при поддержке Комиссии РФ по делам ЮНЕСКО [Поддержка ФЭР] в 2011 г. была учреждена первая в мире организация этноспорта – Общероссийская общественная организация «Федерация исконных забав и этноспорта России» [ФЭР]. В начале следующего – 2012 г. было создано Общество этноспорта Канады [ECS], которое вместе с российской организацией стало учредителем Всемирного общества этноспорта [EWS], осуществившего глобальную имплементацию новой концептуальной модели для сохранения традиционных игр и состязаний. В том же году под эгидой ЮНЕСКО была опубликована монография «Теория этноспорта» [Кыласов 2012]. Предисловие к английскому изданию [Kylasov 2015] написал Х. Айхберг [Eichberg 2015] и годом позже он же опубликовал критический анализ теории этноспорта в виде развернутой научной статьи «Культура тела, игра и индивидуальность» [Eichberg, Kosiewicz 2016].

Публикация теории этноспорта привела к введению в научный оборот этого понятия. Сейчас по данным Google Академия «этноспорт» упоминается в 419 и «ethnosport» в 198 научных публикациях, по данным РИНЦ «этноспорт» упоминается в 338 научных публикациях. Начавшийся процесс институционализации этноспорта оказал существенное влияние на изменение

мировой повестки в развитии традиционных игр и состязаний, поэтому далее мы будем их рассматривать с обращением к методологии этноспорта и организационным аспектам деятельности общества «Мировой этноспорт» [EWS]⁵⁵. Включая подробный анализ тупиковой ветви развития этноспорта, который пытаются свести к примитивной альтернативе в виде «этнических олимпийских игр» в контексте амероиндейского перспективизма (Всемирные игры коренных народов), пантюркизма (Игры кочевников), русского евразийства (фестиваль «Русский мир»), суннитского ислама (Всемирные игры Сунны) и других конъюнктурных проектов⁵⁶.

⁵⁵ Название Всемирного общества этноспорта (EWS) было изменено на общество Мировой этноспорт (WE) в 2018 г. при смене канадской юрисдикции на латвийскую в связи с переносом штаб-квартиры организации из Монреаля (Канада) в Ригу (Латвия).

⁵⁶ Этому анализу посвящена Гл. 3 «Контroversия традиционного и нетрадиционного в развитии этноспорта».

3.4 Перцепция этноспорта в проблематике диалога культур (на примере боевых искусств)

По прошествии десяти лет имплементации стало ясно, что этноспорт оказался достаточно эффективным средством не только манифестации культурной самобытности, но и социальной мобилизации в процессах самоидентификации этнических групп. При этом авангардом в развитии самого этноспорта стали традиционные единоборства, потому что исторически именно они составляют едва ли не две трети всех известных нам традиционных состязаний. Высокий интерес к традиционным единоборствам объясняется тем, что они всегда были событийным ядром гуляний народных праздников и в этом качестве сохранили свою актуальность до наших дней.

Сейчас, как и в прошлые времена, традиционные единоборства связаны с легендами воинской доблести предков и активно используются в патриотическом воспитании – главной скрепе национализма. Неслучайно в одной из первых работ по развитию этноспорта культуролог А.В. Яровой выдвинул гипотезу о том, что он позволяет переосмыслить значение разрушающейся воинской культуры казаков, «низведенной в условиях постмодерна до субкультуры отдельной социальной группы» [Яровой 2012].

А.В. Яровой видит в обращении к этноспорту реальную возможность деконструкции исторической памяти с акцентом на военно-патриотическом (национальном) воспитании военных, что позволит преодолеть сложившееся в современном обществе (вдохновленном идеями пацифизма и ненасилия) негативное восприятие армии, с образом которой связывают алармизм и милитаризацию экономики, непомерные траты национального бюджета, подавление демократии и узаконивание массовых убийств в ходе миротворческих операций. Этноспорт как форма проведения традиционных игр казаков – шермиций представляется А.В. Яровому инновационным механизмом культурного наследования, позволяющим сохранить символический образ прошлого для трансляции системы ценностей военизированных сообществ Дона.

Понимая значение растущего интереса к боевым искусствам, нами было проведено междисциплинарное исследование по этой теме [Кыласов 2019б]⁵⁷. Обратившись к массиву источников о боевых искусствах, мы установили, что в публицистике и науке их принято рассматривать как миф, к которому апеллируют всякий раз, когда речь заходит об истоках спортивных единоборств. Поэтому первый вывод был сделан о том, что мифология боевых искусств формируется в коллективной памяти народов и наделяется социальными смыслами воспитательных примеров жизненного пути воинов и жизненного уклада военизированных сообществ.

Эволюционное изменение образа жизни военизированных сообществ и сословий привело к архаизации практики боевых искусств. Большинство попыток сохранения этих практик привело к формированию контркультурного тренда их авторского преобразования, что было рассмотрено в нашем исследовании ранее и обозначено как *инверсивная национализация*⁵⁸ – наделение культурного наследия неисторичными характеристиками в целях умозрительной актуализации, направленной на улучшение когнитивного восприятия. Разумеется, такие преобразования имеют лженаучные основания, их источником становятся «авторские озарения» в интерпретации текстов (а чаще отдельных фрагментов) известных исторических источников, порождающих новые (якобы ранее скрытые!) подробности в мифологии боевых искусств. К сожалению, такой подход в последнее время получил довольно широкое распространение и феноменологически описан как «исторический антиреализм», в котором прошлое используется в текущей повестке как вспомогательная «вымышленная модель», согласно определению Д. Чернина [Cernin 2019].

Авторские преобразования традиционных единоборств привели к появлению массового нарратива спортивных единоборств, в которых сохраняются

⁵⁷ Результаты этого исследования были изложены в научной статье «Габитус боевых искусств в России» (2019), вызвавшей широкий общественный резонанс после публикации ее тезисов ИА REGNUM под заголовком «Кулачный бой нам ближе, но восточные боевые искусства доступней»: <https://regnum.ru/news/sport/2863470.html> (дата обращения 02.04.2020).

⁵⁸ См. в п. 1.3 «Национализация игровой культуры», с. 87.

только отдельные элементы традиционных практик (аксессуары, одежда, инвентарь, приемы, церемонии или другое), а умение убивать – базовый имплицитный навык – заменяется достижением условной победы по совокупности оценок атакующих или оборонительных действий в спарринге. Исходя из этого процессы спортизации традиционных единоборств были рассмотрены в контексте теории «изобретения традиций» (1983) Э. Хобсбаума (1917–2012) [Хобсбаум 2000]. В установлении авторства «изобретенных традиций» и факта их происхождения были взяты во внимание сведения о создании спортивных организаций или авторских школ, целью которых было развитие соответствующего *вида спорта*, благодаря чему нам удалось составить общую хронологию появления наиболее распространенных в мире спортивных единоборств, развитием которых занимаются международные федерации – члены GAISF:

- сават⁵⁹ основал (1825) Мишель Кассе (1794–1869);
- джиу-джитсу⁶⁰ и дзюдо⁶¹ основал (1882) Дзигоро Кано (1860–1938);
- муай-тай⁶² основал (1910) Чулалонгкон Рама V (1853–1910);
- айкидо⁶³ основал (1920) Морихэй Уэсиба (1883–1969);
- кендо⁶⁴ основал (1920) Хироюки Тесчин Хамада (данных о жизни нет);
- сумо⁶⁵ основал (1926) Хироше Масанори (1865–1938);
- ушу⁶⁶ основал (1928) Чжан Чжицзян (1882–1966);
- карате⁶⁷ основал (1929) Фунакоси Гитин (1868–1957);
- тхэквондо⁶⁸ основал (1955) Чхве Хон Хи (1918–2002).

Впервые массовые источники критического описания боевых искусств (в современном понимании) обнаруживаются в воспоминаниях профессиональных военных из европейских стран, которым довелось столкнуться с

⁵⁹ International Savate Federation. URL: <https://fisavate.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶⁰ Ju-Jitsu International Federation. URL: <http://www.jjif.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶¹ International Judo Federation. URL: <https://www.ijf.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶² International Federation of Muaythai Associations. URL: <https://muaythai.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶³ International Aikido Federation. URL: <https://www.aikido-international.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶⁴ International Kendo Federation. URL: <https://www.kendo-fik.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶⁵ International Sumo Federation. URL: <http://www.ifs-sumo.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶⁶ International Wushu Federation. URL: <http://www.iwuf.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶⁷ World Karate Federation. URL: <https://www.wkf.net/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁶⁸ World Taekwondo. URL: <http://www.worldtaekwondo.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

носителями этих традиций в реальном вооруженном противостоянии, они позволяют понять: что же собой представляют восточные боевые искусства на самом деле и есть ли от них какая-то практическая польза для современной армии? Сразу отметим, что процесс исследования этих источников едва не завел нас в тупик, потому что в мемуарах военных преобладали ироничные отзывы относительно нелепой смеси традиционных единоборств и использования современного оружия в боевой подготовке китайских и японских солдат, выглядевших от этого форменным посмешищем в глазах европейцев.

При посещении Китая (1874–1875) генерал-майор Генерального штаба Русской Императорской армии Ю.А. Сосновский (1842–1897) сообщал о широком распространении «кривляний» среди китайских солдат и отмечал, что «сделав воинские упражнения предметом увеселительных забав, китаец, естественно, должен был обратить самое серьезное внимание на развитие одиночного фокусничества» [Военный сборник 1880: 242]. Адъютант начальника Тихоокеанской эскадры В.В. Крестовский (1839–1895) сообщал (1885), что при малейшей возможности японские солдаты «закидывали ружья за спину и с визгом, похожим на гик нашей казачьей лавы, быстро кидались на противника в рукопашную», пренебрегая опасностью, они стремились «поскорее добраться до противника для одиночного с ним боя» и тогда уже можно было увидеть «изумительные скачки этих людей, их прыжки и ловкие увертки из-под ударов, все время сопровождаемые визгом и рычанием, которыми они стараются подражать вою диких зверей и реву тигров: сущие черти» [Крестовский 2002: 171].

Аналогичное описание мы обнаруживаем в книге британского лейтенанта Маккензи «Рассказ о Второй кампании в Китае»: «Один из китайских солдат с мечом в каждой руке выходил перед строем и совершал множество экстравагантных жестов, издавая при этом весьма неприятные громкие крики, очевидно оскорбительные, судя по гримасе на его лице. Впрочем, шоу таких придурков заканчивалось мгновенно – после метких выстрелов наших солдат» [Mackenzie 1842: 145].

Никчемность архаичных практик боевых искусств стала очевидной при первых же столкновениях азиатов с европейцами в эпоху Модерна, поэтому азиаты довольно быстро отказались от использования своих традиционных боевых искусств. Во всяком случае, в материалах о подавлении Ихэтуаньского или Боксерского восстания (1898–1901) в Пекине уже не встречалось упоминаний «одионого фокусничества» китайцев, как не было и упоминаний «кривляния» японцев во время русско-японской войны (1904–1905). Таким образом, можно заключить, что традиционные единоборства с наступлением эпохи модерна полностью утратили свое функциональное значение для армии, от них остались только упоминания о выступлениях гастролеров из Юго-Восточной Азии, демонстрировавших боевые искусства в цирках и ресторанах Берлина, Лондона, Парижа и Петербурга. Интерес к их выступлениям стал одной из причин зарождения ориентализма – тяги к чему-то иному, еще непривычному для европейцев. А вот желание овладеть навыками восточных боевых искусств возникло у европейцев значительно позже – только во второй четверти XX в. с расширением видového разнообразия спорта.

Собственно, здесь мы возвращаемся к исходному тезису нашего исследования боевых искусств и делаем первый вывод о том, что они представляют собой лишь спортивные репрезентации архаичных практик и ни в коей мере не являются продолжением традиций доиндустриальных обществ Востока в глобальном обществе постмодерна Запада. Феномен восточных боевых искусств в современном обществе можно объяснить понятием «Глобального Востока» швейцарского социолога М. Мюллера – «как нечто, выпавшее из течения времени и лишившееся своей точки в пространстве». М. Мюллер предлагает понимание того, что «Глобальный Восток – как отношение – может быть где угодно», рассматривая его экстерриториально, скорее, как понятие топологическое [Мюллер 2020: 34].

Сегодня восточные боевые искусства доминируют среди спортивных единоборств. В России развивается 40 спортивных единоборств, из которых 24 имеют восточное происхождение, что составляет 60% от общего числа этой

группы видов спорта. При этом в отличие от этноспорта и традиционных игр, где единоборства составляют две трети от всех видов состязаний, в спорте их роль значительно скромнее: 40 спортивных единоборств составляют всего 21.86% от общего числа всех 183 видов спорта, которые развиваются в России [ВРВС]. Спортивные федерации большинства единоборств объединились (2005) в Российский союз боевых искусств (РСБИ), представляющий собой «творческое соединение боевых искусств Востока с воинскими традициями народов России», в котором «древние методики воспитания, развития духа и тела объединились с национальными духовными и патриотическими традициями, современной наукой о спорте, достижениями массового физкультурно-спортивного движения» [РСБИ]. На первый взгляд, может показаться, что наряду с восточными боевыми искусствами в РСБИ развивают и русские традиционные единоборства. Но это не так: в составе РСБИ не было и нет ни одной организации по русским единоборствам.

Таким образом, можно констатировать, что в России преимущественно развиваются восточные боевые искусства при полном игнорировании собственных традиционных единоборств. Здесь надо отметить, что такая ситуация сложилась не только в России – это общий для европейских стран тренд ориентализма, когда восточные единоборства вызывают эмпатию в контексте образа Востока как субординированного «Другого», согласно определению (1978) американского культуролога Э. Саида (1935–2003) [Саид 2006]. Интересно, что наряду с автохтонными единоборствами игнорируются и все остальные: арабские, африканские, американские (за исключением капоэйры) и народов Арктики. Здесь важно отметить, что и на Дальнем Востоке – в местах происхождения боевых искусств тоже нет интереса к единоборствам других народов. В ходе анализа этих противоречий на примере восприятия своих и чужих единоборств в России было выявлено два разнонаправленных тренда [Кыласов 2019б]:

«Восприятие боевых искусств своего народа *a priori* воспринимается как полезное и обусловлено верой в облагораживающую функцию древних

практик славных предков. Люди склонны верить, что боевые искусства своего народа оказывают положительный эффект воздействия на спортсмена, подобный тому, что в медицине называют *плацебо*. Учитывая высокий уровень патриотизма среди спортсменов, развитие в России боевых искусств, рожденных другими народами, далеко не всегда имеет позитивное восприятие и сродни эффекту *ноцебо* в медицине, когда средство, не обладающее реальным фармакологическим действием, заранее вызывает отрицательную реакцию у пациента».

По результатам рассмотрения социальной перцепции этноспорта в целом можно заключить, что этнокультурное обособление игровых традиций служит вызовом для активации этого процесса, способствующим повышению интереса к диалогу культур.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 3

Предпосылки становления этноспорта возникли в культурных практиках традиционных игр на праздниках народного календаря. Хотя их игровой диапазон значительно сузился, но мы отмечаем, что в последнее время проводится все больше праздников с исконными забавами, архаичность которых преодолевается готовностью продолжать традиции предков во имя национальной самоидентификации и этнокультурного обособления. Теория этноспорта позволяет эмпирически точно выявить «пережиточное состояние традиций» (по А. ван Геннепу), она предвосхитила появление новой культурной формы спорта – его «отсутствующей структуры» (по У. Эко) – фольклорной составляющей. При том, что фольклор большей частью воспроизводит женские песенно-танцевальные традиции, этноспорт стал ожидаемым инструментом для продолжения мужской культуры игровых традиций, что способствовало восполнению фольклорного движения и перспектив его развития.

В анализе становления этноспорта представлено и охарактеризовано движение «русских стилей» боевых искусств – контркультурной практики стилизованных новоделов. Антитезой этому движению стало развитие проекта

«Русские игры», которое привело к созданию первой в мире организации этноспорта – Федерации исконных забав и этноспорта России. Публикация теории этноспорта и начавшийся после этого процесс институционализации этноспорта оказали существенное влияние на изменение мировой повестки в развитии традиционных игр и состязаний, в которой появился новый актер – общество «Мировой этноспорт», получивший аккредитацию ЮНЕСКО и статус консультанта по нематериальному культурному наследию. Развитие этноспорта привело к переоценке роли этнически стилизованных видов спорта, которые стали вызывать настороженность и восприниматься как попытка аккультурации чуждых традиций.

Этноспорт стал объединительным понятием для турниров, программа которых состоит из традиционных игр и состязаний. Соревнования этноспорта проводятся по правилам и с инвентарем локальных традиционных игр в целях достижения аутентичности восприятия. Однако на фоне развития этноспорта появились попытки свести эту концептуальную модель к примитивной альтернативе в виде «этнических олимпийских игр».

ГЛАВА 4. КОНЬЮНКТУРНЫЙ ОБЗОР СОВРЕМЕННОЙ ПРАКТИКИ ТРАДИЦИОННЫХ ИГР И СОСТЯЗАНИЙ

4.1 Исторический аспект праздника в репрезентации традиционных игр и состязаний

Выработка и передача игровых навыков в доиндустриальный период происходила в процессе устной коммуникации между носителями традиции. Ситуация изменилась с появлением фольклора – фиксации практик устного народного творчества в письменной форме для их последующего воспроизведения, что стало универсальным решением для сохранения потерявших актуальность традиций доиндустриального общества. Тезаурус фольклора используется в этноспорте, он позволяет создать когнитивное взаимодействие с фольклорными коллективами и избежать отнесения традиционных игровых практик к спорту в сложившейся сегрегации игр:

- **увеселительные игры**, относящиеся к культуре;
- **состязательные игры**, относящиеся к спорту.

Разумеется, в изначальной традиции такого деления не было, но именно оно привело к исключению игрового компонента из народных праздников, что можно объяснить воздействием социальной конъюнктуры (приверженности новым моделям и стилям организации соревнований), глобально проявляющимся в декультурации этнических различий традиционных игр и состязаний, которые стали проводить как физкультурные мероприятия так называемого спорта для всех, которому Х. Айхберг дает определение «телесная демократия» (*bodily democarcy*) в одноименной работе «Телесная демократия. К философии спорта для всех» (2009) [Eichberg 2009].

Принимая во внимание этот довод, мы предлагаем и еще одно объяснение с обращением к одной из ключевых проблем фольклористики – соотношения фольклорных форм (описания) и естественных изменений обряда (действия) внутри культурного текста, в котором «представлены мифы, независимые от

ритуала, и ритуалы, не сопровождающиеся мифологическим повествованием», – о чем сообщает фольклорист С.Ю. Неклюдов [Неклюдов 2008], апеллируя к работе «Поэтика мифа» (1976) филолога, основателя школы теоретической фольклористики Е.М. Мелетинского (1918–2005) [Мелетинский 2000].

Неклюдов объясняет возникшую диспропорцию, цитируя утверждение Дж. Фрэзера о том, что «миф уступает по древности обычаю», поэтому нарратив мифа постоянно «изменяется, в то время как обычай остается неизменным» [Фрэзер 2012: 568]. Из чего С.Ю. Неклюдов заключает, что «обряд, первоначально построенный на «доречевых» семиотических механизмах (движениях, жестах, позах, запахах, звуках, окрасках, играх, танцах и пр.), наполняется словами и текстами постепенно», а значит, массово фиксируются в фольклоре только его наиболее поздние формы бытования [Неклюдов 2008].

Изложенное С.Ю. Неклюдовым проливает свет на редкое упоминание традиционных игр и состязаний в имеющемся массиве фольклорных сведений, собранных в России в советский период, когда игровой компонент воспринимался как архаичные практики, не сообщавшие ключевой информации о сущности обрядов. Именно это стало причиной отсутствия традиционных игр и состязаний в относительно свежих источниках, в то время как более старые этнографические метариалы содержат массовые упоминания игрового компонента почти во всех праздничных обрядах, согласно исследованиям Б.В. Горбунова [Горбунов 1997].

Опыт Федерации этноспорта России по включению традиционных игр и состязаний в современные репрезентации старинных обрядов с песнями, костюмами из домотканой одежды и блюдами этнической кухни показал, что это в значительной мере способствует созданию аутентичного образа прошлого, вызывает живой отклик участников и создает устойчивый интерес к такому формату событий у зрителей. При этом важно отметить, что понимание *аутентичности* в игровой культуре существенно отличается от того, что под этим понимается в фольклорном движении, где аутентичным считается исполнение произведений устного народного творчества или обрядов только самими

носителями культуры или теми, кто непосредственно перенимал у них навыки продолжения этой традиции.

В отличие от обрядового исполнительства, в играх отсутствуют четкие критерии подлинного исполнения – есть лишь правила соревнований, предписывающие *одни* и запрещающие *другие* двигательные действия, что позволяет считать *аутентичным* любое их адекватное воспроизведение, соответствующее маркерам эстетики двигательности, даже если это происходит вне рамок гуляний народных праздников. Таким же образом мы подходим к оценке песенно-танцевального фольклора, где к маркерам эстетики двигательности добавляется своеобразие манеры пения или звукоизвлечения при игре на музыкальных инструментах. В отличие от разыгрывания обрядов, представляющих собой, по сути, театральные постановки, в лудокультурных практиках и песенно-танцевальном фольклоре каждое адекватное исполнение является живым продолжением традиции. Исходя из этого, мы делаем вывод не только о допустимости фольклоризации соревнований этноспорта, но и насущной необходимости такого совмещения, позволяющего воспроизводить автохтонные игровые практики в исходном формате праздника, даже в его отсутствии.

Проведение турниров в формате этноспорта (с фольклоризацией соревнований) не противоречит изначальной игровой традиции: исконные забавы и состязания в силе и ловкости проводились по самым разным событийным поводам: ярмарки, победы в сражениях, сватовство, женитьба, рождение ребенка, похороны и другие знаменательные и памятные даты. Поэтому *фольклоризация* соревнований этноспорта с воссозданием атмосферы народного праздника воспринимается некритично в отличие от *фольклоризации* массовых мероприятий (шоу песенно-танцевального и сценического фольклора) и произведений искусства (живопись, кино, литература, театр), где она служит средством трансляции образа прошлого, а не продолжения его естественного бытования в чужеродной среде.

Исходя из этого, мы заключаем, что *фольклоризация* соревнований является ключевым положением в использовании формата мероприятий

этноспорта, нацеленных на воспроизводство народного праздника, потому что праздник для традиционных игр и состязаний был и остается главной событийной средой, позволяющей в полной мере реализовать субъектно-ориентированный подход в сохранении игровых традиций, в соответствии с положениями Международной конвенции об охране нематериального культурного наследия [Конвенция НКН ЮНЕСКО].

Здесь же важно отметить, что воспроизведение традиционных игр и состязаний в искаженной форме англосаксонских *спортивных соревнований* является актом декультурации – уничтожения самобытной сущности, не позволяющей относить подобные репрезентации к нематериальному культурному наследию. Понимание этого формируется в критичном восприятии результатов спортизации игрового наследия, исследование которых будет представлено в следующих параграфах этой главы.

Еще один важный аспект фольклоризации заключается в ее амбивалентности: с одной стороны, она воспроизводит лишь образ обрядов и потому является их десакрализованной иллюстрацией, с другой стороны, это единственно возможная форма сохранения целого корпуса объектов нематериального культурного наследия. Исходя из этого мы заключаем, что вопреки утверждениям большинства фольклористов, традиция примордиальной праздничной культуры окончательно прервана. Кроме того, она изменилась до неузнаваемости даже там, где еще сохранилась, потому что обряды и праздники превратились в заурядный событийный продукт. Проведение традиционных мероприятий сейчас предполагает проектирование с участием сценаристов, организаторов, исполнителей, спонсоров, но главное – требуется специальное разрешение и контроль со стороны государственных органов и местного самоуправления.

Понятно, что наши предки не занимались социокультурным проектированием массовых мероприятий и потому у них не было никаких проблем с аутентичностью праздника или обряда: они просто гуляли и верили в

подлинность происходящего, так как это была сублимация коллективной радости и всеобщего торжества по какому-либо достойному поводу.

Сейчас нам все сложнее доподлинно установить: зачем нашим предками нужны были те или иные обряды? Пониманию сущности и назначения старинных обрядов препятствует их стремительное перемещение из сакрального статуса праздничной культуры в текучую повседневность современности, где они «опустились с макро- на микроуровень социального общежития», – констатирует британский социолог З. Бауман (1925–2017) в работе «Текущая современность» (2000) [Бауман 2008: 14]. Традиционные праздники, а точнее их посещение, стало формой прогулок выходного дня, досужим занятием, что отмечает искусствовед Н.А. Хренов в работе «Человек играющий в русской культуре» (2005) и заключает: «На поздних этапах истории сакральную культуру меняет культура досуга» [Хренов 2005: 141].

С потерей сакрального статуса обряды больше не воспринимаются нами всерьез благодаря тому, что их театрально разыгрывают фольклорные коллективы, разодетые в костюмы даже не из домотканой, а фабричной одежды. Но даже если бы на них были подлинные старые вещи, то и они бы не повлияли на критическую оценку аутентичности таких шоу, потому что массовые исторические источники сообщают нам, что люди на праздник во все времена стремились надеть все самое новое, модное, руководствуясь тем, чтобы себя показать и на других посмотреть.

Кроме того, пространственно-временное сжатие обрядовых действий до локальных мероприятий выходного дня в одном конкретном месте (парке, улице или площади) привело к утрате традиции широких многодневных гуляний и стало еще одним вызовом аутентичности воспроизводимой праздничной культуры старины. Например, стало привычным «сокращение» Масленичной недели до одного дня с хороводами, сжиганием чучела и поеданием блинов вперемежку с традиционными играми и состязаниями. Но это сродни тому, чтобы издать вместо четырех томов «Войны и мира» Л.Н. Толстого пересказ знаменитого романа в паре сотен страниц. Такое сжатие хотя и приведет к

сохранению сюжета, но лишит нас подробностей бытописания, характеров и переживаний действующих лиц, что в совокупности составляет главное достоинство произведений Л.Н. Толстого, как и всей художественной литературы.

В ходе исследований нам удалось выяснить, что мотивацией сокращения сроков гуляний во время старинных праздников служит стремление организаторов преуспеть в максимальном событийном насыщении программы выходного дня. Однако при таком сокращении возникают когнитивные проблемы, касающиеся релевантности обрядов – какие из них составляют ядро праздника, а какие можно сократить до сценического шоу фольклорных коллективов? Прояснить это предельно важно хотя бы для того, чтобы не нарушать изначальной последовательности обрядовых действий. Ходить на блины в гости, как это было принято в течение всей Масленичной недели, и сейчас не возбраняется, а вот кулачные бои в четверг, как и взятие снежного городка, теперь совмещают с состязаниями плясунов и прибасенников, лазанием на столб, хороводами и, наконец, сжиганием Масленицы в один день – в воскресенье, превращая все это вместе в ураганный калейдоскоп увлекательных аттракционов *a la Russe*, лишенных мифологического содержания изначального обряда.

Впрочем, устаревание обрядов – естественный процесс. Е.М. Мелетинский отмечает, что «история культуры на всем ее протяжении так или иначе соотносилась с мифологическим наследием первобытности и древности, отношение это сильно колебалось, но в целом эволюция шла в направлении “демифологизации”» [Мелетинский 2000: 10].

Несмотря на множество недостатков фольклоризации праздников народного календаря, нам все же стоит с этим согласиться хотя бы ради сохранения культурных традиций. Но возникает резонный вопрос: чему же нам радоваться на таких праздниках с изрядной долей фальши? И почему мы перестали отмечать большинство народных праздников, связанных с сезонными обрядами перехода? Даже празднование Нового года установилось единое в планетарном масштабе, причем согласно новому гуманитарному летоисчислению, о котором грезил революционно настроенные разработчики Французского

республиканского календаря (1793). Однако даже в этом праздновании Новолетия самым неожиданным образом оказались сохранены самобытные традиции примордиальных торжеств, хотя в большинстве случаев сместились сакральные даты их проведения с *весны-лета-осени* на середину зимы. Итак, что же мы отмечаем и почему сохраняем отдельные фрагменты обрядов перехода, перемешавшихся в постисторическом нарративе новых праздников, и почему продолжаем радоваться их приходу?

Очевидно, все дело в мифологичности нашего сознания, в приверженности традициям как к чему-то родному, сугубо личному, поэтому праздник пробуждает у нас глубоко интимные переживания и вызывает ностальгию. Этиология этих почти болезненных переживаний уходит корнями в детство, когда мы верили в то, что костюмы и маски не только меняют внешность, но и делают нас совершенно другими. Собственно, на такого рода перевоплощениях строится вся игровая фолк-культура с ее ключевыми паттернами детства – смехом, масками, переодеваниями и дурачеством.

Увалень, неуклюжий детина был ключевой фигурой традиционных игр и состязаний, именно он стал прообразом клоуна в цирке, потому что выделялся не только неадекватным поведением, но и нелепыми цветастыми нарядами. Уже упомянутый ранее Питер Брейгель-старший (относительно сюжета картины «Детские игры») в картине «Кермесса в Хобокене» (1559) на фоне игр и танцев изобразил на переднем плане как раз такого шута, держащего за руки детей. Х. Айхберг приводит описание шута в немецкой традиции – непременно заводилу состязаний по прозвищу *Притченмайстер* (от нем. – *Pritschenmeister*), что соответствует русскому «дуботряс», поскольку происходит от корня «притче» (от нем. – *Pritsche*), означающего дубину. *Притченмайстер* подшучивал и дразнил игроков, подначивая их дубиной. Он дергал за хвост лошадей в потешных скачках крестьян, предварявших рыцарские турниры. Но главное – он заранее оглашал победу самых неумелых игроков, выставляя тем самым их на смех [Eichberg 2012: 308].

В XVI–XVII вв. *притченмайстеры* превратились в бродячих поэтов, потому что они уже не просто подшучивали над игроками, а соревновались между собой в напыщенности и глупости своих речей, прославлявших непутевых игроков попеременно с восхвалением знати. В русской празднично-игровой традиции аналогичную роль исполняли прибасенники и скоморохи, их состязания между собой вызвали едва ли не больший интерес у народа, чем то, что они комментировали. Х. Айхберг отмечает, что шут в игровой культуре «всегда балансировал между “настоящим дураком” – умалишенным, и “искусственным клоуном” – артистом, разыгрывающим людей» [Eichberg 2012: 308]. Шут балансировал между нападками на толпу сумасшедшего и образом храброго обличителя местных нравов.

Персонаж шута укоренился в игровой культуре, потому что на праздничных гуляниях все подвергалось осмеянию и переворачивалось с ног на голову, где дурак мог быть королем, а король подчас вел себя как дурак. Здесь важно отметить, что сюжет смены социальных ролей был широко распространен не только в Европе, но и в Азии – это прекрасно иллюстрирует история «халиф на час» в арабском сборнике сказок «Тысяча и одна ночь». В игровом ритуале ролевого переворота подвергалось осмеянию буквально все – сословные правила, религиозные устои, властная вертикаль и допускалась даже сатирическая диффамация. Основным смыслом таких карнавалов заключался в участии всех слоев населения и означал общность всех, кто в этом участвует, а кто нет – того, как бы нет вообще, что имплицитно означает верховенство местных устоев и обычаев.

Приоритет местных устоев стал базисом концепции мультикультурализма – принятия европейцами Других и терпимости к их различиям. В этой концепции у Других, оказавшихся в Европе, «на первый план выступают коллективное право и групповые интересы, являющиеся объектом интегрирования» в европейском обществе, отмечает философ В.В. Миронов (1953–2020) [Миронов, Миронова 2017: 20]. Именно интересы Других, а не их культурные различия, играют ключевую роль в адаптации, которая происходит «в

условиях большого смыслового несовпадения, и область тождества является предпосылкой для проникновения в область нетождественного» [Миронов, Миронова 2017: 18]. Наиболее ярко это проявляется в карнавальной традиции, когда создаются карикатурные образы локальных сообществ и социальных групп. Но самым неожиданным образом *гражданские интересы* Других вдруг превращаются в *права* на неприкосновенность их самобытного образа: европейцы могут смеяться над собой, но не могут над Другими. Иными словами, не все, кто носит европейскую одежду, стали европейцами. Таким образом, мультикультурализм порождает культурный конфликт в зоне социального взаимодействия и групповых интересов, хотя должен предотвращать его, как это преподносилось и, наверное, замышлялось авторами этой концепции.

Одним из проявлений культурного конфликта стала карнавальная традиция изготовления *потешных листов*, ставших прототипом сатирических и юмористических журналов. Именно за карикатуры на пророка Мухаммеда редакция парижского сатирического еженедельника «Шарли Эбдо»⁶⁹ подверглась (2015) атаке исламских террористов, когда погибли 12 человек. Другой жертвой мультикультурализма стал бельгийский карнавал в Алсте⁷⁰, подвергшийся этнорелигиозным преследованиям иудейских общин за демонстрацию кукол ортодоксальных евреев, сидящих на денежных мешках. После того, как этот карнавал был включен в Список НКН ЮНЕСКО (2010), организаторы не раз получали депеши от Еврокомиссии, вынужденной таким образом реагировать на требования религиозных общин запретить использование тех или иных персонажей в карнавальных шествиях. В результате непрекращающихся эпистолярных протестов карнавал в Алсте стал первым объектом, исключенным (2019) из Списка НКН ЮНЕСКО решением 14 сессии Межправительственного комитета ЮНЕСКО по охране нематериального культурного наследия [14.COM].

⁶⁹ Charlie Hebdo. Journal satirique, laïque, politique et joyeux, toutes les semaines en kiosque et tous les jours sur internet. URL: <https://charliehebdo.fr/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁷⁰ Aalst Carnival is an annual three-day event in the Belgian city of Aalst. URL: <https://www.aalstcarnaval.be/> (дата обращения: 02.04.2020).

Не раз подвергались цензуре и сами по себе традиционные игры и состязания, правила которых изначально соответствуют нормам обычного права и сложившимся общественным устоям. Исследовавший этот аспект А.С. Тедорадзе сообщает, что «нарушителя ждало не только суровое физическое наказание, но и общественное осуждение» [Тедорадзе 2002: 27]. Наибольшие опасения властей в России вызывали кулачные бои. Первым документом, регламентирующим эти традиционные состязания, стал Указ Екатерины I «О кулачных боях» (1726), в котором, собственно, записаны бытовавшие тогда ограничения. А.С. Тедорадзе представил полную эволюцию правил русского кулачного боя, снабдив ее необходимыми комментариями, а мы приведем лишь выявленные им инварианты – «бой должен вестись голыми руками или в рукавицах, но без закладок; лежачего не бьют; мазку (на ком кровь) не бьют; ногами не бьют» [Тедорадзе 2002: 61–62].

Между тем, были «наказания» и в самих традиционных играх и состязаниях, но они не могли сравниться с теми, какие сейчас приняты в спорте, где предусмотрено даже внесудебное отлучение «навсегда», заведомо нарушающее права человека. Вообще, в традиционной игровой культуре был значительно меньший арсенал взысканий, чем есть сейчас в спорте. Этимология взысканий складывалась из осознания того, что без ошибок не могло состояться игры, а без взысканий – удовольствия от преодоления ограничений. Поэтому ритуал финальных соревнований включал в себя непременно церемонию совместной дружеской трапезы. Например, в Англии победители футбольных турниров вплоть до начала XX в. выставляли пиво для проигравших. А в России кулачные бои обыкновенно завершались обрядом замирения, когда все угощались с одного стола, потому что бились всегда «по любви» [Кыласов, Тедорадзе 2016].

Традиционные игры и состязания всегда сопровождали веселье и смех, зафиксированные в фольклоре. Рассуждая о возможности составления перечня разных элементов, вызывающих смех в игровых ситуациях, Х. Айхберг называет *смех над падением игрока* самым устойчивым паттерном. Нелепое

падение человека в исконных забавах создает комичную ситуацию с кувырканьем и способствует неожиданному исходу. Из этого Х. Айхберг заключает, что в состязаниях традиционной игровой культуры фигурирует «гротескное тело» [Eichberg 2012: 309].

Современный спорт привнес дисциплину и строгость в регламент соревнований. На смену исконным забавам пришла высокоорганизованная соревновательная деятельность с методичным делением разных соревнований на виды спорта и дисциплины, в которых все результаты подлежат фиксации и предусматривают архивацию. Секундомер стал иконой рациональности в *religio athletae*, где фигурирует «серьезное тело» – по аналогии с «гротескным телом» традиционных игр и состязаний у Х. Айхберга.

С появлением спорта, отмечает Х. Айхберг, смех навсегда исчез из соревнований, ему отвели отдельное место – в цирке, где клоун сохранил свое предназначение, сформировавшееся в игровой культуре [Eichberg 2012: 309]. При этом само упоминание «цирка» в спорте обрело оскорбительное звучание, стало намеком на спонтанный балаган. Но главное – в спорте никто не смеется: если падает на соревнованиях борец, гимнаст, теннисист, футболист или штангист, то это не вызывает смеха публики, она им сопереживает, потому что срываются потенциальные рекорды, рушатся ставки букмекеров, ломаются карьеры спортсменов и тренеров, улетучиваются надежды политиков на символическое укрепление престижа наций.

Феноменологически этносport появился как реакция на исчезновение атмосферы праздника во время проведения спортивных соревнований. Поначалу люди пытались сопротивляться безликости современной жизни, образуя этнокультурные сообщества для занятий традиционными видами физической активности, что привело к возрождению интереса к народной игровой культуре. В рамках исследования этих практик нами был установлен рост числа праздничных мероприятий, в программу которых были включены традиционные игры. Наблюдение этих практик в условиях этнокультурной самоидентификации народов привело нас к формулировке гипотезы, названной «этноспорт», о

формировании фольклорного направления в спорте с дефрагментацией по этническому признаку: бурятский этносport, русский этносport, саамский этносport и другие.

Перцепция этносporta эмпирически связана с фольклорным движением и во многом опирается на этот институт. Фольклор для большинства профессиональных артистов стал приметой прошлого, которое требует особого мастерства в его исполнении. Аналогичным образом воспринимают этносport профессиональные спортсмены, которые хотят проверить свои силы и обрести навыки в старинных состязаниях, а заодно очутиться в доспортивном прошлом, странным образом проникшем в современность.

Оба движения способствуют формированию национального самосознания, причем не столько средствами политического активизма и пропаганды, а самым что ни на есть простым, и даже примитивным воспроизведением культурных практик прошлого, вызывая волну всеобщей фольклоризации – появления этнических маркеров в дизайне одежды и архитектуре, кухне, музыке, танцах и многом другом. Ключевую роль в этом процессе сыграло образование. «Дополнительным стимулом к формированию фольклорного движения стали новые программы изучения фольклора в музыкальных учебных заведениях (например, обязательное участие студентов-композиторов и теоретиков в фольклорных экспедициях и входившее в их учебный план выполнение нотных расшифровок записанных ими фольклорных образцов), а также открытие в ряде вузов отделений руководителей народных коллективов», – отмечает культуролог Е.Д. Андреева [Андреева 2013: 216].

Результатом возникшего исследовательского интереса стало появление нового «прочтения» народной музыки и танцев, разительно отличающегося от выступлений так называемых государственных академических народных хоров и государственных ансамблей народной музыки, «репертуар которых, манера исполнения, костюмы и многое другое подчинялось официальной идеологии и имело к подлинной (аутентичной) народной культуре лишь косвенное отношение» [Андреева 2013: 217].

Аналогичные процессы в изучении традиционных игр и состязаний привели к переоценке роли так называемых национальных видов спорта, созданных (как мы рассмотрели ранее) для замены сложившейся игровой культуры народов универсальным англосаксонским спортом, что по мнению китайской исследовательницы Л. Си-Чен побуждает задуматься «о защите прав наследников в области нематериального культурного наследия» [Xi-Cheng 2006].

Таким образом, исторический аспект праздника в репрезентации традиционных игр и состязаний заключается в воспроизводстве атмосферы праздника на соревнованиях, исчезнувшей в спорте и возродившейся в этносporte. Попытки городских жителей противостоять стиранию этнокультурных различий привели к созданию землячеств и возрождению сельской обрядности, включая игровые практики. Ключевую роль в этом процессе сыграли праздники народного календаря, проводившиеся в соответствии с обычаями этнических групп. В рамках этих праздников возродились игровые практики (но уже с использованием спортивной инфраструктуры), названные этносporte. Дефрагментация в этносporte происходит по этническому признаку: бурятский этноспорт, русский этноспорт, саамский этноспорт и другие. Мероприятия этноспорта отличает фольклоризация и сохранение карнавального фона, исчезнувшего в спорте.

4.2 Гиперреализм современного образа традиционных игр и состязаний

В определении аутентичности традиционных игр мы неминуемо сталкиваемся с тем, что они должны быть одновременно архаичными и современными:

- **архаичными** – для того, чтобы соответствовать конкретно-историческому образу наших представлений о *прошлом*;
- **современными** – для того, чтобы мы могли поверить в реальность их существования в *настоящем*.

Восприятие традиционных игр и состязаний осложняется тем, что мы стремимся не только увидеть, но и поверить в достоверность воспроизведенного образа прошлого в условиях дополненной реальности настоящего. Опыт наших включенных наблюдений позволяет заключить, что в некоторых случаях это вполне достижимо, что нам удалось подтвердить экспериментальным путем. Сразу отметим, что речь идет не об *оригинальности* как таковой, поскольку она в принципе недостижима по причине разрыва во времени между образцом в прошлом и его копией в настоящем. Речь идет об образе, соответствующем нашему представлению об оригинале, который мы называем *аутентичным*, а также об оценке его убедительности на предмет соответствия укоренившимся представлениям этнических групп о собственной игровой культуре.

Такой подход позволяет оценить производимый эффект восприятия аутентичности как *гиперреализм*, поскольку в нем присутствует правдоподобное воспроизведение традиционных игр и состязаний, которое не отменяет «текущую современность», а убедительно дополняет ее приметами прошлого, создавая дополненную реальность происходящего. Надо сказать, что само понятие «гиперреализм» появилось в работе с *образностью* среди художников и фотографов, стремящихся превзойти реальность. Легитимация понятия произошла на одноименной выставке «Гиперреализм» в Брюсселе (1973),

состоявшейся в частной галерее династии «Брашо»⁷¹, где всех антрепренеров зовут одинаково Иси Брашо: от деда – основателя галереи (1915) до внука, управляющего делами в наши дни.

Концептуальное включение гиперреализма в дискурс исследований культуры впервые произошло в работе «Путешествия в гиперреальности» (Travels in Hyper Reality) У. Эко [Еко 1990: 43]. Обращаясь к «Археологии знания» (1969) французского философа М. Фуко (1926–1984) [Фуко 2004], он определяет гиперреализм как замешательство и даже неспособность сознания отличать реальность от ее симуляции, особенно в технологически продвинутых обществах и произведениях современного искусства. Эко рассматривает гиперреализм как состояние, в котором реальное и выдуманное сливаются воедино, так что между ними стираются границы и становится невозможно определить – где заканчивается одно и начинается другое. Дальнейшее смысловое наполнение этого понятия, на наш взгляд, может быть связано с развитием цифровых технологий и совмещением физической реальности с виртуальной реальностью, а также развитием первазивных технологий смешения человеческого интеллекта с искусственным интеллектом. При том, что семиозис гиперреализма не содержит в себе чего-то принципиально нового, он позволяет осмыслить возникающие эффекты, актуальность которых требует, чтобы они были концептуализированы.

Исходя из этого, гиперреализм традиционных игр и состязаний мы рассматриваем в контексте семиотики, чтобы выявить необходимые и достаточные условия для достижения ожидаемого эффекта, делающего архаичные практики актуальными и отвечающими духу времени. На первый взгляд, принести в объективную реальность игрового события толику того, чего в ней нет, кажется пустяковой задачей, но это иллюзия: для начала нам нужно понять – что же в традиционных играх было такого особенного, что мы непременно должны воспроизвести? Какие механизмы культурного наследования

⁷¹ Brachot Gallery of Art Consulting in Modern and Contemporary. URL: <http://brachotgallery.be/> (дата обращения: 02.04.2020).

стоит задействовать, чтобы не разрушить ветхие связи с прошлым? Какие технологии использовать из арсенала современных средств ивент-индустрии?

Начнем с впечатлений – с того, что может или даже должно нас заставить поверить в реальность традиционных игр в настоящем. Следуя логике «производства впечатлений» ивент-индустрии, это *нечто* должно отсутствовать в современной игровой культуре или быть в измененном до неузнаваемости качестве. Для этого рассмотрим сами по себе традиционные игры, которые мы позиционируем как наследие эпохи *премодерна*, но сама идея концепта «традиционные игры» является изобретением *постмодерна*, где упомянутое «производство впечатлений» поставлено на поток и даже привело к появлению целого направления в маркетинге, названного «экономикой впечатлений» после выхода одноименной книги «Экономика впечатлений: работа – это театр, а каждый бизнес – сцена» (1999) американских экономистов Дж. Пайна и Дж. Гилмора [Пайн, Гилмор 2005].

Возьмем во внимание и то, что на контрасте с традиционными играми и состязаниями возникает понимание «традиционного» в спорте, состоящего из силовых соревновательных практик, причем не в спортивных залах, а исключительно на открытом воздухе. При этом «традиционность» по отношению к играм сейчас означает не только повторяемость событий⁷², но и этнокультурную самобытность, которую можно обнаружить в исторической перспективе – она формируется в коллективной памяти народов и подвержена постоянной деконструкции в целях консервативного оппонирования текущей повестке.

Заново изобретая традицию, переселившиеся в *города* люди принялись устраивать в парках, скверах и на улицах изначально *сельские* традиционные игры и состязания доиндустриального общества. Сейчас такие игровые практики заметно сужаются и как правило представлены одной единственной игрой, ставшей городской достопримечательностью. В основном, это

⁷² В спорте принято называть повторяющиеся турниры «традиционными».

развлечения стариков, которые играют в *городки* в Москве, в *петанк* в Париже или накидывают *колечки* в Улан-Баторе.

Однако в последнее время стали возрождать активные игры во время народных праздников. Наши коллеги отмечают, что в культурологических исследованиях все чаще выделяют «огромный ресурсный потенциал народных праздников» в формировании этнокультурного бренда территорий [Горлова, Коваленко, Бычкова 2020: 59]. Кроме того, народные праздники попрежнему способствуют снятию социального напряжения, стирая (квази)сословные различия. Во многом благодаря этому обстоятельству была осознана необходимость сохранения всего корпуса народных праздников, заменить которые до сих пор пытаются предположительно «прогрессивными» государственно-политическими торжествами и тематическими днями: по случаю обретения национальной независимости, годовщины победы в какой-либо войне, принятия государственной конституции, какой-либо солидарности под эгидой ООН, профессиональными праздниками и другими событиями, включая ежегодные военные парады, ЛГБТ-шествия и спортивные массовые старты (марафоны, заплывы, лыжные гонки, велопробеги и другое).

