

УДК 82-34:004.9

**ОТ АНАЛИЗА К СИНТЕЗУ: ЭВОЛЮЦИЯ ПРИМЕНЕНИЯ
МОРФОЛОГИЧЕСКОЙ МОДЕЛИ В.Я. ПРОППА****Чумак Антон Сергеевич,**магистрант, НИУ «БелГУ», Россия, г. Белгород, ул. Победы, 85. E-mail:
chumak3009@yandex.ru**Аннотация**

Статья посвящена эволюции морфологической модели В. Я. Проппа – от классического варианта, изложенного в «Морфологии волшебной сказки» (1928), до современных адаптаций в области цифровой нарратологии. Цель работы – проследить, как первоначальный фольклористический инструмент анализа волшебных сказок трансформировался в универсальную схему описания нарративных структур, получившую применение в литературоведении, семиотике, библеистике и алгоритмической генерации сюжетов. В статье рассматриваются ключевые положения пропповской теории (функции действующих лиц, круги действий), основные направления критики (работы П. Милн, Т. П. Мерфи), а также примеры практической реализации модели в интерактивных нарративных системах и процедурной генерации сюжетов. Показано, что формализм пропповской схемы при методологически осознанном использовании сохраняет эвристическую ценность и служит основой для междисциплинарных исследований.

Ключевые слова: В. Я. Пропп, морфология сказки, функции действующих лиц, структурный анализ нарратива, цифровая нарратология, процедурная генерация сюжетов, интерактивные нарративные системы.

**FROM ANALYSIS TO SYNTHESIS: THE EVOLUTION OF APPLYING V.YA.
PROPP'S MORPHOLOGICAL MODEL****Chumak Anton Sergeevich,**Master's Student, Belgorod State University (BelSU), 85 Pobedy Street, Belgorod, Russia. E-mail:
chumak3009@yandex.ru**ABSTRACT**

The article traces the evolution of V. Ya. Propp's morphological model – from its classical version presented in *Morphology of the Folktale* (1928) to modern adaptations in the field of digital narratology. The aim is to show how the original folkloristic tool for analysing fairy tales transformed into a universal framework for describing narrative structures, finding applications in literary studies, semiotics, biblical studies, and algorithmic plot generation. The paper examines the key elements of Propp's theory (functions of *dramatis personae*, spheres of action), the main directions of criticism (works by P. Milne, T. P. Murphy), and practical implementations of the

model in interactive narrative systems and procedural plot generation. It is demonstrated that the formalist nature of Propp's framework, when applied with methodological awareness, retains its heuristic value and serves as a foundation for interdisciplinary research.

Keywords: Vladimir Propp, morphology of the folktale, functions of dramatis personae, structural narrative analysis, digital narratology, procedural plot generation, interactive narrative systems.

В 1928 году вышла книга В.Я. Проппа «Морфология сказки», которая стала фундаментальным трудом не только для отечественной, но и для зарубежной фольклористики, и заложила основы структурного анализа нарратива. Главная идея Проппа – наличие в волшебной сказке, определяющей разряд, устойчивых элементов – функций действующих лиц, количество которых строго ограничено, а последовательность – неизменна. Монография Проппа была написана исключительно с опорой на материал русских волшебных сказок из сборника А.Н. Афанасьева, но это не помешало пропповской теории стать фундаментом для многих последующих исследований в области фольклора, литературоведения, семиотики и даже компьютерных наук.

За прошедшие десятилетия морфологическая система В.Я. Проппа неоднократно критиковалась, уточнялась и адаптировалась для анализа различных типов нарративов. В то же время, с развитием цифровых технологий и ростом интереса к процедурной генерации повествования, формализм Проппа получил новый контекст применения: его идеи стали основой для алгоритмической генерации сюжетов в компьютерных играх и интерактивных системах. Настоящая статья ставит своей целью проследить эволюцию представлений о морфологической модели В.Я. Проппа – от её классического изложения самим исследователем до современных модификаций и практической адаптации для использования в области цифровой нарратологии.

В предисловии к «Морфологии волшебной сказки» Пропп определяет цель своего исследования как «описание сказки по составным частям и отношению частей друг к другу и к целому» [1]. При этом, представление о том, что волшебная сказка обладает совершенно уникальной структурой и определяет разряд фольклорных текстов самим автором принимается в качестве гипотезы. Отправной точкой стало наблюдение, что «сказка нередко приписывает одинаковые действия разным персонажам» [1]. Эта особенность сказки стала основанием для ввода Проппом понятия «функция». Функция действующего лица определяется исследователем как «поступок действующего лица, определённый с точки зрения его значимости для хода действия» [1]. Функции остаются постоянными, меняются лишь их исполнители и варианты исполнения.

