

Е.С. Михайлова

*Волгоградский государственный социально-педагогический университет,
г. Волгоград, Россия*

КВЕСТ КАК СТРУКТУРА СКАЗКИ

Рассматриваются структурные особенности сказок, выделяются алгоритмические ходы, называемые квест как основа событийного развития сказки.

Ключевые слова: сказка, квест, кумулятивная (цепевидная) сказка, волшебная сказка, новеллистическая сказка, сюжет.

This article is about structural features of fairy tales. Quest is the basis of event development of the fairy tale.

Key words: fairy tale, quest, cumulative fairy tale, magic fairy tale, novelistic fairy tale, plot.

Исследованием структуры сюжетного развития жанра сказка занимались такие лингвисты, как В.Я. Пропп, А.Н. Афанасьев, А.И. Никифоров и др. [1, 2, 3]. Первым типом сказки, который встраивается в когнитивную базу носителя русской лингвокультуры, является кумулятивные сказки, затем присоединяются сказки о животных, о людях и волшебные сказки. Данная последовательность обуславливается спецификой структуры сказки: кумулятивные, или цепевидные, сказки имеют достаточно простое построение, основанное на повторении, а так же особую манеру исполнения. Сказки о животных воспринимаются сложнее, т.к. не имеют четкой структуры. Следующий тип сказок, дополняющий когнитивную базу, это новеллистические, или бытовые, сказки, характерной чертой которых являются отсутствие волшебства и принадлежность действующих персонажей к определенной социальной категории (солдат, мужик, помещик, крестьянин и т.д.), разнообразие структур, которое объясняется не только внутренними закономерностями, но и множественностью событий о которых повествуется в той или иной бытовой сказке. Соответственно волшебные сказки имеют самую сложную структуру. Основным признаком волшебной сказки является особый вид сюжета, а так же мотив. Сюжет повествования волшебной сказки строится по стандартной схеме, которая является конститутивным признаком волшебной сказки: завязка, нехватка, типы героев, дарители, волшебные помощники и волшебные предметы, развязка, осложнение, трудная задача, брак и воцарение героя [2, с. 185-212].

Занимаясь изучением жанрово-нарративной специфики сказок, написанных детьми младшего школьного возраста, мы установили алгоритмическое развитие сюжета, которое предлагаем именовать «квест». Данный термин был заимствован из компьютерного жаргона и понимается как определенный тип игры, в котором герой выполняет ряд заданий объединенных одной целью: поиск кого-либо или чего-либо при помощи артефактов, разгадывания логических задач и т.д. [4]. Мы считаем, что квест является универсальной моделью построения всех типов сказок. Структура квеста сказки состоит из ряда парамет-

ров: цель вытекает из сюжета и является обязательной составляющей, которая определяет набор и количество уровней, в свою очередь уровни могут подразделяться на этапы со своими внутренними задачами и завершается итогом, под которым подразумевается вознаграждение (моральное или материальное).

На наш взгляд, данная структура сказок, написанных детьми, является основной, т.к. главными героями сказок – заимствованные персонажи из мультфильмов и компьютерных игр, кроме того, при трансляции в сказку, написанную ребенком, персонажи сохраняют типичное поведение в типичной ситуации, которое уместно было бы назвать прецедентной. Поскольку детские сказки в большей мере являются вторичными текстами, компиляцией прецедентных текстов, в том числе и сказок, возникает вопрос, наблюдается ли квест в народной и авторской сказке. Приведем анализ ряда сказок с целью выделения квеста в ходе сюжетного развития.

В русской народной волшебной сказке «Гуси-лебеди» главным персонажем является девочка Машенька. Ослушавшись родителей, она оставила братца одного, а сама убежала гулять с подружками. Тем временем Гуси-лебеди крадут братца и уносят его к бабе Яге, но девочка не знает, куда же делся ее брат. Цель квеста – возвращение братца домой. Квест условно можно разделить на 3 уровня, которые, в свою очередь, подразделяются на этапы со своими промежуточными целями и задачами.

Уровень № 1. Найти месторасположения братца. Этап № 1. Встреча с печкой => задача: съесть пирожок => задача не выполнена, путь не указан. Этап № 2. Встреча с яблоней => задача: съесть яблочко => задача не выполнена, путь не указан. Этап № 3. Встреча с речкой => задача: съесть кисель => задача не выполнена, путь не указан. Дорогу к дому бабы Яги удастся найти случайно.

Уровень № 2. Забрать братца из дома бабы Яги. Этап № 1. Прясть кудель => задача выполнена. Этап № 2. Дать мышке каши => задача выполнена.

Уровень № 3. Добраться домой с братцем. Этап № 1. Встреча с печкой => задача: съесть пирожок => задача выполнена. Этап № 2. Встреча с яблоней => задача: съесть яблочко => задача выполнена. Этап № 3. Встреча с речкой => задача: съесть кисель => задача выполнена. Задачи выполнены. Цель квеста выполнена. Итог квеста: новый жизненный опыт.

Авторская сказка «Конек-Горбунок». Главный персонаж Иван-дурак – младший сын, имеет двух старших братьев. Цель квеста – поиск лучшей жизни. Квест делится на три уровня, которые в свою очередь делятся на этапы, со своими целями и задачами.

Уровень № 1. Спасти пшеницу от порчи. Этап № 1. Обнаружить вора => задача: оседлать и приручить кобылицу => задача выполнена. Этап № 2. Получить вознаграждение => задача: получить три лошади, две из них очень красивые, а третья горбатая, с длинными ушами => задача выполнена. Этап № 3. Обогащение => задача: красивых лошадей продать в городе, а конька не продавать => задача выполнена. Задачи уровня выполнены.