Но вернемся к тезису о том, что традиционные игры и состязания были перевезены в города из вымирающих деревень. Люди брали с собой не только пожитки, но и свои родовые обычаи, обряды, праздники и развлечения, которые привносили в однообразный городской быт приятные воспоминания, разрушая рутину повседневности. Иными словами, игры по-прежнему оставались настоящими, они были вписаны в современный индустриальный пейзаж завораживающими образами *гиперреализма* аутентичных практик. Интересно, что гендерные различия в них были гораздо более гибкими, чем это принято в современном спорте с делением на «мужчин-женщин-микс», и допускались даже трансгендерные соревнования и кросс-дрессинг. Далее приведена гендерная типология традиционных игр и состязаний с некоторыми примерами:

- **соревнования мужчин** проводились в борьбе, кулачном и палочном бое, силовых командных играх (например, *беданг* у малайцев, *кальчо* у

итальянцев, *кила* у русских), поднятии-переноске-метании тяжестей (бревен, домов, камней, телег), турнирах на меткость (метание копий и дротиков, плевки из трубки, стрельба из лука и рогатки);

- **соревнования женщин** были скорее как увеселение, что обусловлено их социальной ролью в традиционном обществе, поэтому практиковали командные игры (например, *женский болос* у испанцев, *камушки* у русских, *стулбол* у англичан), различные гонки (*лодочные гонки* у хантов, *катание на прялках* у русских, *скачки на лошадях* у монголов), но в отличие от мужских турниров женщины могли толкаться, ругаться и хватать соперниц за волосы, что вызывало бурные эмоции у зрителей; однако были и вполне серьезные турниры – известные у многих народов женские забеги, борьба, скачки, но самыми титульными были и остаются в исторической памяти *Герайи*, проводившиеся через месяц после античных олимпиад [Dillon 2002];

- **соревнования травести** с переодеванием мужчин в женщин и женщин в мужчин были карнавальной формой и чаще всего их устраивали в рамках свадебных обрядов как ролевые игры, однако известны случаи турниров с кросс-дрессингом в традиционных играх на праздниках (афганская борьба девочек в мужской одежде *бача-пош* [Nordberg 2014], саамская игра мужчин в женских платьях *пал-сир*, индийская игра мужчин в женских платьях *хадомас* [Shotwell 2003: 162]);

- **одинаковые соревнования мужчин и женщин** проводились даже по кулачному бою и борьбе, не говоря уже об индивидуальных и командных играх, а также конкурсах плясунов; мужские и женские команды были в русской *ланте* [Колчев 2015а]; в шведском перетягивании палки *дра ханк* женщины тянули двумя руками, а мужчины – только одной рукой [Eichberg 2012: 306]; в *маллахамбе* у индусов мальчики выступают на шесте, а девочки – на канатах [Sharma 2016];

- **смешанные соревнования мужчин и женщин** чаще всего проводились как обрядовые ролевые игры, но были и такого рода состязательные

трансгендерные контесты (*бег с бревном* у тимбиру [Кардиас-Гомес 2019], *ка-мешки* у русских [Колчев 2015a], *цуцзюй* у китайцев [Benn 2002]).

Традиционные игры и состязания были скорее забавами для развлечения публики – веселье и смех вызывали даже серьезные состязания, когда падали сразу несколько человек в *кулачном бою* стенка на стенку, или кувыркались все члены команды в *перетягивании каната*. Х. Айхберг считает комизм ситуации с нелепым падением в *перетягивании каната* основной причиной исключения этого вида спорта из программы олимпийских игр, потому что смех противоречит агональной концепции англосаксонского спорта [Eichberg 2012: 308]. Также Х. Айхберг приводит примеры других несерьезных игр или комичных ситуаций [Eichberg 2012]:

- в *боулинге* или *керлинге* поскользнувшийся игрок мог сам угодить в расположение фигур и завалить их, чем выставлял себя на посмешище;
- в *беге* и *плавании* можно было поймать соперника и удерживать, ухватив его за причинное место, что приводило в восторг публику;
- в Бретани состязались в *ловле цыпленка*, а в Португалии плавали в воде, пытаясь *поймать утку*;
- в скандинавской игре *«Маркус и Лукас»* соперники движутся вокруг стола с завязанными глазами и держат в руках «мечи» из войлока или же простые веники и, окликаая друг друга по имени – Маркус и Лукас, они бьют туда, откуда слышался голос.

Важно отметить, что проникновение традиционных игр и состязаний в современность не всегда происходит в их аутентичном воспроизведении, иногда случаются настоящие техногенные метаморфозы. Примером могут служить высокотехнологичные аттракционы банджи-джампинг (bungee jumping) – прыжки в пропасть на эластичном тросе. Изначально это был ритуал меланезийского обряда мужской инициации в селении Бунлап в Вануату, где молодые мужчины привязывали к ступням молодые стебли лианы в самом начале сезона созревания этого растения и с деревянной башни прыгали вниз головой, совершая *нагхол* (*naghol*) – сакральное «ныряние в землю». Длина

лианы рассчитывалась таким образом, чтобы ныряльщик едва касался поверхности склона и мог увернуться от столкновения с землей. Доступность аналогичного аттракциона создает иллюзию участия в традиционной практике меланезийцев, от посетителей требуется только отвага и при этом не нужно никакой специальной подготовки, что вполне отвечает духу открытости и всеобщей доступности традиционных игр и состязаний.

Еще одним примером транскультурных метаморфоз стала игра русмач, название которой появилось в результате усилий по актуализации традиционной игры в мяч в молодежной среде пост-миллениальной России, где уже не так сильны тенденции фольклорного соответствия, но есть ярко выраженный интерес к самоидентификации. Здесь надо отметить, что смена названия воспринимается некритично.

Х. Айхберг рассуждает и об инверсивной «традиционализации» англосаксонского спорта, некоторые виды которого становятся чрезвычайно популярными: *бенди* в Швеции, *крикет* в Индии, *ушу саньда* в Китае, *футбол* в Бразилии и другие. Однако в этом наши оценки расходятся. В нашей переписке с Х. Айхбергом мы сошлись на том, что имеем дело с условной «фольклоризацией», если обратиться к этнометодологии Г. Гарфинкеля. Но моя позиция заключается в том, что культурная категория «традиционности» имеет отношение *только* к примордиальным практикам, а использование этого определения в значении «повторяемости» ведет к размыванию дискурса. К сожалению, мы не смогли завершить наш диспут из-за внезапной кончины моего *vis-à-vis*. Но в рассмотрении множества аспектов восприятия традиционных игр и состязаний, включая всевозможные проникновения и трансформации, мы все же достигли консенсуса в том, что они удивительным образом дополняют реальность и создают манящий и завораживающий эффект гиперреализма – «порождения моделей реального без оригинала», согласно определению Ж. Бодрийера [Бодрийер 2015: 6].

4.3 Институциональные изменения и смена нарративной идентичности традиционных игр и состязаний

Совокупность всевозможных аспектов бытования традиционных игр может быть выражена в концепте нарративной идентичности французского философа П. Рикера (1913–2005). В работе «Я-сам как другой» (1990) он относит нарративную идентичность к первичным признакам идентификации любых традиционных практик, подразумевая под ними врачевание, ремесла, танцы и, разумеется, соревнования [Рикер 2008: 186]. Методологически важными для нас стали три базовых модуса идентичности, предложенные П. Рикером, которые наилучшим образом подходят для представления составных частей нарратива традиционных игр и состязаний:

- **idem идентичность** индивидуальных свойств игрока, его движений, несущих в себе характерные черты эстетики двигательности;
- **ipse идентичность** этики игровых отношений, определяющих правила и регламенты соревнований;
- **нарративная идентичность** образа игры, ее ритуальных свойств, а также легенд игроков, отдельных матчей и целых игровых сезонов.

Рикер утверждает, что «нарративная идентичность» производит «смешение idem и ipse», где «ipse ставит вопрос о собственной идентичности без помощи и поддержки idem» [Рикер 2008: 156], что вполне соответствует нашим наблюдениям о преобладании *идентичности игры* (ipse) над индивидуальными манерами личной *идентичности игроков* (idem). Такая интерпретация внутренней релевантности служит исчерпывающему объяснению импровизации игроков, которая не противоречит самой игре, и которую мы с удовольствием наблюдаем в любых традиционных играх и состязаниях, свободных от множества обязательных и визуально утомительных регламентов современного спорта.

Однако и сами игры представляют собой калейдоскоп разнообразия, потому что ключевой особенностью традиционных игр как событийных практик

является локализация, порождающая бесконечное множество сингулярностей. Разобраться в такой многообразии практик непросто. В стремлении упорядочить довольно большой объем информации о самобытных традиционных играх, мы провели первичную дефрагментацию по двум эмпирически установленным признакам:

- **календарный статус игр** – устанавливается сезонными обрядами перехода в конкретной геолокации мест бытования игровых традиций;

- **этнический статус игр** – определяется семиотикой конкретной ландшафтной среды бытования игровых традиций.

Благодаря выделению этих признаков нам удалось выяснить, что календарный статус игр превалирует над этническим, потому что народы, проживающие в одной ландшафтно-климатической зоне, имеют схожие календари сезонной обрядности. При этом была выявлена высокая *волатильность* участия населения в обрядах, что обусловлено изменениями конкретно-исторической ситуации бытования этноса: наличия конфликтов или налаженного взаимодействия с соседними народами, наличия или отсутствия природных катаклизмов и эпидемий, культурного влияния или его отсутствия со стороны других народов и других внешних и внутренних факторов. Выявленная *волатильность* участия в обрядах напрямую сказывается на игровом компоненте, стихийно возникающем только при большой вовлеченности населения в праздничные гуляния.

В изучении факторов вовлечение населения в празднично-обрядовые события, а также условий возникновения в них игрового компонента, мы обратились к релевантной нашему исследованию *институциональной теории* (1990) американского экономиста Д. Норта (1920–2015), удостоенного за ее разработку Нобелевской премии (1993) совместно с Р. Фогелем (1926–2013). Тем более, что в этой работе Д. Норт имплицитно использует образ игры: «Институты – это “правила игры” в обществе, или, выражаясь более формально, созданные человеком ограничительные рамки, которые организуют взаимоотношения между людьми» [Норт 1997: 17]. Обращение к общим принципам

институциональной теории Д. Норта позволяет нам «сформулировать научные основы... истории» игровой культуры, чтобы объяснить, как «прошлое влияет на настоящее и будущее, как инкрементные институциональные изменения определяют существующие на каждый момент рамки человеческого выбора и какова природа зависимости настоящего от траектории предшествующего развития (path dependence)» [Норт 1997: 17–18].

Далее приведем дополнительные разъяснения относительно нашего выбора *институциональной теории* из области экономики для культурологического исследования. Прежде всего здесь будет уместно привести высказывание самого Д. Норта о том, что «в явном или скрытом виде все теоретические исследования в области социальных наук опираются на некоторые концепции человеческого поведения» [Норт 1997: 34]. Как мы рассмотрели ранее, поведение человека формируется в игре с самого детства, поэтому образ игры человек переносит на все сферы деятельности. Но отнюдь не потому, что ему постоянно хочется развлечений как в детстве, а для того, чтобы любые случайные взаимодействия были упорядоченными и осуществлялись по неким понятным правилам.

Интересно еще и то, что Д. Норт в самом начале своей работы создает аналогию спортивных регламентов в экономике, состоящих из «формальных писанных правил и обычно неписаных кодексов поведения, которые лежат глубже формальных правил и дополняют их – например, запрещают сознательное нанесение травмы ведущему игроку противника». Развивая свою мысль, Д. Норт отмечает, что «некоторые команды добиваются успеха, постоянно нарушая правила и таким образом устрашая противника (и имеют соответствующую репутацию)» [Норт 1997: 19]. Подвергая сомнению эффективность такого поведения, Д. Норт указывает, что единственным регулятором институциональных ограничений остаются правила игры, и только сами игроки создают и меняют складывающиеся институциональные рамки.

Первичной средой этих рамок стали устойчивые взаимодействия на основе обычаев, которые в экономике и социологии принято называть

«неформальными институтами». В исследовании неформальных институтов, а также их трансформаций, экономист А. Аузан отмечает, что это стало самым востребованным направлением современной институциональной экономической теории, но в то же время напрямую касается культурологии, поскольку обусловлено существенной переоценкой в принятии решений «разного рода убеждений, ценностей, неформальных практик» [Аузан 2015: 61]. А. Аузан исходит из принципа доказательств от обратного и задается вопросом: может ли неформальный институт исчезнуть, подобно формальному институту при изменении культурной среды, социальной структуры, политического курса или экономической конъюнктуры? В результате своих рассуждений он приходит к отрицательному выводу, утверждая, что сам по себе неформальный институт «коренится в головах – в ценностях и в поведенческих установках, которые изменяются с большим трудом» после того, как «кристаллизуются в возрасте ранней взрослости, в 18–25 лет» [Аузан 2015: 63].

При этом А. Аузан ссылается на *теорию постматериализма* (1977) американского социолога Р. Инглхарта, согласно которой в конце двадцатого столетия «произошел сдвиг от ценностей материализма к ценностям постматериализма... став частью еще более глобального сдвига от ценностей выживания к ценностям самовыражения» [Инглхарт 2018: 20]. Утверждая, что «культурные изменения предшествовали институциональным изменениям и, видимо, способствовали им» [Инглхарт 2018: 21], Р. Инглхарт говорит и о «систематической эрозии религиозных практик, ценностей и верований» [Инглхарт 2018: 22], ставших в ситуации постматериализма культурными *формами самовыражения*.

Выводы Р. Инглхарта вполне соответствует нашему пониманию роли традиционных игр и состязаний в современном обществе – они стали теми самыми культурными *формами самовыражения*. Такой изоморфизм привел к неизбежным изменениям институциональных рамок, но сохранил отношение эквивалентности между старыми (сакральными) и новыми (фольклорными) формами традиционных игр, что позволяет оценивать эти новшества по-

прежнему в качестве неформальных институтов (само)регулирования событийных соревновательных практик. Здесь надо добавить, что современная институциональная экономика внесла и другие коррективы, породив *структуру управления* игровыми практиками: появились организаторы этих мероприятий, деятельность которых также стала объектом нашего изучения.

Мы начали свое исследование смены нарративов игровых практик с того, что выявили те традиционные игры, которые все еще существуют в исходном формате *самоорганизации игроков* – точно таком же, какой был в доиндустриальном обществе. Вопреки нашим скептическим ожиданиям оказалось, что такие традиционные игры до сих пор существуют не только в странах третьего мира, но и в странах Большой двадцатки (G20). Вдохновленные этим фактом, мы обозначили их «инициальными практиками» традиционных игр, чтобы затем провести сопоставление с «актуальными практиками» традиционных игр, большей частью конъюнктурно превращенных в спортивные соревнования. Такое сопоставление было проведено с использованием функционального бенчмаркинга для установления:

- потребности в изменениях культурных функций события в целях его сохранения и устойчивого развития;
- целесообразности культурного взаимодействия или слияния с другими событиями для повышения социальной эффективности;
- пределов адаптации архаичных игровых практик к современным условиям проведения массовых мероприятий.

Методология бенчмаркинга позволила предварительно сверить собранные данные о существующих практиках традиционных игр в оптике разных научных отраслей, чтобы интерпретация полученных результатов соответствовала их тезаурусам. Представленные таким образом данные оказались пригодными для использования в качестве эмпирического материала в исследованиях смежных с культурологии отраслей – социологии и экономики⁷³.

⁷³ Исследования по экономике были опубликованы в виде научных статей в рецензируемых журналах и приведены в списке литературы.

Необходимость такого подхода обусловлена еще и тем, что в последнее время этносport стал рассматриваться значительно шире, чем это было заявлено изначально. Сейчас этносport понимается уже не только как форма локальных спортивных мероприятий, программа которых состоит из традиционных видов физической активности, а как институциональная среда для всего спектра традиционных игровых практик:

- инициальные практики самоорганизации игроков;
- актуальные практики организованных мероприятий;
- соревнования этнически стилизованных видов спорта.

Бенчмаркинг уже самого этносporta представляет собой процесс выявления и сопоставления лучших практик традиционных игр и состязаний, где ключевым критерием является сохранение изначальной *нарративной идентичности* в качестве эталона (benchmark – англ. «ориентир», «эталон»). Сопоставление производилось на основе эталонных показателей с эмпирическим обоснованием допустимых пределов адаптации архаичных игровых практик к современным условиям. При этом сама адаптация понималась как совокупность требований государственных органов, интерпретация которых осуществлялась в контексте выявления и исследования необратимых процессов коммодификации – придания потребительских качеств событию. Чтобы лучше понять суть инкрементных изменений коммодификации и выявить проблемное поле рисков неизбежной институционализации традиционных игр и состязаний, мы сопоставили две основные формы их бытования⁷⁴:

- **неформальные институты** инициальных практик самоорганизации игроков;
- **формальные институты** актуальных практик организованных мероприятий.

В первую очередь, нас интересуют организационные аспекты традиционных игр (как событий), которые предстают в качестве искомым ориентиров

⁷⁴ Этнически стилизованные виды спорта намеренно исключены, они будут отдельно рассмотрены в следующем параграфе – 4.2 «Эмпирические пределы спортизации».

(benchmark) в ивент-менеджменте и социокультурном проектировании мероприятий этноспорта. Но здесь мы делаем одно важное уточнение, связанное с тем, что в отношении *формальных институтов* определение бенчмаркинга как процесса выявления лучшей практики, обеспечивающей выдающиеся результаты продвижения, остается неизменным, а в отношении *неформальных институтов* нами вводится допущение, вызванное тем, что у них нет и никогда не было целей внешнего продвижения. Такой допуск мы обосновываем тем, что продвижение деятельности *неформальных институтов* можно сопоставить с формированием потенциального интереса аудитории, способствующего развитию новых направлений событийного туризма. В этом случае предлагаемая замена выглядит вполне эквивалентно и создает необходимые условия для применения инструментов бенчмаркинга в исследовании, как *неформальных*, так и *формальных* институтов традиционных игр.

Использование такого допуска в исследовании с методологией бенчмаркинга позволило выявить лучшие практики традиционных игр, которые были сгруппированы по континентальному признаку и разделены по принципу проведения – инициальных практик *неформальных институтов* и актуальных практик *формальных институтов*. Описание каждой игровой практики содержит 7 пунктов:

- 1) название на русском и английском языках;
- 2) обряд, в рамках которого проводятся традиционные игры;
- 3) место и сроки проведения;
- 4) количество участников;
- 5) виды соревнований;
- 6) количество упоминаний в Google на английском языке (на русском для русских практик);
- 7) степени изученности по индексации в Google Академия (до 100 научных статей – низкая, 100-200 – средняя, свыше 200 – высокая).

Руководствовались критериями репрезентативности исследования, при общих приблизительно равных показателях мы включали в список только те

лучшие практики, которые еще не упоминались ранее, при этом предпочтение отдавалось странам, которые еще не были упомянуты ранее. Исключением стали лучшие практики в России, содержащиеся в обоих разделах списка. Игровые практики, которые включены в Список НКН ЮНЕСКО, также не включены в этот обзор, потому что они будут представлены в следующем параграфе – 4.2 «Анализ ситуационного контекста традиционных игр и состязаний в Списке НКН ЮНЕСКО».

НЕФОРМАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ

Азия и Океания

Маллакхамб (Mallakhamb) – упражнения (без соревнований) на врытом в землю деревянном шесте (2,5 м) мальчиков и девочек (от 2 до 10 чел.), не достигших половой зрелости, устраивают по выходным дням на ярмарках или на праздниках по всей Индии. По данным поискового запроса «mallakhamb» в Google 264 000 упоминаний. Степень изученности этой практики средняя: упоминается в 166 научных работах по данным Google Академия.

Нагхол (Naghol) или ныряние в землю (без соревнований) проводится в селении Бунлап в Вануату как ритуал меланезийского обряда мужской инициации, в котором юноши (10-20 чел.) привязывают к ступням молодые стебли лианы в самом начале сезона созревания этого растения (апрель-май) и с деревянной башни (20-30 м) прыгают вниз головой, чтобы, едва коснувшись поверхности склона, увернуться от столкновения с землей. По данным поискового запроса «naghol» в Google 48 100 упоминаний, но благодаря экстремальному аттракциону *банджи-джампинг (bungee jumping)*, в основе которого практики *нагхол*, количество возрастает до 36 500 000 упоминаний. Степень изученности этой практики низкая: упоминается в 66 научных работах по данным Google Академия.

Америка

Таканакуй (Takanakiyu) – кулачные бои инков в провинции Чумбивилкас в Перу проводятся в дни Рождественских празднований. При большом скоплении людей устраивают мужские, женские и детские поединки. Участники сами определяют соперника, вызывая его на поединок. Некоторые участники надевают вязаные ритуальные шапки-маски. Завершается праздник ритуальным круговым танцем – церемонией замирения. По данным поискового запроса «takanakiyu» в Google 127 000 упоминаний. Степень изученности этой практики низкая: упоминается в 95 научных работах по данным Google Академия.

Улама (Ulama) – командная (от 2 до 5 чел.) игра ацтеков каучуковым мячом (10-20 см весом 1-1,5 кг) на площадке (30 на 15 м) проводится как ритуал в Белизе, Гватемале, Гондурасе и Мексике на День мертвых 1 ноября. Разрешены удары только бедром, а в Мексике еще и плечом. Задача попасть в кольцо посредине площадки (если мяч не попал, то передается другой команде) или мяч должен пересечь край площадки за спинами соперников. Играть до двух побед. По данным поискового запроса «ulama aztec game» (этноним в одно слово смешивается с транскрипцией исламского толкователя «улема») в Google 50 400 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 357 научных работах по данным Google Академия.

Африка

Геревол (Gerewol) – мужские танцевальные состязания народности во-даабе проводятся после окончания сезона дождей в сентябре на день осеннего равноденствия в городе Ин-Галль в Нигере, а также в других местах кочевания – в Камеруне и Нигерии. В течение всей недели ряженные мужчины круглые сутки исполняют танец египетской цапли перед женщинами, затем этот танцевальный марафон *яаке (yaake)* сменяется следующим испытанием – *соро (soro)*, в котором им нужно удержаться на ногах под ударами длинных палок женщин [Cheska 1987]. По данным поискового запроса «gerewol» в Google 92

800 упоминаний. Степень изученности этой практики средняя: упоминается в 118 научных работах по данным Google Академия.

Нзанго (Nzango) или игра ногами – женские командные (от 6 до 11 чел.) состязания на площадке (8 на 16 м), которые проводятся в любое свободное время в Конго. Команды становятся по разные стороны площадки и хлопают в ладоши, поддерживая контест двух танцовщиц, задача которых танцевать так, чтобы ни в коем случае не выставлять вперед ту же ногу, что и соперница – если такое происходит, то эту пару сменяет другая. Побеждает та команда, у которой было меньше ошибок. По данным поискового запроса «nzango» в Google 40 100 упоминаний. Степень изученности этой практики низкая: упоминается в 21 научной работе по данным Google Академия.

Европа

Петанк (Pétanque) – игра парами или командами (2-3 чел.) на площадке (4 на 15 м) проводится в свободное время во Франции. В игре используется 12 металлических шаров (70-80 мм) и один деревянный (30 мм) желтого цвета кошонет (от фр. *cochonnet* – поросенок). Сначала бросается кошонет, а затем команды стараются метнуть шары как можно ближе к нему. Побеждает команда, которая первой уложила шары ближе всего к кошонету. По данным поискового запроса «pétanque» в Google 14 700 000 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 9 380 научных работах по данным Google Академия.

Рюхи – командная (5-6 чел.) мужская игра практикуется в городе Осташков Тверской области в России. На расстоянии 5 м строят два города 5 на 5 м из *рюх* (70-100 шт.) – березовых чурок (7-9 см). Побеждает команда, которая первой выбьет из города противника все чурки поочередным метанием *скалб* – тяжелых березовых бит (1 м). По данным поискового запроса «рюхи» в Google 23 800 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 267 научных работах по данным Google Академия.

ФОРМАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ

Азия и Океания

Баданг (Badang) – традиционные игры проводятся в сентябре после сбора урожая на рисовом поле возле летней резиденции короля Малайзии в Куала-Кангсар. Организатором выступает товарищество гостевых домов деревни Лабу Кубонг «Кампунгстэй». Соревнования проводятся в грязи: *баданг (badang)* – турнир силачей в переноске бревен и традиционных деревянных домов на сваях *румах (rumah)*; *бенданг (bendang)* – силовая игра в мяч; *тарик утих (tarik upih)* – перевозка жен на пальмовых ветках; *теромпах геггаси (terompah gergasi)* – групповые лыжи. По данным поискового запроса «badang malay» в Google 379 000 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 476 научных работах по данным Google Академия.

Юлунга (Yulunga) означает «играть» на языке гамилараай аборигенов Австралии. Так называется образовательная программа для детей и взрослых, созданная на основе традиционных игр аборигенов антропологом К. Эдвардсом [Edwards 2008] и размещенная на сайте Спортивной комиссии правительства Австралии с рекомендацией для уроков физкультуры⁷⁵. По каждой игре создана карточка с правилами и рисунками, чтобы облегчить понимание и обеспечить участие населения Австралии европейского происхождения в традиционных играх аборигенов. По данным поискового запроса «yulunga» в Google 64 200 упоминаний. Степень изученности этой практики низкая: упоминается в 84 научных работах по данным Google Академия.

Америка

Исконные забавы индейцев Монтаны (Native Games of Montana Tribes) проводятся Международным обществом традиционных игр (ITGS)⁷⁶, основанном (1997) вождями индейских племен и департаментами культуры штата

⁷⁵ Yulunga Traditional Indigenous Games. The Australian Sports Commission of the Australian Government. URL: <https://www.sportaus.gov.au/yulunga> (дата обращения: 02.04.2020).

⁷⁶ International Traditional Games Society (ITGS). URL: <https://www.traditionalnativegames.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Монтана, США, и провинции Альберта, Канада, к которым позже присоединились другие штаты США и провинции Канады, где проживают индейцы апачи, салиш, калиспелл, кри, кутенай, сиу, черноногие, чиппева и другие. Усилиями общества более 25 ритуалов с традиционными играми стали доступными для посещения, как индейцами, проживающими в других штатах, так и всеми желающими. Инструкторами общества становятся сами индейцы, они проводят семинары для детей в школах и мастер-классы в резервациях для посетителей. Методической основой стали работы этнологов С. Кулина [Culin 1907] и Г. Кахете [Cajete 2005]. По данным поискового запроса «Native Games of Montana Tribes» в Google 15 600 000 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 25 300 научных работах по данным Google Академия.

Уарукуа-чанакуа (uarhukua chanakua) также известна с испанским названием как *пелота пурепеча (pelota purépecha)* – командная (6 чел.) игра деревянными клюшками и горящим мячом (12-14 см) индейцев Мексики. Практикуется ночью на площадке (6-8 на 150-200 м). Если игрок касается мяча ногой, рукой или телом выше пояса, то его удаляют. Нельзя атаковать сзади и хватать соперника руками. Регулярные турниры проводит с 2008 г. Мексиканская федерация автохтонных традиционных игр и состязаний (FMJDAT)⁷⁷. По данным поискового запроса «pelota purépecha» (игра более известна с испанским названием, чем с этнонимом) в Google 84 500 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 581 научной работе по данным Google Академия.

Африка

Лаамб (Laamb) – традиционная борьба в Гамбии и Сенегале, которая начинается кулачным боем на корточках и продолжается борьбой с фиксированным захватом за набедренные повязки до сваливания противника на землю.

⁷⁷ Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (Fmjdat AC). URL: <http://www.juegosautoctonos.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

Каждая деревня выставляет лучшего борца на главный турнир перед началом сезона дождей в начале мая. Перед началом турнира устраивают танцевальное шествие деревень, во главе каждой группы борец в окружении ряженных, колдунов и барабанщиков. Организацией турниров сейчас занимаются национальные федерации спортивной борьбы, образовавшие Комитет африканской борьбы UWW⁷⁸. По данным поискового запроса «laamb» в Google 279 000 упоминаний. Степень изученности этой практики средняя: упоминается в 164 научной работе по данным Google Академия.

Нгуни длала ньдуку (Nguni dlala 'nduku) – ритуальный палочный бой свадебного обряда зулуссов в ЮАР. В руках каждого бойца две палки – длинные (1,2 м) *убоко (uboko)* и короткие (1 м) *индуку (induku)* или *изикили (isiquili)*. Запрещены удары по голове – можно по телу и по ногам. Проигравшим считается тот, кто перестал наносить удары и только защищается [Mele, Renson 1992]. Игру обожал и был заядлым игроком Нельсон Мандела (1918–2013) – президент ЮАР (1994–1999), борец с апартеидом, удостоенный Нобелевской премии мира (1993). Проведением турниров сейчас занимаются местные власти. По данным поискового запроса «nguni stick-fighting» в Google 39 600 упоминаний. Степень изученности этой практики высокая: упоминается в 2 200 научных работах по данным Google Академия.

Европа

Швингенфест (Schwingenfest) – традиционные игры в Швейцарии, которые приурочены к сбору винограда и проводятся в конце августа – начале сентября. Праздник назван в честь главного турнира по традиционной борьбе *швинген (schwingen)*, в которой нужно свалить соперника на спину. Кроме борьбы проводятся состязания силачей в поднятии, метании и переноске камней *штайнштоссен (steinstossen)* и турнир по командной (16-20 чел.) игре *хорнуссен (hornussen)*, в которой игрок одной команды подбрасывает шайбу по

⁷⁸ African Wrestling Committee of the the United World Wrestling (UWW). URL: <https://unitedworldwrestling.org/about-uww/committee/african-wrestling-committee> (дата обращения: 02.04.2020).

специальному желобу, а каждый игрок должен дважды попасть по ней битой, передавая пасы членам своей команды. Проведением игр занимаются местные сообщества. По данным поискового запроса «schwingfest» в Google 601 000 упоминаний. Степень изученности этой практики средняя: упоминается в 119 научных работах по данным Google Академия.

Атмановские кулачки – русские традиционные игры на праздник Успения Богородицы в селе Атманов Угол Тамбовской области проводит Федерация этноспорта России⁷⁹ совместно с местными и региональными властями. Главным событием игр остаются стеношные кулачные бои, хотя кроме них сейчас устраивают турниры по киле, русмячу, традиционной борьбе за-вороток и другим исконным забавам. Русские игры Атмановские кулачки стали базовой моделью инновационной формулы сохранения традиционных игровых практик. Подробное описание этих игр будет представлено в следующей главе (параграф 5.4). По данным поискового запроса «атмановские кулачки» в Google 12 900 упоминаний. Степень изученности этой практики низкая: упоминается в 49 научных работах по данным Google Академия.

Завершая рассмотрение институционального аспекта традиционных игр и состязаний, важно отметить, что деления на формальные и неформальные институты в условиях тотальной коммодификации уже почти нет. Формализация игровых практик нуждается в изучении, чтобы понять «какие именно организации возникают и как они развиваются» в рамках сложившихся институтов культуры и спорта, если апеллировать к институциональной теории Д. Норта, с обращения к которой был начат этот обзор [Норт 1997: 20].

⁷⁹ Федерация этноспорта России (ФЭР). URL: <http://ethnosport.ru/> (дата обращения: 02.04.2020).

4.4 Ситуационный анализ контекста категорий традиционных игр и состязаний в Списке НКН ЮНЕСКО

В Список НКН ЮНЕСКО внесено 584 элемента от 131 страны⁸⁰. Традиционные игры и состязания в этом Списке представлены 45 элементами (7,71%) от 39 стран (29,77%). Но эти данные необходимо скорректировать, потому что традиционными играми и состязаниями в полной мере можно назвать только 40 элементов (6,85%) 38 стран (29,01%). Невзирая на относительно малое количество элементов игрового наследия в Списке, по уровню охвата стран они представлены довольно хорошо – примерно пятая часть (21,67%, если 39 стран, или 21,11%, если 38 стран) от общего количества (180) всех стран-участниц Конвенции.

Определенную сложность создает двойственность отнесения традиционных игр и состязаний к разным областям НКН – (b) «исполнительские искусства» и (c) «обычаи, обряды, празднества», согласно тезаурусу Конвенции [Конвенция НКН ЮНЕСКО: ст. 2], что отразилось на размытости категорий, к которым их относят. Поэтому главной целью нашего исследования стал ситуационный анализ выявленных 11 категорий Списка (их названия приводятся в соответствии с текстом официального документа на английском языке), в которых обнаружены элементы игрового наследия. Категории будут представлены в виде перечисления элементов по году включения, а также с рекомендацией исключения излишних и включения недостающих на наш взгляд элементов. Кроме того, каждую категорию будет сопровождать комментарий с краткой характеристикой категории и перспективной оценкой уместности продолжения ее использования в будущем.

Обзор завершается представлением новой типологии категорий игрового наследия в Списке, созданной на основе понятийного ряда, соответствующего тезаурусу, сложившемуся в области физической культуры. Предложенное

⁸⁰ Lists of Intangible Cultural Heritage and the Register of good safeguarding practices. UNESCO ICH. URL: <https://ich.unesco.org/en/lists> (дата обращения: 02.04.2020).

наполнение новых категорий сопровождается конъюнктурным анализом внесенных элементов и рекомендациями по исправлению и составлению номинационных досье. В заключении обзора предложен новый алгоритм взаимодействия ЮНЕСКО с национальными правительствами по экспертизе номинаций и инициативах экспертного сообщества.

Категории игрового наследия в Списке НКН ЮНЕСКО

Категория «acrobatics» (акробатика) содержит 8 элементов 7 стран:

1. Танец мбенде жерусарема (2008), Зимбабве [ICH Mbende].
2. Намсадан нори (2009), Южная Корея [ICH Namsadang].
3. Ритуал воладорес (2009), Мексика [ICH Voladores].
4. Людские башни – кастельсы (2010), Испания [ICH Human towers].
5. Танец ножниц – тихерас (2010), Перу [ICH Scissors].
6. Танец чхау (2010), Индия [ICH Chhau].
7. Джултаги – ходьба по канату (2011), Южная Корея [ICH Jultagi].
8. Программа лудокультурного разнообразия (2011), Бельгия [ICH Ludodiversity].

Излишними элементами являются:

1. *Намсадан нори* (2009) – традиционные представления бродячих артистов с куклами, пантомимой, танцами, и единственным компонентом, связывающим это искусство с физической активностью – хождением по канату, который Южная Корея внесла отдельно – он присутствует в этой же категории как *джултаги – ходьба по канату* (2011).

2. *Программа лудокультурного разнообразия* (2011) неуместна в этой категории, поскольку в ней не содержится ни одного упоминания акробатических или постуральных практик.

Говорить о недостающих элементах не имеет особого смысла, поскольку сохранение этой категории в будущем нецелесообразно. В ходе проведенного фокус-опроса специалистов по НКН и спорту не было выявлено восприятия перечисленных элементов через определение «акробатика», ставшего

ретронимом после появления одноименного вида спорта (дисциплины), развитием которого занимается Международная федерация гимнастики (FIG)⁸¹.

Категория «equestrian games» (конные игры) содержит 6 элементов 6 стран:

1. Синьска алка – рыцарский турнир (2010), Хорватия [ICH Sinjska Alka].
2. Човган – традиционная верховая игра в Карабахе (2013), Азербайджан [ICH Chovqan].
3. Кок-бору – традиционная конная игра (2017), Кыргызстан [ICH Kok boru].
4. Чоган – конная игра под аккомпанемент музыки и сказителей (2017), Иран [ICH Chogan].
5. Ардхах – конные и верблюжьи бега (2018), Оман [ICH Ardham].
6. Винные кони – скачки (2020), Испания [ICH Wine Horses].

Низкий уровень экспертизы в этой области привел к тому, что в категории отсутствуют явно относящиеся к ней 3 элемента 4 стран:

1. Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].
2. Каррерья – конное родео (2016), Мексика [ICH Charrería].
3. Верблюжьи бега – социальные практики и праздничное наследие (2020), Оман, ОАЭ [ICH Camel racing].

Сохранение этой категории с 9 элементами 9 стран в будущем представляется целесообразным.

Категория «games» (состязания) содержит 10 элементов 13 стран:

1. Программа лудокультурного разнообразия (2011), Бельгия [ICH Ludodiversity].
2. Стрельба из лука монгольским хватом (2014), Монголия [ICH Knucklebone].
3. Игры и ритуалы перетягивания (2015), Вьетнам, Камбоджа, Филиппины, Южная Корея [ICH Tugging].

⁸¹ International Gymnastics Federation (FIG). URL: <https://www.gymnastics.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

4. Тахтиб – игра палками (2016), Египет [ICH Tahteeb].
5. Фестиваль рыболовства Аргунгу (2016), Нигерия [ICH Argungu].
6. Ассык – традиционная казахская игра (2017), Казахстан [ICH Assyk].
7. Искусство бай чой (2017), Вьетнам [ICH Bai Choi].
8. Ссирым – традиционная корейская борьба (2018), Северная Корея, Южная Корея [ICH Ssirum].
9. Херлинг (2018), Ирландия [ICH Hurling].
10. Традиционная интеллектуальная и стратегическая игра: тогуз кумалак, тогуз коргоол, манкала (2020), Казахстан, Кыргызстан, Турция [ICH Togyzqumalaq].

Из этой категории следует исключить 1 элемент – искусство бай чой (2017), Вьетнам, творческие состязания которой никак не могут быть отнесены к формам физической активности. Но главное, что эта категория наглядно демонстрирует некомпетентность экспертов ЮНЕСКО в области традиционных игр и состязаний, особенно при наличии 4 аккредитованных НПО⁸²:

1. Центр Sportimonium, Бельгия⁸³ (аккредитован в 2010);
2. Всемирный союз боевых искусств⁸⁴ (аккредитован в 2010 г.);
3. Европейская ассоциация традиционных игр и состязаний⁸⁵ (аккредитована в 2010 г.);
4. Международная ассоциация спорта для всех – TAFISA⁸⁶ (аккредитована в 2011 г.).

Деятельность этих НПО будет подвергнута критическому анализу далее – в параграфе 5.2 «Спекулятивные стратегии международных спортивных организаций в использовании культурного потенциала традиционных игр». А пока ограничимся тем, что укажем на количество невключенных элементов

⁸² Мировой этносport стал пятой организацией, но только в конце 2020 г., когда анализ текущего положения дел был закончен.

⁸³ Sportimonium. URL: <https://sportimonium.be/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁸⁴ World Martial Arts Union (WoMAU). URL: <http://www.womau.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁸⁵ European Traditional Sports and Games Association (ETSGA). URL: <https://jugaje.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁸⁶ The Association For International Sport for All (TAFISA). URL: <http://tafisa.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

(21), которое в два раза больше (!) тех, что включены (10). В этой категории не достаёт 21 элемента 25 стран:

1. Лодки драконы (2009), Китай [ICH Dragon Boat].
2. Кыркпынар – фестиваль масляной борьбы (2010), Турция [ICH Kırkpınar].
3. Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].
4. Ритуалы пехлевани и зурхане (2010), Иран [ICH Pahlevani].
5. Синьска алка – рыцарский турнир (2010), Хорватия [ICH Sinjska Alka].
6. Тхэккен – традиционное боевое искусство (2011), Южная Корея [ICH Taekkyeon].
7. Човган – традиционная верховая игра в Карабахе (2013), Азербайджан [ICH Chovqan].
8. Круг капойра (2014), Бразилия [ICH Capoeira].
9. Казах куреси (2016), Казахстан [ICH Kuresi].
10. Каррерья – конное родео (2016), Мексика [ICH Charrería].
11. Навруз – празднование с ритуалами, танцами и состязаниями (2016), Азербайджан, Афганистан, Индия, Ирак, Иран, Казахстан, Кыргызстан, Пакистан, Таджикистан, Туркменистан, Турция, Узбекистан [ICH Nawrouz].
12. Кок-бору – традиционная конная игра (2017), Кыргызстан [ICH Kok boru].
13. Чоган – конная игра под аккомпанемент музыки и сказителей (2017), Иран [ICH Chogan].
14. Ардхах – конные и верблюжьи бега (2018), Оман [ICH Ardḥah].
15. Чидаоба – грузинская борьба (2018), Грузия [ICH Chidaoba].
16. Силат (2019), Малайзия [ICH Silat].
17. Традиции пенчак силат (2019), Индонезия [ICH Pencak Silat].
18. Турецкая стрельба из лука (2019), Турция [ICH Archery].
19. Верблюжьи бега – социальные практики и праздничное наследие (2020), Оман, ОАЭ [ICH Camel racing].
20. Винные кони – скачки (2020), Испания [ICH Wine Horses].

21. Соревнования по сенокосу в Купресе (2020), Босния и Герцеговина [ICH Grass mowing].

Сохранение этой категории с 31 элементом 33 стран в будущем представляется целесообразным, хотя в новой типологии категорий для нее будет предложено другое название.

Категория «horse riding» (верховая езда) содержит 2 элемента 2 стран:

1. Французская верховая езда (2011), Франция [ICH Equitation].

2. Испанская школа верховой езды в Вене (2015), Австрия [ICH Spanish Riding].

Включение этих практик аристократического происхождения создает серьезную угрозу целостности концепции защиты народных традиций. Сословные практики создавались как антитеза народным традициям, в защиту которых, собственно, и была принята Конвенция. Противопоставление состязаний аристократов народным забавам подробно и доказательно представлено в работах Ф. Арьеса [Арьес 1999], Х. Айхберга [Eichberg 1998], П. Бурдьё [Бурдьё 1994], Г. Джарви [Jarvie 2006], Л. Куна [Кун 1982] и многих других. Они привели убедительные доказательства того, что *салонные танцы и балет* противопоставлялись *разухабистым народным пляскам, английский бокс – кулачным боям, грубые командные игры – утонченным парным поединкам* и множество других примеров. В традиционных играх мог принять участие любой желающий и есть немало примеров участия знатных особ, тогда как участие простолюдинов в забавах аристократов исключалось *by default*. Именно поэтому аристократические практики не могут быть объявлены культурным наследием народа, они создавались властью имущими из глубокого отвращения к народным традициям. Опираясь на эти объективные доводы, необходимо начать процедуру исключения из Списка *французской верховой езды и испанской школы верховой езды в Вене*. При этом саму категорию разумно объединить с ранее рассмотренной категорией *«equestrian games» (конные игры)*.

Категория «martial arts» (боевые искусства) содержит 7 элементов 7 стран:

1. Опера юэ (2009), Китай [ICH Yueju opera].
2. Ритуалы пехлевани и зурхане (2010), Иран [ICH Pahlevani].
3. Тхэккен – традиционное боевое искусство (2011), Южная Корея [ICH Taekkyeon].
4. Круг капойра (2014), Бразилия [ICH Capoeira].
5. Чидаоба – грузинская борьба (2018), Грузия [ICH Chidaoba].
6. Силат (2019), Малайзия [ICH Silat].
7. Традиции пенчак силат (2019), Индонезия [ICH Pencak Silat].

Из этой категории следует исключить 1 элемент – опера юэ (2009), Китай, где боевые искусства представлены как сценические шоу и потому не могут быть отнесены, как к формам физической активности, так и способам боевой подготовки. Крайне низкий уровень экспертизы даже при наличии аккредитованной специализированной организации – Всемирного союза боевых искусств (WoMAU)⁸⁷ привел к тому, что больше половины элементов оказались не включены в эту категорию. Причины некомпетентности WoMAU установлены в ходе исследования и будут представлены далее (см. на с. 252). Исправить содержание этой категории нужно включением гораздо большего количества элементов, чем есть в ней сейчас (7) – необходимо добавить еще 9 элементов 21 страны:

1. Кыркпынар – фестиваль масляной борьбы (2010), Турция [ICH Kırkpınar].
2. Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].
3. Синьска алка – рыцарский турнир (2010), Хорватия [ICH Sinjska Alka].
4. Стрельба монгольским хватом с кольцом (2014), Монголия [ICH Knuckle-bone].
5. Казах куреси (2016), Казахстан [ICH Kuresi].

⁸⁷ World Martial Arts Union (WoMAU). URL: <http://www.womau.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

6. Навруз – празднование с ритуалами, танцами и состязаниями (2016), Азербайджан, Афганистан, Индия, Ирак, Иран, Казахстан, Кыргызстан, Пакистан, Таджикистан, Туркменистан, Турция, Узбекистан [ICH Nawrouz].

7. Тахтиб – игра палками (2016), Египет [ICH Tahteeb].

8. Ссирым – традиционная корейская борьба (2018), Северная Корея, Южная Корея [ICH Ssirum].

9. Турецкая стрельба из лука (2019), Турция [ICH Archery].

Сохранение этой категории с 15 элементами 21 страны в будущем представляется целесообразным.

Категория «physical education» (физическое воспитание) содержит 2 элемента 2 стран:

1. Йога (2016), Индия [ICH Yoga].

2. Тайцзыцюань (2020), Китай [ICH Taijiquan].

Понятие «физическое воспитание» появилось в результате развития предметных областей современной системы образования и не имеет никакого отношения к традиционной культуре доиндустриального общества, поэтому рассматриваемая категория должна быть исключена.

Категория «ships» (суда) содержит 2 элемента 2 стран:

1. Лодки драконы (2009), Китай [ICH Dragon Boat].

2. Программа сохранения йолов Мартиники – судостроение и регата (2020), Франция [ICH Martinique yole].

Сохранение этой категории с 2 элементами 2 стран в будущем представляется целесообразным.

Категория «sport» (спорт) содержит 3 элемента 5 стран:

1. Программа лудокультурного разнообразия (2011), Бельгия [ICH Ludodiversity].

2. Силат (2019), Малайзия [ICH Silat].

3. Альпинизм (2019), Италия, Франция, Швейцария [ICH Alpinism].

Понятие «спорт» в результате институциональных преобразований обрело совершенно иное смысловое содержание, оно уже перестало означать

любые соревнования, как это было в доиндустриальном обществе, а воплощает собой организованные современные турниры с отсчетом времени, присуждением очков и делением на категории по весу, возрасту, гендеру, инвалидности и профессиональному статусу. Приняв во внимание все вышеперечисленное, эта категория должна быть исключена.

Категория «sports activity» (спортивная активность) содержит 2 элемента 2 стран:

1. Тхэккен – традиционное боевое искусство (2011), Южная Корея [ICN Taekkyeon].
2. Круг капоэйра (2014), Бразилия [ICN Capoeira].

Понятие «спортивная активность» является производным от современного понятия «спорт», о чем подробно написано в характеристике предыдущей категории, следовательно, эта категория тоже должна быть исключена.

Категория «sports competitions» (спортивные соревнования) содержит 17 элементов 17 стран по версии Межправительственного комитета по сохранению нематериального культурного наследия⁸⁸, которые совпадают (менее, чем наполовину!) только по 7 объектам (41.18%) с аналогичным перечнем Межправительственного комитета по физическому воспитанию и спорту (СИГЕПС), содержащим 16 элементов 23 стран⁸⁹, что свидетельствует о полной рассогласованности и некомпетентности в этой сфере сотрудников двух указанных подразделений Секретариата ЮНЕСКО. Для наглядности мы сопоставили данные этих подразделений и представили их в Таблице 2, где расположили элементы по году включения в Список, а совпадающие 7 элементов выделили курсивом (см. Таблицу 2).