На материале ста сказок из собрания А.Н. Афанасьева Пропп выделил 31 функцию, которые всегда следуют в одной последовательности (выпадение какой-либо функции, при этом, не нарушает фиксированной созависимой локализации всех остальных). Эти функции образуют единый стержень для всех волшебных сказок. Как отмечает исследовательница Сапна Догра, «Пропп утверждал, что все волшебные сказки однотипны по своему строению» [3]. Функции Проппа группируются в «круги действий», соответствующие семи основным персонажам: антагонист, даритель, помощник, царевна и её отец, отправитель, герой, ложный герой [1].

Схема Проппа, первоначально задуманная как инструмент для классификации и сравнения фольклорных текстов, оказалась универсальной. Как пишет Пропп в более поздних работах, «моя методология является всеобъемлющей, но выводы справедливы только для того точно определённого типа сказок, для которого они были разработаны, а

именно – для волшебной сказки» [5]. Однако это ограничение не помешало многим исследователям пытаться применить пропповскую модель к самым разным текстам.

Показательным примером не всегда корректного использования пропповской модели служат работы библеистов. Памела Милн в статье *Folktales and Fairy Tales: An Evaluation of Two Proppian Analyses of Biblical Narratives* (1986) детально разбирает попытки Дж. Сассона (анализ Книги Руфи) и Дж. Бленкинсоппа (анализ историй Иакова и Товита) применить морфологическую теорию Проппа к текстам Ветхого Завета. Милн отмечает, что оба исследователя упустили из виду ключевое ограничение: пропповская модель разработана для героической волшебной сказки, героем в которой выступает обычно мужчина. Применять её к материалу с женским героем, не учитывая жанровой специфики, некорректно. Более того, «Сассон не установил критерий определения того, сколько соответствий между текстом и моделью достаточно, чтобы сделать вывод о совместимости» [5]. В итоге, несмотря на ценность полученных данных, эти работы показали необходимость более осторожного и методологически выверенного переноса фольклорных моделей на литературные тексты.

Значительный шаг на пути к переосмыслению и расширению границ применения пропповского анализа был сделан Теренсом Патриком Мерфи. В статье *The pivotal eighth function and the pivotal fourth character: resolving two discrepancies in Vladimir Propp's Morphology of the Folktale* (2008) он предлагает решение двух неясностей: раздвоения восьмой функции (вредительство или недостача) и роли персонажей. Мерфи утверждает, что эти две опции, в зависимости от того, как они представлены в сюжете, порождают два различных типа волшебных сказок, а не один инвариантный.

В хронологически обычных сказках (например, «Золушка») реализуется вариант «недостача» (обозначение по Проппу – VIIa), и развитие сюжета связано с тем, что героиня чего-то лишена. С точки зрения самого Проппа, существование данного варианта восьмой функции обнаруживается в случае, когда вредительство не эксплицируется, но подразумевается: изъятие происходит, но в структуре сюжета отображен лишь его результат. В маркированных нарративах (например, «Разбойник-жених» братьев Гримм) используется вариант «вредительство» (функция VIII), и самое важное событие встроено в композиционную канву текста, представляя завязку.

Мерфи также вводит понятие ключевого четвёртого персонажа: в сказках типа «Золушки» это Отправитель (принц), в маркированных – Антагонист, маскирующийся под Отправителя. Эти уточнения позволяют не только различать типы волшебных сказок, но и применять пропповский инструментарий к анализу сложных литературных произведений – от романов Джейн Остин до «Великого Гэтсби» Фицджеральда [4].

Морфологической схема В.Я. Проппа с учетом рассмотренных дополнений представляет собой универсальное средство анализа нарратива текстов различного содержания и жанровой принадлежности, однако сфера ее применения не ограничивается исследованием существующего материала. Функции Проппа, обеспечивающие развитие сюжета, могут быть использованы и для синтеза.

Сам Пропп предвидел возможность использовать своей модели для искусственного создания сказок. В «Морфологии» он писал: «Чтобы создать сказку искусственно, можно взять любое А, затем одно из возможных В, затем С↑, затем уже абсолютно любое Д... ..и т.д.» [1]. Эта идея стала основой для целого направления в области процедурной генерации сюжета.

Йохан Шёстрём в своей дипломной работе *Morphology of a digital narrative* (2013) описывает создание прототипа интерактивной цифровой нарративной системы, работающей на базе морфологических функций сказки, выделенных Проппом. Система генерирует сюжеты в реальном времени, комбинируя функции согласно общей схеме

существующих взаимосвязей и предоставляя игроку выбор в ключевых точках (так называемые «связки» – connectives). Автор подчёркивает, что такой подход позволяет создавать вариативные сюжеты, которые остаются связными и завершёнными [7].