Уровень № 2. Выжить при дворе Царя. Этап № 1. Достать Жар-птицу => задача: поймать Жар-птицу => задача выполнена. Этап № 2 достать Царь-Девуцу => задача: поймать Царь-Девуцу => задача выполнена. Этап № 3. Достать перстень Царь-Девуцы => задача: найти Чудо-Юдо рыбу – кита => задача выполнена. Задачи уровня выполнены.

Уровень № 3. Помочь царю стать молодым. Этап № 1. Исккупаться в студеной воде => задача: искупаться и не погибнуть в студеной воде => задача выполнена. Этап № 2. Исккупаться в кипящей воде => задача: искупаться и не погибнуть в кипящей воде => задача выполнена. Этап № 3. Исккупаться в молоке => задача: искупаться и не погибнуть в молоке => задача выполнена. Задачи уровня выполнены. Иван становится красавцем и мужем Царь-Девы, следовательно, царем. Цель квеста выполнена. Итог: новый социальный статус и обеспеченная жизнь.

Перейдем к анализу русской народной бытовой сказки «Мальчик с пальчик». Главный персонаж – мальчик размером с женский палец. Сказка делится на 2 уровня, при этом первый уровень не содержит этапы. Цель квеста: поиск лучшей жизни.

Уровень № 1. Продать Мальчика с пальчика => задача: продать мальчика не меньше, чем за 1000 рублей => задача выполнена. Уровень № 2. Вернуться домой к отцу и матери. Этап № 1. Освобождение от барина => задача: прогрызть дырку в кармане барина => задача выполнена. Этап № 2. Добраться домой => задача: не давать волку воровать овец => задача выполнена. Цель квеста выполнена. Мальчик с пальчик живет со своими родителями и у них есть 1000 рублей. Итог квеста: обогащение.

Рассмотрим квест в сказке «Рождественская история», написанной ученицей 4 класса. Основным персонажем является девочка Альбина, у которой есть мама, папа и больная сестричка, с которой Альбина практически не общается, т.к. сестра все время болеет. Анализируемый текст содержит в себе два уровня. Цель квеста: найти куклу Малышку и вернуть ее домой.

Уровень № 1. Найти куклу Малышку. Этап № 1. Превратиться в маленькую по размерам девочку => задача: намотать на палец как колечко волос младшей сестры => задача выполнена. Этап № 2. Добраться до конуры Злодея => задача: найти транспортное средство => задача выполнена. Этап № 3. Найти куклу => задача: обследовать комнату сына портного и найти куклу => задача выполнена.

Уровень № 2. Вернуться с куклой домой. Этап № 1. Пересечь двор => задача: пройти мимо будки с собакой незамеченными => задача не выполнена, сражение с собакой. Этап № 2. Победить Злодея => задача: избавиться от собаки => задача выполнена, Альбина наматывает волшебный волосок собаке на шею, и она превращается в игрушку. Цель квеста выполнена. Итог квеста: новый жизненный опыт.

Рассмотрим квест в русской народной сказке о животных «За лапоток – курочку, за курочку – гусочку». Главным персонажем является Лиса, которая случайно находит лапоть и хочет с его помощью получить большую выгоду. Цель квеста: обогащение. Сказка имеет четыре уровня, при этом в уровнях отсутствуют этапы. Уровень № 1. Поменять лапоть на курочку, не потеряв лапоть => задача выполнена. Уровень № 2. Поменять курочку на гусочку, не потеряв курочку => задача выполнена. Уровень № 3. Поменять гусочку на барашка, не потеряв гусочку => задача выполнена. Уровень № 4. Поменять барашка на бычка, не потеряв барашка => задача выполнена. Цель квеста выполнена: обогащение путем хитрости и обмана. Итог квеста: Обогащение.

Резюмируем. Алгоритм построения квеста сказки состоит из обязательных элементов (цель, уровни, задачи, итог) и факультативных (этапы).

Проанализировав сюжетное развитие сказки, мы видим, что квест характерен для сказок всех типов: главный герой, для достижения основной цели, выполняет ряд задач в определенной последовательности, установленной автором, вследствие чего получает вознаграждение в виде опыта, изменения социального статуса, а так же материального положения. Отметим, что итогом квеста в русской народной волшебной сказке и в сказке написанной ребенком является опыт, в русской народной сказке о животных и русской народной бытовой сказка результат квеста – обогащение, в авторской сказке – изменение социального статуса, вследствие чего обретение богатства.

Наибольшее количество уровней присутствует в сказке о животных, но при этом отсутствуют этапы; в волшебной и авторской сказках были выявлены три уровня, которые в свою очередь подразделяются на три этапа. В бытовой сказке и сказке написанной ребенком было выявлено только по два уровня, при этом в отличие от бытовой сказки, произведение написанное ребенком имеет более дробную структуру этапов, что позволяет нам сделать вывод об определенной специфике построении нарратива детской сказки.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Афанасьев А.Н.* Древо жизни: избранные статьи. М.: Современник, 1983. 283 с.
2. *Никифоров А.И.* Сказка, ее бытование и носители. М.: Просвещение, 1930. 105 с.
3. *Пропп В.Я.* Русская сказка. М.: Лабиринт, 2011. 384 с.
4. Современный словарь геймера [Электронный ресурс] Режим доступа URL: <http://www.sgames.ua/gamebook/134-Kvest/>