⁸⁸ UNESCO Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. URL: <https://ich.unesco.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁸⁹ Traditional Sports and Games. UNESCO Intergovernmental Committee for Physical Education and Sport (CIGEPS). URL: <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/traditional-sports-and-games> (дата обращения: 02.04.2020).

Таблица 2. «Sports competitions» (спортивные соревнования)

№	НКН ЮНЕСКО	СИГЕПС
1	<i>Кыркпынар – фестиваль масляной борьбы (2010), Турция [ICH Kırkpınar].</i>	<i>Кыркпынар – фестиваль масляной борьбы (2010), Турция [ICH Kırkpınar].</i>
2	<i>Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].</i>	<i>Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].</i>
3	Синьска алка – рыцарский турнир (2010), Хорватия [ICH Sinjska Alka].	Ритуалы пехлевани и зурхане (2010), Иран [ICH Pahlevani].
4	<i>Французская верховая езда (2011), Франция [ICH Equitation].</i>	Джултаги – ходьба по канату (2011), Южная Корея [ICH Jultagi].
5	<i>Човган – традиционная верховая игра в Карабахе (2013), Азербайджан [ICH Chovqan].</i>	<i>Французская верховая езда (2011), Франция [ICH Equitation].</i>
6	<i>Казах кuresi (2016), Казахстан [ICH Kuresi].</i>	Программа лудокультурного разнообразия (2011), Бельгия [ICH Ludodiversity].
7	<i>Каррерья – конное родео (2016), Мексика [ICH Charrería].</i>	Тхэккен – традиционное боевое искусство (2011), Южная Корея [ICH Taekkyeon].
8	<i>Тахтиб – игра палками (2016), Египет [ICH Tahteeb].</i>	<i>Човган – традиционная верховая игра в Карабахе (2013), Азербайджан [ICH Chovqan].</i>
9	Кок-бору – традиционная конная игра (2017), Кыргызстан [ICH Kok boru].	Круг капоейра (2014), Бразилия [ICH Capoeira].

10	Ссирым – традиционная корейская борьба (2018), Северная Корея, Южная Корея [ICH Ssirum].	Стрельба монгольским хватом с кольцом (2014), Монголия [ICH Knuckle-bone].
11	Херлинг (2018), Ирландия [ICH Hurling].	Игры и ритуалы перетягивания (2015), Вьетнам, Камбоджа, Филиппины, Южная Корея [ICH Tugging].
12	Традиции пенчак силат (2019), Индонезия [ICH Pencak Silat].	Испанская школа верховой езды в Вене (2015), Австрия [ICH Spanish Riding].
13	Турецкая стрельба из лука (2019), Турция [ICH Archery].	<i>Казах куреси (2016), Казахстан [ICH Kuresi].</i>
14	Программа сохранения йолов Мартиники – судостроение и регата (2020), Франция [ICH Martinique yole].	<i>Каррерья – конное родео (2016), Мексика [ICH Charrería].</i>
15	Верблюжьи бега – социальные практики и праздничное наследие (2020), Оман, ОАЭ [ICH Camel racing].	Навруз – празднование с ритуалами, танцами и состязаниями (2016), Азербайджан, Афганистан, Индия, Ирак, Иран, Казахстан, Кыргызстан, Пакистан, Таджикистан, Туркменистан, Турция, Узбекистан [ICH Nawrouz].
16	Винные кони – скачки (2020), Испания [ICH Wine Horses].	<i>Тахтиб – игра палками (2016), Егунет [ICH Tahteeb].</i>
17	Соревнования по сенокосу в Купресе (2020), Босния и Герцеговина [ICH Grass mowing].	

В целом, эта категория представляется расширенной версией ранее упомянутой категории «*games*» (*состязания*), но это расширение оказалось значительно меньше предложенного нами в комментарии к описанию той категории, поэтому ее сохранение нецелесообразно. Представленная здесь критика направлена исключительно на то, чтобы стимулировать налаживание взаимодействия между структурными подразделениями Секретариата ЮНЕСКО.

Категория «wrestling» (борьба) содержит 4 элемента 5 стран:

1. Кыркпынар – фестиваль масляной борьбы (2010), Турция [ICH Kırkpınar].
2. Казах куреси (2016), Казахстан [ICH Kuresi].
3. Ссирым – традиционная корейская борьба (2018), Северная Корея, Южная Корея [ICH Ssirum].
4. Чидаоба – грузинская борьба (2018), Грузия [ICH Chidaoba].

Некомпетентность экспертов уже была описана в аналогичной категории «*martial arts*» (*боевые искусства*), она связана с крайне низким уровнем знаний сотрудниками аккредитованной НПО – Всемирного союза боевых искусств (WoMAU). Исправить категорию (но не ситуацию) можно включением еще 3 элементов 13 стран:

1. Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].
2. Ритуалы пехлевани и зурхане (2010), Иран [ICH Pahlevani].
3. Навруз – празднование с ритуалами, танцами и состязаниями (2016), Азербайджан, Афганистан, Индия, Ирак, Иран, Казахстан, Кыргызстан, Пакистан, Таджикистан, Туркменистан, Турция, Узбекистан [ICH Nawrouz].

Серьезным вызовом сохранению традиций стала избыточная спортизация элементов, внесенных в список. *Казах куреси* и *чидаоба* стали почти неразличимы с дзюдо, в них есть ограничение поединков по времени, присуждение баллов, деление на мужчин и женщин, а также множество весовых и возрастных категорий, немислимых для традиционного общества и праздничной культуры стихийных турниров с системой проведения по вызову, а не нокдаун. Ситуация с чидаоба выглядит несколько лучше на фоне казах куреси,

потому что в Грузии критически относятся к ее спортизации, что представлено в исследовании этнолога Е.Ю. Захаровой «Традиция или спорт? Федерация грузинских боевых искусств как лаборатория и конструкторская мастерская» [Захарова 2019]. Наш коллега – тюрколог Е.В. Бахревский в статье «История и современный образ масляной борьбы» сообщает об «ограничении времени схватки, а также о системе баллов», введенной еще в 1983 г. [Бахревский 2019: 36], что буквально означает признание ЮНЕСКО современной нетрадиционной практики в качестве наследия [sic!]. Важно отметить, что это понимают и сами участники турниров, которые в обращении к президенту Турции Эрдогану говорили, что «с введением системы очков падает качество борьбы и растет количество толкотни» [Бахревский 2019: 36].

Представленная здесь критика не противоречит сохранению в Списке этой категории с 7 элементами 24 стран.

Новые категории игрового наследия в Списке НКН ЮНЕСКО

В результате смыслового анализа содержания категорий игрового наследия Списка НКН ЮНЕСКО мы пришли к выводу о том, что из существующих 11 категорий следует оставить менее половины – только 5: «equestrian games» (конные игры), «games» (состязания), «боевые искусства» (martial arts), «ships» (суда) и «wrestling» (борьба).

В целях совершенствования понятийного аппарата Конвенции и с учетом выявленного фактора устойчивого роста количества элементов игрового наследия необходимо ввести новые принципы сегрегации, облегчающие процесс дефрагментации и позволяющие делать обобщения в более широких аспектах, избегая при этом излишней детализации. Например, не для всех очевидна разница между понятиями «боевые искусства» и «борьба», значит, они должны иметь статус подкатегорий. Используя этимологический подход, мы разработали новый концепт на основе домена «физическая активность» как ключевого понятия игрового наследия, с которым логически соотнесли следующие деривативы:

- поструральная физическая активность (physical activity postural);
- игровая физическая активность (physical activity games);
- игры без физической активности (non-physical activity games).

Далее будут рассмотрены подходы к сегрегации и наполнению новых категорий игрового наследия Списка НКН ЮНЕСКО на основе домена «физическая активность». Каждому элементу будут даны контекстуальные характеристики, релевантные основному содержанию предложенных деривативов, чтобы обосновать необходимые изменения в номинационных досье. В построении фабулы концепта мы исходили из того, что овладение телом и умение держать равновесие в пространстве является базовым навыком физической активности (постуральной). Взаимодействие или противоборство с партнерами является высшей формой физической активности (игровой). Умение играть без использования тела является экзистенциальной практикой, превосходящей границы телесности, которую можно считать предвестником виртуальной реальности и киберспорта (игры без физической активности).

Постуральная физическая активность (physical activity postural)

В эту категорию предлагается включить 9 элементов 10 стран:

1. Танец мбенде жерусарема (2008), Зимбабве [ICH Mbende].
2. Ритуал воладорес (2009), Мексика [ICH Voladores].
3. Людские башни – кастельсы (2010), Испания [ICH Human towers].
4. Танец ножниц – тихерас (2010), Перу [ICH Scissors].
5. Танец чхау (2010), Индия [ICH Chhau].
6. Джултаги – ходьба по канату (2011), Южная Корея [ICH Jultagi].
7. Йога (2016), Индия [ICH Yoga].
8. Альпинизм (2019), Италия, Франция, Швейцария [ICH Alpinism].
9. Тайцзыцюань (2020), Китай [ICH Taijiquan].

Мы соглашаемся с отнесением танцев к категории традиционных игровых практик, предложенным в существующей *категории «acrobatics» (акробатика)* несмотря на то, что оно создает дисбаланс в сложившемся делении на хореографию (культура) и традиционные состязания (спорт).

Перечисленные в этой категории танцы вполне соответствуют определению «физическая подготовка», так как требуют специальных навыков и тренировок, их не может исполнить любой, пустившийся в пляс под музыку, которая ему понравилась.

Все перечисленные выше элементы можно было бы охарактеризовать как *постуральные практики*, требующие специальной физической подготовки, которую сейчас принято соотносить со спортом. Впрочем, иногда такое соотношение со спортом приводит к появлению невразумительных трансформаций, как это произошло с йогой, которая в номинационном досье названа «древнеиндийской практикой... умственного, духовного и физического благополучия», хотя общеизвестно ее религиозное назначение для демонстрации самоистязаний, которым подвергали себя йогины, чтобы вызвать сострадание у тех, кто наблюдал их мучения. Между тем, в досье заявлено, что «йога состоит из серии поз, медитации, контролируемого дыхания, пения мантр и других техник, призванных помочь людям развить самореализацию, облегчить любые страдания». Очевидно, что в этом случае речь идет совсем о другой практике – комплексе этнически стилизованных гимнастических упражнений *made in England*, а не об историческом образе телесных практик социальных низов индийского общества. Объясняя эту «восприимчивость к иностранным (в частности британским) влияниям, в сочетании с агрессивным утверждением превосходства индийских методов», М. Синглтон резюмирует, что это «является общим тропом физической культуры и современной хатха-йоги» и далее иронично уточняет, что речь идет о «переприсвоении того, что по праву принадлежит Индии» по факту происхождения стиля [Singleton 2010: 97].

Игровая физическая активность (physical activity games)

Эта категория представляется расширенной версией существующей категории «*games*» (*соревнования*) с существенным уточнением основного признака – физической активности. В нее предлагается включить 29 элементов 34 стран:

1. Лодки драконы (2009), Китай [ICH Dragon Boat].
2. Кыркпынар – фестиваль масляной борьбы (2010), Турция [ICH Kırkpınar].
3. Наадам – традиционный праздник (2010), Монголия [ICH Naadam].
4. Ритуалы пехлевани и зурхане (2010), Иран [ICH Pahlevani].
5. Синьска алка – рыцарский турнир (2010), Хорватия [ICH Sinjska Alka].
6. Программа лудокультурного разнообразия (2011), Бельгия [ICH Ludodiversity].
7. Тхэккен – традиционное боевое искусство (2011), Южная Корея [ICH Taekkyeon].
8. Човган – традиционная верховая игра в Карабахе (2013), Азербайджан [ICH Chovqan].
9. Круг капойра (2014), Бразилия [ICH Capoeira].
10. Стрельба из лука монгольским хватом (2014), Монголия [ICH Knuckle-bone].
11. Игры и ритуалы перетягивания (2015), Вьетнам, Камбоджа, Филиппины, Южная Корея [ICH Tugging].
12. Казах куреси (2016), Казахстан [ICH Kuresi].
13. Каррерья – конное родео (2016), Мексика [ICH Charrería].
14. Навруз – празднование с ритуалами, танцами и состязаниями (2016), Азербайджан, Афганистан, Индия, Ирак, Иран, Казахстан, Кыргызстан, Пакистан, Таджикистан, Туркменистан, Турция, Узбекистан [ICH Nawrouz].
15. Тахтиб – игра палками (2016), Египет [ICH Tahteeb].
16. Кок-бору – традиционная конная игра (2017), Кыргызстан [ICH Kok boru].
17. Чоган – конная игра под аккомпанемент музыки и сказителей (2017), Иран [ICH Chogan].
18. Ардхах – конные и верблюжьи бега (2018), Оман [ICH Ardhaḥ].
19. Ссирым – традиционная корейская борьба (2018), Северная Корея, Южная Корея [ICH Ssirum].

20. Фестиваль рыболовства Аргунгу (2016), Нигерия [ICH Argungu].
21. Херлинг (2018), Ирландия [ICH Hurling].
22. Чидаоба – грузинская борьба (2018), Грузия [ICH Chidaoba].
23. Силат (2019), Малайзия [ICH Silat].
24. Традиции пенчак силат (2019), Индонезия [ICH Pencak Silat].
25. Турецкая стрельба из лука (2019), Турция [ICH Archery].
26. Верблюжьи бега – социальные практики и праздничное наследие (2020), Оман, ОАЭ [ICH Camel racing].
27. Винные кони – скачки (2020), Испания [ICH Wine Horses].
28. Соревнования по сенокосу в Купресе (2020), Босния и Герцеговина [ICH Grass mowing].
29. Программа сохранения йолов Мартиники – судостроение и регата (2020), Франция [ICH Martinique yole].

В целях облегчения восприятия, в начале описания этих элементов в Списке следует обязательно указывать их принадлежность к корпусу игрового наследия с конкретным обозначением видов состязаний. Например, в Наадаме следует указать, что это комплексные соревнования по «борьбе», «верховой езде» и «стрельбе из лука монгольским хватом». Последний элемент присутствует в Списке еще и отдельно как сингулярная практика.

Игры без физической активности (non-physical activity games)

В эту категорию предлагается включить 2 элемента 3 стран:

1. Ассык – традиционная казахская игра (2017), Казахстан [ICH Assyk].
2. Традиционная интеллектуальная и стратегическая игра: тогыз кумалак, тогуз коргоол, манкала (2020), Казахстан, Кыргызстан, Турция [ICH Togyzqumalaq].

Особенность этой категории заключается в том, что такие состязания не требуют физической активности, они предназначены для досуга. Однако, беря во внимание то, что их спортизированные аналоги называются *интеллектуальными видами спорта*, с оригинальными версиями произошла метаморфоза

спортивной репрезентации – их тоже стали считать релевантными традиционным играм и состязаниям, хотя и без физической активности.

Подводя итог исследованию игрового наследия в Списке, следует отметить, что лидером по количеству элементов (5) стала Южная Корея, включившая: джултаги – ходьба по канату (2011); тхэккен – традиционное боевое искусство (2011); игры и ритуалы перетягивания (2016) совместно с Вьетнамом, Камбоджей и Филиппинами; соколиная охота (2016) совместно с 17 странами; ссирым – традиционная корейская борьба (2018) совместно с Северной Кореей. По четыре элемента (некоторые совместно с другими странами) внесли Казахстан и Турция, по три элемента – Иран и Кыргызстан. Таким образом, можно заключить, что наибольший интерес эта часть нематериального культурного наследия вызывает в развивающихся и слаборазвитых странах Востока. В целом, страны Азии внесли в Список самое большое количество элементов игрового наследия:

- Азия и Океания – 23 элемента (57,5 %);
- Европа – 10 элементов (25 %);
- Америка – 4 элемента (10 %);
- Африка – 3 элемента (7,5 %).

Многолетний опыт работы с ЮНЕСКО позволил нам избежать ложных умозрительных заключений и выявить основные противоречия в деятельности двух подразделений Секретариата ЮНЕСКО – Межправительственного комитета НКН ЮНЕСКО и Межправительственного комитета СИГЕПС. Полученные данные были интерпретированы в ходе включенного наблюдения с целью создания новой типологии категорий для игровых практик в Списке, а также составлению новых и исправлению существующих номинационных досье.

Отдельного внимания заслуживает оценка культурного значения включенных в Список элементов – далеко не все они равнозначны по степени влияния на культурную карту мира. Многие практики Списка не оказали ощутимого культурного влияния даже в рамках тех национальных государств, где они сохранились, не говоря уже о всемирном влиянии. Например, включение

в Список двух исчезающих логических игр тюркских народов, безусловно, имеет значение для их сохранения, но говорить об их всемирном значении просто нелепо, особенно когда в Списке нет по-настоящему важных, ставших символом мудрости принятия решений – шахмат, имеющих персидское происхождение. Не менее странным кажется отсутствие самых популярных на планете – игр с мячом, что отмечали многие этнографы еще в начале прошлого века, не говоря уже о настоящем времени, где абсолютными лидерами зрительского интереса стали такие современные виды спорта, как баскетбол, волейбол, регби и, конечно, футбол.

Исправить сложившуюся ситуацию можно только разработкой «комбинации корректирующих действий и изменений» – необходимых, по утверждению американского экономиста Дж. Харрингтона, для принятия оптимальных «решений о будущем состоянии (future-state solution)», более известном как формуле «колеса фортуны», основанной на методологии структурированного управления социокультурными и производственными процессами 6 сигм (SixSigma) [Харрингтон 2004]. При формировании Списка во главу угла должно быть поставлено культурное значение (на вершине «колеса фортуны»), в определении приоритетов которого следует руководствоваться мнением тщательно подобранных экспертов (спицы «колеса фортуны»), которые от имени ЮНЕСКО должны быть наделены правом инициативного обсуждения будущих номинаций с национальными правительствами. Возможно, следует даже создать предварительный Список элементов для экспертного обсуждения, он позволит стабилизировать ситуацию с дисбалансом текущего состояния Списка и сделать процедуру отбора более прозрачной и демократичной.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 4

Праздник для традиционных игр и состязаний был и остается главной бытийной средой, позволяющей в полной мере реализовать субъектно-ориентированный подход в сохранении игровых традиций, в соответствии с положениями Международной конвенции об охране нематериального культурного

наследия ЮНЕСКО. Восприятие традиционных игр и состязаний имеет важную особенность, которая заключается в том, что мы стремимся не только увидеть, но и поверить в достоверность образа прошлого в условиях дополненной фольклоризацией реальности настоящего. Такой подход побуждает нас найти критерии оценки производимого эффекта восприятия аутентичности, который мы называем «гиперреализм» (по У. Эко), поскольку в нем присутствует правдоподобное воспроизведение игровых практик, не отменяющих «текущую современность» (по З. Бауману), а убедительно дополняющих ее приметами прошлого, создавая дополненную реальность происходящего в настоящем.

Традиционные игры и состязания в современном обществе стали культурными формами самовыражения. В условиях тотальной коммодификации игровые практики стали видом деятельности формальных и неформальных институтов. Возникающая формализация влечет изменение нарративной идентичности и нуждается в изучении, чтобы понять какие организации возникают и как они развиваются в рамках институтов культуры и спорта. Исследование новой нарративной идентичности традиционных игр и состязаний позволило выявить, что влияние институциональных аспектов оказало решающее воздействие на изменение их габитуса в современном обществе. С обращением к методологии П. Рикера, мы обнаружили, что границы нарративной идентичности игровых практик находятся между традиционной «согласованностью» (concordance) неформальных институтов и «рассогласованностью» (discordance) формальных институтов.

Согласно выводам нашего исследования, главной целью институциональных преобразований игровых практик стало их международное признание, выраженное в деятельности правительств по 1) включению в Список НКН ЮНЕСКО, и 2) превращением в виды спорта. Последнее гарантирует стабильность формы, но в корне меняет их сущность, что удалось установить в ходе конъюнктурных исследований современной практики традиционных игр и состязаний.

ГЛАВА 5. ИМПЛЕМЕНТАЦИЯ МОДЕЛИ ЭТНОСПОРТА КАК КОНТРОВЕРСИЯ ТОТАЛЬНОЙ СПОРТИЗАЦИИ

5.1 Обзор национального опыта спортизации традиционных игр и состязаний

Если в начале нашего исследования мы испытывали определенные сложности с критикой сложившейся практики «ревитализации» традиционных игр и состязаний, что было обусловлено этикой включенного наблюдения, то по прошествии десяти лет (2010–2020) – после завершения научного эксперимента по разработке инновационной модели этноспорта, мы можем позволить себе максимально жесткий и в чем-то даже обескураживающий анализ происходящего. Большинство крупных турниров традиционных игр и состязаний, превращенных в спортивные мероприятия, чаще всего называемых «фестивалями», проводились под эгидой ЮНЕСКО, что безусловно нанесло репутационный ущерб качеству экспертной оценки этой межправительственной организации. Впрочем, отчасти ущерб репутации ЮНЕСКО компенсирует отсутствие интереса публики к этим мероприятиям на периферии большого спорта и массовой культуры. На основе собранного эмпирического материала был проведен анализ тотальной спортизации, рассматриваемой нами как контр-культурная практика «сохранения» традиционных игр и состязаний.

Тотальная спортизация традиционных игр и состязаний началась в середине прошлого века, но так и не увенчалась успехом: спортизированные клоны этнической игровой культуры не смогли составить конкуренцию чистому (без каких-либо этнических примесей) англосаксонскому спорту. Следовательно, этническая стилизация только вредит спорту, равно как и спортизация не помогает актуализации традиционных игр и состязаний. Однако от этого до сих пор не отсутствуют в своей деятельности национальные правительства,

международные сетевые структуры и различные межгосударственные программы под эгидой ЮНЕСКО.

Сложившуюся ситуацию можно охарактеризовать как «патерналистский провал», если использовать определение российского экономиста В.Ю. Музычук. Она предлагает рассматривать эту ситуацию как системный кризис в управлении всеми гуманитарными отраслями экономики (культуры, науки, образования и спорта), вызванный «изъянами общественного выбора нормативных установок, не соответствующих целям деятельности». Рассуждая о сущности «патерналистского провала», В.Ю. Музычук видит главной причиной его возникновения иррациональное поведение чиновников, выраженное в дилеттантизме и «захвате чужих компетенций», что ведет к «расхождению декларируемых целей развития культуры и конкретных мер по их достижению» [Музычук 2017: 8].

Наиболее отчетливо попытки «захвата чужих компетенций» проявляются в действиях спортивных чиновников, которые пытаются «развивать» традиционные игры и состязания как *спорт*, чтобы последовательно проводить коммодификацию этих изначально стихийных мероприятий в соответствии с ведомственными инструкциями по оказанию соответствующих «физкультурных услуг» населению, но уже без оглядки на *культурные ценности* и особенности производства *культурных благ* для удовлетворения *культурных потребностей* общества в сохранении игровых традиций. Давая праксиологическое определение *культурным благам* как товара (изделия народных промыслов, картины, книги и другое) и как услуги (выставки, массовые мероприятия, шоу и другое), В.Ю. Музычук иронично отмечает, что далеко «не все культурные блага становятся культурными ценностями» [Музычук 2017: 15].

В случае со спортизацией традиционных игр и состязаний это именно так: становясь видами спорта, они полностью утрачивают культурную ценность. Например, сколько бы долго и успешно не занимались русские спортсмены японскими боевыми искусствами, они все равно ни на йоту не становятся японцами, а их навыки ничего не привносят в культуру русского этнофора. То

же самое относится к английскому боксу, иранскому зурхане или китайским лодкам драконам. Но гораздо опаснее социальные угрозы, создающиеся в процессе развития этих практик, эти угрозы порождает культурный конфликт с автохтонными игровыми традициями, как было установлено в ходе наших исследований и подробно изложено ранее – в параграфе 3.4 «Перцепция этноспорта в проблематике диалога культур (на примере боевых искусств)». Интересно, что относительно спокойно такого рода культурные конфликты разрешаются в других традиционных практиках: кулинарии, моде, музыке и танцах – там просто чередуют употребление блюд, напитков, одежды, аксессуаров, саундтреков и танцевальных движений.

На этом фоне совершенно нелепым выглядит предположение о том, что спортсмены тоже могут постоянно чередовать чужеродные и автохтонные практики, например, бейсбол и лапту, хоккей с шайбой и (русский) хоккей с мячом, бальные танцы джайв-вальс-квикстеп-пасодобль-румба-танго-самба-фокстрот и русский перепляс. Первыми возмущаются такому чередованию тренеры тех спортсменов, что решились на такое смешение, и тренеры абсолютно правы, потому что подобные эксперименты время от времени проводятся, однако ожидания экспериментаторов ни разу не увенчались успехом – такая практика ведет к утрате наработанных навыков специфической техники спортивных дисциплин. Исходя из этого можно заключить, что этнически стилизованный спорт создает культурный конфликт не только в зоне перцептуальной этники, но и в сугубо профессиональной среде спортсменов, и что хуже всего – этническая стилизация создает реальные угрозы в рамках процессов самоидентификации.

Сравнение занятий этнически стилизованными видами спорта с изучением иностранных языков, сделанное одним из моих коллег по ходу дискуссии в социальной сети Фейсбук, тоже *in radicem, non recte*, потому что любые формы физической активности – это всего лишь двигательно-игровые навыки партикулярных практик, тогда как язык – это когнитивные функции человека, формирующие целостную картину мировосприятия.

Но главная угроза, которую создают этнически стилизованные виды спорта заключается в том, что они оказывают разрушительное воздействие на сохранение механизмов воспроизводства традиционной игровой культуры. Они существуют в парадигме спорта и управляются спортивными федерациями, устроенными по принципу жесткой иерархии и следовании единым для всех правилам, исключая любые этнокультурные различия. Преодолеть эту проблему противодействия культурному разнообразию невозможно, она заложена в самой архитектуре спорта: спортивные федерации постоянно объединяются и создают множество союзов, постоянно расширяя горизонты генеральной легитимации единых правил. Матричную модель выработки и продвижения общих правил мы наблюдаем во всей *сетевой структуре* мирового спорта, стремящегося унифицировать любые виды соревнований. Ядром сетевой структуры стало *олимпийское движение*, представляющее собой сеть национальных олимпийских комитетов (НОК) и международных спортивных организаций, реализующих цели и задачи олимпизма: GAISF, ASOIF, AIWOF, ARISF, AIMS и других [Кыласов 2018].

Сетевая модель спорта оказала решающее воздействие на становление формальных институтов традиционных игр и состязаний, потому что основными организаторами были и остаются спортсмены, использующие привычную им среду взаимодействия. Драйвером креатива этнически стилизованных видов спорта стал постколониализм [Bale, Cronin 2003], как развитие политических идей левого, так и правого толка. Далее в хронологическом порядке возникновения будут представлены мультиспортивные мероприятия, программа которых включает или состоит из этнически стилизованных видов спорта на примере Ирландии (1884), Индии (1933), Индонезии (1948), Китая (1953), СССР (1956), Мексики (1997), ЮАР (2003) и Италии (2003).

В этот обзор мы не стали включать подробное описание ранее упомянутых фестивалей: Баданг в Малайзии, Швингенфест в Швейцарии и Эрын гурбан наадан (три игры мужей) в Монголии. Главные русские традиционные игры Атмановские кулачки будут представлены в заключительном параграфе.

*Гэльская атлетическая ассоциация (ГАА)*⁹⁰ стала пионером в сфере этнической стилизации спорта, она была основана (1884) с целью развития ирландских игр: *херлинга (hurling)*, *камоги (camogie)*, *гэльского футбола*, *гэльского гандбола* и *раундерса (rounders)* – игры, схожей с *лантой*. По всем видам спорта раздельно проводятся национальные чемпионаты, а по *гэльскому футболу* и *шинти-херлингу (shinty-hurling)* проводятся международные турниры для ирландцев, проживающих за рубежом. Несмотря на то, что зарубежные команды участвуют во Всеирландских чемпионатах, ГАА не проводит турниров за пределами исторической родины. ГАА создана в целях самоидентификации ирландцев, поэтому ее устав содержит неприемлемые для общеспортивных организаций правила:

- запрет на участие в соревнованиях представителей других народов, а также тех, кто служил в армии или спецслужбах Великобритании (правило 21);

- запрет на участие и просмотр соревнований негэльских видов спорта (правило 27);

- запрет на проведение соревнований негэльских видов спорта на стадионах ГАА (правило 42).

В ГАА создано специальное подразделение Скор (Scor), которое занимается фольклоризацией соревнований, оно организует конкурсы среди исполнителей музыки, песен, поэзии и танцев, и этот опыт был использован в креативе модели этноспорта. Деятельность ГАА не раз становилась объектом изучения [Bale, Cronin 2003; Cronin 2007; Garnham 2004; O'Boyle, Hassan 2016].

*Спортивный фестиваль Кила Райпур*⁹¹ поначалу назывался «сельской олимпиадой», его основал (1933) филантроп Индер Сингх Гревал в небольшом селе Кила Райпур, куда собирались фермеры из окрестностей Лудхианы – столицы штата Пенджаб (Индия). Поначалу программа игр состояла из только

⁹⁰ Gaelic Athletic Association (GAA). URL: <https://www.gaa.ie/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁹¹ Kila Raipur Sports Festival. India Tours. URL: <https://www.india-tours.com/fairs-and-festivals/kila-raipur-sports-festival.html> (дата обращения: 02.04.2020).

традиционных игр и состязаний: *акхарас (Akharas)* – борьба, *гимта патхар (gheeta pathar)*, *гули данда (guli danda)* – гантели, *гхаггар пхисси (ghaggar phissi)*, *кабадди (kabaddi)*, *киди када или стану (kidi kada or stapoo)*, *кикли (kikli)*, *кокля чхапаки (kokla chharaki)*, *кхиду (khidu)*, *лукан мити (lukan miti)*, *раса кашу (Rasa Kashi)* – перетягивание каната, *чичо чич ганериан (chicho chich ganerian)*. Позднее в программу фестиваля включили гонки на мотоциклах, соревнования стронгмен в перетягивании трактора, запуск воздушных змеев, бег на 100 метров и другие турниры. Организатором фестиваля сейчас является «Спортивный клуб Кила Райпура имени Гревала». Фестиваль проводится ежегодно в течение первых трех дней февраля и собирает до 4 000 участников. В научной литературе различным аспектам фестиваля посвящены несколько научных статей.

Национальная спортивная неделя в Индонезии проводится (с 1948) каждые четыре года в разных провинциях страны, в ее программе помимо олимпийских видов спорта есть этнически стилизованные виды спорта – *пенчак силат, сепактакрау* и *тарун деражат*. Организатором игр является Индонезийский национальный спортивный комитет (KONI)⁹².

Опыт спортизации традиционных игр и состязаний в тоталитарных государствах – СССР и Китае был частью государственной спекулятивной стратегии создания собственной системы физического воспитания, которая позволила бы избежать конкуренции в глобальном англосаксонском спорте и в то же время преподнести всему миру нечто свое как самобытное достижение коммунистического бытия.

Спартакиады народов СССР проводились государственными органами в области спорта как альтернативные советские олимпиады накануне летних и зимних олимпийских игр (1956–1991), в их программу были включены национальные виды спорта. Подробный анализ этого процесса был представлен ранее – в параграфе 3.3 «Понятие и дискурс этноспорта». С недавнего времени

⁹² Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). URL: <https://koni.or.id/> (дата обращения: 02.04.2020).

эту практику пытаются возродить после запрета на участие российским спортсменам в олимпийских играх по факту установления массового употребления допинга при явном попустительстве государственных структур. Ответной мерой опять же стали альтернативные олимпиады – Фестивали национальных видов спорта России, к которым Минспорт России почему-то не относит *борьбу на поясах, гиревой спорт, лапту, перетягивание каната, самбо, стрельбу из лука и хоккей с мячом*. Но все-таки все эти виды спорта включены в программу фестиваля, а вместе с ними там оказались явно нероссийские – *капоэйра и сумо*, и в то же время там почему-то нет других этнически стилизованных видов спорта, которые развиваются в Российской Федерации: *айкидо, айшток (баварский керлинг), вовинам, го, дзюдо, каратэ, кендо, кудо, петанк, регби, сават, тайский бокс, тхэквондо, ушу и хапкидо* [ВРВС]. Единственным объяснением частичного расширения программы фестиваля, полученным от чиновников Минспорта России, стало желание повысить интерес к этому фестивалю, потому что количество занимающихся всеми национальными видами спорта ничтожно и создает серьезные вызовы реализации пропагандистских целей этого мероприятия – менее 0,1% от общего числа всех занимающихся спортом (54 200 000), по данным Федеральной службы государственной статистики [Спорт РФ].

Национальные традиционные игры этнических меньшинств КНР впервые состоялись в Тяньцзине (1953), а с 1982 г. стали регулярно проводиться каждые четыре года. Отбор участников игр происходит во всех 25 провинциях, автономных районах и мегаполисах [Qin, Chen, Wang 2015]. Представители 55 этнических меньшинств, внесенных в государственный реестр народов Китая, участвуют в 17 видах соревнований: *бег на ходулях, боевые искусства, гонки на бамбуковых плотах, гонки на лодках драконах, групповые лыжи, жонглирование огненными шарами, качели, плавание, погоня за овцами на лошадях, прыжки с трамплина, скалолазание, скачки на лошадях, стрельба из лука, традиционная стили борьбы, традиционные стили гимнастики, ходьба по канату и цуцзюй (силовая игра мячом)* [Chine National TSG].

Национальные собрания традиционных игр и состязаний Мексики ежегодно проводятся (1997) Мексиканской федерацией традиционных игр и состязаний (FMJDAT)⁹³, которая признана Национальной комиссией по физической культуре и спорту (CONADE)⁹⁴ Мексики и получает финансирование от правительства Мексики. Задолго до основания FMJDAT, по заказу Правительства Мексики, этнолог Х.Р. Кирос подготовил историографию «Доиспанские игры» [Quiroz 1985], которая стала методической основой программы Национальных собраний, в которую включено 140 традиционных игр и состязаний, среди которых *арихуэта (arihueta)*, *забеги парамури (carrera de bola rarámuri)*, *пелота миштека (pelota mixteca)*, *панандакуа чанакуа (rapandakua chanakua)*, *пелота пурепеча (pelota purépecha)* или *уарукуа чанакуа (uarhukua chanakua)*, *реботе а mano (rebote a mano)*, *улама (ulama)* а также игровые практики народов виксарика, чонталь, майя, науа, тотонаков и тепуано. Современное состояние игр также привлекает внимание исследователей [Caicedo 2002; Mendoza 2011]. Соревнования Национальных собраний проводятся в течение недели, начиная с 9 августа – Международного дня коренных народов ООН, в них участвуют порядка 500 индейцев, за которыми наблюдают по совокупности около 10 000 зрителей (по данным FMJDAT). Вокруг игровых площадок разворачиваются ярмарки изделий народных промыслов и выставочные стенды, а также проводятся семинары.

Фестиваль игр коренных народов ЮАР ежегодно проводит (с 2003) Департамент спорта и отдыха Правительства ЮАР, на официальном сайте учреждения создан специальный подраздел этого мероприятия⁹⁵. Фестиваль проводится в течение недели, начиная с первого дня месяца Наследия – с 24 сентября, когда отмечают день смерти вождя Шака Зулу (1787–1828), объединившего все племена зулусов и почитаемого в народе как основателя государства.

⁹³ Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales. URL: <https://www.juegosautoc-tonos.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁹⁴ Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. URL: <https://www.gob.mx/conade> (дата обращения: 02.04.2020).

⁹⁵ Indigenous Games Festival. Department of Sport and Recreation of the Republic of South Africa. URL: <https://www.srsa.gov.za/content/indigenous-games-festival> (дата обращения: 02.04.2020).

Первый раз День наследия народов ЮАР отмечался (1995) по инициативе Нельсона Манделы. Фестиваль игр коренных народов ЮАР устраивают на стадионе Сешего в провинции Лимпопо в ознаменование объединения народов и территорий, поэтому церемония открытия начинается шествием всех 9 провинций ЮАР. Каждая провинция представляет свою традиционную игру: *дибекке (dibeke)*, *дикето (diketo)*, *джукскей (jukskei)*, *дри стоккис (drie stokkies)*, *иинтонга (iintonga)*, *кгати (kgati)*, *морабараба (morababa)*, *нвува (nvwva)*, *кхо-кхо (kho-kho)*. Для развития каждой игры созданы ассоциации, превратившие их в виды спорта, перечень которых содержится в «Общих и специальных правилах игр коренных народов» [IGF SA]. Сейчас эти игры, весьма отдаленно напоминающие изначальные практики традиционных игр и состязаний зулусов, не помогает воспринимать аутентично даже изрядная фольклоризация фестиваля, что отмечают южноафриканские исследователи – антрополог Д. Богора и социолог К. Бернетт [Vogora 2012; Burnett 2014].

Токати – фестиваль уличных игр проводит (с 2003)⁹⁶ Ассоциация традиционных игр (AGA)⁹⁷ при поддержке муниципалитета Вероны (Италия). Концепция фестиваля – бесплатное развлечение горожан в виде аттракционов традиционных игр и состязаний со всего мира в целях улучшения досуга [Caroli 2012]. Как уже было не раз нами отмечено – выездные турниры, вырванные из обрядовой среды, не способствуют сохранению традиции, но организаторы фестиваля Токати утверждают обратное. Они руководствуются устаревшей доктриной европоцентризма, что весь мир существует для развлечения европейцев, которые могут быть туристами, а могут принимать гастрольные туры иностранцев. Впрочем, на периферии большого спорта рады любым поездкам, поэтому организаторам фестиваля Токати удалось устроить гастроли уличных артистов из Испании (2006), Хорватии (2007), Шотландии (2008), Греции (2009), Швейцарии (2010), из разных стран мира (2011), только из европейских стран (2012), Венгрии (2013), Мексики (2014), Каталонии (2015), Китая (2016),

⁹⁶ Tocati – Festival Internazionale dei Giochi in Strada. URL: <https://tocati.it/> (дата обращения: 02.04.2020).

⁹⁷ Associazione Giochi Antichi. URL: <https://www.associazionegiochiantichi.it/> (дата обращения: 02.04.2020).

только из европейских стран (2017), регионов Южной Франци (2018) и Бретани (2019).

Такой калейдоскоп был бы оправдан, если бы за него платили организаторы фестиваля Токати, но ими движет жажда наживы, они хотят зарабатывать на принуждении к сотрудничеству (*forceful cooperation*), поэтому используют различные документы ЮНЕСКО на своем сайте, чтобы создать иллюзию респектабельности и заставить платить за свое участие приглашенные коллективы. Анализируя маркетинг фестиваля Токати, итальянские исследователи отмечают пассивность и даже безучастность горожан, призывая организаторов «вовлечь общественность таким образом, чтобы она стала неотъемлемой частью самого мероприятия» [Castellani, Simeoni, Giacomini 2016: 158].

Мы заканчиваем обзор национального опыта фестивалей традиционных игр и состязаний, превращенных в спорт, фестивалем Токати, который изо всех сил пытается стать международным. Впрочем, модели международных фестивалей, о которых речь пойдет дальше, тоже не имеют концептуальных основ, позволяющих им обеспечить устойчивое развитие традиционной игровой культуры. Изучение опыта интернационализации игрового наследия позволило нам сделать вывод о том, что в этом случае оно безвозвратно теряет этнокультурные особенности.

5.2 Спекулятивные стратегии международных спортивных организаций в использовании культурного потенциала традиционных игр

Первым регулярным международным мероприятием для этнически стилизованных видов спорта стали «олимпиады эскимосов» в штате Аляска (США), которые ежегодно проводятся (с 1961) на спортивной арене в Фэрбанксе, но один раз (2007) проводились в Анкоридже. Программа «олимпиад эскимосов» состоит из 18 спортизированных традиционных игр и состязаний, в которых участвуют делегации всех народов циркумполярного мира Арктики. Спортизация соревнований привела к полному нивелированию семиотики и сакральных смыслов ритуальных игровых практик, в результате чего игры сейчас представляют собой довольно убогое зрелище, они не вызывают интереса публики и не становятся объектом изучения. Всего несколько научных статей посвящено отдельным аспектам игр [Jones 1989; Robinson 2018; Williams 2019].

Первые десять лет (1961–1971) игры назывались «Олимпиада эскимосов» (Eskimo Olympics), а затем стали называться «Всемирная олимпиада индейцев-эскимосов» (World Eskimo-Indian Olympics), их проводит одноименная неправительственная организация (WEIO)⁹⁸. Но и это название решили изменить (2016). Пытаясь установить причины постоянного недовольства названиями, мы выяснили, что термины «эскимос» и «индеец» в последнее время подвергаются обструкции после того, как 44-й президент США (2009–2017) Барак Обама запретил их применение в официальных документах, руководствуясь доктринальными положениями политкорректности. Однако мнения в этом вопросе самих коренных жителей, членов правления WEIO, политиков и ученых сильно разнятся. Например, политики и этнические активисты из числа коренных народов Аляски полагают, что слово «эскимос» унижает их достоинство, поскольку означает «дикость того, кто ест сырую рыбу», и было внедрено

⁹⁸ World Eskimo Indian Olympics (WEIO). URL: <https://www.weio.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

европейскими переселенцами для обозначения примитивности нравов инуитов и юпиков. Однако лингвисты пришли к другому выводу относительно толкования этого слова и его происхождения: они считают, что это слово пришло из языка североамериканских индейцев оджибва и означает «чистить снегоступы». Возможно поэтому коренных жителей Аляски слово «эскимос» несколько не раздражает, они по-прежнему охотно используют его в обиходе для самоназвания.

А вот использование термина «индейские» в названии игр носит объединительный характер, поскольку инуитами себя называют лишь некоторые коренные народы Канады, тогда как в Аляске, Гренландии и Сибири существуют другие этнонимы. Но есть и те, кто не соглашается с упоминанием в названии игр слова «индейские», по их мнению, несущим в себе первоначальную насмешку конкистадоров. Тем не менее, правлением WEIO предложено использовать (пока неофициально) еще одно название, но по-прежнему с указанием на индейцев – «Всемирная выставка индейских олимпиад» (World Exhibition of Indigenous Olympics).

Опыт организаторов Всемирной олимпиады индейцев-эскимосов вдохновил вождей индейских племен, поддержанных властями провинции Альберта (Канада), провести (1971) Летние игры индейцев (Native Summer Games), а спустя два года (1973) Зимние игры индейцев Западной Канады (Western Canada Native Winter Games). На протяжении последующих двух десятилетий состоялось еще несколько игр, предвосхитивших создание (1990) Совета (организации) «Игры коренных народов Северной Америки» (NAIG)⁹⁹, состоящего из 26 представителей – 13 провинций Канады и 13 штатов США. NAIG старается проводить игры по олимпийскому принципу, чередуя летние и зимние игры через равные интервалы времени, но пока это никак не получается и за 30 лет состоялось только 9 игр (1990, 1993, 1995, 1997, 2002, 2006, 2008, 2014, 2017). В программе 15 олимпийских видов спорта, лякросс и площадки

⁹⁹ North American Indigenous Games (NAIG). URL: <http://www.naigcouncil.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

для проведения традиционных игр. Объектом изучения эти игры стали только в последнее время и пока результаты исследований представлены в виде нескольких статей [Forsyth, Wamsley 2006; Jacob 2006; Chen, Mason, Misener 2018; Ferguson, Carlson, Rogers 2019].

Неудовлетворенные спортивной моделью NAIG, вожди индейских племен вместе с властями штата Монтана (США) и провинции Альберта (Канада) создали (1997) еще одну организацию – Международное общество традиционных игр (ITGS)¹⁰⁰, которое занялось возрождением игровой культуры индейцев и приобщением к ней всех желающих. Инструкторы ITSG из числа индейцев проводят мастер-классы для детей в школах и в резервациях, где созданы специальные игровые площадки, они используют для обучения работы этнологов С. Кулина [Culin 1907] и Г. Кахете [Cajete 2005]. Аналогичным образом построена работа в Австралии, где под эгидой Спортивной комиссии правительства Австралии реализуется образовательная программа для детей и взрослых «Юлунга» (Yulunga), созданная на основе традиционных игр аборигенов Австралии антропологом К. Эдвардсом [Edwards 2008]¹⁰¹. Модель американского и австралийского опыта не является сколько-нибудь значимым know how, она не содержит ничего принципиально нового – это обычная практика физического воспитания с использованием исторически достоверных сведений об игровых практиках.

Точно такая же примитивная модель физкультурной деятельности реализуется в Бельгии неправительственной организацией «Спортимониум»¹⁰² и называется «Программа культивации игрового разнообразия: сохранение традиционных игр во Фландрии». Эта программа была признана (2011) лучшей практикой сохранения НКН ЮНЕСКО [ICH Ludodiversity]. Необоснованность оценки экспертов ЮНЕСКО заурядного опыта лучше всего демонстрирует

¹⁰⁰ International Traditional Games Society (ITGS). URL: <https://www.traditionalnativegames.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁰¹ Yulunga Traditional Indigenous Games. The Australian Sports Commission of the Australian Government. URL: <https://www.sportaus.gov.au/yulunga> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁰² Sportimonium – Sports and Olympic Museum. URL: <https://sportimonium.be/> (дата обращения: 02.04.2020).

полное отсутствие интереса к бельгийской модели: за десять лет ни одна из стран-участниц Конвенции не использовала эту программу.

Спортизация игровых традиций со временем становилась все более абсурдной, ей стали подвергать даже игровые практики исчезнувших народов «в целях сохранения их наследия». В Кардиффе (Великобритания) была создана (1985) Международная федерация кельтской борьбы (FILC)¹⁰³, объединяющая локальные ассоциации традиционных стилей борьбы тех народов, что ведут свое происхождение от кельтов и расселены по всей Западной Европе – в Австрии, Англии, Бретани, Ирландии, Исландии, Канарских островах, Кастилии и Леоне, Нидерландах, Сардинии, Уэльсе, Швеции и Шотландии. В регламенте FILC сказано, что она «не принимает решений по правилам традиционных стилей, но контролирует организацию чемпионата (раз в год)», на котором собираются потомки кельтов, чтобы представить *бэкхолд (backhold)*, *гурен (gouren)*, *глима (glima)*, *луча леонезе (lucha leonesa)* и другие стили борьбы в сопровождении выступлений фольклорных коллективов [Jaouen 2010]. Однако такой чемпионат не имеет никакого отношения к традиционной культуре, где просто не могло быть *единого европейского всестилевого турнира*, да еще и с разделением участников по весовым и возрастным категориям, к тому же, вне всякой связи с праздничной обрядностью кельтов.