Аналогичные разработки описывает и Догра. В частности, работа Марии Аринбьярнар *Murder She Programmed* представляет собой генератор сюжетов для детективных игр, основанный на морфологическом выделении компонентов по Проппу [2]. Позже Марк Алан Финлейсон предложил метод автоматического извлечения пропповских функций из семантически аннотированных текстов, демонстрируя потенциал использования методов компьютерной лингвистики для анализа больших корпусов фольклорных текстов [6].

Таким образом, модель В.Я. Проппа прошла долгий путь от узкопрофильного инструмента, отвечающего аналитическим целям фольклористики, до универсальной схемы описания нарративных структур, приобретая междисциплинарный характер. Критика и уточнения (работы Мерфи, дискуссии о применимости к библейским текстам) позволили выявить границы модели и одновременно расширить её потенциал. В современную эпоху цифровизации строгий формализм пропповской схемы может быть представлен её преимуществом: она стала основой для алгоритмической генерации сюжетов, интерактивных историй и вычислительного анализа в фольклористике.

Как справедливо заметила Памела Милн, «ценность модели Проппа для библеистики может быть реализована только при условии более тщательного и точного использования» [5]. Это утверждение релевантно и в контексте любых других областей применения. Модель остаётся живым инструментом, который требует не инвариантного копирования, исходя из предубежденности о её безоговорочной универсальности, а творческого и методологически осознанного переосмысления. В этом смысле эволюция подхода, предложенного Проппом – от классической «Морфологии» до современных систем генерации нарративов, является примером того, как фундаментальное теоретическое открытие находит новые воплощения в развивающихся научных и технологических контекстах.

Список литературы:

1. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2001. 144 с.
2. Arinbjarnar M. *Murder She Programmed: Dynamic Plot Generating Engine for Murder Mystery Games*: thesis. Reykjavik University, 2005. (cited from Dogra, 2017).
3. Dogra S. The Thirty-One Functions in Vladimir Propp's Morphology of the Folktale: An Outline and Recent Trends in the Applicability of the Proppian Taxonomic Model // *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*. 2017. Vol. 9, no. 2. P. 410–420. DOI 10.21659/rupkatha.v9n2.41.
4. Murphy T. P. The pivotal eighth function and the pivotal fourth character: resolving two discrepancies in Vladimir Propp's Morphology of the Folktale // *Language and Literature*. 2008. Vol. 17, no. 1. P. 59–76. DOI 10.1177/0963947007085055.
5. Milne P. J. *Folktales and Fairy Tales: An Evaluation of Two Proppian Analyses of Biblical Narratives* // *Journal for the Study of the Old Testament*. 1986. No. 34. P. 35–60. DOI 10.1177/030908928601103402.
6. Finlayson M. A. *Inferring Propp's Functions from Semantically Annotated Text* // *Journal of American Folklore*. 2016. Vol. 129, no. 511. P. 55–77. DOI 10.5406/jamerfolk.129.511.0055. (cited from Dogra, 2017).

7. Sjöström J. Morphology of a digital narrative: Prototyping digital narratives using the theories of Vladimir Propp. Degree Project in Game Design. Uppsala University, 2013. 42 p.

References:

1. Propp V. Ya. Morphology of the Folktale. Moscow: Labirint Publ., 2001. 144 p.
2. Arinbjarnar M. Murder She Programmed: Dynamic Plot Generating Engine for Murder Mystery Games: thesis. Reykjavik University, 2005. (cited from Dogra, 2017).
3. Dogra S. The Thirty-One Functions in Vladimir Propp's Morphology of the Folktale: An Outline and Recent Trends in the Applicability of the Proppian Taxonomic Model // Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities. 2017. Vol. 9, no. 2. P. 410–420. DOI 10.21659/rupkatha.v9n2.41.
4. Murphy T. P. The pivotal eighth function and the pivotal fourth character: resolving two discrepancies in Vladimir Propp's Morphology of the Folktale // Language and Literature. 2008. Vol. 17, no. 1. P. 59–76. DOI 10.1177/0963947007085055.
5. Milne P. J. Folktales and Fairy Tales: An Evaluation of Two Proppian Analyses of Biblical Narratives // Journal for the Study of the Old Testament. 1986. No. 34. P. 35–60. DOI 10.1177/030908928601103402.
6. Finlayson M. A. Inferring Propp's Functions from Semantically Annotated Text // Journal of American Folklore. 2016. Vol. 129, no. 511. P. 55–77. DOI 10.5406/jamerfolk.129.511.0055. (cited from Dogra, 2017).
7. Sjöström J. Morphology of a digital narrative: Prototyping digital narratives using the theories of Vladimir Propp. Degree Project in Game Design. Uppsala University, 2013. 42 p.