Другая часть потомков кельтов – шотландские переселенцы в Новый Свет – решили (2001) проводить Всемирные чемпионаты Хайленд-игр (World Highland Games Championships), основу программы которых составляют соревнования силачей в метании и переноске тяжестей. Они учредили Международную федерацию Хайленд-игр (IHGF)¹⁰⁴, которая занялась продажей лицензий на проведение национальных и континентальных турниров по специально разработанным правилам и регламентам, весьма отдаленно напоминающим традиционные игры Хайленда. Подобно восточным боевым искусствам,

¹⁰³ International Federation of Celtic Wrestling (FILC). URL: <http://celtic-wrestling.tripod.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁰⁴ International Highland Games Federation (IHGF). URL: <https://internationalhighlandgamesfederation.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

в чемпионатах IHGF участники делятся на возрастные и весовые категории, но главное – предусмотрено обязательное переодевание в мужские килты, даже если это женщины [sic!]. Церемонии открытия и закрытия сопровождаются танцами под волынку. Чемпионаты IHGF не раз становились объектом критического анализа [Brewster, Connell, Page 2009; Келер 2019; Редькин 2019; Wowness 2020].

Организаторы всех современных турниров традиционных игр и состязаний копируют олимпийские игры, мотивируя это тем, что их корни тоже уходят вглубь веков. В стремлении закрепить свои права на бренд «олимпиада» и производные от него, МОК обратился (2002) к правительствам стран с просьбой законодательно запретить другим организациям использовать в названиях своих мероприятий эти слова и словосочетания. Удивительно, но большинство стран удовлетворило запрос МОК, противоречащий свободному использованию общеупотребительной лексики. Но запретительные меры еще больше усилили напряженность среди неолимпийских федераций. Чтобы снизить напряженность, МОК начал предоставлять патронат различным мультиспортивным играм, где кандидаты на включение в программу олимпиад получают возможность продемонстрировать свою готовность стать олимпийскими видами спорта. Таким образом, программы различных *всемирных игр* пополнились неолимпийскими видами спорта, в которых все больше и больше становится этнически стилизованных видов спорта. Ведущая роль в этом процессе отведена Международной ассоциации Всемирных игр (IWGA), которая провела одиннадцать Всемирных игр под патронатом МОК (1981–2017). Основу программы Всемирных игр IWGA (в среднем 41 вид спорта) составляют именно этнически стилизованные виды спорта (25)¹⁰⁵.

Международная ассоциация спорта для всех (TAFISA)¹⁰⁶ аналогичным образом использует модель олимпиад в своих главных мероприятиях –

¹⁰⁵ International World Games Association (IWGA). URL: <https://www.theworldgames.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹⁰⁶ The Association For International Sport for All (TAFISA). URL: <http://tafisa.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Всемирных играх спорта для всех под патронатом МОК¹⁰⁷. Особенностью этих игр является беспрецедентная «всеядность» TAFISA: в программу могут быть включены любые виды спорта, для этого спортивной федерации нужно стать либо членом TAFISA, либо просто сделать лицензионный взнос, после чего она получает право за счет собственных средств провести международный турнир в рамках игр. Такой подход привел к конфликту интересов между TAFISA и GAISF – главной организации олимпийского движения по работе со спортивными федерациями и спортивными объединениями.

Члены GAISF выдвинули к TAFISA требование прекратить предоставление членства альтернативным спортивным федерациям, которые используют лого TAFISA вместе с упоминанием ее признания МОК, что создает иллюзию их полноправного участия в олимпийском движении. Конфликтные ситуации с альтернативными организациями возникли у многих членов GAISF (например – армспорт, бодибилдинг, кикбоксинг), но мы приведем здесь конкретные примеры из числа этнически стилизованных видов спорта или спортивных федераций с ярко выраженным национальным фактором в развитии:

- **гиревой спорт** (Россия) – представляет в TAFISA член GAISF – Международный союз гиревого спорта (IUKL) и одновременно альтернативная организация – Всемирная федерация гиревого спорта (WKSF);

- **джиу-джитсу** (Япония) – представляют в TAFISA Всемирная федерация джиу-джитсу (WJFJ) и Международная федерация спорта джиу-джитсу (SJJIF) – обе эти организации альтернативные в отношении члена GAISF Международной федерации джиу-джитсу (IJF), не имеющей членства в TAFISA;

- **муай тай** (Таиланд) – представляет в TAFISA Всемирная федерация муай (WMF), тогда как признание МОК и членство в GAISF имеет Международная федерация ассоциаций муай тай (IFMA), не имеющая членства в TAFISA;

¹⁰⁷ TAFISA пока безуспешно стремится проводить игры каждые четыре года: Бонн-1992 (Германия), Бангкок-1996 (Таиланд), Ганновер-2000 (Германия), Пусан-2008 (Южная Корея), Шяуляй-2012 (Литва), Джакарта-2016 (Индонезия), в 2020 году игры отменены из-за пандемии коронавируса.

- **танцевальный спорт** (аргентинское танго, бразильская самба, кубинская ча-ча-ча и другие) – представляют в TAFISA Международная организация танца (IDO) и Всемирный совет танца (WDC), тогда как признание МОК и членство в GAISF имеет Всемирная федерация танцевального спорта (WDSF), не имеющая членства в TAFISA;

- **тхэквондо** (Корея) – представляют в TAFISA Международная федерация тхэквондо (ITF) и Международная федерация традиционного тхэквондо (ITTAFF), тогда как признание МОК и членство в GAISF имеет Мировое тхэквондо (World Taekwondo), не имеющее членства в TAFISA.

Но наибольший конфликт (хотя и ставший очевидным только сейчас) вызвал принцип работы TAFISA с традиционными играми и состязаниями. Организаторы Всемирных игр спорта для всех предлагают всем национальным делегациям (по 10 человек) сделать презентации традиционных игр и состязаний своих стран и провести мастер-классы с участием членов других делегаций. Вырванные из культурного контекста празднично-обрядовой культуры игровые практики становятся банальными экзерсисами в исполнении спортсменов, подвергаясь таким образом нарочитой примитивизации. При этом само участие носителей других культур приводит к выхолащиванию самобытности, что в совокупности лишает смысла такие устоявшиеся понятия, как «культурный обмен» и «диалог культур». Кроме того, факт сотрудничества TAFISA с организациями фейклорных стилей с неуместным использованием определения «традиционные» для современных авторских практик – «традиционное тхэквондо» и «традиционный кикбоксинг» – превращает в фарс ее участие в консультациях Межправительственного комитета по сохранению НКН ЮНЕСКО¹⁰⁸.

¹⁰⁸ TAFISA не имеет аккредитации Межправительственного комитета по сохранению НКН ЮНЕСКО, ее участие происходит по запросу на основании аккредитации в другом подразделении ЮНЕСКО – Межправительственном комитете по физическому воспитанию и спорту (CIGEPS).

Деятельность еще одного консультанта по НКН ЮНЕСКО – Европейской ассоциации традиционных игр и спорта (ETSGA)¹⁰⁹ вызывает не меньше сомнений и в первую очередь в отношении адекватности решения об ее аккредитации (2010). В уставе ETSGA заявлено, что она создана (2001) как сеть европейских организаций в области традиционных игр и состязаний, но ее деятельность сводится к тому, что она собирает членские взносы и делает ежемесячные рассылки писем по адресам электронной почты, а также раз в год приглашает представителей организаций-членов принять участие в общем собрании за счет средств командирующих организаций. Никаких фактов «проведения международных конференций, поддержки исследований, создания и внедрения образовательных программ», заявленных в уставе ETSGA, не установлено. Декларируемое сотрудничество с другими объединениями сводится к подписанию меморандумов. ETSGA не проводит никаких турниров, не привлекает спонсоров, не оказывает помощи организациям-членам, но президент и члены правления ETSGA постоянно участвуют в различных заседаниях ЮНЕСКО и Европейской комиссии, олицетворяя собой экспертов.

В сравнении с ETSGA, представляющей собой воплощение метафизики буддийского «ничего», аккредитацию (2010) Всемирного союза боевых искусств (WoMAU)¹¹⁰ в качестве консультанта по НКН ЮНЕСКО можно удостоить эпитета «epic fail». Заметим, что использование этого экспрессивного определения стало допустимым после его академической легитимации в целом ряде научных публикаций, из которых мы особо выделяем работу директора исследовательских и профессиональных программ Гарвардского университета Э. Макналти «Эпический провал развития лидерства» (Leadership Development's Epic Fail) [McNulty 2017].

WoMAU был создан в целях постоянного взаимодействия между участниками Всемирных фестивалей боевых искусств, которые ежегодно

¹⁰⁹ European Traditional Sports and Games Association (ETSGA). URL: <https://jugaje.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹¹⁰ World Martial Arts Union (WoMAU). URL: <http://www.womau.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

проводятся (с 1998) в Чхунджу (Южная Корея)¹¹¹. Движимые идеей лидерства в объединении любых боевых искусств, корейцы приняли в члены WoMAU множество организаций: наряду с федерациями спортивных и традиционных единоборств членство получили федерации фейклорных стилей, из которых мы приведем в нашем обзоре лишь те, что заявляют о «продолжении древних традиций», не имея на то никаких оснований, и ограничимся при этом регионом Восточной Европы: «буза» в России, «боевой гопадк» в Украине, «коло яр» в Латвии, «коросу» в Белоруссии, «савигинос» в Литве. Такая неразборчивость в предоставлении членства свидетельствует об отсутствии элементарных исторических знаний у персонала WoMAU. По результатам установления этих фактов, нами было направлено письмо в адрес WoMAU с предложением прекратить членство организаций фейклорных стилей как несовместимое с имеющимся статусом аккредитованной НПО (2010) – консультанта по НКН ЮНЕСКО, но ответа или каких-либо действий, свидетельствующих о намерении изменить ситуацию, так и не последовало.

Сильное расхождение с образом игрового наследия обнаружилось в программе Всемирных игр кочевников¹¹² под патронатом ЮНЕСКО (2014), основанных на тюркском игровых традициях, но бездумно превращенных в спорт, и на этом основании провозглашенных «этнической олимпиадой», к участию в которой пригласили спортсменов со всего мира. Особенно вычурно смотрелись команды из тех стран, где ни кочевников, ни тюрков никогда не было – из Англии, Бразилии, Германии, Индонезии, Мексики, США и других. Но наибольшее возмущение в экспертной среде вызвала программа соревнований, в которой оказались виды спорта, не имеющие никакого отношения к игровому наследию ни кочевников, ни тюрков: иранская борьба пехлевани, корейская борьба ссирым, японская борьба сумо, лишенные этнических маркеров

¹¹¹ Chungju World Martial Arts Festival. URL: http://www.martialarts.or.kr/bbs/board.php?bo_table=history_eng (дата обращения: 02.04.2020).

¹¹² World Nomad Games (WNG). URL: <http://www.worldnomadgames.com/> (дата обращения: 02.04.2020).

перетягивание каната, советская борьба самбо, а также спортивные новоделы – киргизская борьба «Алыш» и якутский «мас-рестлинг».

Подобно тому, как киргизы предложили спортсменам из разных стран мира почувствовать себе частью турецкой орды, организаторы Всемирных игр коренных народов (2015) в Бразилии предложили «поиграть в индейцев». Программа состояла из двух частей: «Игр интеграции» и «Игр демонстрации». «Игры интеграции» состояли из превращенных в спорт соревнований, которые (по мнению организаторов) наиболее распространены среди коренных народов Бразилии [sic!]: *бег на 100 метров, бег на длинные дистанции, бег с бревном, гонках на каноэ, стрельба из лука, метание копья, перетягивание каната, плаванию поперек реки* и даже *футбол (!)* с правилами FIFA [Roque, Terena, Calfin, Terena 2017].

«Игры демонстрации» оказались более аутентичными, поскольку состояли из традиционных игр и состязаний: *ако (akô)* – эстафета по кругу с передачей палочки у народов гавиану паркатеже и кийкатеже; *жавари (javarí)* – групповая игра с касанием стрелой у народов в штате Мату-Гросу; *жикунахати (jikunahati)* – «футбол головой» народа пареси; *зарабатана (zarabatana)* – метание дротиков через трубку народа матис; *кагот (kagot)* – игра со стрелами, похожая на *джавари*, у народов сикрин и каяпо; *каипи (kaipi)* – метанию пики у народов гавиану паркатеже и кийкатеже; *катукайуа (katukaywa)* – похожая на футбол игра коленями у народов реки Шингу; *ронкра (ronkrã)* – игра, похожая на хоккей на траве у народа каяпо; *тихиморе (tihimore)* – метание мяча у женщин народа пареси; традиционная борьба – *айпенкуйт (aipenkuit)* у народа гавиану кийкатеже; *хука-хука (huka-huka)* или *икиндене (ikindene)* у мужчин и женщин народов реки Шингу; *иуо (iwo)* у народа ксаванте; *идьяссу (idjassú)* у народа каража [Кардиас-Гомес 2019: 74-75].

Оценивая результаты Всемирных игр коренных народов, Кардиас-Гомес отмечает, что организаторы приписали себе успех, которого не было, потому что «из 305 коренных народов Бразилии в играх приняли участие только 48 –

всего 15.74%». Относительно участия других стран он справедливо задается вопросом: «Можно ли считать достижением приезд команд (от 1 до 6 человек) из 24 стран (9.56%), когда в мире 251 страна?» [Кардиас-Гомес 2019: 75].

Здесь важно отметить, что накануне Всемирных игр коренных народов было сделано официальное заявление Всемирного общества этноспорта, в котором выделялось «противоречие целей и средств по их достижению», в частности было сказано, что «организаторы предлагают представителям разных народов принять участие в девяти одинаковых соревнованиях», а это значит, что «диалог культур, заявленный в качестве основной цели организаторами игр» будет «вестись за счет отказа от самобытности». Кроме того, в заявлении указано, что «традиционные игры в качестве значимых событий бытуют исключительно в рамках празднично-обрядовой культуры любого народа, поскольку они проводятся во время народных праздников и только в местах традиционного бытования», а бразильский штат Токантинс является родиной лишь для очень малого числа участников игр. В финале этого документа содержалось предостережение о том, что участие в этих играх «нецелесообразно, поскольку контрпродуктивно для сохранения традиционной культуры» [Заявление EWS 2015].

Диалог Всемирного общества этноспорта с участниками движения по сохранению традиционных игр и состязаний ведется адресно – в целях разъяснения неуместности применения спортизации для сохранения игрового наследия. Но пока это не принесло ожидаемого результата, поскольку правительства стран договорились под эгидой ЮНЕСКО на уровне министров и высших должностных лиц, ответственных за физическое воспитание и спорт (MINEPS), о том, что именно спорт является основой валоризации традиционных игр и состязаний. Это нашло отражение в протоколах MINEPS, начиная с третьей встречи [MINEPS]:

- MINEPS III – Декларация Пунта-дель-Эсте, Уругвай, 1999;
- MINEPS IV – Афинская декларация, Греция, 2004;
- MINEPS V – Берлинская декларация, Германия, 2013;

- MINEPS VI – Казанский план действий, Россия, 2017.

Результатом имплементации документов MINEPS стало создание (2009) Ad hoc комитета советников ЮНЕСКО по традиционным играм и спорту (AAC TSG)¹¹³. Интересно, что в состав AAC TSG из всех перечисленных в этом обзоре организаций вошли только представители ETSGA и TAFISA, принцип отбора остальных членов остался невыясненным. Деятельность AAC TSG на протяжении десяти лет (2009–2019) оказалась настолько контрпродуктивной и противоречащей основным программным документам и целям ЮНЕСКО, что в конце концов было принято решение о его ликвидации¹¹⁴. Автору довелось быть членом AAC TSG и не раз делать публичные заявления о расхождении во взглядах с другими участниками заседаний. Окончательное решение о прекращении взаимодействия было принято автором после принятия протокола последней – 4-й коллективной консультации AAC TSG. Основные причины расхождений во взглядах с указанием формулировок приведены в выдержках из протокола (цитаты приведены в кавычках) с последующими комментариями автора [4th CC]:

- «проведение Всемирных традиционных игр и состязаний» не способствует сохранению игрового наследия, потому что эти практики всегда локальны и любой отрыв от исконной обрядности ведет к разрыву с традицией;

- «принятие стандартных правил традиционных состязаний для обеспечения единства в рамках как минимум каждой страны или региона» противоречит целям Конвенции, изложенным в ст. 1 (b) «уважение нематериального культурного наследия соответствующих сообществ, групп и отдельных лиц» [Конвенция НКН ЮНЕСКО], предложенная унификация ведет к уничтожению самобытности и культурного многообразия;

- «создание управляющего совета (ICTSG) как главной международной спортивной организации в области традиционных игр и состязаний» под эгидой межправительственной организации ЮНЕСКО противоречит, как

¹¹³ UNESCO Ad hoc Advisory Committee on Traditional Sports and Games.

¹¹⁴ Réf.: SHSA'SS/19/206 28 May 2019.

принципам автономии спорта, так и целям поощрения культурного многообразия, которое не может быть реализовано средствами спорта.

4-я коллективная консультация AAC TSG проходила без участия автора, выразившего полное несогласие с повесткой. Демаршу способствовало и то, что организатором заседания стала турецкая фейк-организация, паразитирующая на бренде этноспорта. Эту организацию создали как несимметричный ответ МОК после того, как был установлен мировой антирекорд по числу отклоненных заявок (7) на проведение олимпийских игр, а также на фоне территориального конфликта с родиной олимпизма – Грецией, возникшего после турецкой оккупации (1974) Северного Кипра. Президент Эрдоган принял политическое решение о проведении собственных турецких «этнических олимпиад» под эгидой Тюркского совета¹¹⁵, о чем заявил на саммите этой межправительственной организации в Бишкеке (2012). За основу «этнических олимпиад» он предложил взять Всемирные игры кочевников в Кыргызстане, которые изначально спонсировала Турция за неимением собственных средств у беднейшей в Центральной Азии страны организатора, погрязшей в нескончаемых политических кризисах и переворотах после обретения независимости. Для дальнейшего проведения игр была учреждена (2015) «Всемирная конфедерация этноспорта», которую возглавил сын Эрдогана.

Правление Мирового этноспорта выразило протест на создание турецкой фейк-организации, нарушающей «исключительные права на средства индивидуализации (фирменное наименование) и результаты интеллектуальной деятельности автора теории этноспорта» [Заявление EWS vs WEC]. Здесь надо отметить, что захватническая политика стала нормой режима Эрдогана, вслед за греческими олимпиадами и авторским этноспортом он захватил собор Святой Софии, превратив христианскую святыню в одну из заурядных мечетей Стамбула. В специальном заявлении ЮНЕСКО по этому поводу (10.07.2020) выражается глубокая озабоченность действиями турецких властей и

¹¹⁵ Turkic Council. URL: <https://www.turkkon.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

отмечается «полное пренебрежение универсальными ценностями человечества» [Hagia Sophia]. Возникшая напряженность положила конец начавшемуся в ходе 4-й коллективной консультации AAC TSG сотрудничеству Всемирной конфедерации этноспорта с ЮНЕСКО, а также роспуском самого AAC TSG по совокупности нерелевантных решений, принятых вопреки программным документам ЮНЕСКО.

На заседании 8 сессии Генеральной Ассамблеи стран-участниц Конвенции об охране нематериального культурного наследия ЮНЕСКО в штаб-квартире организации в Париже было принято (10.09.2020) единогласное решение об аккредитации Мирового этноспорта в качестве консультативной неправительственной организации (NGO-90478) [Резолюции 8.GA: 13]. **Решение ЮНЕСКО об аккредитации Мирового этноспорта обеспечило трансфер академического понятия «этноспорт» из научного дискурса в общеупотребительную лексику мировой культурной политики.**

Подводя итог обзору спортизации традиционных игр и состязаний, можно сделать вывод об отсутствии в этом процессе какой бы то ни было идеологической составляющей. Спортизация традиционных игр и состязаний возникла по причине комфортных условий внутри инфраструктуры спортивной индустрии, где есть все необходимые условия для проведения любых видов соревнований. В этом же тренде оказались настольные и компьютерные игры, условно считающиеся спортом (интеллектуальные виды спорта), и соревнования военных типа авиационного спорта с демонстрацией фигур высшего пилотажа или танкового биатлона (военно-прикладные виды спорта). Созданные в рамках сложившегося тренда спортизации формальные институты заинтересованы в максимальной адаптации традиционных игр и состязаний под требования спортивного менеджмента, обеспечивающего искомый социально-экономический эффект.

В результате спортизации традиционные игры и состязания представляют собой классический ресурс в проектном подходе современного ивент-менеджмента, они не требуют каких-либо вложений (в отличие от того же спорта), но

при этом успешно служат формированию политического капитала (что прекрасно иллюстрируют заявления Эрдогана на Тюркском совете или многочисленные заявления Путина о поддержке национальных видов спорта), а также служат источником гарантированного дохода организаторам таких турниров за счет диверсификации источников – от правительственных грантов до стандартных инструментов маркетинга. Исходя из этого мы делаем вывод о том, что тренд спортизации традиционных игр и состязаний следует рассматривать в контексте социально-экономических преобразований, тогда он укладывается в рамки классического определения спекулятивных стратегий, описанных в работе «Общая теория занятости, процента и денег» (1936) английского экономиста Дж.М. Кейнса (1883–1946) [Кейнс 2013].

Сейчас спортизаторы традиционной игровой культуры пребывают на волне относительного успеха, но сам факт появления концепции этноспорта подрывает доверие к их спекулятивным стратегиям. В сравнении с этноспортом становится очевидным, что производимые спортизаторами культурные блага не обладают характеристиками аутентичности и потому не становятся культурными ценностями, оставаясь примитивными практиками на периферии спорта и массовой культуры. Агрессивная реакция на стройную систему обновления подходов к сохранению игрового наследия, выраженную в теории этноспорта, свидетельствует о потере «состояния уверенности у спекулянтов, либо состояние кредита (доверия в обществе) становится менее прочным», согласно кейнсианской теории [Кейнс 2013: 59]. Развивая свою мысль, Дж.М. Кейнс утверждает, что «ослабления одного из этих факторов достаточно для того, чтобы произошел крах» спекулянтов. А вот преодоление этого краха восстановлением *status quo*, «будучи необходимым условием оздоровления, не является все же единственным условием для этого» [Кейнс 2013: 60].

Турецкая попытка завладеть этноспортом была проигнорирована в мировой информационной повестке, тогда как деятельность Мирового этноспорта вызвала большой резонанс публикациями крупнейших масс-медиа: CCTV, Daily Mail, Euronews, Guardian, Mirror, Travel Channel, а также российскими

Интерфакс, ИТАР-ТАСС, Комсомольская правда, ОТР, Первый канал, РИА Новости, Российская газета, Россия 1, РЕН ТВ, Телеканал Дождь и других. Этноспорт привлек внимание и в социальных сетях. Американский рэпер Снуп Догг сделал репост видео стеношного кулачного боя, собравший 1,5 миллиона просмотров и более 5 тысяч комментариев в сети Instagram¹¹⁶.

На фоне становления этноспорта приверженность спекулятивной стратегии в использовании культурного потенциала традиционных игр и состязаний выглядит наглядной демонстрацией материалистической диалектики отрицания отрицания. Теория этноспорта была разработана в критическом ключе по отношению к процессу спортизации игровых практик – несовместимых со спортом, потому что основой спорта является тренировочный процесс – подготовки и участия в соревнованиях. Невозможность верификации тренировок в прошлом создает непреодолимое препятствие научному обоснованию такого подхода в настоящем. Нет никаких свидетельств многодневного боя мешками на бревне, изнурительных тренировок какой-нибудь игры с мячом или много часовым бесцельным плаванием в открытой воде. Вышепереведенное перечисление демонстрирует абсурд спортизации традиционных игр и состязаний, в которой мы наблюдаем радикальную подмену культурных оснований, потому что культурная деятельность как процесс не менее важна, чем ее результат, и для достижения аутентичности нам необходимо (по выражению В.Ю. Музычук) «освободиться от тисков унификации и примитивизации» [Музычук 2017: 5], к которым как раз и призывают деятели турецкого фейка при поддержке чиновников департамента спорта ЮНЕСКО, разместивших протокол с соответствующей резолюцией [4th CC] на официальном сайте ЮНЕСКО в разделе «традиционные игры и спорт»¹¹⁷.

¹¹⁶ Man up. No guns hands only. Snoopdogg. URL: https://www.instagram.com/p/B19qcRyHBGE/?utm_source=ig_web_options_share_sheet&fbclid=IwAR2104Lgwj1UkPbR5F9Tan_uOPO21srMfRbEukd36uFlec0SUTpPpZBw_ak (дата обращения: 02.04.2020).

¹¹⁷ Traditional Sports and Games. Sport and Anti-doping. Social and Human Sciences. UNESCO. URL: <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/traditional-sports-and-games> (дата обращения: 02.04.2020).

Механизмы культурного наследования в прошлом были совершенно иными, чем сложились сейчас под воздействием спорта. Определением новых подходов институциональной перенастройки игрового наследия занимаются ученые, приглашенные в Совет Мирового этноспорта. Благодаря глобальной имплементации этноспорта, нам удалось выявить контуры по-настоящему прогрессивной – типовой модели на примере русских традиционных игр Атамановские кулачки, которая будет представлена далее (параграф 5.4) как научный опыт моделирования.

5.3 Эмпирические пределы спортизации

Актуальный статус традиционных игр и состязаний в большинстве исследований рационализирован в институциональных рамках спорта, что создает необходимость в определении эмпирических пределов спортизации. В первую очередь, адекватной рефлексии требует обширный опыт создания и функционирования специализированных спортивных институтов (учреждений) для развития архаичных игровых практик, потому что настало время определить – *что именно* они развивают под вывеской «спорт»?

В поисках ответа на этот вопрос мы провели базовую дефрагментацию традиционных видов физической активности по типам состязаний. После различных сопоставлений мы остановились на том, что выделили восемь условных категорий (в алфавитном порядке), детерминированных понятию «традиционные»:

1. Традиционная гимнастика и танцы.
2. Традиционные гонки (бег, плавание, каноэ, каяки, лошади, верблюда, слоны, собаки и др.).
3. Традиционные единоборства (традиционная борьба, кулачный и палочный бой, бой с оружием).
4. Традиционные игровые состязания (поединки и командные).
5. Традиционные соревнования силачей в метании, поднятии, перетягивании и удержании тяжестей (камней, бревен, мешков и др.).
6. Традиционные прыжки (в длину, в высоту, через препятствие, с использованием шеста, тетивы и др.).
7. Традиционные соревнования на меткость (метание ножа, топора, дротика, стрельба из лука, стрельба из рогатки и др.).
8. Традиционные логические и настольные игры.

Представленная типология претерпела ряд уточнений сразу же после первой публикации [Кыласов 2012] и последующего обсуждения ее вариантов с публикацией в других статьях [Кыласов 2012, Кыласов 2013, Кыласов 2014б,

Кыласов 2019а]. Ключевым в этой типологии является принцип дефрагментации множества сингулярностей, образующих внутренние эквивалентности. Такой подход в типологизации позволяет не только сгруппировать традиционные виды физической активности, но и продемонстрировать абсолютную неуместность широко распространенного сопоставления с видами спорта, потому что валентности в спорте определяются не видами соревнований, а использованием общего инвентаря (ролики, коньки, лодки, лыжи и другое) или использованием общей соревновательной среды (атлетический манеж, бассейн, борцовский ковер, гимнастический зал, ледовая арена, лыжная трасса и другое), что хорошо видно в эклектике спортивных объединений, перечислим лишь некоторые из них:

- Международная федерация гимнастики (FIG)¹¹⁸ развивает акробатику, аэробику, паркур, прыжки на батуте (включая акробатическую дорожку и двойной минитрамп), спортивную гимнастику и художественную гимнастику;
- Международная федерация плавания (FINA)¹¹⁹ развивает артистическое плавание, водное поло, плавание, плавание на открытой воде и прыжки в воду;
- Международный союз конькобежцев (ISU)¹²⁰ развивает конькобежный спорт, синхронное катание на коньках, фигурное катание и шорт-трек;
- Мировая атлетика (WA)¹²¹ развивает бег, спортивную ходьбу, прыжки в длину, прыжки с шестом, метание копья и метание молота;
- Мировой скейт (WS)¹²² развивает агрессивное катание (стрит и верт), гонки на лыжероллерах, горнолыжный летний биатлон, даунхилскейтинг, роллер-дерби, спидскейтинг, фигурное катание на роликах, фристайл на роликах и хоккей на роликах.

¹¹⁸ International Gymnastics Federation (FIG). URL: <https://www.gymnastics.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹¹⁹ Fédération Internationale de Natation (FINA). URL: <http://www.fina.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹²⁰ International Skating Union (ISU). URL: <https://www.isu.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹²¹ World Athletics. URL: <https://www.worldathletics.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹²² World Skate. URL: <http://www.worldskate.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

Другим препятствием для сопоставления традиционных игр и состязаний с видами спорта служит радикальное различие в принципах определения победителя:

- **в традиционных играх и состязаниях осуществляется объективный выбор победителя *avec la méthode naturelle*** (мы намеренно обозначаем это по-французски, отдавая должное Ж. Эберу, впервые рационализировавшему различия спорта и практик традиционных видов физической активности [Эбер 1925]), участие судей в этом процессе является избыточным и если оно все же есть, то сводится лишь к фиксации *объективного результата победы* того, кто дальше прыгнул или кинул предмет, одержал две победы подряд, первым прибежал, уложил соперника наземь и тому подобное;

- **в спорте осуществляется субъективный выбор победителя** исключительно сертифицированными судьями по сумме набранных баллов/очков, начисленных ими же по результатам оценок промежуточных действий (активности или пассивности, наличия или отсутствия штрафных баллов за нарушения, времени прохождения дистанции, точности выполнения заявленной программы и другого).

Но несмотря на радикальные различия в определении победителя, традиционные игры и состязания буквально гальванизированы спортом. При этом они продолжают существовать и в исходном варианте инициальных практик. Такая ситуация сложилась благодаря концепции мультикультурализма – сосуществования разных культур в одном социальном пространстве, когда традиционные культурные практики разных народов, переселившихся в Европу, США или проживающих в Российской Федерации, коммодифицируются в рамках национального законодательства. Для изучения этого феномена мы воспользовались методологией *полиюридизма* или *правового плюрализма*, когда в одном социальном поле для правовой оценки сосуществуют несколько правовых или квазиправовых систем (обычное право, спортивное право, церковное право и другое), образующих различные уровни правопорядка [Бирюков 2016; Костогрызов 2017].

В сопоставлении деятельности формальных и неформальных институтов игровых практик мы столкнулись с тем, что формальные институты сейчас доминируют. В исследовании этого феномена мы прибегли к методологии институциональной теории. В объяснении сущности конкуренции формальных и неформальных институтов мы использовали категории институционального анализа, согласившись с выводом Е.А. Варшавер и Е.А. Кругловой о том, что «изменение в распространенности применения различных институтов» означает «изменение в распространенности конкурирующих социальных порядков» [Варшавер, Круглова 2015]. При этом сам «социальный порядок» они трактуют как совокупность формальных и неформальных институтов, практик, концепций и представлений, опираясь на институциональную теорию экономиста Д. Норта [Норт 1997], социологическую теорию фреймов И. Гоффмана (1922–1982) [Гоффман 2003] и эпистемологию «социальной надежды» Р. Рорти (1931–2007) [Рорти 1996].

Е.А. Варшавер и Е.А. Круглова усматривают перманентное столкновение социальных порядков, которое они называют «коалиционный клинч». Несмотря на явно спортивное происхождение этого определения родом из единоборств, продолжающего неуместный в нашем случае тренд гальванизации игрового наследия спортом, мы все же соглашаемся с тем, что такое определение довольно точно позволяет выразить логику принудительного сотрудничества современных формальных институтов с неформальными институтами, действующими в парадигме социальных порядков традиционного общества.

Коалиционный клинч формальных институтов в отношении преобразования неформальных институтов игровых практик привел к появлению множества этнически стилизованных видов спорта, которые были рассмотрены нами на предмет соответствия их правил объективному определению победителя в традиционных играх и состязаниях. В ходе исследования мы установили, что несмотря на этнонимы в названиях, есть две категории, которые не могут быть отнесены к этнически стилизованным видам спорта – интеллектуальные виды спорта и виды спорта, представляющие собой авторские стили.

Интеллектуальные виды спорта представляют собой спортизированные настольные игры: *бридж, го, нарды, сянцзы, шахматы, шашки* и другие. В массовых исторических источниках отсутствуют сведения о ритуальном контексте каких бы то ни было настольных игр. Объяснение этому предельно простое: их бытование связано с досугом – культурой повседневности, а в традиционном жизненном укладе не существовало трансфера из культуры повседневности в празднично-обрядовую культуру. Кроме того, в спортизированном варианте настольные игры вообще не имеют никаких признаков этничности – это абстрактные количественно-геометрические построения контрастных фигур, преимущественно черных и белых.

Виды спорта, представляющие собой авторские стили, также не имеют этнических корней, поскольку являются плодами воображения. Наиболее успешные из авторских стилей стали субъектами национальной идентичности, они представлены в Таблице 3.

Таблица 3. Виды спорта с авторской стилизацией

Вид спорта	Национальная идентичность	Авторство
Айкидо	Япония	Морихэй Уэсиба (1883–1969)
Американский футбол	США	Уолтер Кэмп (1859–1925)
Бильярдный спорт	Англия – снукер	Невилл Чемберлен (1856–1944)
	Россия – пирамида	Арнольд Фрейберг (1821–1893)
	США – пул	Майкл Фелан (1819–1871)
	Франция – карамболь	Франсуа Менго (1771–1847)
Греко-римская борьба	Греция, Италия	Жан Эксбрая (XVIII в.), Базилио Бартолетти (XIX–XX вв.)
Джиу-джитсу	Япония	Дзигоро Кано (1860–1938)
Дзюдо	Япония	Дзигоро Кано (1860–1938)
Йога	Великобритания, Индия	Тирумалай Кришнамачарья (1888–1989), Индра Деви (1899–2002), Беллур Кришнамачар Сундарараджа Айенгар (1918–2014)
Карате	Япония	Фунакоси Гитин (1868–1957)

Кендо	Япония	Хироюки Тесчин Хамада (XIX–XX вв.)
Корфбол	Нидерланды	Нико Брукхуисен (1876–1958)
Сават	Франция	Мишель Кассе (1794–1869)
Самбо	Россия	Василий Сергеевич Ощепков (1893–1937), Виктор Афанасьевич Спиридонов (1882–1944), Анатолий Аркадьевич Харлампиев (1906–1979)
Тхэквондо	Корея	Чхве Хон Хи (1918–2002)

Этнически стилизованные виды спорта представляют собой спортизированные версии традиционных игр и состязаний, они представлены в Таблице 4. После детального изучения правил и регламентов этих видов спорта мы разделили их на два типа по способу выявления победителя: 1) по объективным критериям, принятым в традиционных играх, и 2) по субъективным критериям, принятым в спорте.

Таблица 4. Этнически стилизованные виды спорта с объективными критериями выявления победителя

Вид спорта	Страна и этническая идентичность	Спортивная федерация (год основания)
Баскская пелота	Испания, баски	Международная федерация баскской пелоты (1929)
Боулспорт	Франция, французы – петанк и буль-лионез	Всемирная конфедерация боул-спорта (1985)
	Италия, итальянцы – бочче и раффа	
Дартс	Великобритания, британцы	Всемирная федерация дартс (1976)
Каное	Канада, индейцы	Международная федерация каное (1946)
Лодки Драконы	Китай, китайцы	Международная федерация лодок драконов (1991)
Сумо	Япония, японцы	Международная федерация сумо (1992)

Из 20 наиболее известных в мире этнически стилизованных видов спорта сохранили объективные критерии выявления победителя всего 6 (перечислены выше – в Таблице 4), а большинство – 14 (перечислены в Таблице 5) представляют собой универсальные спортивные соревнования, в которых довольно трудно представить церемониальную часть, связывавшую эти турниры с традиционной празднично-обрядовой культурой этнических групп.

Таблица 5. Этнически стилизованные виды спорта с субъективными критериями выявления победителя

Вид спорта	Страна и этническая идентичность	Спортивная федерация (год основания)
Айсшток	Германия, баварцы	Международная федерация айсштока (1950)
Гурен	Франция, бретонцы	Международная федерация кельтской борьбы (1985)
Зурхане	Иран, иранцы	Международная федерация зурхане спорта (2004)
Кабадди	Индия, индусы	Всемирная федерация кабадди (2003)
Казах-корес	Казахстан, казахи	Всемирная федерация казах-корес (2004)
Капоэйра	Бразилия, метисы	Всемирная федерация капоэйры (2011)
Керлинг	Шотландия, шотландцы	Всемирная федерация керлинга (1966)
Кураш	Узбекистан, узбеки	Международная ассоциация кураш (1998)
Лякросс	Канада, индейцы	Мировой лякросс (2008)
Панкратион	Греция, греки	Всемирный комитет панкратиона UWW (2007)
Сепактакрау	Малайзия, малайцы	Международная федерация сепактакрау (1992)
Тайский бокс	Таиланд, тайцы	Международная федерация ассоциаций муайтай (1993)
Ушу	Китай, китайцы	Международная федерация ушу (1990)
Херлинг	Ирландия, ирландцы	Гэльская атлетическая ассоциация (1884)

Массовое преобразование традиционных игр и состязаний в спорт оправдывается необходимостью «актуализации» игрового наследия в неизмеримом количестве наукообразной литературы. Несуразность такого оправдания хорошо иллюстрируется в разделе «спорт» новостных агрегаторов Google, Yahoo и Яндекс, где этнически стилизованные виды спорта вообще отсутствуют в основном рубрикаторе, лишь восточные единоборства изредка упоминаются в основной ленте. Вместе с тем, мы сталкиваемся с постоянным вниманием политиков к развитию этого сегмента современного спорта. Анализируя этот тренд, Х. Айхберг отмечает, что такая стилизация несет в себе этнонационалистическое содержание, она связана одновременно с идеологией правых и левых политических движений. Он объясняет это тем, что правым импонирует пасторальность исконных забав, а левые апеллируют к принципам самоопределения нации буквально во всем, включая спорт [Eichberg 2012].

В приведенных выше данных в таблицах 3, 4, 5 подавляющее большинство федераций (19) имеют происхождение в странах третьего мира, их стремление к этнонационалистической стилизации англосаксонского спорта, в котором они аутсайдеры, можно сравнить с «параллельным языкознанием» – то и другое вызвано устойчивым рессентиментом и формируется в риторике преодоления неполноценности постколониального дискурса развивающихся стран. Швейцарский лингвист П. Серио считает, что «это явление хорошо известно со времен Возрождения: жаждущая признания интеллигенция нового сообщества бросается изобретать славное прошлое героических предков... для нахождения смысла в создавшейся ситуации, которую считает бедственной и несправедливой, чтобы можно было мечтать о грандиозном будущем» [Серио 2012]. В материалах всех упомянутых федераций содержатся стандартные заклинания об олимпийском будущем и глобальном распространении, что можно трактовать как неуемные амбиции противопоставления своего недооцененного игрового наследия, которое должно занять достойное место в мировом спорте, где пока заправляют родоначальники англосаксы.

С одной стороны, в такого рода амбициях нет ничего нового – они вполне вписываются в глобальные процессы самоидентификации наций, но с другой стороны, идея элитарной сегрегации спорта противоречит эгалитарной природе традиционной игровой культуры. Совмещение этих идей порождает форменный абсурд. Ярким примером такого абсурда спортизации может служить, пожалуй, самое распространенное в мире традиционное состязание – *перетягивание каната*. В спортивной версии этой исконной забавы введен обязательный учет общего веса всех членов команды. Причем общий вес команды должен соответствовать установленным параметрам весовых категорий Международной федерации перетягивания каната (TWIF)¹²³. Выходит, спортивные канатчики всерьез полагают, что решающим фактором победы является не сила и навыки в технике рывка, а исключительно вес, и потому предписывают строго следить за соблюдением параметров весовых категорий команд:

- сверхлегчайшая категория – вес команды не превышает 480 кг;
- легчайшая категория – вес команды не превышает 520 кг;
- легкая категория – вес команды не превышает 560 кг;
- полусредняя категория – вес команды не превышает 600 кг;
- средняя категория – вес команды не превышает 640 кг;
- полутяжелая категория – вес команды не превышает 680 кг;
- тяжелая категория – вес команды не превышает 720 кг;
- сверхтяжелая категория – вес команды свыше 720 кг без ограничений.

Не менее абсурдным представляется метание топора в *северном многоборье*, где эта дисциплина комбинируется с бегом с палкой, метанием тынзьяна на хорей (аркана на палку), прыжками через нарты и тройным прыжком с одновременным отталкиванием двумя ногами. В отличие от соревнований в метании камня или копья – кто дальше метнет, не существует упоминаний аналогичных практик в отношении топора и ножа, потому что обычно эти предметы метали в цель, иногда увеличивая расстояние для увеличения сложности, но

¹²³ Tug of War International Federation (TWIF). URL: <https://tugofwar-twif.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

никогда их не направляли просто так в даль – в никуда. Очевидно, что такое отношение к топору и ножу возникло потому, что их изготовление требовало немалых затрат – дорог был и сам металл, и его обработка рудокопами, плавильщиками, кузнецами, а еще и торговцы закладывали немалую маржу. Поэтому сравнить бесцельное метание топора или ножа можно разве что со стрельбой из онестрельного оружия на дальность. Разумеется, такое возможно, но противоречит здравому смыслу, хотя, если взглянуть по-другому, служит раздвижению границ абсурда, в создании которого весьма преуспели спортивные модернизаторы традиционных игр и состязаний.

Собственно, на этом можно завершить рассмотрение спортизации игрового наследия, эмпирические пределы которой в культурном измерении находятся в крайних значениях концептов «коллективного разума» и «массового помешательства». Причины тотальной спортизации кроются в алгоритмах девелопментализма спортивной индустрии. Вырваться из этой парадигмы мешает социально-экономический «эффект колеи» как «проблема зависимости от траектории предшествующего развития» (по А. Аузану) [Аузан 2015: 62]. Американский экономист Э. Макналти относительно возникающих при смене социальных и культурных парадигм тупиков лаконично заметил, что «если вы хотите изменить поведение, не пытайтесь изменить людей – измените ситуацию» [McNulty 2017: 6]. Смена ситуации в контексте нашего исследования заключается в имплементации концептуальной модели этноспорта (ее описание будет представлено далее), она создает новую траекторию взаимодействия субъектов, вовлеченных в сохранение игрового наследия.

5.4 Контурсы типовой модели этноспорта и методика ее оценки на основе показателей социальной эффективности

Темой научных экспериментов нашего исследования стало создание аутентичного образа традиционных игр и состязаний народных праздников различных этнических групп. В методологии наших исследований были использованы междисциплинарные подходы на стыке культурологии, социологии и экономики (социокультурного проектирования), потому что принципы ивент-менеджмента и поведенческие реакции зрителей (неминуемо становящихся участниками традиционных игр и состязаний) требуют особого подхода в управлении процессами этого культурного феномена. Все дело в том, что мы имеем дело с институциональными формами традиционного общества с ярко выраженной «повторяемостью, культурной гомогенностью (т.е. наличием общего набора ценностей) и отсутствием контроля и принуждения со стороны третьих лиц (в чем и не было особой необходимости)», как отмечает Д. Норт [Норт 1997: 54]. Таким образом, мы исходим из того, что неразделенность культурных и экономических процессов в механизмах культурного наследования в прошлом создает предпосылки для поиска их осознанного совмещения в настоящем.

В самом начале работы были изучены условия возникновения аутентичности традиционных игр и состязаний, поскольку аутентичность трактуется нами ключевой показателем социокультурного проектирования. Результаты этого культурологического исследования были представлены в статье «Актуализация русских традиционных игр» [Кыласов 2016а]. Дабы не воспроизводить все рассмотренные в статье аспекты, которые будут повторяться в том или ином виде в других частях этого обзора, мы сосредоточимся на главных составляющих достижения аутентичности и выводах по результатам научных экспериментов.

Отправной точкой социокультурного проектирования традиционных игр, потенциально вызывающих интерес публики, является исследовательская

деятельность, поэтому до начала планирования необходимо провести объективизацию – выявить историко-культурные основания для будущего мероприятия, и только после этого заниматься инструментализацией – выявлением заинтересованных в участии клубов этноспорта и фольклорных коллективов. При таком подходе мероприятие обретает функцию (при определенных условиях) механизма культурного наследования, позволяющего достичь «повторяемости» (по Д. Нортю), в результате которой происходит деконструкция объекта нематериального культурного наследия в настоящем. При этом наследием самого мероприятия становится восполнение лакун культурной памяти, а устойчивое развитие клубов этноспорта и фольклорных коллективов становится гарантом сохранения нематериального культурного наследия.

Прорывной технологией в социокультурном проектировании традиционных игр стала *модель этноспорта*, разработанная автором. Ее основой стали живые традиции стеношных кулачных боев села Атманов Угол Тамбовской области, по образу и подобию которых были спроектированы современные русские традиционные игры Атмановские кулачки. В целях максимального представления русской игровой культуры, программа Атмановских кулачек была расширена за счет включения различных традиционных игр и состязаний, бытовавших на Тамбовщине. Впоследствии такой ход с расширением игровой программы стал know how культурного планирования в модели этноспорта, потому что благодаря этому удалось решить ключевые проблемы социокультурного проектирования – увеличения посещаемости, формирования и пролонгации устойчивого интереса зрителей и участников к событию.

Однако достичь этого оказалось не так просто. Поначалу нам пришлось столкнуться с тем, что решение проблемы превосходит каузальные пределы игровой культуры. Например, В.Ю. Музычук отмечает, что «рост посещаемости, как один из ключевых показателей деятельности учреждений культуры, имеет свои естественные пределы. Театр не может вместить больше посетителей, чем позволяет коммерческая вместимость зрительного зала. Показ спектаклей не может осуществляться в режиме работы кинотеатра» [Музычук

2017: 25]. Сюда же следует отнести и происходящее на традиционных играх, смотреть которые могут не более пятисот зрителей, плотно стоящих друг к другу вокруг площадки соревнований в полном соответствии с аутентичной традицией, что было установлено нами в ходе научных экспериментов и полевых наблюдений более, чем в полусотне стран. Тогда как социальные показатели успешного мероприятия в культуре и спорте начинаются от значений 1500–2000 зрителей.

Достигнуть таких показателей можно только постройкой легковозводимых трибун, но они сводят на нет все усилия организаторов по достижению эффекта аутентичности. А если принять во внимание еще и требования необходимых количественных показателей для привлечения спонсорских средств, которые стали общепринятой нормой в культурном планировании при подаче заявок на получение средств государственных и муниципальных грантов, то расчет социально-экономической эффективности начинается уже от порогового значения – 5000 зрителей.

Исходя из этих параметров, мы выделяем два вида социокультурного проектирования модели этноспорта:

- **одноразовые события** в рамках выставок, фестивалей, развлекательных программ общественно-политических форумов и много другого, что совершенно не противоречит исконной традиции, поскольку такого рода соревнования проводились на ярмарках или по случаю разного рода торжеств и собраний;

- **повторяющиеся события** в рамках календарных праздников.

Путем эмпирических исследований нами было установлено, что обеспечение устойчивого интереса зрителей возможно в обоих вариантах:

- **в одноразовых событиях** количественные показатели привлечения зрителей достигаются за счет оборудования площадок, как уже было описано выше. При этом когнитивное восприятие мероприятий этноспорта требует самобытного колорита в декорировании отдельных элементов конструкций в целях создания целостного образа, отвечающего современным представлениям

об аутентичности. Сами соревнования традиционных игр и состязаний подвергаются обязательной фольклоризации с костюмами, церемониями зачинок, вызова и замирения. Все перечисленное создает атмосферу народных гуляний и является отличительной чертой мероприятий модели этноспорта, которая позиционируется нами как исторический сегмент событийного туризма;

- в повторяющихся событиях при естественном ограничении зрительской аудитории количественные показатели увеличиваются за счет симультанной композиции из множества игровых площадок, что было установлено в ходе моделинга на русских традиционных играх Атмановские кулачки. Параметры оформления площадок и церемоний соревнований остаются такими же, как описаны выше.

Достоверность установленных параметров, обеспечивающих аутентичность восприятия модели этноспорта, подтверждается фактами постоянного прироста аудитории мероприятий Федерации этноспорта России¹²⁴ на протяжении десяти лет (2010–2020) научного эксперимента. Опыт имплементации модели этноспорта не раз был отмечен экспертами национальной премии Russian Event Awards. Наград этой премии удостоены Атмановские кулачки в Тамбовской области, гонки на обласах в Югре, селигерские рюхи в Тверской области, хээр шаалган в Бурятии и другие мероприятия. Самыми титулованными мероприятиями Федерации этноспорта России стали Атмановские кулачки, объявленные лауреатами Russian Event Awards как лучшее этнокультурное туристическое событие (2018)¹²⁵ и включенные в топ-100 «Национального календаря событий» – совместного проекта Министерства культуры РФ и Федерального агентства по туризму в рамках реализации комплексной

¹²⁴ Федерация этноспорта России (ФЭР). URL: <http://ethnosport.ru/> (дата обращения: 02.04.2020).

¹²⁵ Список лауреатов Национальной премии в области событийного туризма Russian Event Awards 2018. URL: <http://rea-awards.ru/history/stali-izvestny-imena-laureatov-nacionalnoj-premii-v-oblasti-sobytiijnogo-turizma-russian-event-awards-2018/> (дата обращения: 02.04.2020).

стратегии продвижения российского туристического продукта «Visit Russia / Время отдыхать в России»¹²⁶.

Обрядовое содержание традиционных игр Атмановские кулачки позволяет проводить социокультурное проектирование сразу в двух отраслях – культуры (фольклор и народное творчество) и спорта (физическая культура), что нами расценивается как несомненное преимущество. Возникающее межведомственное взаимодействие позволяет существенно расширить ресурсную базу финансирования. Такое взаимодействие удалось экспериментально реализовать благодаря деятельности автора в качестве члена Межведомственной комиссии по развитию физической культуры, массового спорта и традиционных видов физической активности Совета при Президенте Российской Федерации по физической культуре и спорту (2013–2018) [МВК]. Операциональные возможности и инструменты такого взаимодействия были разработаны, апробированы, проанализированы и представлены в статье «Межведомственное взаимодействие в спорте» [Кыласов 2017б].

Опыт межведомственного взаимодействия был также использован в ходе подготовки и проведения других мероприятий Федерация этноспорта России и ее региональных отделений в Иркутской области, Москве и Московской области, Республике Бурятия, Республике Саха (Якутия), Ростовской области, Санкт-Петербурге, Тамбовской области, Тверской области и ХМАО-Югре.

Однако взаимодействие со спортивными ведомствами в этих регионах позволило выявить не только позитивные моменты расширения привлекаемых ресурсов, но негативные последствия требований спортивной отчетности. Уровень негативного воздействия отличается от региона к региону социокультурными особенностями территорий. Например, в статье «Сопоставление опыта спортизации традиционных игр Югры и Якутии» [Кыласов 2016б]

¹²⁶ Традиционные игры «Атмановские кулачки». Национальный календарь событий – проект, инициированный Министерством культуры РФ и Федеральным агентством по туризму, в рамках реализации комплексной стратегии продвижения российского туристического продукта «Visit Russia / Время отдыхать в России» при содействии Партнерства Туристско Информационных Центров НП «НАИТО». URL: <http://eventsinrussia.com/event/17818> (дата обращения: 02.04.2020).

проанализированы большие различия: в Якутии развивают исключительно национальные виды спорта, причем только народа саха, а в Югре поощряют игровую культуру всех народов региона, причем без обязательного «превращения» в спорт. Деятельность Федерации этноспорта ХМАО-Югры поддерживается в рамках различных программ с привлечением ресурсов различных департаментов Правительства ХМАО-Югры – культуры, образования, природопользования, физической культуры и спорта, что создает большую привлекательность для зрителей и привлекательные условия для спонсоров, покрывающих свыше 60% бюджета таких мероприятий [Кыласов 2016б].

В Якутии «эффект колеи» (по А. Аузану) предыдущего опыта развития национальных видов спорта не позволил реализовать инновационный потенциал *модели этноспорта*. Но в то же время удалось в полной мере реализовать весь инновационный потенциал разработанного подхода в социокультурном проектировании традиционных игр и состязаний в ХМАО-Югре – начиная с исследовательской деятельности в подготовке мероприятий и заканчивая имплементацией *модели этноспорта*.

При поддержке Правительства ХМАО-Югры была проведена важная для региона научно-практическая работа по исторической реконструкции и возрождению традиционной хантыйской борьбы нюл-тахли, которая завершилась восстановлением этого утраченного элемента праздников народного календаря (Вит Хон хатл, Вурна хатл, Медвежьи игрища). Результат этого научного эксперимента, проведенного вместе с моим коллегой А.С. Тедорадзе, подтвердил научную достоверность параметров *модели этноспорта*: восстановленный образ традиционной борьбы нюл-тахли был не только признан общинами хантов, но и полностью соответствовал изображению в кинохронике начала прошлого века, которую мы обнаружили год спустя (2015) после успешного завершения нашего эксперимента. Отчет был опубликован в виде статьи «Проблемы сохранения и развития традиционной борьбы нюл-тахли» в ключевом по этой проблематике рецензируемом научном журнале «Вестник угроведения», индексируемом в Scopus и WoS [Кыласов, Тедорадзе 2014].

Полученные данные в ходе имплементации *модели этноспорта* были проанализированы в статье «Социокультурные и экономические аспекты проектирования традиционных игр» [Кыласов, Гуреева 2016], что позволило сформировать и обосновать методiku *ивент-менеджмента этноспорта*. Опыт организации мероприятий этноспорта показал, что ядро участников соревнований составляют спортсмены, поэтому основой социокультурного проектирования стало сотрудничество со спортивными организациями. Поначалу приглашались к сотрудничеству в качестве соорганизаторов мероприятий по *модели этноспорта* спортивные федерации: по хоккею с мячом – для турниров по клюшкванию, по гребле на байдарках и каноэ – для гонок на обласах, по тяжелой атлетике и пауэрлифтингу – для турниров силачей, по единоборствам – для кулачных боев и другие. Вопреки ожиданиям, сотрудничество со спортивными федерациями свелось к постоянным недоразумениям в вопросах судейства по традиционным правилам и к избыточной формализации церемоний (построения, шествия, награждения), разрушающих атмосферу праздника. Выход был найден в заключении рамочных соглашений со спортивными федерациями об участии в турнирах по *модели этноспорта* спортсменов из схожих видов спорта:

- атлетов командно-игровых видов спорта (бейсбол, крикет, регби, футбол и другие);
- атлетов лодочных гонок (академическая гребля, байдарки и каноэ, лодки драконы, рафтинг и другие);
- атлетов силовых видов спорта (гиревой спорт, пауэрлифтинг, стронгмен, тяжелая атлетика и другие);
- атлетов спортивной борьбы (вольная борьба, греко-римская борьба, дзюдо, самбо и другие) для участия в турнирах по традиционной борьбе.

Однако участие спортсменов не обеспечило ожидаемого роста вовлечения зрителей. Как выяснилось в ходе экспериментов, решению этой задачи способствует расширение программы соревнований, в которых могут принять участие даже те, кто не имеет специальной подготовки. Успешный опыт

проведения Атмановских кулачек с использованием такого подхода в проектировании показал устойчивый рост интереса к соревнованиям по борьбе завороток, стеношному кулачному бою, играм – кила, лапта, русмяч, рюхи, а также хороводным играм, исконным забавам – клек, чиж, стрельба из традиционного лука и другим. В этих турнирах принимают участие новички, но, получив соревновательный опыт, они продолжают практику на следующих турнирах.

В рефлексировании возникающей притягательности этого подхода мы использовали определение «круга игры» (по И.А. Морозову) [Морозов, Слепцова 2004], в котором заключается миссия народных праздников, формирующих идентичность каждого индивида этнических групп через «верное восприятие им и усвоение общих культурных ценностей», согласно максиме античных времен, известной по изречению Аристотеля [Аристотель 1983: 35]. Вовлечение зрителей обеспечивает запуск механизмов самоорганизации, что достигается действиями специально подготовленных аниматоров, чья исторически обусловленная функция заводил-запевал-зачинщиков реализуется в новых социокультурных условиях с использованием всего арсенала современных технических средств.

Серьезной проблемой продвижения *модели этноспорта* стало отсутствие «живой традиции», которая фрагментарно еще сохранилась в культурной памяти, но почти повсеместно перестала воспроизводиться. Для ее «оживления» требовалась особая деятельность и, разумеется, необходимо было найти источники ее финансирования. Изучение этой проблемы велось в условиях включенных наблюдений, анализа данных с нарастающим итогом и перспективного моделирования. Первые результаты исследования были изложены в статье «Экономика этноспорта» [Кыласов 2016в].

Мы исходили из того, что финансирование проектов в области традиционной культуры не приносит прибыли организаторам и потому осуществляется за счет средств государственных и муниципальных грантов. Однако такая ситуация усугубляет хронический дефицит в обеспечении потребностей

существующих культурных проектов – фольклорных фестивалей и конкурсов, выставок народного творчества, массовых гуляний и других форм поддержки потенциальных объектов нематериального культурного наследия. После ряда сопоставлений и моделирования процессов, мы пришли к выводу, что перераспределение средств в пользу поддержки малых форм сопоставимо с эффектом энтропии – неизбежного рассеивания энергии, поэтому мы сравнили поддержку в виде целевого финансирования игровых площадок на массовых мероприятиях с эффектом фейерверка: «сноп искрящихся огоньков даже одного залпа салюта не менее эффектен, чем нескольких одиночных выстрелов ярких ракет» [Кыласов, Гуреева 2016: 397].

В развитие этого тезиса, мы пришли к выводу, что увеличение числа финансируемых проектов в рамках одного события обратно пропорционально суммам вложений – «дорогостоящие долгосрочные проекты поддержки творческих коллективов с их редкими выступлениями сопоставимы по воздействию на публику с гораздо менее затратными интерактивными площадками на народных праздниках» [Кыласов, Гуреева 2016: 398].

Когда по прошествии пяти лет с начала деятельности Федерации этноспорта России (2011–2016) накопился эмпирический материал для осмысления, мы осознали, что нам не хватает количественных данных восприятия внедряемой модели этноспорта, поэтому было разработано и проведено два масштабных социологических исследования. Сначала был проведен (2016) репрезентативный социологический опрос на тему «Готовность граждан к увеличению затрат на проведение народных праздников» в 23 регионах РФ с выборочной совокупностью 830 респондентов. При расчете выборки использовались данные Росстата о возрастном составе населения (ошибка выборки не превышала 5% при уровне значимости 0,954) [Распределение населения по возрастным группам].

При подготовке опроса были проведены 16 экспертных интервью и 6 фокус-групп, в ходе которых была сформулирована гипотеза исследования о том, что реализация государственной культурной политики в поощрении

традиционных ценностей может быть измерена специфическим мультипликатором «готовность платить» [Гуреева 2016], позволяющим соотнести готовность населения вкладывать собственные средства и одобрять действия властей по увеличению финансирования народных праздников [Кыласов, Кучмаева 2016].

Наиболее важными факторами при проведении традиционных игр и состязаний в ходе гуляний народных праздников респондентами были названы:

- сохранение культурно-исторических традиций народа – 97,4%;
- увеличение туристической привлекательности страны (региона) – 95,8%;
- возможность получения личного опыта участия в играх, забавах и плясках – 74,6%.

Имеющийся опыт посещения народных праздников оказал решающее значение в оценке тех респондентов, которые признают важность:

- увеличения туристической привлекательности страны (региона) – коэффициент Пирсона 0,139, значим на уровне 0,047;
- сохранения культурно-исторических традиций – коэффициент Пирсона 0,192, значим на уровне 0,000;
- возможности получения личного опыта участия в играх, забавах и плясках – коэффициент Пирсона 0,227, значим на уровне 0,000.

Имеющийся опыт участия в исконных забавах аналогичным образом повлиял на оценку респондентов, придающих особую важность:

- увеличению туристической привлекательности страны (региона) – коэффициент Пирсона 0,141, значим на уровне 0,036;
- сохранению культурно-исторических традиций – коэффициент Пирсона 0,187, значим на уровне 0,000;
- возможности получения личного опыта участия в играх, забавах и плясках – коэффициент Пирсона 0,312, значим на уровне 0,000.

Лица с более высоким уровнем образования чаще отмечают значимость проведения народных праздников для улучшения имиджа страны (региона) – коэффициент Пирсона 0,117, значим на уровне 0,059.

Проверка гипотезы о различном восприятии фактора «борьбы с проявлениями чуждой культуры» у респондентов различных возрастных групп показала с помощью критерия Хи-квадрат и расчета коэффициента взаимной сопряженности Пирсона (0,16), что такому значению народных праздников уделяют внимание только в старших возрастных группах.

Установлена корреляция размера суммы, которую респонденты готовы потратить в ходе народных праздников и одобрения бюджетных ассигнований властей. Размер суммы и одобрения бюджетных ассигнований увеличивается по мере осознания своей этнической принадлежности, а также имеющегося поликультурного опыта посещения народных праздников и участия в исконных забавах:

- готовность платить увеличивается до 739 рублей у тех, кто осознал свою этничность, с 345 рублей у тех, кто с ней еще не определился;
- опыт участия в исконных забавах повышает готовность платить до 939 рублей с 354 рублей у тех, кто впервые решился стать участником.

По результатам исследования был сделан вывод о том, что готовность людей осуществлять индивидуальные траты на проведение народных праздников является своеобразным индикатором значимости в общественном сознании народных праздников как таковых, свидетельством интереса к ним со стороны различных социально-демографических групп.

В начале нового тысячелетия появление праздников, культурным ядром которых были традиционные игры и состязания, становилось все больше, они уверенно обретали черты новых направлений событийного туризма и все чаще воспринимались как этнокультурные бренды территорий, что побудило нас провести сопоставление их восприятия местными жителями и гостями из других регионов и стран.

Автору довелось принять участие в Макао (2006) в социологическом исследовании гонок на лодках-драконах во время финала праздника Пьяного дракона, которое провели британские ученые Г. Маккартни и Л. Ости, опубликовав результаты в статье «От культурных мероприятий к спортивным: исследование культурной аутентичности гонок на лодках-драконах» [McCartney, Osti 2007]. Как отмечают исследователи из Гонконга Т. Софилд и А. Сиван, это локальное празднование нескольких деревень выросло до уровня международного события и привело к появлению его клонов за рубежом [Sofield, Sivan 2003]. Такое стало возможным благодаря появлению Международной федерации лодок-драконов (IDBF)¹²⁷.

Спустя несколько лет коренные народы ХМАО-Югры решили проводить гонки на обласах в рамках праздника Вит Хон хатл – поклонения Водяному духу. Этноним названия этого типа лодки ханты и манси не сохранили и потому используют русское слово «облас» [Окорочков 1994: 11]. Чтобы корректно сравнить результаты, мы решили исследовать это событие по методологии британских ученых, сохранив также основные пункты анкеты: мотивация участников, оценка соревнований, доступность обрядовой части праздника и зрелищность церемоний.

В определении плотности распределения демографических признаков, мотивов и мнений респондентов была использована дескриптивная статистика. Дисперсионный анализ использовался для определения влияния количества участников на мотивы и мнения постфактум, а t-критерий для независимых выборок помог определить различия в восприятии события между местными жителями и визитерами. Критерий подлинной значимости (HSD) Тьюки не выявил различия между участниками, которые всерьез принимали участие ради победы и делали это уже не в первый раз, и теми, кого привело простое любопытство. Следовательно, разумно предположить, что частота участия в мероприятии имеет минимальное влияние на мотивы, а значит,

¹²⁷ International Dragon Boat Federation (IDBF). URL: <https://www.dragonboat.sport/> (дата обращения: 02.04.2020).

традиционные игры и состязания вполне могут рассматриваться как перспективные направления для развития событийного туризма, что подтверждают накопленные статистические данные до и после нашего исследования, результаты которого были представлены в статье «Этноспорт в событийном туризме» [Кыласов, Расторгуев 2017].

Еще одно сопоставление с использованием социологии было проведено (2018) на Атмановских кулачках. С учетом полученных данных был сделан вывод о необходимости включения в подобные исследования показателей социальной эффективности, позволяющих в полной мере оценить степень влияния таких мероприятий на изменение культурной повестки региона. В целях проверки этой гипотезы было проведено сопоставление традиционных игр и состязаний, проводящихся по модели этноспорта на Атмановских кулачках, с регулярными турнирами этнически стилизованных видов спорта (борьбы на поясах, городошного спорта, килы и лапты), по результатам которого были разработаны индексы этноспорта (будут представлены далее), описанные в статье «Этноспорт и этнически стилизованный спорт: сравнительный анализ социальной эффективности» [Кыласов, Гуреева 2019].

В целом социологические исследования позволили выявить мультипликативный эффект аттрактивной модернизации традиционных игр и состязаний. Возникающее мультипликативное множество все чаще называют «этноспорт» по аналогии с дисциплинами видов спорта. Однако разрозненность этих преобразований мешает становлению общей семиотики. Обращаясь к мысли З. Баумана, можно констатировать, что пока «они не образуют целое, которое больше, чем сумма составляющих его частей» и, называясь этноспортом, «они не приобретают никакого нового качества» [Бауман 2008: 42]. Объяснить это довольно просто, потому что модель этноспорта предназначена не для унификации, которую можно наблюдать в спорте (одинаковые прыжки и бег в легкой атлетике, одинаковый бой кулаками в боксе, поднятие одинаковых предметов в тяжелой атлетике, плавание одним стилем и многое другое), а для корректной репрезентации этнокультурных игровых практик, причем

вне институциональной формы спорта, но с использованием его «структурных решеток», пользуясь выражением У. Эко.

Отбор лучших игровых практик с методологией бенчмаркинга и постоянное совершенствование принципов отбора позволили разработать уникальный формат турниров Этноспорт Челлендж – международные соревнования, которые проводятся по правилам и с инвентарем локальных традиционных игр. Инновационное решение Этноспорт Челлендж заключается в сохранении самобытного колорита локальных игровых традиций и одновременно придания событию международного статуса за счет участия знаменитых спортсменов, обеспечивающих внимание масс-медиа [Kylasov 2018].

Турниры Этноспорт Челлендж образуют мировую серию – основу деятельности Мирового этноспорта, которая осуществляется в форме управления проектами (турнирами) [Устав этноспорта]. Программа турниров Этноспорт Челлендж состоит из наиболее распространенных в традиционной игровой культуре соревнований:

- соревнования силачей в поднятии, переноске, метании тяжестей и других упражнениях;
- традиционная борьба;
- гонки на лодках, лошадях, верблюдах, собаках, забеги и другие соревнования.

Наиболее зрелищной частью являются соревнования силачей, сохранившиеся в виде стронгмен-шоу, поэтому стратегическим партнером Мирового этноспорта стала Международная федерация стронгмен (WSF)¹²⁸, в уставе которой зафиксирована дисциплина «этноспорт стронгмен», предусматривающая соревнования по народным правилам без отсчета времени [Strongmen]. Сотрудничество с WSF предопределило главный образ визуализации турниров Этноспорт Челлендж с использованием самобытных образов силачей,

¹²⁸ World Strongmen Federation (WSF). URL: <http://www.strongmansport.org/> (дата обращения: 02.04.2020).

изображения которых нанесены в виде принтов на форму участников и судей, волонтеров, сувенирной продукции, на фотозонах, афишах и многом другом.

Турниры Этноспорт Челлендж направлены на валоризацию традиционных игр и состязаний и отвечают целям программных документов ЮНЕСКО по традиционным играм и состязаниям, поощрению культурного разнообразия, диалога культур и сохранения нематериального культурного наследия. Мировая серия турниров Этноспорт Челлендж стала прорывным проектом устойчивого международного сотрудничества в области защиты игрового наследия, обеспечивая поддержку носителей игровых традиций и включение этой деятельности в информационную повестку мировых масс-медиа: ИТАР-ТАСС, МИА «Россия сегодня», AFP, CCTV, Daily Mail, The Mirror, Travel Channel и др.

Стартап Мировой серии Этноспорт Челлендж был осуществлен в Российской Федерации (2018) на русских традиционных играх Атмановские кулачки. Затем состоялось еще пять турниров – в Бразилии, Литве, Малайзии, России и Узбекистане, в которых приняли участие представители Австралии, Азербайджана, Аргентины, Армении, Беларуси, Брунея, Индонезии, Латвии, Польши, Турции, Уругвая, Чили, Эстонии. В целях совершенствования механизмов культурного наследования и обеспечения передачи навыков традиционной игровой культуры были разработаны специальные курсы, которые прошли апробацию в качестве образовательных модулей физического воспитания в университетах Бразилии, Беларуси, Германии, Китая, Латвии, Российской Федерации и Узбекистана.

Осмысление опыта проведения Мировой серии Этноспорт Челлендж позволило разработать Программу этноспорта, нацеленную на сохранение баланса в соотношении аутентичности современных репрезентаций игрового наследия и их коммодификации – обезличивания под воздействием законодательно установленных стандартов для проведения культурных и спортивных мероприятий. Выявление рисков коммодификации составляет главную цель экспертной деятельности Мирового этноспорта, направленную на поиск

механизмов компенсации негативного воздействия современной модели управления культурными и спортивными событиями. Интерпретация полученных результатов нацелена на формирование рекомендаций организаторам соревнований этноспорта как субъектов событийного туризма, включая особенности работы с участниками, зрителями, международными организациями и масс-медиа. Предложенная методика позволяет проводить мониторинг и оценивать показатели социальной эффективности мер по защите НКН.

В оценке результатов деятельности по сохранению НКН сложилась практика не критичного восприятия отчетов НПО, содержащих простое перечисление показателей [Zeimers, Zitnts, Willem 2018]. С учетом сложившейся практики, для оценки эффективности организаций, участвующих в реализации Программы этноспорта, были последовательно использованы – социальный индекс Вайсброда [Weisbrod 1988], а затем индекс социальной рентабельности мероприятий по трем показателям. Поскольку основным акторами реализации данных моделей являются НПО, то мы оцениваем уровень производства социальных эффектов. Для выявления эффективности деятельности самих НПО вычисляется индекс социальной рентабельности, отражающий отношение социального эффекта к затратам на производство мероприятий [Uhrich 2015]. На перечисленных основаниях совместно с экономистом Е.А. Гуреевой был разработан особый подход к вычислению оценки социальной эффективности организаций и мероприятий этноспорта, базирующийся на данных индексов этноспорта [Кыласов, Гуреева 2019]:

- **Индекс продвижения этноспорта (EPi)** составлен в процессе исследования эффективности форм сохранения и продвижения традиционных игр и состязаний, где лучшей иллюстрацией служат когнитивные и поведенческие реакции посетителей (потребителей) на аутентичность этих мероприятий. Когнитивная реакция аудитории представлена количеством упоминаний одного из видов соревнований, а поведенческая реакция – количеством упоминаний в рамках этого вида соревнований соответствующей организации. Семантика данной формулировки служит выявлению лояльности потребителя к

организационной форме – либо виду спорта, развиваемому спортивной федерацией. Большие показатели индекса демонстрируют разрыв между представлениями об аутентичной форме соревнований и удовлетворенностью публики ее современной репрезентацией. Малые значения индекса означают когнитивную реакцию на признание аутентичной формы, ее соответствие конкретно-историческому образу в массовом сознании;

- **Индекс федерации этноспорта (E_{Pi})** определяется соотношением количества упоминаний конкретного турнира совместно с упоминанием федерации, что позволяет фиксировать поведенческие реакции потребителей на роль организации в развитии этого вида соревнований. Большие значения индекса говорят о том, что потребители не связывают этот вид соревнований с деятельностью конкретной федерации, кроме того, выбранная стратегия продвижения не соответствует ожиданиям целевой аудитории;

- **Индекс мероприятий этноспорта (E_{Ei})** составлен для оценки социальной эффективности ивент-менеджмента и позволяет соотнести затраты организаторов с количеством привлеченных участников и/или посетителей (потребителей), включая аудиторию специальных репортажей в СМИ и социальных сетях. Целесообразно вначале анализировать соотношение затрат с количеством участников и/или посетителей мероприятия, являющихся ресурсом устойчивого развития. Аудитория СМИ и социальных сетей рассматривается как потенциал роста, этот показатель может быть соотнесен с предыдущим мероприятием как самостоятельный индекс потенциала.

Программа этноспорта является готовым решением в области сохранения игрового наследия как неотъемлемой части НКН, она содержит:

- описание типовой модели этноспорта для проведения в современных условиях традиционных игр и состязаний;
- проект мировой серии турниров Этноспорт Челлендж;
- средства оценки (индексы этноспорта).

Программа этноспорта создана и успешно начата в России и Латвии, что служит вдохновляющим примером для других развивающихся стран,

поскольку наибольшее количество сохранившихся традиционных игр и состязаний нами зафиксировано в странах с низким уровнем экономического и социального развития. Большинство населения этих стран составляют коренные народы, сохранившие традиционный образ жизни и практикующие местные обычаи и обряды в изначальной форме доиндустриальных практик. Мы исходим из того, что такие обряды и празднества являются частью местной культуры и самобытности и рассматривается нами в качестве потенциальных объектов для защиты и включения в Список НКН ЮНЕСКО. Основанием для этих ожиданий служат следующие ключевые положения Программы этноспорта:

- основной целью мероприятий Программы является достижение Целей устойчивого развития ООН (ЦУР), продвигающихся среди молодых женщин и мужчин посредством спорта, в частности 3 (хорошее здоровье и благополучие), 4 (качественное образование), 5 (гендерное равенство), 10 (уменьшение неравенства) и 17 (партнерство) [ЦУР 2030];

- знаменитые спортсмены, участвующие в турнирах Этноспорт Челлендж, привлекают внимание глобальной аудитории и обеспечивают возможность появления информации об этих мероприятиях в глобальной повестке масс-медиа;

- интерес мировой аудитории позволяет привлечь крупных спонсоров и за счет их поддержки гарантировать не только проведение мероприятий, но и устойчивое развитие Программы в развивающихся странах;

- респектабельность турниров Мировой серии Этноспорт Челлендж за счет поддержки правительств позволяет продемонстрировать локальные традиционные игры и состязания как достойные объекты для потенциального включения в Список НКН ЮНЕСКО.

Выводы теории этноспорта созвучны «стратегии переосмысления» Кеничи Омае, провозгласившего, что идеи для бизнеса неизбежно будут меняться в поисках большей ценности продукции для потребителя [Омае 2007: 76]. Имплементация Программы этноспорта позволила выявить его высокую результативность за счет совмещения спортивного нарратива с

лингвокультурным пространством традиционной игровой культуры, что позволяет считать ее эффективным инструментом межкультурной коммуникации [Кыласов, Гуреева 2017].

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 5

Спорт оказал решающее воздействие на становление формальных институтов традиционных игр и состязаний, потому что основными организаторами были и остаются спортсмены, использующие привычную им среду взаимодействия. В этих условиях культурный потенциал традиционных игр и состязаний можно уподобить сырьевому сектору экономики – просто бери и проводи «мероприятия» из сохранившихся в народной памяти традиционных видов физической активности, консервативно пребывающих в исходном виде. Опыт таких преобразований нами рассмотрен в хронологическом порядке наиболее интересных для нас турниров, программа которых включает или состоит из этнически стилизованных видов спорта в Ирландии (1884), Индии (1933), Индонезии (1948), Китая (1953), СССР (1956), Мексики (1997), ЮАР (2003) и Италии (2003). Драйвером креатива этих турниров стали постколониальные процессы, причем вызванные как политическими идеями левого, так и правого толка.

Сейчас спортизаторы традиционной игровой культуры пребывают на волне относительного успеха, но сам факт появления концепции этноспорта подрывает доверие к их спекулятивным стратегиям. В сравнении с этноспортом становится очевидным, что производимые спортизаторами культурные блага не обладают характеристиками аутентичности и потому не становятся культурными ценностями, оставаясь примитивными практиками на периферии спорта и массовой культуры. Нами установлено, что эмпирические пределы спортизации определяются концептами «коллективного разума» и «массового помешательства». Вырваться из этой парадигмы мешает социально-экономический «эффект колеи» как «проблема зависимости от траектории предшествующего развития».

Инновационная модель этноспорта создает новую траекторию взаимодействия субъектов, вовлеченных в сохранение игрового наследия. Имплементация концептуальной модели этноспорта осуществляется международной неправительственной организацией Мировой этноспорт в рамках программы, нацеленной на сохранение баланса в соотношении аутентичности современных репрезентаций игрового наследия и их коммодификации – обезличивания под воздействием современных стандартов культурных и спортивных мероприятий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования роли этноспорта в современной игровой культуре были изучены различные аспекты и подходы в сохранении традиционных игр и состязаний, ранее бытовавших в празднично-обрядовых практиках доиндустриального общества. После провозглашения ЮНЕСКО традиционных игр и состязаний неотъемлемой составной частью нематериального культурного наследия и формирования корпуса элементов игровой культуры в Списке НКН ЮНЕСКО в обществе стал возрастать интерес к адаптации механизмов культурного наследования архаичных игровых практик.

Современная игровая культура включает в себя весь арсенал практик – от примордиальной традиции до технологических новшеств, появившихся в постиндустриальном обществе. Игроизация затронула все виды деятельности человека, наделив состязательность высшей нормативной ценностью современного общества, закреплённой в конституционном праве. Между тем, эндемик игровой культуры устойчиво сохраняется и служит платформой для развития всех форм состязательности, включая этноспорт.

Исследование традиционных игр и состязаний опирается на обширную базу источников, благодаря которым в работе выявлены ключевые особенности восприятия игрового наследия. В первую очередь, в традиционных играх и состязаниях зрители и участники стремятся увидеть достоверный образ прошлого, который, как нам удалось установить в ходе многочисленных экспериментов, достигается средствами фольклоризации. Производимый эффект мы назвали «гиперреализм», потому что восприятие автохтонных игровых практик происходит по той же траектории воплощения дополненной реальности, которая создает эффект «живого» участия в новой культурной форме самовыражения.

Актуализированы представления об аксиологическом статусе спорта, представляющего собой квазирелигиозную сплоченность, факторами, результатами и инструментами которой являются «идеалы спорта», «командный

дух» и «честная игра». П. Кубертен называл эти ценности «*religio athletae*», для него спорт был «религией, церковью и догмой», вызывавшей «религиозное чувство». Следование заветам П. Кубертена привело к легитимации парадоксального убеждения о спорте как необратимом феномене прогресса нашей цивилизации (по Н. Элиасу).

Проблемы, вызванные спортизацией игрового наследия, входят в круг актуальных тем для исследований современной культурологии, их решению способствует расширение доказательной базы, созданное в этом исследовании. Всестороннее изучение габитуса традиционных игр и состязаний создает предпосылки для углубленного изучения игрового нарратива в фольклористике, сохранение ритуальной самобытности игр позволяет проектировать и совершенствовать (этно)национальные концепции в рамках процессов самоидентификации, предложенная праксиология игр направлена на развитие теории игр и в конечном итоге, все перечисленное наполняет новыми смыслами контексты современной игровой культуры.

Став универсальным средством трансформации лудокультурных практик, бытовавших в традиционном обществе, спорт буквально перевернул праздничную обрядность с ее сложившейся системой ценностей, что привело к культурному конфликту, в поиске эффективных средств разрешения которого было проведено наше лонгитюдное исследование, позволившее:

- сформировать теоретико-методологическую базу, содержащую обоснование предложенных автором понятий, типологий и категориальных характеристик, и на ее основе осуществить ряд культурологических обобщений и уточнений научных понятий, составляющих проблемное поле изучаемого материала;

- обосновать авторскую теорию этноспорта с развернутой трактовкой базовых положений и системой оценочных категорий в контексте культурфилософских идей и концепций, теории игр, теории наций и национализма, этнометодологии, а также корпуса наук о спорте;

– выявить основных акторов и систематизировать их позиции, представленные в эмпирическом материале изучения практической деятельности в области традиционных игр и состязаний, феноменологически детерминированной проблематике сохранения нематериального культурного наследия.

Предложенная в научной работе авторская теория этноспорта совместила в себе междисциплинарный комплекс методов: структурно-функционального метода, позволившего представить игровое наследие как системный элемент современной культуры и социальную практику; семиотического анализа, позволившего изучить трансляцию смыслов, значений и определить изменения контекстов социальной коммуникации в игре; культурологического метода, позволившего свести к единому знаменателю все формы субъектности игрового наследия и оценить их репрезентацию в этноспорте.

В результате проведенного исследования была поставлена и решена культурологическая проблема наследования игровых традиций, что позволило достигнуть заявленной цели – установить ключевую роль этноспорта в сохранении и актуализации традиционных игр и состязаний, являющихся неотъемлемой частью нематериального культурного наследия человечества. Доказательством достоверности теоретических выводов и разработанной на их основе программы этноспорта стало решение 8-й сессии Генеральной Ассамблеи стран-участниц Международной конвенции ЮНЕСКО об охране нематериального культурного наследия об аккредитации Мирового этноспорта в качестве консультативной организации Межправительственного комитета ЮНЕСКО по сохранению нематериального культурного наследия.

По итогам исследования сделаны следующие выводы:

1. Понятие «этноспорт» введено в научный оборот для описания современной (фольклорной) формы турниров традиционных игр и состязаний, альтернативных по отношению к спорту. Тем не менее, мы используем составляющую «спорт» в лексиграмме «этноспорт», поскольку оба явления феноменологически детерминированы в современной игровой и отследить возникающие организационные модальности позволил структурно-функциональный

подход в сочетании с семиологическим методом «структурных решеток» У. Эко. «Эмбриологический метод» А. ван Геннепа позволил провести исследование корней игровой культуры и эмпирически точно выявить «пережиточное состояние» игровых традиций, предвосхитивших появление этноспорта как фольклорной составляющей современного спорта.

В целях достижения аутентичности соревнования этноспорта проводятся по правилам и с инвентарем локальных традиционных игр, но с использованием спортивной инфраструктуры, с участием в них спортсменов и фольклоризацией игрового пространства. В ходе исследования было установлено, что дискурсивное поле понятия «этноспорт» формируется в междисциплинарном пространстве наук о спорте, при этом культурологический подход позволяет выявить тенденции локализации, гибридизации и кросскультурного восприятия этого явления. В рамках теории этноспорта производится расширение спортивного дискурса, вводятся новые понятия и уточняются общеупотребительные термины для последующего использования в документах, связанных с организацией мероприятий, актов государственных органов и, наконец, потенциальных изменений законодательства.

2. Культурологический метод исследования фольклоризации традиционных игр и состязаний позволил подтвердить гипотезу о том, что максимальная эффективность в репрезентации доспортивных соревновательных практик достигается с использованием аутентичных правил и костюмно-декоративного антуража, а само воспроизведение должно проводиться в рамках гуляний народного праздника. Сопоставление результатов экспериментов с предложенными методикой позволило выявить в ходе культурологического анализа типовую модель мероприятий этноспорта, способствующую формированию этнокультурной идентичности в рамках процессов самоидентификации.

Однако в рамках процессов самоидентификации происходят культурные конфликты, решение которых может быть найдено в пост-мультикультурализме, когда гармонизация культурных различий достигается не снятием, а искусственным созданием границ в зонах возможной конвергенции. В ходе

изучения обратной реакции на герметизацию мероприятий внутри местных сообществ было установлено, что сохранение наследия служит не только проявлению культурной автономии, но и декларации исключительных прав на субъекты наследия. При этом важно отметить, что было выявлено ревностное восприятие своего наследия со стороны молодых наций и отдельных этносов, этот процесс сопровождается беспрестанными попытками совершенно неисторичного усиления культурных различий в целях экзальтации самобытности.

3. Расширение границ игровой культуры через включение в ее субъектность животных открывает путь к постижению культурного конфликта «между животностью и человечностью» (по Дж. Агамбену) и побуждает к переоценке культурного значения целого корпуса объектов нематериального культурного наследия с учетом обновленных положений этики и этологии, в которых все большее значение обретают идеи ненасилия. Мы исходим из того, что игровые практики существуют не только как результат интеллектуального моделирования – совершенного умения делать что-либо играючи, но и сопровождают инверсивный процесс – игры с отрицанием правил или симуляцией их исполнения, что было осмыслено в контексте культурологического анализа сложившейся дихотомии «варваризации» игр и геймификации науки.

В процессе изучения частотности использования игр и выявления наиболее употребительных из них мы разработали и применили метод сквозной дефрагментации, названный нами «праксиология игр», выделив две составляющие игр: уникальные игровые ситуации, конкретизирующие каждую игру; и метаигровые ситуации, позволяющие идентифицировать игры. Метаигровые ситуации позволяют создавать обобщения в игровом пространстве, в то время как уникальные игровые ситуации остаются константными и любое изменение правил ведет к изменению не только самих игр, но и их названий.

4. Спорт имеет глобальное распространение и его организации (ядро) заинтересованы в кросскультурном продвижении во всех странах мира (периферия) в целях создания мировой системы, согласно И. Валлерстайну, что созвучно теории коммунитаризма А. Этциони – глобальной совокупности

местных сообществ, руководствующихся ценностями «всеобщего блага». Выявить универсальную востребованность спорта в любых типах обществ, способствующую формированию его тотального приоритета в социальной политике государств, а также демонстрации технологического превосходства (спортивные сооружения и экипировка) позволил формационный подход. Цивилизационный метод позволил объяснить появление новых культурных форм спорта, возникших и возникающих под воздействием геополитических, этнокультурных и религиозных факторов. Наиболее яркими всемирными феноменами цивилизационного воздействия на спорт стали: англосаксонский спорт, восточные единоборства, зимние виды спорта, исламский спорт и сионистское спорт.

Отдельно были рассмотрены этнически стилизованные виды спорта в контексте теорий национализма, этнометодологии и анализа процессов самоидентификации. В результате изучения этнически стилизованных видов спорта мы пришли к выводу, что в их основе лежит алгоритм определения победителя, противоречащий традиционной игровой культуре. В спорте осуществляется субъективный выбор победителя исключительно сертифицированными судьями по сумме набранных баллов/очков, начисленных ими же по результатам оценок промежуточных действий (активности или пассивности, наличия или отсутствия штрафных баллов за нарушения, времени прохождения дистанции, точности выполнения заявленной программы и другого). В традиционных играх и состязаниях участие судей является избыточным, потому что выбор победителя осуществляется по объективному результату – кто быстрее, кто дальше, кто выше и др.

5. В ходе полевых исследований было установлено, что нарративная идентичность (по П. Рикеру) традиционных игр и состязаний в современных условиях подвержена изменениям, вызванным заменой неформальных институтов обрядовых практик формальными институтами организованных мероприятий (коммодификация). С обращением к институциональной теории Д. Норта выявлено сосуществование в одном социальном поле нескольких

правовых (квазиправовых) систем (обычное право, спортивное право, церковное право и других) в регулировании игровых практик, образующих сингулярность особого «социального порядка» игрового наследия, представляющего как совокупность формальных и неформальных институтов, рассмотренных в контексте онтологического мультинатурализма Э.В. де Кастру – реверсии мультикультурализма с обоснованием интериоризации туземных знаний в современной культурной антропологии. Нами было установлено, что деление на формальные и неформальные институты в условиях тотальной коммодификации стремительно элиминирует. Сохранить нарративную идентичность традиционных игровых практик позволяет только модель этноспорта, в которой влияние коммодификации детерминировано к аутентичности восприятия.

Несмотря на определенные успехи в классификации игр с обращением к методу праксиологии игр, остается нерешенной главная проблема – верификации темпоральной идентичности игр: игры, которые бытовали прежде, остаются теми же самыми в измененных условиях современного общества или сейчас мы видим только их реплики, уже иные по содержанию? Принимая во внимание утверждение Р. Инглхарта о том, что культурные изменения предшествовали институциональным, мы соглашаемся с тезисом Э. Хобсбаума о перманентной деконструкции, выраженной в изобретении традиций заново при каждой их репрезентации. Единственный критерий подлинности – наше восприятие аутентичности.

б. Спекулятивные стратегии спортизации игрового наследия международными организациями обусловлены комфортными условиями внутри инфраструктуры спортивной индустрии для проведения любых видов соревнований, поэтому возник интерес к максимальной адаптации традиционных игр и состязаний под требования спортивного менеджмента, обеспечивающего искомый социально-экономический эффект. Традиционные игры и состязания в спортизированном виде превращаются в классический ресурс для ивент-менеджмента, они не требуют каких-либо вложений (в отличие от того же спорта), но при этом успешно служат формированию политического капитала,

а также служат источником гарантированного дохода организаторам турниров за счет диверсификации источников – от правительственных грантов до стандартных инструментов маркетинга. Исходя из этого мы делаем вывод о том, что тренд спортизации традиционных игр и состязаний следует рассматривать в контексте спекулятивных стратегий макроструктур, описанных в экономической теории Дж.М. Кейнса и структуралистской теории социального пространства П. Бурдьё о взаимодействии макроструктур и агентов на микроуровне.

При этом главным культурным противоречием международных мероприятий является сам формат ассорти для демонстрации традиционных игр и состязаний, проводящихся в отрыве от исконной обрядности и в чужой культурной среде, где их никогда не было и не могло быть. Онтологически объясняя восприятие игр, а не их сущность, А. ван Геннеп апеллировал к решающему значению естественной среды бытования обрядов, и мы не смогли обнаружить этому контраргументов.

7. Исправить сложившуюся ситуацию со спортизацией традиционных игр и состязаний, которую поощряет ЮНЕСКО в качестве универсального средства сохранения игрового наследия, можно с обращением к формуле «колеса фортуны» Дж. Харрингтона, основанной на методологии структурированного управления социокультурными процессами 6 сигм (SixSigma), что позволит создать искомую комбинацию корректирующих действий и предлагаемых изменений в категориях Списка НКН ЮНЕСКО. Во главу угла должно быть поставлено культурное значение (на вершине «колеса фортуны»), в определении приоритетов которого следует руководствоваться мнением тщательно подобранных экспертов (спицы «колеса фортуны»), уполномоченных вести инициативное обсуждение будущих номинаций Списка с национальными правительствами, что обеспечит баланс интересов в предстоящих принятиях решений.

Оценка культурного значения включенных в Список НКН ЮНЕСКО элементов игрового наследия стала предметом отдельного анализа – далеко не все

включенные элементы равнозначны по инфлюэнции на культурную карту мира. Многие практики Списка не оказали ощутимого культурного влияния даже в рамках тех национальных государств, где они сохранились. Например, включение в Список двух исчезающих логических игр тюркских народов, безусловно, имеет значение для их сохранения, но говорить об их всемирном значении просто нелепо, особенно когда в Списке нет по-настоящему важных, ставших символом мудрости принятия решений – шахмат, имеющих персидское происхождение. Не менее странным кажется отсутствие самых популярных на планете – игр с мячом, что отмечали многие этнографы еще в начале прошлого века, не говоря уже о настоящем времени, где абсолютными лидерами зрительского интереса стали такие современные виды спорта, как баскетбол, волейбол, регби и, конечно, футбол.

8. Методология бенчмаркинга позволила предварительно сверить собранные данные о существующих практиках традиционных игр в оптике разных научных отраслей, чтобы интерпретация полученных результатов соответствовала их тезаурусам. Представленные таким образом данные оказались пригодными для использования в качестве эмпирического материала в исследованиях смежных с культурологии отраслей – социологии и экономики. Бенчмаркинг уже самого этноспорта представляет собой процесс выявления и сопоставления лучших практик традиционных игр и состязаний, где ключевым критерием является сохранение изначальной нарративной идентичности в качестве эталона. Сопоставление производилось на основе эталонных показателей с эмпирическим обоснованием допустимых пределов адаптации архаичных игровых практик к современным условиям.

Определение ключевых параметров методики оценки состояния и перспектив развития этноспорта проводилось в контексте междисциплинарных исследований с использованием дисперсионного анализа данных на основе одномерных и многомерных статистических методов. Разработанная система показателей социальной эффективности по реализации программ культурной политики базируется на индексах этноспорта: индекс продвижения этноспорта

(EPi) составлен в процессе исследования эффективности форм продвижения традиционных игр и состязаний, где лучшей иллюстрацией служат когнитивные и поведенческие реакции потребителей этих мероприятий; индекс федерации этноспорта (EFi) составлен на основании гипотезы о том, что эффективность деятельности таких организаций определяется соотношением количества упоминаний в масс-медиа и социальных сетях, что позволяет фиксировать поведенческие реакции потребителей на роль организации в развитии этого вида соревнований; индекс мероприятий этноспорта (EEi) составлен для оценки социальной эффективности мероприятий и позволяет анализировать соотношение участников мероприятия и количество посетителей, включая затраты по отношению к обеим категориям мониторинга.

РЕФЕРЕНТНЫЙ СПИСОК ОРГАНИЗАЦИЙ**Российские организации**

Государственная Дума Федерального Собрания Российской Федерации (Госдума). URL: <http://duma.gov.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Государственный Российский Дом народного творчества имени В.Д. Поленова (ГРДНТ). URL: <http://www.rusfolk.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Институт этнологии и антропологии имени Н.Н. Миклухо-Маклая РАН (ИЭА РАН). URL: <http://iea-ras.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Кафедра теории и методики компьютерного спорта и прикладных компьютерных технологий. Официальный сайт Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодёжи и туризма. URL: <http://it.sportedu.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Комитет национальных и неолимпийских видов спорта России (КННВС России). URL: <http://knnvs.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Министерство культуры Российской Федерации (Минкультуры России). URL: <https://culture.gov.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Министерство спорта Российской Федерации (Минспорт России). URL: <https://www.minsport.gov.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Министерство юстиции Российской Федерации (Минюст России). URL: <http://minjust.gov.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Московская государственная академия физической культуры (МГАФК). URL: <https://mgafk.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. URL: <https://www.elibrary.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Научный совет РАН по изучению и охране культурного и природного наследия. URL: <http://sovetrans.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Национальная премия в области событийного туризма Russian Event Awards. URL: <http://rea-awards.ru/history/stali-izvestny-imena-laureatov-nacionalnoj-premii-v-oblasti-sobytiijnogo-turizma-russian-event-awards-2018/> (дата обращения: 29.01.2021).

Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта. URL: <http://www.lesgaft.spb.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Национальный календарь событий – проект, инициированный Министерством культуры РФ и Федеральным агентством по туризму, в рамках реализации комплексной стратегии продвижения российского туристического продукта «Visit Russia / Время отдыхать в России» при содействии Партнерства Туристско Информационных Центров НП «НАИТО». URL: <http://eventsinrussia.com/event/17818> (дата обращения: 29.01.2021).

Олимпийский комитет России (ОКР). URL: <https://olympic.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (МГУ им. Ломоносова). URL: <https://www.msu.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма (ГЦОЛИФК). URL: <https://www.sportedu.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия имени Д.С. Лихачёва (Институт наследия). URL: <http://heritage-institute.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Российский союз боевых искусств (РСБИ). URL: <https://www.rsbi.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Российский фольклорный союз (РФС). URL: <http://folklore.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова (РЭУ им. Плеханова). URL: <https://www.rea.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Совет при Президенте Российской Федерации по физической культуре и спорту: Межведомственная комиссия по развитию физической культуры, массового спорта и традиционных видов физической активности. URL: <http://www.kremlin.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Совет Федерации Федерального Собрания Российской Федерации (Совет Федерации РФ). URL: <http://council.gov.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Союз православных единоборцев. URL: <http://orthodoxwarriors.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Федеральный научный центр «Всероссийский научно-исследовательский институт физической культуры и спорта» (ФНЦ «ВНИИФК»). URL: <http://www.vniifk.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Федерация северного многоборья России. URL: <http://nmfr.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Федерация хоккея с мячом России. URL: <http://www.rusbandy.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Федерация этноспорта России (ФЭР). URL: <http://ethnosport.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Центр русского фольклора (ранее: Государственный республиканский центр русского фольклора): URL: <http://www.folkcentr.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).

Иностранные организации

Aalst Carnival is an annual three-day event in the Belgian city of Aalst. URL: <https://www.aalstcarnaval.be/> (дата обращения: 29.01.2021).

African Wrestling Committee of the the United World Wrestling (UWW). URL: <https://unitedworldwrestling.org/about-uwv/committee/african-wrestling-committee> (дата обращения: 29.01.2021).

Arctic Winter Games International Committee (AWG). URL: <https://www.arctic-wintergames.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Associazione Giochi Antichi. URL: <https://www.associazionegiochiantichi.it/> (дата обращения: 29.01.2021).

Brachot Gallery of Art Consulting in Modern and Contemporary. URL: <http://brachotgallery.be/> (дата обращения: 29.01.2021).

Charlie Hebdo. Journal satirique, laïque, politique et joyeux, toutes les semaines en kiosque et tous les jours sur internet. URL: <https://charliehebdo.fr/> (дата обращения: 29.01.2021).

Chungju World Martial Arts Festival. URL: http://www.martialarts.or.kr/bbs/board.php?bo_table=history_eng (дата обращения: 29.01.2021).

Clericus Cup. URL: <http://www.clericuscup.it/> (дата обращения: 29.01.2021).

Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. URL: <https://www.gob.mx/conade> (дата обращения: 29.01.2021).

Commonwealth Games Federation (CGF). URL: <https://thecgf.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Ethnosport Canada Society (ECS). URL: <http://ethnosport.ca/> (дата обращения: 29.01.2021).

European Traditional Sports and Games Association (ETSGA). URL: <https://jugaje.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

FAI Aeromodelling Commission (CIAM). URL: <https://www.fai.org/commission/ciam> (дата обращения: 29.01.2021).

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (Fmjdat AC). URL: <http://www.juegosautoctonos.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Fédération Aéronautique Internationale (FAI). URL: <https://www.fai.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Fédération Internationale de l'Automobile (FIA). URL: <https://www.fia.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Fédération Internationale des Lutttes Celtiques (FILC). URL: <http://celtic-wrestling.tripod.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Fédération Internationale de Motocyclisme (FIM). URL: <http://www.fim-live.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Fédération Internationale de Natation (FINA). URL: <http://www.fina.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Fédération Internationale Sportive de l'Enseignement Catholique (FICEP). URL: <https://www.ffgames2020.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Gaelic Athletic Association (GAA). URL: <https://www.gaa.ie/> (дата обращения: 29.01.2021).

General Association of Asia Pacific Sports Federations (GAAPSF). URL: <https://gaapsf.net/> (дата обращения: 29.01.2021).

Global Association of International Sports Federations (GAISF). URL: <https://gaisf.sport/> (дата обращения: 29.01.2021).

Google Academy. URL: <https://scholar.google.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

Indigenous Games Festival. Department of Sport and Recreation of the Republic of South Africa. URL: <https://www.srsa.gov.za/content/indigenous-games-festival> (дата обращения: 29.01.2021).

International Aikido Federation (IAF). URL: <https://www.aikido-international.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Canoe Federation (ICF). URL: <https://www.canoeicf.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Committee for Fair Play (CIFP). URL: <http://www.fairplayinternational.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Dragon Boat Federation (IDBF). URL: <https://www.dragonboat.sport/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Federation of Basque Pelota (FIPV). URL: <http://fipv.net/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Federation of Celtic Wrestling (FILC). URL: <http://celtic-wrestling.tripod.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Federation Icestocksport (IFI). URL: <https://www.icestocksport.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Federation of Model Auto Racing (IFMAR). URL: <https://www.ifmar.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Federation of Muaythai Associations (IFMA). URL: <https://muaythai.sport/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Gymnastics Federation (FIG). URL: <https://www.gymnastics.sport/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Highland Games Federation (IHGF). URL: <https://internationalhighlandgamesfederation.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Judo Federation (IJF). URL: <https://www.ijf.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Kendo Federation (FIK). URL: <https://www.kendo-fik.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Kurash Association (IKA). URL: <https://kurash-ika.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Olympic Committee (IOC=МОК). URL: <https://www.olympic.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Savate Federation (FISav). URL: <https://fisavate.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Sepaktakraw Federation (ISTAF). URL: <https://sepaktakraw.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Skating Union (ISU). URL: <https://www.isu.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Sumo Federation (ISF). <http://www.ifs-sumo.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Table Hockey Federation (ITHF). URL: <https://www.ithf.info/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Traditional Games Society (ITGS). URL: <https://www.traditionalnativegames.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Table Soccer Federation (ITSF). URL: <https://www.tablesoccer.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International World Games Association (IWGA). URL: <https://www.theworld-games.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Wushu Federation (IWUF). URL: <http://www.iwuf.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

International Zurkhaneh Sports Federation (IZSF). URL: <http://www.izsf.net/> (дата обращения: 29.01.2021).

Islamic Solidarity Sports Federation (ISSF). URL: <https://issf.sa/> (дата обращения: 29.01.2021).

Ju-Jitsu International Federation (JJIF). URL: <http://www.jjif.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Kila Raipur Sports Festival. India Tours. URL: <https://www.india-tours.com/fairs-and-festivals/kila-raipur-sports-festival.html> (дата обращения: 29.01.2021).

Maccabi World Union (MWU). URL: <https://www.maccabi.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Muslim Women's Sports Foundation (MWSF). URL: <http://www.mwsf.org.uk/> (дата обращения: 29.01.2021).

National Traditional Games of Ethnic Minorities of the People's Republic of China. URL: <http://www.china.org.cn/> (дата обращения: 29.01.2021).

North American Indigenous Games (NAIG). URL: <http://www.naigcouncil.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

North Atlantic Treaty Organization (NATO=НАТО). URL: <https://www.nato.int/> (дата обращения: 29.01.2021).

Smithsonian Institution. URL: <https://www.si.edu/> (дата обращения: 29.01.2021).

Special Olympics International Committee (SOI). URL: <https://www.specialolympics.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Sportimonium. URL: <https://sportimonium.be/> (дата обращения: 29.01.2021).

The Association For International Sport for All (TAFISA). URL: <http://tafisa.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Tocati – Festival Internazionale dei Giochi in Strada. URL: <https://tocati.it/> (дата обращения: 29.01.2021).

Tug of War International Federation (TWIF). URL: <https://tugofwar-twif.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Turkic Council. URL: <https://www.turkkon.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

United Nations (UN=ООН). URL: <https://www.un.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

United Nations Education, Science, Culture Organization (UNESCO=ЮНЕСКО). URL: <https://unesco.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

UNESCO Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. URL: <https://ich.unesco.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

UNESCO Intergovernmental Committee for Physical Education and Sport (CIGEPS). URL: <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/cigeps> (дата обращения: 29.01.2021).

UNESCO International Centre of Martial Arts for Youth Development and Engagement under the auspices of UNESCO (UNESCO ICM). URL: <http://www.unesco-icm.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

UNESCO Open Digital Library on Traditional Games (UNESCO ODLTG). URL: <https://en.unesco.org/news/unesco-and-tencent-partner-create-open-digital-library-traditional-games> (дата обращения: 29.01.2021).

Union Cycliste Internationale (UCI). URL: <https://www.uci.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Union Internationale Motonautique (UIM). URL: <https://www.uim.sport/> (дата обращения: 29.01.2021).

United World Wrestling (UWW). URL: <https://unitedworldwrestling.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Anti-Doping Agency (WADA=ВАДА). URL: <https://www.wada-ama.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Athletics. URL: <https://www.worldathletics.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Capoeira Federation (WCF). URL: <https://www.capoeira.ws/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Confederation of Boules Sports. URL: <https://www.boules-sport.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Curling Federation (WCF). URL: <https://worldcurling.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Darts Federation. URL: <https://www.dartswdf.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Ethnosport. URL: <http://ethnosport.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Ethnosport Confederation (WEC). URL: <https://worldethnosport.org> (дата обращения: 29.01.2021).

World Eskimo Indian Olympics (WEIO). URL: <https://www.weio.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Health Organization (WHO – ВОЗ). URL: <https://www.who.int/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Kabaddi Federation (WKF). URL: <http://worldkabaddi.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Karate Federation (WKF). URL: <https://www.wkf.net/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Kazakh Kures Federation (WKKF). URL: <http://kazakhkures.kz/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Lacrosse. URL: <https://worldlacrosse.sport/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Martial Arts Mastership Committee (WMC). URL: <http://www.mastership.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Martial Arts Union (WoMAU). URL: <http://www.womau.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Nomad Games (WNG). URL: <http://www.worldnomadgames.com/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Organisation for Modelshipbuilding and Modelshipsport (NAVIGA). URL: <http://www.naviga.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Pankration Committee of the UWW. URL: <https://unitedworldwrestling.org/about-uww/committee/world-pankration-committee> (дата обращения: 29.01.2021).

World Robot Olympiad Association. URL: <https://wro-association.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Skate. URL: <http://www.worldskate.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Strongmen Federation (WSF). URL: <http://www.strongmansport.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

World Taekwondo (WTF). URL: <http://www.worldtaekwondo.org/> (дата обращения: 29.01.2021).

Young Men's Christian Association (YMCA). URL: <https://www.ymca.net/> (дата обращения: 29.01.2021).

Yulunga Traditional Indigenous Games. The Australian Sports Commission of the Australian Government. URL: <https://www.sportaus.gov.au/yulunga> (дата обращения: 29.01.2021).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК**Источники**

1. Конституция РФ – Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/%200001202007040001> (дата обращения: 29.01.2021).
2. Антидопинговая конвенция ЮНЕСКО – Международная конвенция о борьбе с допингом в спорте. Принята Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 33-я сессия, Париж, 2005 г. UNESCODOC Digital Library. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000138860_rus?posInSet=15&queryId=1112b567-04a9-4a6b-9f6a-34e19ecfb871 (дата обращения: 29.01.2021).
3. Военный сборник 1880 – Военный сборник: Издаваемый по Высочайшему повелению. [Т. 134]. № 8. СПб., 1880.
4. ВРВС – Признание видов спорта, Всероссийский реестр видов спорта. Сайт Министерства спорта РФ. URL: <https://minsport.gov.ru/sport/high-sport/priznanie-vidov-spor/> (дата обращения: 29.01.2021).
5. ВСФК – Пленумы ВСФК СССР и РСФСР: (Резолюции и постановления первого пленума ВСФК РСФСР и второго пленума ВСФК СССР) / ВСФК-ЦИК СССР, ВСФК-ВЦИК. Москва; Ленинград: Физкультура и туризм, 1931.
6. Декларация ЮНЕСКО по биоэтике – Всеобщая декларация о биоэтике и правах человека. Принята Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 33-я сессия, Париж, 2005 г. UNESCODOC Digital Library. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142825_rus.page=90 (дата обращения: 29.01.2021).

7. Доклад 2002 – Предварительный доклад генерального директора ЮНЕСКО о положении, требующем проведения нормотворческой деятельности и о возможном охвате такой деятельности. UNESCODOC Digital Library. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127060_rus (дата обращения: 29.01.2021).
8. Домашние животные 2005 – О содержании домашних животных в городе Москве. Московская Городская Дума. Постановление от 23 марта 2005 года N 59. URL: <http://docs.cntd.ru/document/3658090> (дата обращения: 29.01.2021).
9. Закон о спорте – Федеральный закон N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
10. Запрет корриды 2001 – О запрете проведения в городе Москве представления «Португальская коррида». Мэр Москвы, Распоряжение от 29 августа 2001 года N 871-PM. URL: <http://docs.cntd.ru/document/3628365> (дата обращения: 29.01.2021).
11. Заявление EWS 2015 – Заявление о Всемирных играх коренных народов в Бразилии. Всемирное общество этноспорта. URL: <http://ru.ethnosport.org/news/74.htm> (дата обращения: 29.01.2021).
12. Заявление EWS vs WEC – Заявление Всемирного общества этноспорта о турецкой фейк-организации. <http://ru.ethnosport.org/news/111.htm> (дата обращения: 29.01.2021).
13. Зумыд Ош 2007 – Единоборство коми «зумид ош». URL: <http://anosplav.ru/> (дата обращения: 29.01.2021).
14. Козлодрание Москва 2019 – Москвичи шокированы «кровавой баней» на Московском ипподроме – три тысячи мигрантов пришли на матч по козлодранию. Газета «Комсомольская правда», Фед. выпуск, 26.02.2019. URL: <https://www.kp.ru/daily/26947/3998960/#print> (дата обращения: 29.01.2021).
15. Конвенция НКН ЮНЕСКО – Основные тексты Международной конвенции об охране нематериального культурного наследия. Принята

- Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 32-я сессия, Париж, 2003 г. UNESCO Digital Library. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_rus?posInSet=1&queryId=90c09452-fe6f-4b25-9c05-70fe506e0d60 (дата обращения: 29.01.2021).
- 16.МБК – Межведомственная комиссия по развитию физической культуры, массового спорта и традиционных видов физической активности Совета при Президенте Российской Федерации по физической культуре и спорту. Распоряжение Президента Российской Федерации об утверждении составов межведомственных комиссий и рабочих групп Совета при Президенте Российской Федерации по физической культуре и спорту №27-рп от 2 февраля 2013 года.
- 17.НТВ 2019 – НТВ выходит на международный рынок дистрибуции трансляций в прямом эфире. НТВ Новости. URL: <https://www.ntv.ru/novosti/2182101/> (дата обращения: 29.01.2021).
- 18.Обсуждение 2019 – «Жестокое обращение с животными на ЦМИ (Кок Бору)» на профессиональном форуме коне-заводчиков «Prokoni». URL: <https://www.prokoni.ru/forum/threads/zhestokoe-obraschenie-s-zhivotnymi-na-smi-kok-boru.229055/> (дата обращения: 29.01.2021).
- 19.Олимпийская хартия – Олимпийская хартия (в действии со 2 августа 2015 года). Пер. с англ. яз. Международный олимпийский комитет. Лозанна: Швейцария, 2015.
- 20.Поддержка ФЭР – Письмо Комиссии РФ по делам ЮНЕСКО №122 ЮН от 23.01.2012 президенту Федерации исконных забав и этноспорта России А.В. Кыласову. Сайт Мирового этноспорта. URL: <http://ru.ethnosport.org/files/p47hus-support-commission-tgefr.jpg> (дата обращения: 29.01.2021).
- 21.Правила футбола – Правила игры в футбол на сезон 2019/20. Официальный перевод Российского футбольного союза. The International Football Association Board, Zurich, Switzerland. URL: <https://rfs.ru/news/210159> (дата обращения: 29.01.2021).

22. Пупикат-беркат 2001 – Единоборство хантов «пупикат-беркат». URL: http://webground.su/rubric/2009/12/29/sport_boevye_iskusstva/retro/ (дата обращения: 29.01.2021).
23. Распределение населения по возрастным группам. Официальный сайт Росстата. Электронный ресурс. Режим доступа: http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/population/demography/# (дата обращения: 29.01.2021).
24. Резолюции 8.GA – Резолюции 8 сессии Генеральной Ассамблеи стран-участниц Конвенции об охране нематериального культурного наследия ЮНЕСКО в штаб-квартире организации в Париже 8-10 сентября 2020 г. URL: <https://ich.unesco.org/en/8ga> (дата обращения: 29.01.2021).
25. РСБИ – Российский союз боевых искусств. Федеральный справочник «Спорт России». URL: <http://federalbook.ru/files/SPORT/soderkanie/Tom%202/kirienko1.pdf> (дата обращения: 29.01.2021).
26. Сев. многоборье стандарт – Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «северное многоборье». Утвержден приказом Минспорта России от 5 ноября 2019 г. N 897. Зарегистрирован Минюстом России 10 декабря 2019 г. Регистрационный № 56752.
27. Сев. многоборье устав – Устав общероссийской общественной организации «Федерация северного многоборья России». Утвержден Конференцией в новой редакции протокол от 15 ноября 2016 г. №7. URL: <http://nmfr.ru/o-federacii/> (дата обращения: 29.01.2021).
28. Словарь русского языка 1975 – Словарь русского языка XI–XVII вв. / АН СССР; Ин-т русского языка. Выпуск 1 (А - Б). М.: Наука, 1975.
29. Спорт РФ – Численность занимающихся по видам спорта. ЕМИСС Государственная статистика. URL: <https://www.fedstat.ru/indicator/36277> (дата обращения: 29.01.2021).
30. Толковый словарь 1998 – Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. / В. Даль. Репр. воспроизв. изд. 1912-1914. М.: Цитадель, 1998.

31. Устав этноспорта – Устав общества Мировой этносспорт. URL: <http://ru.ethnosport.org/about/> (дата обращения: 29.01.2021).
32. Флорентийское соглашение – Флорентийское соглашение о ввозе материалов образовательного, научного и культурного характера от 22 ноября 1950 г. и Протокол к нему от 26 ноября 1976 г. Ратифицировано СССР и введено в действие повторно в Российской Федерации 7 октября 1994 г.
33. Фонд А. Первозванного – Фонд Андрея Первозванного. Годовой отчет за 2018 год. URL: http://www.far.ru/upload/iblock/3c9/Godovoy_Otchet_2019.pdf (дата обращения: 29.01.2021).
34. Фольклор – Рекомендация по сохранению традиционной культуры и фольклора. Принята Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 25-я сессия, Париж, 1989 г. UNESCO DOC Digital Library. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000084696_rus.page=174 (дата обращения: 29.01.2021).
35. Хартия о спорте – Международная хартия физического воспитания, физической активности и спорта. Принята Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 20-я сессия, Париж, 1978 г. Пересмотрена Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 38-я сессия, Париж, 2015 г. UNESCO DOC Digital Library. URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002354/235409r.pdf> (дата обращения: 29.01.2021).
36. Хартия традиционных игр – Предварительный доклад о целесообразности принятия и сфере применения Международной хартии традиционных игр и состязаний. Принята Генеральной конференцией ЮНЕСКО, 33-я сессия, Париж, 2005 г. UNESCO DOC Digital Library. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142825_rus?posInSet=1&queryId=26e540f5-fff9-4ec9-b67c-7691795007e1 (дата обращения: 29.01.2021).
37. ЦУР 2030 – Преобразование нашего мира: Повестка дня в области устойчивого развития на период до 2030 года». Принята Генеральной

Ассамблеей ООН, 70-я сессия, 2015 г. United Nations: General Assembly.
URL: https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=R (дата обращения: 29.01.2021).

38. Шодсанлат 2013 – Единоборство ингушей «шодсанлат». URL: <https://etokavkaz.ru/sport/shodsanlat-bolshe-chem-borba> (дата обращения: 29.01.2021).

39. Эрын гурбан наадан – Эрын гурбан наадан (три игры мужей). Буддийская традиционная Сангха России. URL: <https://sangharussia.ru/latest/igry-trjokh-muzhej-eryn-gurban-nadaan> (дата обращения: 29.01.2021).

Источники на других языках

40. 4th CC – Collective Consultation on the Safeguarding and Promotion of Traditional Sports and Games, 4th, Istanbul, 2018. UNESCO Digital Library. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000266194> (дата обращения: 29.01.2021).
41. Chines National TSG – National Minorities Policy and Its Practice in China. Permanent Mission of the People's Republic of China to the United Nations Office at Geneva and Other International Organizations in Switzerland. URL: <http://www.china-un.ch/eng/zywjyjh/t176942.htm> (дата обращения: 29.01.2021).
42. China TSG – Traditional sports annals of the Chinese nationalities. General Administration of Sport of China, China Sports Museum. Nanning: Guangxi People's Publishing House, 1990.
43. Ethnosport – Statutes of the World Ethnosport Society. Approved on June 20, 2018 at the meeting of the Society (Minutes No. 18/06 / 20-01) in Riga, Latvia. URL: <http://ethnosport.org/about/> (дата обращения: 29.01.2021).
44. Hagia Sophia – UNESCO statement on Hagia Sophia, Istanbul (10/07/2020). UNESCO website. URL: <https://en.unesco.org/news/unesco-statement-hagia-sophia-istanbul> (дата обращения: 29.01.2021).
45. ICH 14.COM – Fourteenth session of the UNESCO Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. URL: <https://ich.unesco.org/en/14com> (дата обращения: 29.01.2021).
46. ICH Alpinism – Alpinism. Inscribed in 2019 (14.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/alpinism-01471> (дата обращения: 29.01.2021).
47. ICH Archery – Traditional Turkish archery. Inscribed in 2019 (14.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/traditional-turkish-archery-01367> (дата обращения: 29.01.2021).

48. ICH Ardhan – Horse and camel Ardhan. Inscribed in 2018 (13.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/horse-and-camel-ardhan-01359> (дата обращения: 29.01.2021).
49. ICH Argungu – Argungu international fishing and cultural festival. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/argungu-international-fishing-and-cultural-festival-00901> (дата обращения: 29.01.2021).
50. ICH Assyk – Kazakh traditional Assyk games. Inscribed in 2017 (12.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/kazakh-traditional-assyk-games-01086> (дата обращения: 29.01.2021).
51. ICH Bai Choi – The art of Bai Choi in Central Viet Nam. Inscribed in 2017 (12.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/the-art-of-bai-choi-in-central-viet-nam-01222> (дата обращения: 29.01.2021).
52. ICH Camel racing – Camel racing, a social practice and a festive heritage associated with camels. Inscribed in 2020 (15.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/camel-racing-a-social-practice-and-a-festive-heritage-associated-with-camels-01576> (дата обращения: 29.01.2021).
53. ICH Capoeira – Capoeira circle. Inscribed in 2014 (9.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/capoeira-circle-00892> (дата обращения: 29.01.2021).
54. ICH Charrería – Charrería, equestrian tradition in Mexico. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/charrería-equestrian-tradition-in-mexico-01108> (дата обращения: 29.01.2021).

55. ICH Chhau – Chhau dance. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/chhau-dance-00337> (дата обращения: 29.01.2021).
56. ICH Chidaoba – Chidaoba, wrestling in Georgia. Inscribed in 2018 (13.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/chidaoba-wrestling-in-georgia-01371> (дата обращения: 29.01.2021).
57. ICH Chogan – Chogan, a horse-riding game accompanied by music and storytelling. Inscribed in 2017 (12.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/chogan-a-horse-riding-game-accompanied-by-music-and-storytelling-01282> (дата обращения: 29.01.2021).
58. ICH Chovqan – Chovqan, a traditional Karabakh horse-riding game in the Republic of Azerbaijan. Inscribed in 2013 (8.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/USL/chovqan-a-traditional-karabakh-horse-riding-game-in-the-republic-of-azerbaijan-00905> (дата обращения: 29.01.2021).
59. ICH Dragon Boat – Dragon Boat festival. Inscribed in 2009 (4.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/dragon-boat-festival-00225> (дата обращения: 29.01.2021).
60. ICH Equitation – Equitation in the French tradition. Inscribed in 2011 (6.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/equitation-in-the-french-tradition-00440> (дата обращения: 29.01.2021).
61. ICH Falconry – Falconry. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/decisions/11.COM/10.B.15> (дата обращения: 29.01.2021).

62. ICH Grass mowing – Grass mowing competition custom in Kupres. Inscribed in 2020 (15.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/grass-mowing-competition-custom-in-kupres-01512> (дата обращения: 29.01.2021).
63. ICH Human towers – Human towers. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/human-towers-00364> (дата обращения: 29.01.2021).
64. ICH Hurling – Hurling. Inscribed in 2018 (13.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/hurling-01263> (дата обращения: 29.01.2021).
65. ICH Jultagi – Jultagi, tightrope walking. Inscribed in 2011 (6.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/jultagi-tightrope-walking-00448> (дата обращения: 29.01.2021).
66. ICH Kırkpınar – Kırkpınar oil wrestling festival. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/krkpınar-oil-wrestling-festival-00386> (дата обращения: 29.01.2021).
67. ICH Knuckle-bone – Mongolian knuckle-bone shooting. Inscribed in 2014 (9.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/mongolian-knuckle-bone-shooting-00959> (дата обращения: 29.01.2021).
68. ICH Kok boru – Kok boru, traditional horse game. Inscribed in 2017 (12.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/kok-boru-traditional-horse-game-01294> (дата обращения: 29.01.2021).
69. ICH Kuresi – Kuresi in Kazakhstan. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL:

- <https://ich.unesco.org/en/RL/kuresi-in-kazakhstan-01085> (дата обращения: 29.01.2021).
70. ICH Ludodiversity – Programme of cultivating ludodiversity: safeguarding traditional games in Flanders. Selected in 2011 on the Register of Good Safeguarding Practices. URL: <https://ich.unesco.org/en/BSP/programme-of-cultivating-ludodiversity-safeguarding-traditional-games-in-flanders-00513> (дата обращения: 29.01.2021).
71. ICH Martinique yole – The Martinique yole, from construction to sailing practices, a model for heritage safeguarding. Selected in 2020 on the Register of Good Safeguarding Practices. URL: <https://ich.unesco.org/en/BSP/the-martinique-yole-from-construction-to-sailing-practices-a-model-for-heritage-safeguarding-01582> (дата обращения: 29.01.2021).
72. ICH Mbende – Mbende Jerusarema dance. Inscribed in 2008 (3.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity (originally proclaimed in 2005). URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/mbende-jerusarema-dance-00169> (дата обращения: 29.01.2021).
73. ICH Naadam – Naadam, Mongolian traditional festival. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/naadam-mongolian-traditional-festival-00395> (дата обращения: 29.01.2021).
74. ICH Namsadang – Namsadang Nori. Inscribed in 2009 (4.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/namsadang-nori-00184> (дата обращения: 29.01.2021).
75. ICH Nawrouz – Nawrouz. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/nawrouz-novruz-nowrouz-nowrouz-nawrouz-nauryz-nooruz-nowruz-navruz-nevruz-nowruz-navruz-01161> (дата обращения: 29.01.2021).

- 76.ICH Pahlevani – Pahlevani and Zoorkhanei rituals. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/pahlevani-and-zoorkhanei-rituals-00378> (дата обращения: 29.01.2021).
- 77.ICH Pencak Silat – Traditions of Pencak Silat. Inscribed in 2019 (14.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/traditions-of-pencak-silat-01391> (дата обращения: 29.01.2021).
- 78.ICH Scissors – Scissors dance. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/scissors-dance-00391> (дата обращения: 29.01.2021).
- 79.ICH Silat – Silat. Inscribed in 2019 (14.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/silat-01504> (дата обращения: 29.01.2021).
- 80.ICH Sinjska Alka – Sinjska Alka, a knights' tournament in Sinj. Inscribed in 2010 (5.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/sinjska-alka-a-knights-tournament-in-sinj-00357> (дата обращения: 29.01.2021).
- 81.ICH Spanish Riding – Classical horsemanship and the High School of the Spanish Riding School Vienna. Inscribed in 2015 (10.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/classical-horsemanship-and-the-high-school-of-the-spanish-riding-school-vienna-01106> (дата обращения: 29.01.2021).
- 82.ICH Ssirum – Ssirum. Inscribed in 2018 (13.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/traditional-korean-wrestling-ssirum-ssireum-01533> (дата обращения: 29.01.2021).
- 83.ICH Taekkyeon – Taekkyeon, a traditional Korean martial art. Inscribed in 2011 (6.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage

- of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/taekkyeon-a-traditional-korean-martial-art-00452> (дата обращения: 29.01.2021).
84. ICH Tahteeb – Tahteeb, stick game. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/tahteeb-stick-game-01189> (дата обращения: 29.01.2021).
85. ICH Taijiquan – Taijiquan. Inscribed in 2020 (15.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/taijiquan-00424> (дата обращения: 29.01.2021).
86. ICH Togyzqumalaq – Traditional intelligence and strategy game: Togyzqumalaq, Toguz Korgool, Mangala. Inscribed in 2020 (15.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/traditional-intelligence-and-strategy-game-togyzqumalaq-toguz-korgool-mangala-gocurme-01597> (дата обращения: 29.01.2021).
87. ICH Tugging – Tugging rituals and games. Inscribed in 2016 (11.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/tugging-rituals-and-games-01080> (дата обращения: 29.01.2021).
88. ICH Voladores – Ritual ceremony of the Voladores. Inscribed in 2009 (4.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/ritual-ceremony-of-the-voladores-00175> (дата обращения: 29.01.2021).
89. ICH Wine Horses – Wine Horses. Inscribed in 2020 (15.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/wine-horses-00860> (дата обращения: 29.01.2021).
90. ICH Yoga – Yoga. Inscribed in 2015 (10.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/yoga-01163> (дата обращения: 29.01.2021).

91. ICH Yueju opera – Yueju opera. Inscribed in 2009 (4.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. URL: <https://ich.unesco.org/en/RL/yueju-opera-00203> (дата обращения: 29.01.2021).
92. IGF SA – Indigenous Games General and Code Specific Rules. Indigenous Games Festival. Department of Sport and Recreation of the Republic of South Africa. URL: <https://www.srsa.gov.za/sites/default/files/2018%20IG%20General%20and%20Code%20Specific%20Rules.pdf> (дата обращения: 29.01.2021).
93. Mapping TSG – A Mapping of Traditional Sports and Games (TSG) in Europe 2016. Final Report to the DG Education & Culture of the European Commission. URL: http://www.keanet.eu/wp-content/uploads/NC0216723_ENN_002.pdf (дата обращения: 29.01.2021).
94. MINEPS – International Conference of Ministers and Senior Officials Responsible for Physical Education and Sport (MINEPS). URL: <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/mineps> (дата обращения: 29.01.2021).
95. Nobel Prize – All Nobel Prizes. The Nobel Prize. URL: <https://www.nobelprize.org/prizes/lists/all-nobel-laureates-in-physiology-or-medicine/> (дата обращения: 29.01.2021).
96. Strongmen – Statutes of the World Strongmen Federation. Approved on June 20, 2018 at the meeting of the Society (Minutes No. 18/06 / 20-01) in Riga, Latvia. URL: <http://ethnosport.org/about/> (дата обращения: 29.01.2021).
97. Traditional Sports and Games. Sport and Anti-doping. Social and Human Sciences. UNESCO. URL: <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/traditional-sports-and-games> (дата обращения: 29.01.2021).
98. UNESCO ICH Lists – Lists of Intangible Cultural Heritage and the Register of good safeguarding practices. UNESCO ICH. URL: <https://ich.unesco.org/en/lists> (дата обращения: 29.01.2021).

Литература

99. Абдуллаев 1963 – Абдуллаев И. Национальные виды спорта. Махачкала: Дагкнигоиздат, 1963.
100. Абрамов 1939 – Таджикская борьба: Правила соревнований / Сост. Абрамов Якуб, преп. физкультуры 1-го Тадж. гос. пед. ин-та; Ком-т по делам физкультуры и спорта при СНК Тадж. ССР. Сталинабад: Госиздат Тадж. ССР, 1939.
101. Абсалямов 1967 – Абсалямов Г.Ш. Национальные виды спорта в РСФСР / Г. Ш. Абсалямов, канд. пед. наук. Москва: [б. и.], 1967.
102. Аверина 2011 – Аверина М.В. Маргинальность в спорте: морфологические и динамические аспекты анализа: монография / М. В. Аверина. М.: Инфра-М, 2011.
103. Аг-оол 2004 – Тувинские игры, элементы национальных видов спорта и танцев на уроках физической культуры в начальной школе: (учеб.-метод. пособие) / Тувин. гос. ун-т ; [авт.-сост. : Е. М. Аг-оол]. Кызыл: Тувин. гос. ун-т, 2004.
104. Агамбен 2012 – Агамбен Д. Открытое / Пер. с итал. и нем. Б.М. Скуратова. М.: РГГУ, 2012.
105. Агапов 1960 – Агапов Ф.А. К истории физической культуры в до-революционной Северной Осетии. Орджоникидзе: Сев.-Осет. кн. изд-во, 1960.
106. Айхберг 2009 – Айхберг Х. Культура олимпийского и других движений: исключение, признание, праздник // Логос, 6 (73), 2009. С. 58–81.
107. Александров 1999 – Александров С.Г. Физическое воспитание детей и молодежи кубанского казачества (сер. XIX – нач. XX вв.): Историко-этнографический очерк. Краснодар: КГАФК, 1999.

108. Александров 2008 – Александров А.В. Русская борьба «на опоясках»: генезис, техника, терминология, классификация // ВААЭ. 2008. №8.
109. Александров 2009 – Александров А.В. Бой головой в состязательно-прикладной культуре русских // ВААЭ. 2009. №9.
110. Александров 2010а – Александров А.В. Бой ногами как важный вспомогательный элемент состязательно-прикладной культуры русских // ВААЭ. 2010. №1.
111. Александров 2010б – Александров А.В. Кулачный бой «удар на удар» как важный элемент состязательно-прикладной культуры русских Западной Сибири во второй половине XIX первой половине XX в. // ВААЭ. 2010. №2.
112. Александров 2010в – Александров А.В. Происхождение русской поясной борьбы в Сибири // Проблемы истории, филологии, культуры. 2010. №4 (30).
113. Алексеев 2015 – Алексеев С.В. Международное спортивное право. М.: ЮНИТИ-ДАНА: Закон и право, 2015.
114. Альтюссер 2006 – Альтюссер Л. За Маркса / Луи Альтюссер; предисл. Этьена Балибара; [пер. с фр. А. В. Денежкина]. М.: Праксис, 2006.
115. Амин 2007 – Амин С. Вирус либерализма: перманентная война и американизация мира / Самир Амин; [пер. с англ. Шогди Нагиба и Сергея Кастальского]. М.: Европа, 2007.
116. Андерсон 2016 – Андерсон Б. Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма / Пер. с англ. В. Николаева; вступ. ст. С.П. Баньковской. М.: Кучково поле, 2016.
117. Андреева 2013 – Андреева Е.Д. Фольклорное движение как культурный феномен второй половины XX в // История и современность. 2013. №2 (18). С. 214–231.

118. Аристотель 1983 – Аристотель. Сочинения. Т. 4 / [ред. и авт. вступ. ст. А.И. Доватур, Ф.Х. Кессиди; примеч. В.В. Бибихина и др.]. М.: Мысль, 1983.
119. Арьес 1999 – Арьес Ф. Ребенок и семейная жизнь при Старом порядке. Пер. с фр. яз. Я.Ю. Старцев. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999.
120. Аслаханов 1990 – Аслаханов С.-А.М. Национальные физические упражнения и игры в уроках физической культуры в школах Чечено-Ингушской АССР: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Москва, 1990.
121. Атаев 1969 – Атаев А.К. Исследование эффективности применения элементов национальных видов спорта, народных игр и специальных упражнений для развития физических качеств школьников Узбекистана: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.00. Ленинград, 1969.
122. Аузан 2015 – Аузан А.А. Трансформация неформальных институтов: опыт полевого исследования // Экономическая политика. 2015. Т. 10. № 3. С. 61–67.
123. Ауманн 2009 – Интервью с Робертом Ауманном // О чём думают экономисты. Беседы с нобелевскими лауреатами / под ред. П. Самуэльсона и У. Барнетта. М.: Юнайтед Пресс, 2009. С. 390–457.
124. Баден-Пауэлл 2001 – Баден-Пауэлл Р. Настольная книга скаута / Роберт Баден-Пауэлл. М.: Рус. кн., 2001.
125. Базлов 2002 – Базлов Г.Н. Деревенская артель кулачных бойцов-рукопашников: Опыт реконструкции: По материалам северо-западной России: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.07. Москва, 2002.
126. Базлов 2006 – Базлов Г.Н. Русский рукопашный бой Буза. Москва: [б. и.], 2006.

127. Байбурин 1993 – Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре: Структур.-семант. анализ восточнослав. обрядов / А.К. Байбурин; Рос. АН, Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера). СПб.: Наука, 1993.
128. Байман 1972 – Байман Ф.Е. Киргизская спортивная борьба «куреш» как одно из средств физического воспитания молодежи: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.00. Фрунзе, 1972.
129. Баймурзин 2004 – Баймурзин Х.Х. Тюркская народная педагогика физического воспитания: теория и практика / Х. Х. Баймурзин; Федер. агентство по образованию, Гос. образоват. учреждение высш. проф. образования Башкир. гос. ун-т. Уфа: РИО БашГУ, 2004.
130. Байрамкулов 1971 – Байрамкулов Х.К. Тутуш: Горская спорт. борьба. Черкесск: Ставроп. кн. изд-во. Карачаево-Черкес. отд-ние, 1971.
131. Бакмансурова 2011 – Бакмансурова А.Б. Диахронический анализ концепта «игра» (на материале древне- и средневерхненемецкого периодов): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. Москва, 2011.
132. Балакин 2008 – Балакин С.В. Деривационный потенциал концепта игра и его языковая реализация: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Тамбов, 2008.
133. Барт 2003 – Барт Р. Система Моды. Статьи по семиотике культуры / Ролан Барт; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2003.
134. Бауман 2002 – Бауман З. Индивидуализированное общество / Зигмунт Бауман; Пер. с англ. под ред В. Л. Иноземцева; Центр исслед. постиндустр. о-ва, Журн. «Свобод. Мысль». Москва: Логос, 2002.
135. Бауман 2008 – Бауман З. Текущая современность / Зигмунт Бауман; [пер. с англ. С.А. Комаров]. Москва [и др.]: Питер, 2008.
136. Бахревский 2019 – Бахревский Е.В. История и современный образ масляной борьбы // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», № 2 (2). М: Институт наследия, 2019. С. 13–39.

137. Бахтин 2000 – Бахтин М.М. Автор и герой: К филос. основам гуманитар. наук / Михаил Бахтин. СПб.: Азбука, 2000.
138. Башляр 1998 – Башляр Г. Вода и грезы. Опыт о воображении материи / Пер. с франц. Б.М. Скуратова. М.: Издательство гуманитарной литературы, 1998.
139. Белл 2001 – Энциклопедия настольных игр народов мира = Board and table games from many civilizations / Роберт Белл. М.: Центрполиграф, 2001.
140. Белла 2019 – Белла Р. Религия в человеческой эволюции: от палеолита до осевого времени. Пер. с англ. А. Васильев, А. Соколовский. М.: ББИ, 2019.
141. Белобородова 2010 – Белобородова Т.В. Интеграция традиционных игр удэгейцев в физическое воспитание учащихся начальной школы: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04 / Белобородова Татьяна Васильевна; [Место защиты: Рос. гос. пед. ун-т им. А.И. Герцена]. Тобольск, 2010.
142. Белов 1992 – Белов А.К. Славяно-горицкая борьба: изначалие. М.: Б. и., 1992.
143. Бердяев 1997 – Бердяев Н.А. Русская идея: Основные проблемы рус. мысли XIX в. и нач. XX в.; Судьба России / Н. А. Бердяев. Москва: ЗАО «Сварог и К», 1997.
144. Берстенева 2010 – Берстенева Е.В. Кукольный сундучок: традиционная народная кукла своими руками: [более 100 фотографий кукол, 40 подробных схем, которые позволят прикоснуться к сокровищам культуры наших прапрабабушек: для чтения взрослыми детям] / Елена Берстенева, Наталия Догаева. М.: Белый город, 2010.
145. Берн 2001 – Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человек. взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человек. судьбы / Эрик Берн; [Пер. А. В. Ярхо, Л. Г. Ионин]. М.: Гранд: Фаир-пресс, 2001.

146. Бернштам 2000 – Бернштам Т.А. Молодость в символизме переходных обрядов восточных славян: Учение и опыт Церкви в нар. христианстве / Т. А. Бернштам; Рос. акад. наук. Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера). СПб.: Петерб. востоковедение, 2000.
147. Бирюков 2016 – Бирюков С.В. К вопросу о правовом плюрализме // Журнал российского права, 2016. N 2. С.15–26.
148. Благодаров 1956 – Благодаров В.П. Молдавская национальная борьба: Правила соревнований: Единая респ. спортивная классификация: Разрядные нормы и требования / В. П. Благодаров, Л. С. Балобин; Ком-т по физ. культуре и спорту при Совете Министров Молдав. ССР. Кишинев: Госиздат Молдавии, 1956.
149. Боас 2011 – Боас Ф. Ум первобытного человека = The Mind of primitive man / Ф. Боас; пер. с англ. А. М. Водена. Изд. 2-е. Москва: КРАСАНД, 2011.
150. Бобовская 1967 – Бобовская Т.Н. Исследование эффективности народных физических упражнений в учебной работе по физической культуре в школе: на примере киргизских школ: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.00. Москва, 1967.
151. Бодрийяр 1995 – Бодрийяр Ж. Система вещей: [Пер. с фр.] / Жан Бодрийяр. М.: Рудомино, 1995.
152. Бодрийяр 2009 – Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Жан Бодрийяр; [пер. с фр. Л. Любарской и Е. Марковской]. [3-е изд.]. Москва: Добросвет: КДУ, 2009.
153. Бодрийяр 2015 – Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции = Simulacres et simulation / Жан Бодрийяр; [пер. с фр. А. Качалова]. М.: Постум, 2015.
154. Боев 1952 – Боев Н.С., Карнаухов Ю.С. Народная игра в городки. М.: Физкультура и спорт, 1952.

155. Болгамбаев 1985 – Болгамбаев М.Х. Казахские национальные виды спорта: [Учеб. пособие] / М. Болгамбаев. Алма-Ата: Кайнар, 1985.
156. Бородатова 2002 – Бородатова А.А. Игра в мяч как путь в пещеру предков (К вопросу о семиотике ритуальной игры в мяч в древней Мезоамерике) // История и семиотика индейских культур Америки / Отв. ред. А.А. Бородатова, В.А. Тишков. М., 2002. С. 129–175.
157. Брит 2005 – Брит М.В. Нанайские подвижные игры как средство психомоторного развития учащихся-нанайцев начальной школы: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Екатеринбург, 2005.
158. Брыжинский 1996 – Мордовские народные игры: [Для шк. возраста / Лит. обраб. В. С. Брыжинского]; Рис. подгот. М. В. Ярыгин. Саранск: Морд. кн. изд-во, 1996.
159. Буксикова 2000 – Буксикова О.Б. Традиционные игры бурят в конце XIX – начале XX вв. и опыт их трансформации в национальной хореографии: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.07. Улан-Удэ, 2000.
160. Бурдьё 1994 – Программа для социологии спорта // Пьер Бурдьё; Начала. Сборник текстов. Пер. с фр. Н.А. Шматко. М.: Socio-Logos, 1994. С. 257–275.
161. Бурдьё 2005 – Бурдьё П. Социология социального пространства: пер. с фр. / Пьер Бурдьё; общ. ред. пер. Н. А. Шматко. М.; Ин-т эксперим. социологии; Алетейя. Ист. кн., 2005.
162. Буркитбаев 1978 – Буркитбаев А. Казахские национальные виды конного спорта: (Программа для секций коллективов физкультуры спорт. школ: Правила орг. спорт. соревнований и спорт. классиф.). Алма-Ата: Мектеп, 1978.
163. Бутанаев 1995 – Бутанаев В.Я. Детские игры и спортивные состязания народов Хакасии / В.Я. Бутанаев, А.А. Верник; ТОО "ЧАХАЯХ",

- Производств.-коммер. фирма «ОЛЕВ», Лаб. этнографии Хакас. гос. ун-та им. Н.Ф. Катанова. Абакан: Б.и., 1995.
164. Былеева 1937 – Игры в начальной школе: Сборник / Под общ. ред. Л. Былеевой; Центр. дом худ. воспитания детей РСФСР. Москва: Учпедгиз, 1937.
165. Былеева 1948 – Былеева Л.В. Игры и развлечения колхозной молодежи: Сборник в помощь сельскому комсомольско-физкультурному активу / Л. Былеева, М. Таборко и С. Шитик. Москва; Ленинград: Физкультура и спорт, 1948.
166. Былеева 1960 – Былеева Л.В. Сборник подвижных игр. Москва: Физкультура и спорт, 1960.
167. Былеева, Григорьев 1985 – Былеева Л.В., Григорьев В.М. Игры народов СССР: [сборник] / составители: Л.В. Былеева, В.М. Григорьев. Москва: Физкультура и спорт, 1985.
168. Быховская 2011 – Быховская И.М. Спорт: культурологические векторы анализа феномена // Культурологический журнал, 2011, №1 (3). С. 1–15.
169. Бэссак 1925 – Бэссак Е. Игры для уроков физической культуры: Описание 166 игр: С 27 рис. / Е. Бэссак; Предисл. и ред. Г. А. Дюперрона; Пер. с 7-го франц. изд. М. П. Зигомала. Ленинград: Время, 1925.
170. Валлерстайн 1996 – Валлерстайн И. Россия и капиталистическая мир-экономика, 1500–2010 // Свободная мысль, 1996, № 5. С. 30–42.
171. Валлерстайн 2001 – Валлерстайн И. Анализ мировых систем и ситуация в современном мире / Пер. с англ. П. М. Кудюкина; Под ред. Б. Ю. Кагарлицкого. СПб.: Университетская книга, 2001.
172. Варшавер, Круглова 2015 – Варшавер Е.А., Круглова Е.А. «Коалиционный клинч» против исламского порядка: динамика рынка институтов разрешения споров в дагестане // Экономическая политика. 2015. Т. 10. № 3. С. 89–112.

173. Вахания 1959 – Вахания О.В. Абхазские народные игры. Сухуми: Абгиз, 1959.
174. Винокурова 2008 – Винокурова С.С. Методика физического воспитания учащихся сельских общеобразовательных школ с использованием самобытных средств двигательной активности: на примере Республики Саха (Якутия): диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04 / Винокурова Светлана Степановна; [Место защиты: Дальневост. гос. акад. физ. культуры]. Хабаровск, 2008.
175. Витгенштейн 2010 – Витгенштейн Л. Философские исследования / Людвиг Витгенштейн; [пер. с нем. Л. Добросельского]. М.: АСТ: Астрель, печ. 2010.
176. Вишневский 1925 – Вишневский А.И. Массовые игры, развлечения и инсценировки по физической культуре для молодежи города и деревни / Сост. А. Вишневский; Моск. Губполитпросвет. [Москва]: Новая Москва, 1925.
177. Войтишек 2011 – Войтишек Е.Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония) / Е. Э. Войтишек; М-во образ. и науки РФ, Новосиб. гос. ун-т, Гуманитар. фак., Каф. востоковедения, Лаб. приклад. востоковедения. 2-е изд., испр. и доп. Новосибирск: Новосибирский гос. университет, 2011. URL: https://www.rfbr.ru/rffi/ru/books/o_18172#1 (дата обращения: 29.01.2021).
178. Волков 1958 – Волков Г.Н. Чувашская народная педагогика: Очерки. Чебоксары: Чувашгосиздат, 1958.
179. Волков 1999 – Волков Г.Н. Этнопедагогика: Учеб. для студентов сред. и высш. пед. учеб. заведений / Г. Н. Волков. М.: Academia, 1999.
180. Всеволодский-Гернгросс 1933 – Всеволодский-Гернгросс В.Н. Игры народов СССР [Текст]: Сборник материалов / Сост. В. Н. Всеволодским-Гернгросс. В. С. Ковалевой и Е. И. Степановой; С введ. В. Н. Всеволодского-Гернгросс и предисл. Н. Моторина. Москва; Ленинград: Academia, 1933.

181. Выготский 2011 – Выготский Л.С. Мышление и речь: сборник / Лев Выготский. М.: АСТ: Астрель, 2011.
182. Гагиев 1958 – Гагиев С.Г. Осетинские национальные игры. Орджоникидзе: Осетинское книжное издательство, 1958.
183. Гагиев 1963 – Гагиев С.Г. Методика проведения осетинских народных игр в школах и пионерских лагерях. Орджоникидзе: Осетинское книжное издательство, 1963.
184. Гадамер 2006 – Гадамер Г.Г. Игра искусства // Вопросы философии, 2006, № 8. С. 164–168.
185. Гаджиагаев 2007 – Гаджиагаев С.М. Национальная поясная борьба как средство профессиональной подготовки будущего учителя физической культуры: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.08. Махачкала, 2007.
186. Гарфинкель 2012 – Гарфинкель Г. Что такое этнометодология? Пер. с англ. С.П. Баньковской // Социологическое обозрение. Т. 11. №3. 2012. С. 144–154.
187. Геннеп 2002 – Геннеп А., ван. Обряд перехода: Систематическое изучение обрядов / Пер. с франц. Ю.В. Ивановой, Л.В. Покровской; Послесл. Ю.В. Ивановой. М.: Вост. лит. РАН, 2002.
188. Генон 2002 – Генон Р. Символы священной науки: [Пер. с фр. Ника Тирос] / Рене Генон. М.: Беловодье, 2002.
189. Генон 2003 – Генон Р. Символика креста. Пер. с фр. Т.М. Фадеевой. М.: Издательство Прогресс-Традиция, 2003.
190. Гобл 1999 – Гобл Ф. Третья сила: Психология Абрахама Маслоу / Ф. Гобл // Новые рубежи человеческой природы / Абрахам Маслоу; Под общ. ред. Г. А. Балла и др.; [Пер. с англ. Г. А. Балл, А. П. Попогребский]. М.: Смысл, 1999.
191. Гомбожапова 2006 – Гомбожапова Х.-Ц.Д. Историко-педагогические предпосылки развития стрельбы из лука и ее современное

- состояние: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Улан-Удэ, 2006.
192. Горбунов 1990 – Горбунов Б.В. Народные виды спортивной борьбы в традиционно-бытовой культуре восточных славян XIX – начала XX в.: Историко-этнографическое исследование: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.07 / Ин-т этнографии. Москва, 1990.
193. Горбунов 1995 – Горбунов Б.В. Удаль-молодецкая, сила-богатырская: Традиц. нар. игры и состязания / Б. В. Горбунов, С. В. Григорьев; Междунар. о-во друзей игры. М.: ОДИ International, 1995.
194. Горбунов 1997 – Горбунов Б.В. Воинская состязательно-игровая традиция в народной культуре русских: Ист.-этногр. исслед. / Б. В. Горбунов; Рос. акад. наук. Ин-т этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. М., 1997.
195. Гориневский 1924 – Гориневский В.В. Игры и развлечения: Сборник / Проф. В. В. Гориневский, В. Г. Марц, А. Ф. Родин. 3-е изд., перераб. и знач. доп. Москва; Ленинград: Молодая гвардия, 1924.
196. Горлова, Зорин 2020 – Горлова И.И., Зорин А.Л. О трактовке понятия «культурное наследие» в современной гуманитаристике: теоретико-методологические подходы // Культурное наследие России, 3 (30), 2020, с. 3–13.
197. Горлова, Коваленко, Бычкова 2020 – Этнокультурное брендирование территории в контексте стратегии регионального развития: научно-методические подходы и практики: монография / И. И. Горлова, Т. В. Коваленко, О. И. Бычкова и др.; отв. ред. Т. В. Коваленко; Южный филиал Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия имени Д. С. Лихачёва. М.: Институт Наследия, 2020.
198. Гофман 2003 – Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / Ирвинг Гофман; [Пер. с англ. Р.Е. Бумагина и др.]. М.: Ин-т социологии РАН: Ин-т Фонда «Обществ. Мнение», 2003.

199. Григорьев 1994 – Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России: научное издание / В.М. Григорьев; Рос. Центр худ. творчества проф. образования, Гос. Рос. Дом нар. творчества. М.: [б. и.], 1994.
200. Григорьев 1995 – Теория и история игры / О-во друзей игры, Моск. междунар. ин-т игры; Редкол.: [В. М. Григорьев, С. В. Григорьев (отв. редакторы) и др.]. М.: ОДИ-International, 1995.
201. Григорьев 1996 – Григорьев В.М. Народная педагогика игры: [В 2 ч.] / В. М. Григорьев. М.: ОДИ-international, 1996.
202. Григорьев 1998 – Григорьев В.М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01. Москва, 1998.
203. Грунтовский 1993 – Грунтовский А.В. Русский кулачный бой. СПб.: Б. и., 1993.
204. Гуннер 1949 – Гуннер М.М. Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта / М. Гуннер, М. Рахимгулов. Алма-Ата: Каз. объедин. гос. изд-во, 1949.
205. Гуреева 2016 – Гуреева Е.А. Применение методики «готовность платить» для оценки приемлемых затрат со стороны населения на проведение традиционных игр и народных праздников в разрезе субъектов РФ // Вестник спортивной истории. 2016. № 4 (6). С. 18-23.
206. Гуттман 2016 – Гуттман А. От ритуала к рекорду: Природа современного спорта / пер. с англ. под ред. В. Нишукова. М.: Изд-во Института Гайдара, 2016.
207. Дашибальжиров 2000 – Дашибальжиров Б.Д. Совершенствование физической и технико-тактической подготовленности борцов вольного стиля с учетом специфики бурятской национальной борьбы: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Санкт-Петербург, 2000.
208. Дашиноrbоев 2000 – Дашиноrbоев В.Д. Особенности национальных видов борьбы у народов России, СНГ, Азии и их влияние на

- современную методику тренировки борцов вольного стиля: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.04. Санкт-Петербург, 2000.
209. Делез 1998 – Делез Ж. Различие и повторение / Жиль Делез; пер. с фр. Н.Б. Маньковской и Э. П. Юровской. Санкт-Петербург: Петрополис, 1998.
210. Делез 2003 – Делез Ж. Ницше и философия / Жиль Делез. Пер. с фр. О. Хомы под ред. Б. Скуратова. М.: Ад Маргинем, 2003.
211. Делез 2011 – Делез Ж. Логика смысла / Жиль Делез; [пер. с фр. Я. И. Свирского]; Учреждение Российской акад. наук, Ин-т философии РАН. М.: Академический проект, 2011.
212. Делез, Гваттари 2009 – Делез Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Жиль Делез, Феликс Гваттари; [пер. с фр. и послесл. С. Зенкина]. М.: Академический проект, 2009.
213. Деррида 2000 – Деррида Ж. Письмо и различие / Жак Деррида; [Пер. с фр. под ред. В. Лапицкого]. СПб.: Акад. проект, 2000.
214. Дибиров 1968 – Дибиров М.А. Народные игры и спорт в Дагестане. Махачкала: Дагучпедгиз, 1968.
215. Дугарова 2004 – Дугарова Р.Д. Традиционный спортивный праздник «Эрын гурбан наадан» («Три игрища мужей») и его место в культуре бурят: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.07. Улан-Удэ, 2004.
216. Дюперрон 1925 – Дюперрон Г.А. Сборник подвижных игр для старшего возраста / Собрал Г. А. Дюперрон. Ленинград: Гос. изд-во, 1925.
217. Дюран 1960 – Дюран Ж. Антропологические структуры воображаемого. Пер. с фр. Носенок Богдана. URL: <https://castalia.ru/perewody/eranos-perevody/4019-zhilber-dyuran-antropologicheskie-struktury-voobrazhaemogo-glava-1-teriomorfnye-simvol.html> (дата обращения: 29.01.2021).

218. Дюркгейм 1991 – Дюркгейм Э. О разделении общественного труда. Метод социологии. М.: Наука, 1991.
219. Евтихиева 2014 – Евтихиева Л.Ю. Узелковая кукла «Ломец – Атамановский боец». Электронный журнал «Этноспорт». URL: <http://ru.ethnosport.org/opinions/13.htm> (дата обращения: 29.01.2021).
220. Ещин, Пустовалов 1932 – Ещин Д., Пустовалов А. Национальный вопрос в физкультурном движении. Москва; Ленинград: Огиз – Физкультура и туризм, 1932.
221. Заксер 2020 – Заксер Н. Человек в животном. Почему животные так часто ходят на нас в своем мышлении, чувствах и поведении / пер. с нем. Н. Ф. Штильмарк; под науч. ред. Е. А. Гороховской; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2020.
222. Захаров 2015 – Захаров А.В. Теория игр в общественных науках: учебник для вузов / А.В. Захаров; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2015.
223. Захарова 2015 – Захарова Л.И. «О спорт, ты-мир!» Роль международного права, *lex sportiva* и *lex olympica* в регулировании международных спортивных отношений. 2-е изд, перераб. и доп. Saarbrucken: LAP Lambert Academic Publishing, 2015.
224. Захарова 2019 – Захарова Е.Ю. Традиция или спорт? Федерация грузинских боевых искусств как лаборатория и конструкторская мастерская // История, Археология и Этнография Кавказа. Т. 15. № 4. 2019. С. 800-810.
225. Зверева 2006 – Зверева В.В. Телевизионный спорт // Логос, 2006, № 3. С. 63–75.
226. Зеленин 1991 – Зеленин Д.К. Восточнославянская этнография: [Пер. с нем.] / Д. К. Зеленин; [Примеч. Т. А. Бернштам и др.; АН СССР, Ин-т этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая]. М.: Наука, 1991.

227. Зимние игры 1927 – Зимние игры. Изд. «Долой Неграмотность». М.-Л. 1927 г.
228. Изоп 1959 – Изоп Э.В. Игры на площадке и на местности: Учеб. пособие для учителей физ. культуры и старш. пионервожатых сел. школ. Ленинград: Учпедгиз. Ленингр. отд-ние, 1959.
229. Ильясов 2006 – Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: дис. ... док. филос. наук: 09.00.01. Уфа, 2006.
230. Инглхарт 2018 – Инглхарт Р. Культурная эволюция: как изменяются человеческие мотивации и как это меняет мир / Рональд Инглхарт; пер. с англ. С.Л. Лопатиной, под ред. М.А. Завадской, В.В. Костенко, А.А. Широкановой, науч. ред. Э.Д. Понарин. М.: Мысль, 2018.
231. Каган 1969 – Каган Г.Д. Каракалпакские народные детские игры / Ком. по физкультуре и спорту при Совете Министров УзССР. Науч.-метод. совет. Ташкент: Укитувчи, 1969.
232. Кадочников 2003 – Кадочников А.А. Русский рукопашный бой: Науч. основы / А. А. Кадочников. М., 2003.
233. Кайгородов 2004 – Кайгородов С.Е. Активизация занятий физической культурой учащихся 5-9 классов, занимающихся искусством, посредством народных игр и национальных видов спорта: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Омск, 2004.
234. Кайуа 2007 – Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007.
235. Каланаков 1980 – Каланаков М.К. Куреш: Алт. нац. борьба / М. Каланаков. Горно-Алтайск: Алт. кн. изд-во: Горн.-Алт. отд-ние, 1980.
236. Кальдерон 1989 – Кальдерон П. Жизнь есть сон. Пер. Д.К. Петрова. М.: Наука, 1989.
237. Кардиас-Гомес 2019 – Кардиас-Гомес Ф.Ж. Психология этноспорта: модель традиционных игр коренных народов Восточной

- Амазонии // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №2 (2). М: Институт наследия, 2019. С. 68–82.
238. Касен 2004 – Касен А. Кыргызские игры и развлечения: Арстанбек Касен; Нац. акад. наук Кыргызской Республики, Ин-т истории. Бишкек: Илим, 2004.
239. Кастру 2017 – Кастру Э.В. де. Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии. Пер. Д. Кралечкин. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
240. Катыгинский 2001 – Катыгинский С.Н. Долганские национальные игры: Пособие для учителя / С.Н. Катыгинский. СПб.: Просвещение. Фил., 2001.
241. Кейнс 2013 – Кейнс Д.М. Общая теория занятости, процента и денег / Дж. М. Кейнс; [пер. с англ. Гребенников и др.]. М.: ЗАО «Бизнеском», 2013.
242. Келер 2019 – Келер А. Облагораживание дикости шотландских Хайленд-игр и швейцарского фестиваля Уншпуннен как идея аристократов и политиков для доморощенных олимпиад // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №1 (1). М: Институт наследия, 2019. С. 33–62.
243. Керимов 1962 – Керимов Н.Г. Азербайджанская спортивная борьба «Гюлеш» и ее связь с вольной борьбой: Автореферат дис. на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Гос. центр. ордена Ленина ин-т физ. культуры. Кировабад: [б. и.], 1962.
244. Ключева 2012 – Ключева М.А. Народные подвижные детские игры: современный фольклорный сборник / М.А. Ключева; М-во образования и науки Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Марийский гос. ун-т». Йошкар-Ола: Марийский гос. ун-т, 2012.
245. Козлов 1926 – Козлов М.С. Спортивные игры: Футбол, ручной мяч, баскетбол / М. С. Козлов. Москва; Ленинград: Молодая гвардия, 1926.

246. Колчев 2009 – Колчев В.Ю. Народная праздничная культура Воронежского края: уличные гуляния на Масленицу // Народная культура и проблемы ее изучения: Материалы научной региональной конференции 2008 г. ВГУ, 2009. (Афанасьевский сборник. Материалы и исследования. Вып. VII). С. 50–66.
247. Колчев 2012 – Колчев В.Ю. Традиционные мячи Воронежского края: Способы изготовления и игры // Этнокультура детства: традиционный и современный мир детства: Материалы научно-практической конференции, посвящённой 125-летию Г. С. Виноградова («Виноградовские чтения») / Отв. ред. С. В. Григорьев. М.: МГДД(Ю)Т, 2012. С. 83–87.
248. Колчев 2015а – Игровые поединки: методическое пособие / авт.-сост.: И.В. Ахрамеев, В.Ю. Колчев; Гос. акад. славянской культуры, Федерация традиционных игр и этноспорта России. М.: Концептуал, 2015.
249. Колчев 2015б – Колчев В.Ю. Традиционные игры с «чижом» в Воронежском крае // Народная культура и проблемы её изучения: Сборник статей. Материалы научной региональной конференции 2014 г. / Воронежский государственный университет. Воронеж: ИПЦ «Научная книга», 2015. (Афанасьевский сборник: Материалы и исследования. Вып. XIII). С. 137–144.
250. Колчев, Мещеряков 2015 – Колчев В.Ю., Мещеряков С.В. Традиционная игра в рюхи в рюхи в г. Осташкове Тверской области // Живая старина. № 2(86). 2015. С. 6–8.
251. Колчев 2016а – Колчев В.Ю. Адаптация русской традиционной игры в мяч с рукопашным противоборством к современным условиям // Боевые искусства и спортивные единоборства: наука, практика, воспитание: Мат. Всероссийской науч.-практ. конф. с межд. участием, Москва, 16-17 июня 2016 г./ Российский государственный университет физ. культ., спорта, молодёжи и туризма (ГЦОЛИФК). М: Анта-Пресс, 2016. С. 90–96.

252. Колчев 2016б – Колчев В.Ю. Игра в «бабки» в Воронежском крае // Народная культура и проблемы её изучения: Сборник статей. Материалы IX научной региональной конференции 20-21 мая 2016 г. Воронеж: ИПЦ «Научная книга», 2016. (Афанасьевский сборник: Материалы и исследования. Вып. XIV). С. 178–190.
253. Колчев 2018 – Колчев В.Ю. Традиционные русские игры с метанием палки в один «городок» и бегом в г. Воронеже (по материалам записей 2010–2018 гг.) // Народная культура и проблемы её изучения: Сборник статей. Материалы X научной региональной конференции / ВГУ. Воронеж: ИПЦ «Научная книга», 2018. (Афанасьевский сборник: Материалы и исследования. Вып. XV). С. 80–88.
254. Коменский 2008 – Коменский Я.А. Учитель учителей: педагогические статьи / Ян Амос Коменский. Москва: Карапуз, 2008.
255. Кон 2003 – Кон И.С. Ребенок и общество. М.: Академия, 2003.
256. Конева 2013 – Конева А.В. Мода как феномен социального воображения: дис. ... док. культ.: 24.00.01. СПб, 2013.
257. Короев 1974 – Короев В.Г. Исследование эффективности применения национальных видов спорта, игр и упражнений для рационализации системы физического воспитания школьников Осетии: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Ленинград, 1974.
258. Костогрызов 2017 – Костогрызов П.И. Конституционализация юридического плюрализма в латиноамериканских странах: сравнительный анализ национальных моделей // Конституционное и муниципальное право, 2017. № 11. С. 73–76.
259. Кочнев 1980 – Кочнев В.П. Национальные виды спорта Якутской АССР / В. П. Кочнев. Якутск: Кн. изд-во, 1980.
260. Кочнев 1998 – Кочнев В.П. Традиционные игры и национальные виды спорта коренных народов Якутии в современной системе физического воспитания: диссертация ... доктора педагогических наук в форме науч. докл.: 13.00.04. Якутск, 1998.

261. Крестовский 2002 – Крестовский В.В. В дальних водах и странах / Крестовский, Всеволод Владимирович. М.: Центрполиграф, 2002.
262. Кравченко 2008 – Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы / С.А. Кравченко // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / Под ред. члена-корреспондента РАН В.И. Конова. М.: Октопус – Природа, 2008. С. 270–276.
263. Крадман 1925 – Крадман Д.А. Массовые подвижные и спортивные игры / Сост. Д. А. Крадман и М. Г. Собецкий; Под общ. ред. Д. А. Крадмана. 2-е изд., испр. и доп. Ленинград: Изд-во Сев.-зап. обл. отд. глав. конторы «Известия ЦИК СССР и ВЦИК», 1925.
264. Красильников 2002 – Красильников В.П. Игры и состязания в традиционном физическом воспитании хантов. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.- пед. ун-та, 2002.
265. Кубертен 2011 – Кубертен П. де. Олимпийские мемуары [Mémoires olympiques]. Пер. с фр. В. В. Акимова. М.: Рид групп, 2011.
266. Кузнецов 1958 – Кузнецов А.А. Народные игры школьников / Ком. т по физ. культуре и спорту при Совете Министров СССР. Москва: [б. и.], 1958.
267. Кулова 2004 – Кулова И.Р. Идеи и опыт физического воспитания в народной педагогике Северного Кавказа: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01. Владикавказ, 2004.
268. Кун 1982 – Кун Л. Всеобщая история физической культуры и спорта / Л. Кун; под общ. ред. В.В. Столбова; пер. с венг. М.: Радуга, 1982.
269. Куренной 2013 – Куренной В.А. Советский эксперимент строительства институтов / Время, вперед! Культурная политика в СССР. Под ред. И.В. Глущенко, В.А. Куренного; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2013.

270. Куц 2006 – Куц В.А. Культура самозащиты: русский кулачный бой / В. Куц. Ростов-на-Дону: Феникс; Санкт-Петербург: Северо-Запад, 2006.
271. Куц 2015 – Куц В.А. Русский кулачный бой в контексте традиционной и современной культуры: системно-синергетический анализ: диссертация ... доктора культурологии: 24.00.01 / Куц Владимир Анатольевич; [Место защиты: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена»]. Санкт-Петербург, 2015.
272. Кыласов 2009а – Кыласов А.В. Национальный спорт и культурная самоидентификация народов Севера // *Фундаментальная наука и образование в интересах устойчивого развития северных территорий России. Культурное и природное наследие России. Материалы пятого Северного социально-экологического конгресса*. Москва: Галерея, 2009. С. 167–172.
273. Кыласов 2009б – Кыласов А.В. Religio athletae, или Культурно-религиозная сущность олимпизма // *Вестник спортивной науки*, 2009, №5. С. 55–58.
274. Кыласов 2009в – Кыласов А.В. Идея олимпизма в контексте глобализации // *Вестник спортивной науки*, 2009, №6. С. 64–66.
275. Кыласов 2010а – Кыласов А.В. Окольцованный спорт. Истоки и смысл современного олимпизма. М.: АИРО XXI, 2010.
276. Кыласов 2010б – Кыласов А.В. Этноспорт – культурное наследие // *Молодежь – культура – политика: историческая память и цивилизационный выбор: VIII юбилейные Панаринские чтения (2010): Сборник статей* / Отв. ред. Расторгуев В.Н. М.: МГУ им. М.В. Ломоносова, МАКС Пресс, 2012. С. 644–653.
277. Кыласов 2011 – Кыласов А.В. Методология и терминология этноспорта // *Вестник спортивной науки*, 2011, №5. С. 41–43.

278. Кыласов, Гавров 2011 – Кыласов А.В., Гавров С.Н. Этнокультурное многообразие спорта // Энциклопедия систем жизнеобеспечения (EOLSS). Наука о спорте. ЮНЕСКО/EOLSS, Магистр-пресс, 2011. С. 462–491.
279. Кыласов 2012 – Кыласов А.В. Теория этноспорта. Орг. Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры, Комис. Российской Федерации по делам ЮНЕСКО. М.: Советский спорт, 2012.
280. Кыласов 2013 – Кыласов А.В. Этноспорт. Конец эпохи вырождения. М.: Территория будущего, 2013.
281. Кыласов, Гараль 2013 – Кыласов А.В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль. Москва: Советский спорт, 2013.
282. Кыласов 2014а – Кыласов А.В. Дигитализация спорта // Теория и практика физической культуры, №7 (24), 2014. С. 8.
283. Кыласов 2014б – Кыласов А.В. Традиционные игры и этноспорт: общая классификация // Теория и практика физической культуры, №8 (25), 2014. С. 43.
284. Кыласов, Тедорадзе 2014 – Кыласов А.В., Тедорадзе А.С. Проблемы сохранения и развития традиционной борьбы нюл-тахли // Вестник угроведения. 2014. № 4(19). С. 156–174.
285. Кыласов 2016а – Кыласов А.В. Актуализация русских традиционных игр // Культурное наследие России, 2016, №2 (13). С. 73–77.
286. Кыласов 2016б – Кыласов А.В. Сопоставление опыта спортизации традиционных игр Югры и Якутии // Финно-угорский мир, 2016, №1 (26). С. 106–111.
287. Кыласов 2016в – Кыласов А.В. Экономика этноспорта // Вестник спортивной истории, №4 (6), 2016. С. 24–28.
288. Кыласов, Гуреева 2016 – Кыласов А.В., Гуреева Е.А. Социокультурные и экономические аспекты проектирования традиционных игр // Вестник РЭУ им. Г.В. Плеханова, 2016, №3. – С. 133–138.

289. Кыласов, Кучмаева 2016 – Кыласов А.В., Кучмаева О.В. Результаты всероссийского опроса на тему «Готовность граждан к увеличению затрат на проведение народных праздников» // Культурное наследие России, 2016, №3 (14). С. 51–59.
290. Кыласов, Тедорадзе 2016 – Кыласов А.В., Тедорадзе А.С. Тезисы к формированию понятия «традиционная борьба» // Боевые искусства и спортивные единоборства: наука, практика, воспитание: Мат. Всероссийской науч.-практ. конф. с межд. участием, Москва, 16-17 июня 2016 г./ Российский государственный университет физ. культ., спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК). М: Анта-Пресс, 2016. С. 115–123.
291. Кыласов, Нестеров 2016 – Кыласов А.В., Нестеров П.В. Олимпизм и культурная преемственность игр: пересмотр ключевого момента в истории спорта // Вестник славянских культур, 2016, №2 (40). С. 107–122.
292. Кыласов, Гуреева, Редькин 2016 – Гуреева Е.А., Кыласов А.В., Редькин Е.Л. Особенности финансирования мероприятий массового спорта на примере проведения традиционных игр в Югре // Экономика и предпринимательство, № 11 (ч.1), 2016 г. С. 782–784.
293. Кыласов 2017а – Кыласов А.В. Квазирелигиозность спорта // Культурное наследие России, 2017, №1 (17). С. 20–24.
294. Кыласов 2017б – Кыласов А.В. Межведомственное взаимодействие в спорте // Путеводитель предпринимателя, 2017, Выпуск XXXVI. С. 188–194.
295. Кыласов, Гуреева 2017 – Кыласов А.В., Гуреева Е.А. Брендинг и особенности продвижения этноспорта // Теория и практика физической культуры, № 5 (24), 2017. С. 46–48.
296. Кыласов, Расторгуев 2017 – Кыласов А.В., Расторгуев В.Н. Этноспорт в событийном туризме // Международный журнал исследований культуры, № 1 (26), 2017. С. 170–182.
297. Кыласов 2018 – Кыласов А.В. Мировая система спорта: учебное пособие / А.В. Кыласов. Москва: КНОРУС, 2018.

298. Кыласов 2019а – 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.
299. Кыласов 2019б – Кыласов А.В. Габитус боевых искусств в России // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №2 (2). М: Институт наследия, 2019. С. 1–12.
300. Кыласов, Гуреева 2019 – Кыласов А.В., Гуреева Е.А. Этноспорт и этнически стилизованный спорт: сравнительный анализ социальной эффективности // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №1 (1). М: Институт наследия, 2019. С. 63–72.
301. Лебедев 1991 – Лебедев И. Невидимое оружие // Журнал «Техника-молодежи». № 8, 1991. С. 46–47; № 9, 1991. С. 43–45.
302. Лейбниц 2010 – Лейбниц Г.В. О словах / Г. В. Лейбниц; пер. с фр. П. С. Юшкевича. М.: URSS, 2010.
303. Лейкина 1955 – Лейкина М.В. Подвижные игры: Учеб. пособие для техникумов физ. культуры. Москва: Физкультура и спорт, 1955.
304. Леонтьев 2008 – Леонтьев Д.А. Абрахам Маслоу в XXI веке // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2008. Т. 5, № 3. С. 68–87.
305. Лоренц 1994 – Лоренц К. Агрессия (так называемое «зло»). Пер. с нем. Г.Ф. Швейника. М.: «Прогресс», «Универс», 1994.
306. Лотман 2001 – Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб.: Искусство-СПб, 2001.
307. Лубышева 2016 – Лубышева Л.И. Социология физической культуры и спорта: учебник для студентов учреждений высшего образования / Л. И. Лубышева. - 4-е изд., перераб. М.: Академия, 2016.
308. Лукашев 1990 – Лукашев М.Н. И были схватки боевые...: Рассказы о неизвест. эпизодах из слав. прошлого отеч. борьбы, бокса и кулач. боя / М. Н. Лукашев. М.: Физкультура и спорт, 1990.
309. Лэш 2006 – Лэш К. Вырождение спорта // Перев.: Артем Смирнов. Логос. 2006. № 3. С. 23-40.

310. Мальцев 2017 – Мальцев Я.В. Конституирование субъекта современности и поле его деятельности // *Философия и культура*, 2017, №5. С. 115–130.
311. Мандзяк 2010 – Мандзяк А.С., Артеменко О.Л. Энциклопедия традиционных видов борьбы народов мира / А. С. Мандзяк, О. Л. Артеменко. Минск: Б. и., 2010.
312. Манжуев 2010 – Манжуев Г.Н. Педагогический потенциал физической культуры и спорта традиционных праздников монгольских народов: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04 / Манжуев Геннадий Николаевич; [Место защиты: Бурят. гос. ун-т]. Улан-Удэ, 2010.
313. Маркарян 2014 – Маркарян Э.С. Избранное. Наука о культуре и императивы эпохи. М.: Центр гуманитарных инициатив, 2014.
314. Маркс 2014 – Маркс К. Капитал. Квинтэссенция всех томов «Капитала» в одной книге. Сост. Юлиан Борхардт. М.: Красанд, 2014.
315. Маркузе 2003 – Маркузе Г. Одномерный человек / Герберт Маркузе; [Пер. с англ. А. А. Юдина]. М.: АСТ: Ермак, 2003.
316. Мартынова 2002 – Мартынова М.С. Профессиональная направленность физического воспитания школьников на основе эвенкийских народных традиций: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01. Якутск, 2002.
317. Марц 1925 – Марц В.Г. Беседы по методике и теории игры / В. Г. Марц. Посмертное изд., просм. проф. В. Е. Игнатъевым. [Москва]: Новая Москва, 1925.
318. Маслов, Долин 1990 – Долин А.А. Истоки У-шу / А. А. Долин, А. А. Маслов. Москва: [б. и.], 1990.
319. Маслов 2000 – Маслов А.А. Энциклопедия восточных боевых искусств. В 2-х томах. / А. Маслов. М.: ГАЛА Пресс, 2000.
320. Маслоу 1999 – Маслоу А. Мотивация и личность. Пер.: Н. Мухина, Т. Гутман. СПб.: Питер, 1999.

321. Матвеев 1991 – Матвеев Л.П. Теория и методика физической культуры (общие основы теории и методики физического воспитания; теоретико-методические аспекты спорта и профессионально-прикладных форм физической культуры): Учеб. для ин-тов физ. культуры. М.: Физкультура и спорт, 1991.
322. Матробов 2005 – Матробов С.К. Лексика традиционных игр ваханцев в этнолингвистическом освещении: дис. ... канд. фи-лол. наук: 10.02.22. СПб, 2005.
323. Мафедзев 1979 – Мафедзев С.Х. Обряды и обрядовые игры адыгов в XIX – начале XX века / Кабард.-Балкар. ин-т истории, филологии и экономики. Нальчик: Эльбрус, 1979.
324. Медведева 2005 – Медведева Л.П. Национально-культурная специфика речевого мышления англичан, русских и бурят (на материале домена «игра»): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Москва, 2005.
325. Мейясу 2015 – Мейясу К. После конечности: эссе о необходимости контингентности / Квентин Мейясу; [пер. Л. Медведевой]. Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2015.
326. Мелетинский 2000 – Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. 3-е изд., репринтное. М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 2000.
327. Мендот 2010 – Мендот Э.Э. Использование народных тувинских игр в физическом воспитании детей 5-6 лет в сельских дошкольных образовательных учреждениях: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04 / Мендот Элла Эрес-ооловна; [Место защиты: Бурят. гос. ун-т]. Улан-Удэ, 2010.
328. Мехнецов 2014 – Мехнецов А.М. Народная традиционная культура: Статьи и материалы. К 150-летию Санкт-Петербургской консерватории / сост. Е.А. Валевская, К.А. Мехнецова; Вст. ст. Г.В. Лобковой. СПб.: Нестор-История, 2014.

329. Миллер 1999 – Миллер С. Психология игры / Сюзанна Миллер; Пер. с англ. В. С. Сысоев. СПб.: Университет. кн., 1999.
330. Миронов, Миронова 2017 – Миронов В.В., Миронова Д.В.Г. Мультикультурализм: толерантность или признание? // Вопросы философии. 2017. № 6. С. 16–28.
331. Момджян 2017 – Момджян К.Х. К типологии человеческих потребностей. Статья 3. Социальные потребности человека. Часть 2 // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия. 2017. С. 99–112.
332. Морозов 1929 – Морозов И.Н. От игры к жизни: Подвижные игры для школ первой ступени... / И. Н. Морозов, Т. Ф. Богданов. 3-е изд. Москва: Работник просвещения, 1929.
333. Морозов 1993 – Морозов И.А. Прагмасемантика игровых текстов // Славянское и балканское языкознание: Структура малых фольклорных текстов. М., 1993.
334. Морозов 2001 – Морозов И.А. «Игра» и «ритуал» в современном научном дискурсе // Традиционная культура. 2001. № 1. С. 20–28.
335. Морозов, Слепцова 2004 – Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). М.: Индрик, 2004.
336. Морозов 2006а – Морозов И.А. Игровые сообщества: гендерный аспект / И. А. Морозов // журнал Этнографическое обозрение. 2006. N4. С. 69-84.
337. Морозов 2006б – Морозов И.А. Физиология игры (к анализу метафоры игра как живой организм) // Концептуальные поля игры. Логический анализ языка. М.: Издательство «Индрик», 2006. С. 42–59.
338. Мосс 2011 – Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. Сост., пер. с фр., предисловие, вступит, статья, комментарии А.Б. Гофмана. М.: Издательство КДУ, 2011.

339. Музычук 2017 – Музычук В.Ю. Государственный патернализм в сфере культуры: что не так с установками патера в России? Научный доклад. М.: Институт экономики РАН, 2017.
340. Мюллер 2020 – Мюллер М. Разыскивая Глобальный Восток: мышление между Севером и Югом // Социологическое обозрение. 2020. Т. 19. №3. С. 19–43.
341. Мясников 2007 – Мясников В.Ю. Военное дело кочевников Восточной Сибири в XVII - начале XVIII вв.: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.02 / Мясников Вадим Юрьевич; [Место защиты: Ин-т монголоведения, буддологии и тибетологии СО РАН]. Улан-Удэ, 2007.
342. Назарова 1999 – Назарова Г.П. Особенности профессиональной подготовки специалистов по социальному воспитанию на основе национальных видов спорта народов Крайнего Севера: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01. Екатеринбург, 1999.
343. Нейман 1970 – Нейман Д. Теория игр и экономическое поведение / Дж. фон Нейман, О. Моргенштерн; пер. с англ. под ред. и с доб. Н.Н. Воробьева. М.: Наука, 1970.
344. Неклюдов 2008 – Неклюдов С.Ю. К вопросу о фольклоре и обряде // Миф, символ, ритуал. Народы Сибири. [Сб. статей в честь Е.С. Новик.] Сост. О.Б. Христофорова. М.: РГГУ. 2008 (Традиция – текст – фольклор: типология и семиотика). С. 11–22.
345. Несанелис 1994 – Несанелис Д.А. Раскачаем мы ходкую качель: (Традиц. формы досуга сел. населения Коми края во второй половине XIX-первой трети XX в.) / Д.А. Несанелис; Центр нар. творчества Респ. Коми. Сыктывкар: Респ. центр нар. творчества, 1994.
346. Ницше 1990 – Ницше Ф. Так говорил Заратустра: Кн. для всех и ни для кого: [Перевод] / Фридрих Ницше. М.: СП «Интербук», 1990.
347. Ницше 1998 – Ницше Ф. По ту сторону добра и зла: Пер. с нем. / Фридрих Ницше. М.: ЭКСМО-Пресс; Харьков: Фолио, 1998.

348. Новоселов 1949 – Новоселов Н.П. Военные игры русского народа и их отношение к эпохе военной демократии: дис...канд. ист. наук / Н. П. Новоселов. М., 1949.
349. Норт 1997 – Норт Д. Институты, институциональные изменения и функционирование экономики / Дуглас Норт [Пер. с англ. А.Н. Нестеренко; предисл. и науч. ред. Б.З. Мильнера]. М.: Фонд экономической книги «Начала», 1997.
350. Нурмедов 1979 – Нурмедов М. Туркменские народные игры как средство нравственного воспитания младших школьников: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01. Москва, 1979.
351. Окороков 1994 – Окороков А.В. Древнейшие средства передвижения по воде / А.В. Окороков; М-во культуры Рос. Федерации, Рос. акад. наук, Рос. ин-т культурологии, Музей мирового океана. Калининград: [б.и.], 1994.
352. Омае 2007 – Омае К. Мышление стратега: Искусство бизнеса по-японски / Кеничи Омае; Пер. с англ. И. Евстигнеева. М.: Альпина Бизнес Букс, 2007.
353. Омурзаков 1958 – Омурзаков Д.О. Киргизские национальные виды спорта и народные игры / Декада киргиз. искусства и литературы в Москве. 1958. Фрунзе: Киргизгосиздат, 1958.
354. Омурзаков 1981 – Омурзаков Д.О. Киргизские национальные виды спорта и народные игры / Д. О. Омурзаков, М. К. Саралаев. Фрунзе: Кыргызстан, 1981.
355. Ооржак 1982 – Ооржак Х.Д-Н. Система организации физкультурно-спортивной работы с населением по месту жительства на основе использования национальных видов спорта: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Москва, 1982.
356. Ооржак 1995 – Ооржак Х.Д-Н. Тувинские народные подвижные игры / Х. Д.-Н. Ооржак; М-во образования Респ. Тыва. Кызыл: Б. и., 1995.

357. Ооржак 1996 – Ооржак Х.Д-Н. Этнопедагогические проблемы физической культуры народов Южной Сибири: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.04. СПб, 1996.
358. Орлов 2000 – Орлов А.И. Чувашская национальная борьба как средство физического воспитания: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01, 13.00.04. Чебоксары, 2000.
359. Ортега-и-Гассет 2002 – Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс: [Пер. с исп.] / Хосе Ортега-и-Гассет. М.: АСТ, 2002.
360. Орти 2019 – 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.
361. Павлов 2014 – Павлов И.П. Об уме вообще, о русском уме, в частности: записки физиолога: [12+] / Иван Павлов. М.: АСТ, 2014.
362. Пайн, Гилмор 2005 – Пайн Б. Джозеф П. Экономика впечатлений: работа – это театр, а каждый бизнес – сцена / Джозеф Б. Пайн П, Джеймс Х. Гилмор; [пер. с англ. и ред. Н. А. Ливинской]. М. [и др.]: Вильямс, 2005.
363. Паролов 1931 – Паролов С.Л. Туркменские игры / Запис. С. Л. Паролов; Институт туркменской культуры. Ашхабад: Туркм. гос. изд-во, 1931.
364. Пасынков 1925 – Пасынков Л.П. Быт и игры кавказских народов / Л. Пасынков. Ростов н/Д: [Сев.-Кав. край], 1925.
365. Патыш 1925 – Патыш И.Л. Игры и развлечения деревенской молодежи / И. Патыш. 2-е изд. [Москва]: Новая Москва, 1925.
366. Певгова 1926 – Певгова Л.В. Игры школьника: Руководство для учителей I ступени / Л. В. Певгова. Ленинград: Сеятель, 1926.
367. Певгова 1937 – Певгова Л.В. Физическая культура в национальной школе Крайнего Севера: методическое пособие для учителей: Утверждено НКП РСФСР / Л. В. Певгова и Г. Д, Каган; Главсевморпуть при

- СНК СССР. Науч.-иссл. асс-ция Ин-та народов Севера им. П. Г. Смидовича. Ленинград; Москва: Учпедгиз. Ленингр. отд-ние, 1937.
368. Передельский 2016 – Передельский А.А. Двудвикий Янус: спорт как социальный феномен: сущность и онтологические основания: монография / А. А. Передельский. М.: Спорт, 2016.
369. Пещерева 1925 – Пещерева Е.М. Некоторые игры среди оседлого населения Туркестана / Е. М. Пещерева. Ташкент: Б. и., 1925.
370. Пиаже 2008 – Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка / Жан Пиаже. М. РИМИС, 2008.
371. Пискарев 1976 – Национальные виды спорта: [Сборник] / [Сост. А. Н. Пискарев]. Москва: Сов. Россия, 1976.
372. Платон 1974 – Платон. Государство. Книга третья // Платон. Собрание сочинений в 4 т. М.: Мысль 1994.
373. Покровский 1895 – Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские: (В связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной) / [Соч.] Е.А. Покровского. 2-е изд., испр. и доп. Москва: типо-лит. В.Ф. Рихтер, 1895.
374. Понкин 2017 – Понкин И.В. Актуальные вопросы спортивного права стран Евразийского экономического союза: монография / [Понкин И. В. и др.]. М.: Проспект, 2017.
375. Попова 2017 – Попова О.В. Человек как артефакт биотехнологий / О.В. Попова; Рос. акад. наук, Ин-т философии. М.: Канон+, Реабилитация, 2017.
376. Попова 2018 – Попова О.В. Человек и спорт: от высших достижений к коммодификации тела и фармакологическим боям // Личность. Культура. Общество. 2018. Т. 20. № 3-4 (99-100). С. 183–192.
377. Прокопенко 1988 – Игры и национальные виды спорта народностей Севера нивхов: (Науч.-метод. рекомендации) / Свердлов. гос. пед. ин-т; [Подгот. В.И. Прокопенко]. М.: Б. и., 1988.

378. Прокопенко 1993 – Прокопенко В.И. Игры и национальные виды спорта нивхов Амура и Сахалина: Учеб.-метод. пособие / В. И. Прокопенко. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1993.
379. Прокопенко 2004а – Прокопенко В.И. Настольные игры коренных малочисленных народов Севера Российской Федерации: учеб. пособие / В. И. Прокопенко, В. В. Прокопенко; М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал. отд-ние Рос. акад. образования, Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2004.
380. Прокопенко 2004б – Прокопенко В.И. Развитие этноспорта народов Севера в Российской Федерации // Физическая культура и спорт: тенденции развития в условиях Азиатско-Тихоокеанского региона: материалы международной научно-практической конференции 26–27 июля 2004 года. Якутск: Изд-во ЯГУ, 2004. С. 105–108.
381. Прокопенко 2005 – Прокопенко В.И. Этнопедагогика народа ханты: физ. воспитание и игры: учеб. пособие для студентов вузов, осуществляющих образоват. деятельность по специальности 022300 "Физ. культура и спорт" / В.И. Прокопенко. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005.
382. Прокопенко 2009 – Прокопенко В.И. Традиционное физическое воспитание и игры удэгейцев: учебно-методическое пособие: [для студентов факультетов физической культуры] / В. И. Прокопенко. Екатеринбург: Изд-во АМБ, 2009.
383. Разумный 2000 – Разумный В.А. Игра – искусство или искусство – игра? (парадокс амбивалентности). Москва, 2000.
384. Редькин 2019 – Редькин В.Н. Дисциплина этноспорт-стронгмен: альфа и омега мирового движения стронгмен // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №1 (1). М: Институт наследия, 2019. С. 19–32.

385. Ренчинова 2006 – Ренчинова Ц.Е. «Сагаалган» в духовно-нравственной культуре бурят: традиция и современность: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01. Улан-Удэ, 2006.
386. Ретюнских 2002 – Ретюнских Л.Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. М.: Вуз. кн., 2002.
387. Рикер 2008 – Рикер П. Я-сам как другой / Поль Рикер [Пер. с франц. Б.М. Скуратова]. М.: Издательство гуманитарной литературы, 2008.
388. Рогачев, Прокопец 2009 – Спортивное право: перспективы развития / Московская гос. юридическая акад. [и др.]; [сост. Д.И. Рогачев и М.А. Прокопец]. М.: МАКС Пресс, 2009.
389. Рорти 1996 – Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность / Ричард Рорти; [пер. с англ. И. Хестановой, Р. Хестанова]. М.: Русское феноменологическое о-во, 1996.
390. Сагалаков 1969 – Сагалаков Л.Н. Курес: (Хакас. нац. борьба) / Л. Н. Сагалаков, мастер спорта; Обл. ком. по физкультуре и спорту. ДСО профсоюзов. Абакан: Краснояр. кн. изд-во. Хакас. отд-ние, 1969.
391. Саид 2006 – Саид Э.В. Ориентализм. Западные концепции Востока / Эдвард В. Саид; пер. с англ. А. В. Говорунова. Санкт-Петербург: Русский мир, 2006.
392. Самбу 1978 – Самбу И.У. Тувинские народные игры: Ист.-этногр. очерк. Кызыл: Тув. кн. изд-во, 1978.
393. Самоловов 2003 – Самоловов Н.А. Использование народных подвижных игр в физическом воспитании учащихся начальных классов в национальной школе северного региона: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01. Нижневартонск, 2003.
394. Сандов 2013 – Сандов Е. Сила и как сделаться сильным: Полное руководство по гимнастике, атлетике и борьбе / Е. Сандов, А.Б. Юрьев. М.: Книга по Требованию, 2013.

395. Сартр 1989 – Сартр Ж.-П. Экзистенциализм — это гуманизм // Сумерки богов. М.: Политиздат, 1989. С. 319–344.
396. Сегал 2016 – Сегал А.П. Проблемное поле обыденных и научных представлений о Золотом веке как продукт «викизации знания» // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2016. № 2. С. 36–49.
397. Сельбиков 1996 – Сельбиков А.А. Национальные виды спорта Республики Алтай / А. А. Сельбиков; Ком. по физ. культуре и туризму Респ. Алтай. [Горно-Алтайск]: Б. и., Б. г. (1996).
398. Семенов 1945 – Семенов Н.А. Национальные народные праздники в Татарии и их физкультурное значение / Н. Семенов. Казань: Татгосиздат, 1945.
399. Семенов 1999 – Семенов В.Г. Становление и развитие физической культуры и спорта в Восточном Забайкалье, 1900–1941 гг.: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Улан-Удэ, 1999.
400. Семенов, Светлов 2008 – Семенов В.А, Светлов В.А. Найджел Ховард – создатель теории метаигр и теории драмы // Журнал социологии и социальной антропологии. 2008. Т. 11. № 4. С. 5–30.
401. Серио 2012 – Серио П. Языкознание ресентимента в Восточной Европе // Политическая лингвистика / Патрик Серио. Пер. с франц. О.Г. Путьрской. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. № 3 (41). С. 186–199.
402. Синявский 2004 – Синявский Н.И. Этнопедагогика физического воспитания народов севера ханты и манси в современной системе образования: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.04, 13.00.01. Сургут, 2004.
403. Скопинцев 1991 – Национальные виды спорта в СССР: Справочник / Сов. ассоц. нац. и массовых видов спорта, систем физ. воспитания; [Сост. А. Г. Скопинцев]. М.: Б. и., 1991.

404. Смирнов 2006 – Искусство и основные принципы смазки лыж: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению 032100 – Физ. культура и специальности 032101 – Физ. культура и спорт / А. А. Смирнов. М.: Физкультура и Спорт, 2006.
405. Смирнова 2000 – Смирнова Н.А. Традиционная игра как культурно-исторический феномен: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07. Москва, 2000.
406. Соссюр 1999 – Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / Редакция Ш. Балли и А. Сеше; Пер. с франц. А. Сухотина. Под общ. ред. М.Э. Рут. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999.
407. Спивак, Уразова, Захарчук, Спивак 2018 – Спивак Д.Л., Уразова А.С., Захарчук А.Г., Спивак И.М. Психологические аспекты культурного наследования и их молекулярно-биологические корреляты: новые данные // Культурологический журнал, 2 (32), 2018, с. 1–18. URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/438.html&j_id=35
408. Сталин 1952 – Сталин И.В. О политических задачах университета народов Востока. Речь на собрании студентов КУТВ. 18 мая 1925 г. // Сталин И.В. Сочинения. М.: Государственное издательство политической литературы, 1952.
409. Столбов 2000 – Столбов В.В. История физической культуры и спорта: Учебник / В.В. Столбов, Л.А. Финогенова, Н.Ю. Мельникова. 3. изд., перераб. и доп. М.: Физкультура и Спорт, 2000.
410. Столяров 2011 – Столяров В.И. Философия спорта и телесности человека: Монография. В 2-х кн. М.: Из-во «Университетская книга», 2011.
411. Сюткин, Сюткина 2011 – Сюткин П.П., Сюткина О.А. Непридуманная история русской кухни / Ольга и Павел Сюткины. М.: Астрель: Corpus, 2011.
412. Тайсаев 1997 – Тайсаев К.У. Этнография традиционного спорта у народов Северного Кавказа: автореферат дис. ... доктора исторических

- наук: 07.00.07 / Ин-т этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая РАН. Москва, 1997.
413. Таникеев 1953 – Таникеев М.Т. Некоторые киргизские народные игры и виды спорта // Теория и практика физической культуры. 1953. № 7.
414. Таникеев 1957 – Таникеев М.Т. Казахские национальные виды спорта и игры. Алма-Ата: Казгосиздат, 1957.
415. Тедорадзе 1941 – Тедорадзе Г. Пять лет в Пшавии и Хевсуретии: [Ист.-этногр. очерк]: Пер. с груз. Тбилиси: Заря Востока, 1941.
416. Тедорадзе 2002 – Тедорадзе А.С. Русские рукопашные состязания как явление социальной истории аграрного общества. Тамбовская губерния, вторая половина XIX – первая половина XX в.: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.02. Тамбов, 2002.
417. Тендрякова 2015 – Тендрякова М.В. Игровые миры от Homo ludens до Геймера / М.В. Тендрякова; Российская акад. наук, Ин-т этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. Москва: [б. и.]; Санкт-Петербург: Нестор-История, 2015.
418. Теретин 1978 – Теретин В.И. Национальные виды спорта народов Северного Кавказа. Москва: Физкультура и спорт, 1978.
419. Терещенко 1847 – Терещенко А.В. Быт русского народа / Соч. А. Терещенки. Ч. 4–5 в одном переплете с ч. 3-й изд. 1947 г. Санкт-Петербург: тип. М-ва вн. дел, 1848.
420. Терский 1966 – Терский В.Н. Игра. Творчество. Жизнь: Организация досуга школьников / В. Н. Терский, О. С. Кель. Москва: Просвещение, 1966.
421. Тишков 2016 – Тишков В.А. Национализм в мировой истории // Вестник Российской Нации. Спецвыпуск 2008–2016 (№51). С. 16–182.
422. Тойнби 2008 – Тойнби А. Постигание истории. Пер. с англ. Е. Жарков. М.: Айрис-Пресс, 2008.

423. Топоров 1990 – Топоров В.Н. Конные состязания на похоронах // Исследования в области балто-славянской духовной культуры: Погребальный обряд. М., 1990. С. 12–47.
424. Торопов 1944 – Торопов Н.И. Национальные виды спорта и игр в Таджикистане / Н.И. Торопов; Ленингр. гос. ордена Ленина и ордена Красного знамени ин-т физ. культуры им. П. Ф. Лесгафта. Москва: Физкультура и спорт, 1944.
425. Тугутов 1961 – Тугутов И.Е. Общественные игры бурят. Б.м.: Б.и. 1961.
426. Тугутов 1989 – Тугутов И.Е. Игры в общественной жизни бурят / И. Е. Тугутов; М-во культуры Бурят. АССР, Респ. науч.-метод. центр нар. творчества и культпросветработы. Улан-Удэ: Бурят. кн. изд-во, 1989.
427. Турсунов 1983 – Турсунов Н.Н. Таджикские национальные виды спорта / Н. Турсунов. Душанбе: Ирфон, 1983.
428. Тьюринг 2019 – Тьюринг А.М. Игра в имитацию: о шифрах, кодах и искусственном интеллекте / Алан Тьюринг; пер. с англ. Ю. Данилова. М.: Родина, 2019.
429. Тэнно 1968 – Тэнно Г.П. Атлетизм: [Здоровье, красота, сила] / Г.П. Тэнно, Ю.К. Сорокин. Москва: Мол. гвардия, 1968.
430. Усманходжаев 1990 – Усманходжаев Т.С. 1001 игра: [Для пионервожатых, спорт. тренеров и инструкторов] / Т. Усманходжаев, Ф. Ходжаев. Ташкент: Изд-во им. Ибн Сины, 1990.
431. Фейдимен, Фрейгер 1994 – Абрахам Маслоу и психология самоактуализации // Фейдимен Дж. Личность и личностный рост: Пер. с англ. / Джеймс Фейдимен, Роберт Фрейгер; Рос. открытый ун-т. М.: Изд-во Рос. открытого ун-та, 1994.
432. Филиппов 2008 – Филиппов А.Ф. Социология пространства / А. Ф. Филиппов. Санкт-Петербург: Владимир Даль, 2008.

433. Филитис 1920 – Филитис Н.С. Подвижные игры дома и в школе / По Н. С. Филитису, препод. Моск. пед. курсов. 5-е изд. Татарск: Уезд. отд. нар. образования, 1920.
434. Финк 2017 – Финк О. Основные феномены человеческого бытия = Grundphänomene des menschlichen Daseins / Е. Финк; перевод с немецкого А. В. Гараджа, Л. Ю. Фуксон. М.: Канон+, 2017.
435. Флиер 2000 – Флиер А.Я. Культурология для культурологов. Учебное пособие для магистрантов и аспирантов, докторантов и соискателей, а также преподавателей культурологии, М., 2000.
436. Флоренский 2017 – Флоренский П.А. История и философия искусства / священник Павел Флоренский; [под общ. ред. игумена Андроника (Трубачева)]. Испр. и доп. М.: Академический проект, 2017.
437. Фомин, Линдер 1990 – Фомин В., Линдер И. Диалог о боевых искусствах Востока. М.: Молодая гвардия, 1990.
438. Фрейд 1992 – Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия: [Сборник]: Пер. с нем. / Зигмунд Фрейд; [Сост., послесл., с. 519-542, и коммент. А. А. Гугнина; Биогр. очерк С. Цвейга, с. 3-90]. М.: Прогресс: Литера, 1992.
439. Фрэзер 2012 – Фрэзер Дж. Золотая ветвь: Исследование магии и религии / Пер. с англ. М. К. Рыклина. М.: Академический Проект, 2012.
440. Фуко 2004 – Фуко М. Археология знания / Мишель Фуко; [пер. с фр. М.Б. Раковой, А.Ю. Серебрянниковой; вступ. ст. А.С. Колесникова; Федер. целевая прогр. "Культура России"]. Санкт-Петербург: Гуманит. акад., 2004.
441. Фукуяма 2005 – Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек. Пер. с англ. М. Левин. М.: АСТ, 2005.
442. Фукуяма 2008 – Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее: [последствия биотехнологической революции] / Фрэнсис Фукуяма; [пер. с англ. М.Б. Левина]. М.: Изд-во АСТ, 2008.

443. Фынтынэ 2003 – Фынтынэ О.А. Физическое воспитание учащихся 5-9 классов национальных школ на основе традиций народов Севера: Ханты и манси: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04. Сургут, 2003.
444. Хабибуллин 2008 – Хабибуллин И.З. Национальная борьба курэш как элемент традиционной физической культуры башкирского народа: диссертация ... кандидата исторических наук: 07.00.07 / Хабибуллин Ильгам Зульфарович; [Место защиты: Удмурт. гос. ун-т]. Уфа, 2008.
445. Хабибуллина 2019 – Хабибуллина А. Бей копытом: жители села под Иркутском взбунтовались против кок-бору // Газета «Известия», 17 июля 2019 г. URL: <https://iz.ru/899938/aigul-khabibullina/bei-kopytom-zhiteli-sela-pod-irkutskom-vzbuntovalis-protiv-kok-boru> (дата обращения: 29.01.2021).
446. Хаксли 1971 – Хаксли Д. Удивительный мир эволюции / Джулиан Хаксли. Пер. с англ. и предисл. Д. Сухарева. М.: Мир, 1971.
447. Хаксли 1992 – Хаксли Д. Религия без откровения: [Фрагменты: Перевод] / Джулиан Хаксли. М.: Знание, 1992.
448. Хантингтон 2003 – Хантингтон С. Столкновение цивилизаций. Пер. с англ. Т. Велимеев, Ю. Новиков. М: АСТ, 2003.
449. Харлампиев 1925 – Харлампиев А.Г. Коллективный отдых в рабочем клубе: Забавы, игры, танцы, хор / А. Г. Харлампиев. Москва: Изд-во ВЦСПС, 1925.
450. Харрингтон 2004 – Харрингтон Х.Д. Бенчмаркинг в лучшем виде! : 20 шагов к успеху / Х. Дж. Харрингтон, Дж. С. Харрингтон; [Пер. с англ. В. Псарев]. СПб. и др.: Питер, 2004.
451. Хейзинга 1997 – Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; ком-мент. Д.Э. Харитоновича. М.: Прогресс – Традиция, 1997.
452. Хестанов 2013 – Хестанов Р.З. Чем собиралась управлять партия, учредив министерство культуры СССР / Время, вперед! Культурная

- политика в СССР. Под ред. И.В. Глущенко, В.А. Куренного; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2013.
453. Хобсбаум 2000 – Хобсбаум Э. Изобретение традиций // Вестник Евразии. М., 2000. № 1 (8). С. 47–62.
454. Хренов 2001 – Хренов Н.А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры // Общественные науки и современность. 2001. № 2. С. 177-179.
455. Хренов 2005 – Хренов Н.А. «Человек играющий» в русской культуре: Н.А. Хренов. СПб.: Алетейя, 2005.
456. Цехновицер 1931 – Цехновицер О.В. Празднества революции / Орест Цехновицер; Наркомпрос Р.С.Ф.С.Р. Сектор искусств. 5-е изд., испр. и доп. Ленинград: ОГИЗ: Прибой, 1931.
457. Черешнев, Расторгуев 2018 – Цивилизационное развитие России: наследие, потенциал, перспективы. Коллективная монография / Под общ. ред. В.А. Черешнева, В.Н. Расторгуева. М.: Издатель Воробьев А.В., 2018.
458. Чермит 2001 – Чермит К.Д. Национальные игры народов Адыгеи: Пособие для учителей и студентов / К.Д. Чермит, Н.К. Куприна; Адыг. гос. ун-т. Майкоп: Адыг. гос. ун-т, 2001.
459. Черная 2005 – Черная А.В. Развитие личности в традициях игровой культуры: [в 2 частях] / А. В. Черная; М-во образования и науки Российской Федерации, Московский пед. гос. ун-т. М.: Прометей, 2005.
460. Чудинова 1966 – Чудинова М.А. Якутские народные подвижные игры для детей / М-во просвещения Якут. АССР. Якут. филиал Ин-та нац. школ АПН РСФСР. Якутск: Якуткнигоиздат, 1966.
461. Шамаев 1997 – Шамаев Н.К. Традиционные игры и состязания якутов / Н. К. Шамаев, В. П. Кочнев, П. П. Готовцев; Акад. Сев. форума и др. Якутск: Северовед, 1997.

462. Шевченко 2015 – Шевченко О.А. Правовая доктрина регулирования труда в сфере профессионального спорта и пути ее реализации в России. М.: Проспект, 2015.
463. Шинкаренко 2006 – Шинкаренко В.Д. Формирование знаково-смысловой структуры социокультурного пространства: социологические аспекты происхождения игры, ритуала, магии, мифа и сказки: дис. ... док. социол. наук: 22.00.06. Москва, 2006.
464. Шитик 1928 – Шитик С.М. Коллективные игры: Снимки С. А. Красинского / С. М. Шитик; Высший совет физической культуры. [Москва]: Военный вестник, 1928.
465. Шитик 1955 – Шитик С.М. Подвижные игры. 2-е изд., испр. и доп. Москва: Физкультура и спорт, 1955.
466. Штангль 1928 – Штангль Я.В. Пирамиды для массовых выступлений физкультурников: С 123 рис. / Я. В. Штангль; Под ред. В. В. Соколовского...; Обложка: Ю. Д. Скалдин. 2-е изд. Ленинград: Время, 1928.
467. Штейнбах 2006 – Большая олимпийская энциклопедия: все об Олимпийских играх: чемпионы, тренеры, члены МОК, журналисты..., Олимпийские виды спорта, страны, города, термины, технические результаты всех олимпийских соревнований с 1896 по 2006 год: [в 2 т.] / авт.- сост. В.Л. Штейнбах. М.: Олимпия Press, 2006.
468. Шушунов 2008 – Шушунов В.С. Методика физического воспитания учащихся Республики Калмыкия на основе повышения двигательной активности средствами национальных видов спорта: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.04 / Шушунов Вячеслав Сергеевич; [Место защиты: Волгогр. гос. акад. физ. культуры]. Волгоград, 2008.
469. Эбер 1925 – Эбер Ж. Спорт против физкультуры / Жорж Эбер, б. дир. Реймс. школы атлетов; Пер. под ред. Г. А. Дюперрона. Ленинград: Время, 1925.

470. Эко 2004 – Эко У. Отсутствующая структура: Введение в семиологию / Умберто Эко; Пер. с ит. Веры Резник и Александра Погоняйло. Санкт-Петербург: Symposium, 2004.
471. Эко 2007 – Эко У. История уродства. Пер. с ит. Сабашникова А.А., Макарова И.В., Кассирова Е.Л., Сокольская М.М. М.: СЛОВО/SLOVO, 2007.
472. Элашвили 1956 – Элашвили В.И. Грузинский народный спорт: (План-конспект лекции) / Доц. В.И. Элашвили; Центр. лекционное бюро М-ва культуры ГССР. Тбилиси: [б. и.], 1956.
473. Элашвили 1973 – Элашвили В.И. Традиции грузинской народной физической культуры и современность: (Пед.-этногр. исследование) / [Груз. гос. ин-т физ. культуры]. Тбилиси: Мецниереба, 1973.
474. Элиаде 2012 – Элиаде М. История веры и религиозных идей: От каменного века до элевсинских мистерий / Пер. с фр. Н.Н. Кулаковой, В.Р. Рокитянского, Ю.Н. Стефанова. М.: Академический Проект, 2012.
475. Элиас 2001 – Элиас Н. О процессе цивилизации: Социогенетические и психогенетические исследования / Пер. А.М. Руткевича. СПб.: Университетская книга, 2001.
476. Эльконин 1978 – Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
477. Этциони 2004 – Этциони А. От империи к сообществу: новый подход к международным отношениям. Пер. с англ. под ред. В.Л. Иноземцева. М.: Ладомир, 2004.
478. Юлдашева 1985 – Юлдашева Р.А. Узбекские народные игры как средство эстетического воспитания младших школьников: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.01. Ташкент, 1985.
479. Юрлов 2015 – Юрлов С.А. Спортивные споры и их разрешение: теория и практика (на примере индивидуальных видов спорта). М.: Инфотропик Медиа, 2015.

480. Яровой 2006а – Яровой А.В. Воинствующая стихия культуры: (агональное пространство русской культуры по материалам Задонья XIX – начала XX вв.) / А. В. Яровой; М-во сельского хоз-ва РФ, Департамент науч.-технической политики и образования, Федеральное гос. образовательное учреждение высш. проф. образования «Азово-Черноморская гос. агроинженерная акад.». Ростов-на-Дону: [б. и.], 2006.
481. Яровой 2006б – Яровой А.В. Особенности кулачного боя и его место в культуре донских казаков // Научная мысль Кавказа, 2006, №15. С. 162–168.
482. Яровой 2007 – Яровой А.В. «Кулачная наука» в среде донских казаков // Итоги фольклорно-этнографических исследований этнических культур Северного Кавказа за 2006 год. Дикаревские чтения. Краснодар: ООО РИЦ «Мир Кубани», 2007. С.414–424.
483. Яровой 2009 – Яровой А.В. Агональная культура: сущность и динамика (по материалам Дикого поля) / А.В. Яровой; М-во сельского хоз-ва Российской Федерации, Департамент науч.-технологической политики и образования, Федеральное гос. образовательное учреждение высш. проф. образования «Азово-Черноморская гос. агроинженерная акад.». Ростов-на-Дону: Азово-Черноморская гос. агроинженерная акад., 2009.
484. Яровой 2012 – Яровой А.В. Шермиции донских казаков: от ритуала к этноспорту // Национальные виды спорта: опыт межрегионального взаимодействия. Якутск: ЧГИФКиС, 2012. С. 40–43.
485. Яровой 2019 – Яровой А.В. Этноспорт донских казаков: от традиционных игр казаков к шоу казаков // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №2 (2). М: Институт наследия, 2019. С. 52–67.

Литература на других языках

486. Andreff 2013 – Wladimir Andreff. Economic development as major determinant of Olympic medal wins: Predicting performances of Russian and Chinese teams at Sochi Games / *International Journal of Economic Policy in Emerging Economies*, 2013.
487. Appadurai 1996 – Arjun Appadurai. *Modernity at Large*. Publisher: University of Minnesota Press (November 15, 1996).
488. Atkinson 1991 – Judy Atkinson. *Recreation in the Aboriginal Community: A Report to the Department of the Arts, Sport, the Environment, Tourism and Territories*. Australian Government Publishing Service, Canberra, A.C.T., 1991.
489. Bale, Cronin 2003 – John Bale & Mike Cronin. *Sport and postcolonialism*. Oxford; New York: Berg, 2003.
490. Barrowman 2015 – Kyle Barrowman. *History in the Making: Martial Arts between Planet Hollywood and Planet Hong Kong*. *Martial Arts Studies* 1, 2015. Pp. 72–82.
491. Benn 2002 – Charles Benn. *China's Golden Age: Everyday Life in the Tang Dynasty*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
492. Benn, Pfister, Jawad 2011 – Benn Tansin & Pfister Gertrud & Jawad Haifaa (2011) *Muslim women and sport*. London: Routledge, 2011.
493. Blackshaw 2011 – Ian S. Blackshaw. *Sports Marketing Agreements: Legal, Fiscal and Practical Aspects* the Hague: TMC Asser, 2011.
494. Blomster, Chavez 2020 – Jeffrey P. Blomster and Victor E. Salazar Chavez. *Origins of the Mesoamerican ballgame: Earliest ballcourt from the highlands found at Etlatongo, Oaxaca, Mexico*. *Science Advances*, 6 (11), eaay6964. P. 1–9.
495. Bogopa 2012 – David L. Bogopa. *Indilinga African Journal of Indigenous Knowledge Systems – The importance of indigenous games: the selected*

- cases of indigenous games in South Africa. *Indilinga African Journal of Indigenous Knowledge Systems*, Volume 11, Issue 2, Dec 2012, p. 245–256.
496. Bowman 2018 – Paul Bowman. *The Martial Arts Studies Reader*. Rowman & Littlefield Publishers (September 21, 2018).
497. Bowman 2019 – Paul Bowman. *Deconstructing Martial Arts*. Ubiquity Press (Cardiff University Press) (June 25, 2019).
498. Bowness 2020 – James Bowness. "Masters Highland Games and imaginations of home", *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research*, Vol. 14 No. 3, pp. 441–452.
499. Brewster, Connell, Page 2009 – Marjory Brewster, Joanne Connell & Stephen J. Page. "The Scottish Highland Games: evolution, development and role as a community event". *Current Issues in Tourism*, 12:3, 271–293.
500. Britain and Japan 2002 – *Britain and Japan: Biographical Portraits*. Edited by Hugh Cortazzi. Routledge, 2002.
501. Bronikowska, Groll 2015 – Bronikowska M., Groll M. Definition, Classification, Preservation and Dissemination of Traditional Sports & Games in Europe. In: *Recall Games*. TAFISA, 2015. URL: [http://recall-games.com/pdfs/Definition Classification Preservation and Dissemination of Traditional Sports and Games in%20Europe.pdf](http://recall-games.com/pdfs/Definition%20Classification%20Preservation%20and%20Dissemination%20of%20Traditional%20Sports%20and%20Games%20in%20Europe.pdf) (дата обращения: 29.01.2021).
502. Brooke 2014 – Brooke, M. In retrospect: The Courtship Habits of the Great Crested Grebe. *Nature* 513, 484–485 (2014).
503. Burnett 2014 – Cora Burnett. "Paradigm Lost: Indigenous Games and Neoliberalism in the South African Context", *Native Games: Indigenous Peoples and Sports in the Post-Colonial World (Research in the Sociology of Sport, Vol. 7)*, Emerald Group Publishing Limited, pp. 205–227.
504. Caicedo 2002 – Jorge Gustavo Caicedo. *K'uillichi Chanakua: juego de los palitos que suenan*. Libros del rincón: Astrolabio. Illustrated by Miguel Angel Hernández Sánchez. Secretaría de Educación Pública, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos México. SEP, 2002.

505. Cajete 2005 – Gregory Cajete. *Spirit of the Game: Indigenous Well-springs*. Milwaukee: Kivaki Press, 2005.
506. Caroli 2012 – Laila Caroli. Tocatì – Festival of street games: Archetypes of game in the streets told by Shakespeare, *International Journal of Play*, 2012, 1:3, 292–296.
507. Carter, Kruger 1990 – John Marshall Carter, Arnd Kruger. *Ritual and record: sports records and quantification in pre-modern societies*. New York: Greenwood Press, 1990.
508. Cashman 2002 – Richard Cashman. *Impact of the Games on Olympic Host Cities: University Lecture on the Olympics*. Centre d'Estudis Olímpics (CEO-UAB). International Chair in Olympism (IOC-UAB), Barcelona, 2002.
509. Castellani, Simeoni, Giacom 2016 – Paola Castellani, Francesca Simeoni, Giuseppe Giacom. Features of good practice for safeguarding and valorising intangible cultural heritage: the Tocatì International Festival of Street Games. Vol 34 No Jan-Apr (2016): *Heritage, management e impresa: quali sinergie? (Heritage, management and entrepreneurship: What synergies?)*, pp. 141–161.
510. Cegarra 1997 – Cegarra Marie. Le peuple d'enfants d'après «Jeux d'enfants» de Bruegel» dans «Sociétés et cultures enfantines», textes réunis par Djamil Saadi-Mokrane – Actes du Colloque Cersates et Sef, Collection UL3, 1997.
511. Cernin 2019 – David Cernin. *Historical Antirealism and the Past as a Fictional Model*. Institute of Philosophy of the Slovak Academy of Sciences, Institute of Philosophy of the Czech Academy of Sciences. *Organon F*, 1–25.
512. Chateau 1967 – Chateau Jean. *Le jeu de l'enfant*. Paris: Ed. J. Vrin, 1967.
513. Chen, Mason, Misener 2018 – Chen Chen, Daniel S. Mason, Laura Misener. Exploring Media Coverage of the 2017 World Indigenous Nations Games and North American Indigenous Games: A Critical Discourse Analysis. *Event Management*, Volume 22, Number 6, 2018, pp. 1009–1025 (17).

514. Cheska 1987 – Alyce Taylor Cheska. *Traditional Games and Dances in West African Nations*. Edited by K. Hofmann. Schorndorf, 1987.
515. Coakley 2001 – Jay Coakley. *Sport in Society: Issues and Controversies*, 7th ed, ch. 3. New York: McGraw Hill, 2001.
516. Collins 2005 – *Encyclopedia of Traditional British Rural Sports* / Ed. Tony Collins, John Martin and Wray Vamplew. Edited by Routledge. London, New York, 2005.
517. Coubertin 1928 – Pierre de Coubertin. *Religio Athletae*. In *Bulletin du Bureau International de Pédagogie Sportive* 1, 1928, 1, pp. 5–6.
518. Cox 2003 – Richard Cox. *History of Sport: A Guide to Historiography, Research Methodology and Sources of Information*. London: Frank Cass, 2003.
519. Cronin 2007 – Michael Cronin. *Defenders of the nation? The Gaelic athletic association and Irish nationalist identity*, *Irish Political Studies*, 2007, 11:1, 1–19.
520. Culin 1907 – Stewart Culin. *24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology: Games of North American Indians*. Washington DC: US gov Printing Office. (rev. ed. 1975) Dover Publications.
521. Dillon 2002 – Matthew Dillon. *Girls and Women in Classical Greek Religion*. London: Routledge, 2002.
522. Eastman, Riggs 1994 – Susan Tyler Eastman and Karen E. Riggs. *Televised sports and ritual: Fan experiences*. *Sociology of Sport Journal*, 11, 249–274.
523. Eco 1990 – Umberto Eco. *Travels in Hyper Reality*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1990.
524. Edgeworth 1994 – Edgeworth Ron. *The Nordic Games and The Origins of the Olympic Winter Games* // *Journal of Olympic History*, November, 1994, Vol. 2, No. 2, p. 29–37.
525. Edwards 2008 – Ken Edwards. *Yulunga: Traditional Indigenous Games*. Australian Sports Commission, 2008.

526. Eichberg 1998 – Henning Eichberg. *Body Cultures. Essays on Sport, Space and Identity*. London: Routledge, 1998.
527. Eichberg 2009 – Henning Eichberg. *Bodily democracy. Towards a philosophy of sport for all*. Abingdon, Oxon & New York: Routledge.
528. Eichberg 2012 – Henning Eichberg. Folk sports and traditional games in Europe. Published in: John Nauright & Charles Parrish (eds.): *Sports around the World: History, Culture, and Practice*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO 2012, vol. 2: 304–312.
529. Eichberg 2015 – Henning Eichberg. Preface // Kylasov Alexey. *Ethnosport. The End of Decline (Sport: Kultur, Veränderung / Sport: Culture, Change)*. Published by LIT Verlag, 2015.
530. Eichberg, Kosiewicz 2016 – Henning Eichberg, Jerzy Kosiewicz. *Body Culture, Play and Identity // Journal of Physical Culture and Sport. Studies and Research*. Vol. 72. Issue 1. Pp. 66–77.
531. Eisen 1982 – George Eisen. *The Maccabiah games: a history of the Jewish Olympics*. Ann Arbor, Mich.: University Microfilms International, 1982.
532. Fassheber 2010 – Fassheber, J.R.M. *Etno-Desporto Indígena: a Antropologia Social e o campo entre os Kaingang*. 1^a. ed. Brasília: Ministério do Esporte, 2010.
533. Ferguson, Carlson, Rogers 2019 - Leah J Ferguson, Keith T Carlson, Davis Rogers. *Moving towards reconciliation through sport: Sharing our process of exploring team saskatchewan experiences at the North American Indigenous Games*. *Sport Psychology*. Vol 51 No 1, 2019.
534. Forsyth, Wamsley 2006 – Janice Forsyth & Kevin B. Wamsley. ‘Native to native ... we'll recapture our spirits’: The world indigenous nations games and north American indigenous games as cultural resistance, *The International Journal of the History of Sport*, 23:2, 294–314.
535. Frank 1966 – Frank Andre Gunder. *The Development of Underdevelopment*. Monthly Review Press, 1966.

536. Frank 2006 – Adam Frank. *Taijiquan and the Search for the Little Old Chinese Man: Understanding Identity Through Martial Arts*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2006.
537. Fukuyama 1995 – Fukuyama Francis. *Reflections on the End of History, Five Years Later // History and Theory*, Vol. 34, No. 2. Theme Issue 34: *World Historians and Their Critics* (May, 1995). Pp. 27–43.
538. Garnham 2004 – Neal Garnham. *Accounting for the Early Success of the Gaelic Athletic Association*. *Irish Historical Studies*, Vol. 34, No. 133, 2004, pp. 65–78.
539. Genep 1935 – Genep Van Arnold. *Le folklore de la Flandre et du Hainaut français. Tome II*. Brionne: Ed. Gérard Montfort, 1935.
540. Godfrey 2010 – Emelyne Godfrey. *Masculinity, Crime and Self-Defence in Victorian Literature: Duelling with Danger*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010.
541. Gorini 1994 – Pietro Gorini. *Encyclopedia of Traditional Games*. Translated by Shulo Curto. Printed and bound by A.C. Grafiche – Citta di Castello (PG), 1994.
542. Gratton, Preuss 2008 – Chris Gratton & Holger Preuss. *Maximizing Olympic Impacts by Building Up Legacies*, *The International Journal of the History of Sport*, 25:14, 1922–1938.
543. Guttmann 1994 – Allen Guttmann. *Games and Empires: Modern Sports and Cultural Imperialism*. New York: Columbia University Press. 1994.
544. Hargreaves 2007 – Hargreaves Jennifer. *Sport, exercise, and the female Muslim body: negotiating Islam, politics and male power*. In J. Hargreaves & P. Vertinsky (eds.), *Physical culture, power, and the body*. London: Routledge, 2007.
545. Higgs 1995 – Robert J. Higgs. *God in the stadium: Sports and religion in America*. Lexington, KY: University Press of Kentucky, 1995.

546. Higgs, Braswell 2004 – Robert J. Higgs, Michael C. Braswell. *An Unholy Alliance: The Sacred and Modern Sports*. GA: Mercer University Press, 2004.
547. Horne, Tomlinson, Whannel 1999 – John Horne, Alan Tomlinson, Garry Whannel. *Understanding Sport: An Introduction to the Sociological and Cultural Analysis of Sport*, chs. 1-3. London: E and FN Spon, 1999.
548. Howard 1971 – Howard Nigel. *Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior*. Cambridge Mass.: MIT Press, 1971.
549. Huxley, Haddon 1935 – Julian S. Huxley, A.C. Haddon. *We Europeans: A Survey of Racial Problems*. With a Chapter on Europe Overseas, by Prof. A.M. Carr-Saunders. London and Toronto: Jonathan Cape, Ltd., 1935.
550. Iwamura 2005 – Jane Naomi Iwamura. *The Oriental Monk in American Popular Culture*. *Religion and Popular Culture in America*. Edited by Bruce David Forbes and Jeffrey Mahan. Berkeley: University of California Press, 2005.
551. Jacob 2006 – Michelle M. Jacob. When a Native “Goes Researcher”: Notes from the North American Indigenous Games. *American Behavioral Scientist*. 2006; 50(4): 450–461.
552. James 2013 – Mark James. *Sports Law*. Basingstoke: Palgrave; 2nd edition (28 Jun. 2013).
553. Jaouen 2010 – Jaouen Guy. The Institutional environment of adult traditional games, and social health. In: *Traditional Games and Social Health*. Under the direction of: Guy Jaouen, Pere Lavega Burgués and Carlos de la Villa Porras. AEJeST, 2010.
554. Jarvie 2006 – Grant Jarvie. *Sport, culture and society. An introduction*. Routledge, London & New York, 2006.
555. Jennings 1996 – Andrew Jennings. *The new lords of the rings: Olympic corruption and how to buy gold medals*. New York: Simon & Schuster, 1996.
556. Jones 1989 – Robert A. Jones. Arctic Winter Games — Untapped Potential, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 60:8, 62–65.

557. Jönsson 2002 – Jönsson Åke. The Nordic Games: Precursor to the Olympic Winter Games // *Olympic Review*. 2002. February-March. P. 64–68.
558. Kaufman 2017 – Haim Kaufman. On Being a Sports Historian in Israel. *The International Journal of the History of Sport*. Volume 34, 2017 – Issue 5-6: Special issue: Aspiration and Reflection: Sport Historians on Sport History. P. 362–366.
559. Kruger 1993 – Arnd Kruger. The Origins of Pierre de Coubertin's Religio Athletae. *Olympika: The International Journal of Olympic Studies* Volume II, 1993, pp. 91–102.
560. Kruger, Murray 2003 – Arnd Kruger, William Murray. *The Nazi Olympics: Sport, Politics, and Appeasement in the 1930s*. University of Illinois Press; Revised edition (May 2003).
561. Kylasov 2015 – Alexey Kylasov. *Ethnosport. The End of Decline (Sport: Kultur, Veränderung / Sport: Culture, Change)*. Published by LIT Verlag, 2015.
562. Kylasov 2018 – Alexey Kylasov. Marketing support of the Ethnosport Challenge World Series of tournaments // *Ученые записки Российской академии предпринимательства*. Научно-практическое издание. Т. 17, № 4. М: Российская академия предпринимательства; Агентство печати «Наука и образование», 2018. С. 145–152.
563. Law 2008 – Mark Law. *The Pyjama Game: A Journey into Judo*. London: Aurum Press, 2008.
564. Legrand 2011 – Legrand J. *Mongols et nomads: Société, Histoire, Culture. Textes, communications, articles 1973–2011 / Jacques Legrand*. Ulaanbaatar: Admon, 2011.
565. Levinson, Christensen 1996 – *The Encyclopedia of World Sport: From Ancient Times to the Present*. David Levinson and Karen Christensen (eds). ABC-CLIO, Boulder, Colorado, U.S.A., 1996.

566. Liponski 2003 – Liponski Wojciech. World Sports Encyclopedia. MBI Publishing Company LLC, 2003.
567. Liu 2011 – Petrus Liu. Stateless Subjects: Chinese Martial Arts Literature and Postcolonial History. Ithaca, N.Y.: East Asia Program, Cornell University, 2011.
568. Ljunggren, Yttergren 1997 – Ljunggren, J., Yttergren, L. The Nordic Games: Visions of Olympic Winter Games or a National Festival? In Contemporary Studies in the National Olympic Games Movement, 1997.
569. Louhaur 1985 – Jacques Louhaur (dir.) Répertoire de jeux traditionnels et essai de codification en vue de leur intégration dans le cadre de l'éducation physique et de l'animation sportive. Thiès: CNEPS, 1985.
570. Louw 2012 – Andre M. Louw. Ambush Marketing and The Mega Event Monopoly-how laws are abused to protect the Commercial Rights of Sport. The Hague: TMC Asser Press, 2012.
571. Lucas 1905 – The Olympic Games 1904 / by Charles J.P. Lucas. Organizing Committee. 3, 1904, Saint-Louis. Edited by Woodward & Tiernan. St. Louis Mo, 1905. Digitally published by the LA84 Foundation. URL: <https://digital.la84.org/digital/collection/p17103coll8/id/8216/> (дата обращения: 29.01.2021).
572. Lynch 1895 – Arthur Lynch. Religio athletae. [London]: Remington and Co., 15, King Street, Covent Garden London; And Sydney, 1895.
573. MacAloon 1984 – John MacAloon. This Great Symbol: Pierre de Coubertin and the Origins of the Modern Olympic Games. The University of Chicago Press, 1984.
574. Mackenzie 1842 – Mackenzie K.S. Narrative of the Second Campaign in China. London, 1842.
575. Mallon, Heijmans 2011 – Mallon Bill, Heijmans Jeroen. Historical Dictionary of the Olympic Movement. 4th ed. The Scarecrow Press, 2011.

576. Mason 2014 – Mason Robert. *Foreign Policy in Iran and Saudi Arabia: Economics and Diplomacy in the Middle East*. London: I.B. Tauris & Co Ltd, 2014.
577. Matheson 2009 – Victor Matheson. Economic multipliers and mega-event analysis. *International Journal of Sport Finance, Fitness Information Technology*, vol. 4(1), pages 63–70.
578. McCartney, Osti 2007 – Glenn McCartney, Linda Osti. From Cultural Events to Sport Events: A Case Study of Cultural Authenticity in the Dragon Boat Races. *Journal of Sport & Tourism*, Vol. 12, No. 1, February 2007, pp. 25–40.
579. McNamee, Olivier, Wainwright 2006 – Mike J. McNamee, Stephen Olivier, Paul Wainwright. *Research Ethics in Exercise, Health and Sports Sciences*. 1st Edition. London: Routledge, 2006.
580. McNulty 2017 – Eric J. McNulty. Leadership Development's Epic Fail. *MIT Sloan Management Review*, 2017.
581. Mele, Renson 1992 – Veerle van Mele, Roland Renson. *Traditional Games in South America*. Edited by K. Hofmann. Schorndorf, 1992.
582. Mellow 1987 – Melville De Mellow. *Indigenous Games and Martial Arts of India*. New Delhi: Sports Authority of India, 1987.
583. Mendoza 2011 – Gabriel Honorio Mendoza Mendoza. *Promoción de la salud y juego de pelota mixteca: estudio exploratorio sobre su pasado y presente en los distritos oaxaqueños de Nochixtlán y Teposcolula*. Licenciatura en Promoción de la Salud, 2011.
584. Merryman 1986 – John Henry Merryman. Two ways of thinking cultural proprieties // *The American journal of international law*. 1986. Pp. 831–853.
585. Migne 1863 – Migne J.P. *Patrologiae cursus completes / Series Graeca*. Lutetia Parisiorum, 1863. Vol. XLVIII. Col. 379.
586. Moenig 2015 – Udo Moenig. *Taekwondo: From a Martial Art to a Martial Sport*. London: Routledge, 2015.

587. Moenig, Kim 2018 – Moenig Udo, Kim Minh. The Japanese and Korean Martial Arts: In Search of a Philosophical Framework Compatible to History. *The International Journal of the History of Sport*, 35:15-16, 1531–1554. 2018.
588. More 1993 – Max More. Technological self-transformation: Expanding personal extropy. *EXTROPY #10 Winter/Spring 1993*. P. 15–24.
589. Murray 1952 – Harold Murray. *A History of Board-Games other than Chess*. Clarendon Press, Oxford, 1952.
590. Nash 1951 – Nash J. F. *Non-cooperative Games // Annals of Mathematics*. 1951. Vol. 54. Pp. 286–295.
591. Nimuendaju 2001 – Kurt Nimuendaju. *A corrida de toras dos Timbira*. In: *Revista MANA*. v.7. n.2. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2001.
592. Nordberg 2014 – Jenny Nordberg. *The Underground Girls of Kabul: The Hidden Lives of Afghan Girls Disguised as Boys*. Virago, 2014.
593. O’Boyle, Hassan 2016 – Ian O’Boyle & David Hassan. Board composition in federated structures: a case study of the Gaelic Athletic Association, *World Leisure Journal*, 2016, 58:2, 109–123.
594. Olympiades Boréales – Olympiades Boréales. *Les Jeux du Nord à Stockholm // Revue Olympique French Articles*. Avril, Paris, 1901. P. 17–24.
595. Obayashi, Kishino, Sogawa, Yamashita 1998 – Obayashi, T., Kishino, Y., Sogawa, T. and Yamashita, S. *Encyclopedia of ethnic play and games*. Tokyo: Taishukan-shoten, 1998.
596. Orti 2011 – Orti Joan F. *Els jocs I la tradició lúdica de Sant Mateu al segle XX*. Benicarló: Onada Edicions, 2011.
597. Palm 1991 – Jürgen Palm. *Sport for All: Approaches from Utopia to Reality*. Edited by K. Hofmann. Schorndorf, 1991.
598. Palmer 2007 – David Palmer. *Qigong Fever: Body, Science and Utopia in China*. Kindle edition. London and Paris: Hurst & Co. and Centre d’Etudes et de Recherches Internationales, 2007.

599. Papakonstantinou 2019 – Zinon Papakonstantinou. *Sport and identity in ancient Greece*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge, 2019.
600. Parker, Watson 2014 – Andrew Parker, Nick J. Watson. *Sport and the Christian Religion: A Systematic Review of Literature*. Cambridge Scholars Publishing; Unabridged edition (March 1, 2014).
601. Parlebas 1999 – Parlebas Pierre (1999) *Jeux, sports et sociétés, Lexique de praxéologie motrice*. Paris: INSEP Publication.
602. Parlebas 2001 – Parlebas Pierre. *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
603. Parlebas 2003 – Parlebas Pierre. *The Destiny of Games Heritage and Lineage // In: Studies in Physical Culture and Tourism*. – Poznan, Vol. 10, №1, 2003. – Pp. 15–26.
604. Pociello 1999 – Pociello Christian. *Les cultures sportives. Pratiques, représentations et mythes sportifs*. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.
605. Potter 2011 – David Potter. *The Victor's Crown: A History of Ancient Sport from Homer to Byzantium*. Oxford University Press; 1 edition (November 7, 2011).
606. Qin, Chen, Wang 2015 – Qin Xiao-ping, Chen Yun-long, Chen Yuanxin, Wang Jian. “Funding Public Affair” as New Mechanism Reform in Rural Sports Public Service. *Journal of Beijing Sport University*. 2015. Issue: 10. P. 1–6.
607. Quiroz 1985 – Javier Romero Quiroz. *Juegos prehispánicos. Documentos del Estado de México*. Gobierno del Estado de México, 1985.
608. Randy, Miller 1999 – Martin Randy and Toby Miller. *SportCult*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
609. Remijsen 2015 – Sofie Remijsen. *The End of Greek Athletics in Late Antiquity. (Greek Culture in the Roman World)*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

610. Robinson 2018 – Elizabeth Robinson. Dancing in the Air, Standing Out at Sea: An Analysis of Nalukataq, the Blanket Toss. *Wellness & Healing: Indigenous Innovation & Alaska Native Research. Proceedings from the Alaska Native Studies Conference*, 2016.
611. Roque, Terena, Calfin, Terena 2017 – Lucas Roque, Marcos Terena, Juan Antonio Calfin and Taily Terena. “World Indigenous Games”. Published by the United Nations Development Programme (UNDP) in cooperation with the Ministry of Sports in Brazil (ME), the Intertribal Committee (ITC), and the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 2017.
612. Sharma 2016 – Rajkumar Sharma. Sport of Mallakhamb: a traditional game of Indian culture. *Indian Journal of Physical Education, Sports and Applied Sciences* Vol.6, N0.1, January, 2016.
613. Shotwell 2003 – Peter Shotwell. *Go! More Than a Game: Revised Edition*. Tuttle Publishing, 2003.
614. Shyllon 2007 – Folarin Shyllon. Argungu Fishing Festival in North-western Nigeria: Promoting the Idea of a Sustainable Cultural Fest. *International Journal of Cultural Property*, 14(3), 329–337.
615. Silva 2011 – Luís Silva. Beneath the Surface of the Heritage Enterprise. Governmentality and Cultural Representation of. Rural Architecture in Portugal // *Ethnologia Europaea. Journal of European Ethnology*. Vol. 41:2. 2011. Pp. 39–53.
616. Singleton 2010 – Singleton Mark. *Yoga Body: The Origins of Modern Posture Practice*. New York: Oxford University Press, 2010.
617. Smith 2019 – Zachary T. Smith. Re-telling the “Story So Far”: Reconsidering Sport and Spirituality in Light of the New Age. *Quest* 71:4, 2019, pages 497–516.
618. Sofield, Sivan 2003 – Trevor H.B. Sofield, Atara Sivan. From cultural festival to international sport – the Hong Kong Dragon Boat Races. *Journal of Sport Tourism*, 2003, 8 (1), 9–20.

619. Sogawa 2006 – Tsuneo Sogawa. Ethnic Sport, its Concept and Research Perspectives. *International Journal of Sport and Health Science*. Vol. 4 (2006), pp. 96–102.
620. Sullivan 1905 – Sullivan James E. Spalding's official athletic almanac for 1905: special Olympic number containing the official report of the Olympic Games of 1904; official report of Anthropological Days at the World's Fair, containing a review of the first series of athletic contests ever held, in which savage tribes were the exclusive contestants. New York: American Publishing Co. URL: <http://olympic-museum.de/o-reports/olympic-games-official-report-1904.php> (дата обращения: 29.01.2021).
621. Szymanski 2002 – Stefan Szymanski. The Economic Impact of the World Cup. *World Economics*, World Economics, 1 Ivory Square, Plantation Wharf, London, United Kingdom, SW11 3UE, vol. 3(1), pages 169–177, January.
622. Teichler 1982 – Teichler H.J. Coubertin und das Dritte Reich // *Sportwissenschaft*, 1982, № 12. S. 29.
623. Uhrich 2015 – Sebastian Uhrich. Associative Advertising of Non-Sponsors: The Relative Effectiveness of Different Associative Cues and The Influence of Temporal Distance to the Event. *Proceedings of the 23rd Conference of the European Association for Sport Management: Sport Management in the Digital Age*. EASM, 2015.
624. Verma, Darby 1994 – Gajendra Kishore Verma, Douglas Darby. *Winners and losers: ethnic minorities in sport and recreation*. London; Washington, D.C.: Falmer Press, 1994.
625. Wanderi 2011 – Mwangi Peter Wanderi. *The Indigenous Games of the People of the Coastal Region of Kenya: A Cultural and Educational Appraisal*. African Books Collective, 2011.
626. Warwick 2004 – Kevin Warwick. *I, Cyborg*. Illinois: University of Illinois Press, August 2004.

627. Weisbrod 1988 – Burton Weisbrod. *The Nonprofit Economy*. Cambridge: Harvard University Press, 1988.
628. Wile 1996 – Douglas Wile. *Lost T'ai Chi Classics of the Late Ch'ing Dynasty*. New York: SUNY Press, 1996.
629. Williams 2019 – Caroline Williams. They Grow as Speakers, as Leaders: A Case Study of Experiential Leadership in the Miss World Eskimo-Indian Olympics Pageant. *American Indian Quarterly*, vol. 43, no. 2, 2019, pp. 204–235.
630. Wong 2010 – Glenn M. Wong. *Essentials of Sports Law*. Praeger; 4 editions (August 18, 2010).
631. Xi-Cheng 2006 – Liu Xi-Cheng. On the protection of inheritors of "intangible cultural heritage". *Journal of Henan Institute of Education (Philosophy and Social Sciences)*, 2011, 30 (01). P. 1–8.
632. Yalom 2004 – Marilyn Yalom. *Birth of Chess Quinn: A History*. London: Pandora Press, 2004.
633. Young 2012 – Kevin Young. *Sport, Violence and Society*. London: Routledge (18 Nov. 2011).
634. Zeimers, Zitnts, Willem 2018 – Geraldine Zeimers, Therry Zitnts, Annik Willem. Collaborative Dynamics and Process Among Nonprofit Sport Organizations. *The 26th European sport management conference: managing sport in a changing Europe (Malmo, Sweden, 2018)*. P.113–114.
635. Ziegler, Tunney 2015 – Fenja V. Ziegler, Richard J. Tunney. Who's been framed? Framing effects are reduced in financial gambles made for others. *BMC psychology*, 3 (1), 9, 2015.