

**«В алтимате есть правило – дух игры»:
Контент-анализ понятия «Дух игры» в *алтимат фрисби*
в нарративах финских и российских игроков**

Эва-Йонна Панула
Университет г. Тампере
Институт современных языков, переводоведения и литературоведения
Русский язык и культура
Дипломная работа
Декабрь 2016

Tampereen yliopisto
Venäjän kieli ja kulttuuri
Kieli-, käänös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

PANULA, EEVA-JONNA: «V ultimate est' pravilo - duh igry»: Kontent-analiz ponâtiâ «Duh igry» altimat frisbi v narrativah finskih i rossijskih igrokov

Pro gradu -tutkielma, 56 sivua + liitteet 12 sivua

Joulukuu 2016

Ultimate on liitokiekolla pelattava, 60-luvulla Yhdysvalloissa syntynyt joukkuelaji. Se on kontaktiton laji ja tuomareina toimivat pelaajat. Tämän mahdollistamiseksi ultimateen oleellisena osana kuuluu käsite ”Spirit of the Game” (myöhemmin ”spirit”). Pro gradu -työni tarkoitus on analysoida ”spiritin” käsitteen eroja suomalaisten ja venäläisten pelaajien välillä. Saadakseni tämän selville tutkin, onko ”spiritin” konseptissa eroja näiden maiden pelaajien välillä. Tavoitteena on tarkastella, kuinka suomalaiset ja venäläiset ultimateen pelaajat kuvailevat ”spiritiä”, miten he tulkitsevat hyvän tai huonon ”spiritin” sekä millaisia eettisiä osatekijöitä he tähän käsitteeseen liittävät.

Aineistona käytetään eläytymismenetelmällä internetlomakkeen avulla kerättyjä lyhyitä tarinoita. Lomakkeita oli yhteensä neljä, joista kaksi suomeksi ja kaksi venäjäksi. Näissä kehystarina vaihteli: kummallakin kielellä ensimmäisessä lomakkeessa kysyttiin hyvästä, toisessa taas huonosta ”spiritistä”. Pelaaja vastasi vain toiseen lomakkeeseen. Vastauksia on yhteensä 49, joista 24 suomeksi ja 25 venäjäksi. Suomenkieliset vastaukset löytyvät liitteestä 1, venäjänkieliset liitteestä 2. Analyysimetodina työssä käytetään sisällönanalyysia laajempänä teoriakehyksenä, ja tarkemmin teemoittelua, jonka avulla etsitään merkittäviä aineistosta löytyviä teemoja. Lisäksi sanastoanalyysiä käytetään usein käytettyjen sanojen löytämiseen teemoittelun tukemiseksi. Työn teoreettisen viitekehyksen muodostavat urheilun ja etiikan suhde sekä ultimateen käsitteistö.

Suomalaisten ja venäläisten käsityksissä ”spiritistä” on yhtäläisyyksiä sekä eroja. Yhteisiä piirteitä ovat tilanteiden nopea ratkaisu, tahattomat virheet sekä kontaktit, sääntötuntemus, hyvä käytös sekä tunnelma, ystävällisyys ja kannustus. Aineistosta esiin nousseet erot liittyvät lähinnä eri asioiden painotukseen. Suomalaiset painottavat käytöksen tärkeyttä (esimerkiksi kanssapelaajien kunnioitus, hymyt, loppuringissä käytöksen merkitys sekä täysillä pelaaminen unohtamatta hyvää tunnelmaa), kun taas venäläisten vastauksissa painottuivat sääntöihin liittyvät elementit (esimerkiksi kontaktien päämääränä ei tarkoitus satuttaa, sääntörikkeistä keskustellaan rauhallisesti) sekä ajatus siitä, että tarkoitus ei ole voittaa hinnalla millä hyvänsä.

Avainsanat: Ultimate, Spirit of the Game, urheilun etiikka, sisällönanalyysi

Оглавление

Введение	1
Цель и задачи работы.....	1
Структура работы.....	4
1. Алтимат фрисби	5
1.1 История.....	5
1.1.1. Алтимат фрисби в 1960-годах	5
1.1.2 УПА и женский алтимат	6
1.1.3 Алтимат фрисби в 1980-1990-ых годах	7
1.1.4 Алтимат фрисби в наши дни.....	7
1.2 Алтимат фрисби в Финляндии и России.....	8
1.2.1 Финляндия	8
1.2.2 Россия.....	9
1.3 Алтимат фрисби – альтернативный вид спорта?	9
2. Спорт и мораль.....	13
2.1 Категория морали в спорте.....	13
2.2 Честная игра.....	14
2.3 Дух игры.....	16
3. Идентичность в спорте в постмодернистскую эпоху.....	19
4. Методы сбора материала и его анализа	22
4.1 Метод сбора материала.....	22
4.1.1 Метод ролевой игры	23
4.1.2 Сбор материала	24
4.2 Метод контент-анализа.....	26
5. Анализ материала.....	31
5.1 Представление материала и способов его классификации	31

5.2 Дух игры финских игроков	32
5.2.1 Правила	33
5.2.2 Поведение	35
5.2.3 Атмосфера.....	37
5.2.4 Круг	38
5.3 Дух игры российских игроков	39
5.3.1 Правила	39
5.3.2 Контакты.....	41
5.3.3 Атмосфера.....	41
5.3.4 Борьба.....	42
5.4 Анализ материала по ключевым словам	43
5.4.1 Статистическое представление ключевых слов.....	44
5.4.2 Сравнительный анализ	46
Выводы и заключение	51
Источники.....	55
Приложение 1	57
Приложение 2	64

Введение

Цель и задачи работы

Тема нашей дипломной работы – сравнительный анализ морально-этического понятия «Дух игры» в альтернативном виде спорта алтимат фрисби¹ в нарративах российских и финских игроков. Эта тема интересует нас потому, потому что автор сам играет в алтимат фрисби и знает на своем опыте, насколько важна роль этого центрального понятия для этой игры. Кроме того, «Дух игры» – это такой концепт, которого нет в других видах спорта. Это философский и морально-этический фундамент игры «алтимат фрисби». Надо отметить, что в других видов спорта существуют такие концепты, как «честная игра» или «sportsmanship», которые близки понятию «Дух игры», но они все-таки отличаются от данного понятия, в котором существуют свои особенности. Играя в эту игру с российскими командами, автор также отметил, как по-разному интерпретируют это центральное понятие данной игры российские и финские игроки. Автор, играя в эту игру и видя на своем опыте различия в манерах игры игроков из разных стран, задался вопросом: разве правила игры не одинаковы для всех команд? Значит, в этой игре есть не только следование игроков правилам игры, знание ими правил игры, но есть также и некоторые морально-этические основания игроков из разных стран, которые влияют на ход этой игры, на отношение к «духу игры». Кроме того, в обсуждениях с финскими игроками алтимата фрисби у автора часто возникала мысль, что российские игроки алтимата фрисби думают по-другому о «духе игры», чем финские игроки. Мы хотели исследовать, насколько оправданно такое наше предположение. Именно это и послужило начальным толчком для сбора материала и поисков методов исследования с целью объяснения «духа игры» финскими и российскими игроками.

Исследовательский вопрос нашей дипломной работы такой: «Существует ли разница в представлении этого понятия между игроками данных стран в том? какое содержание они вкладывают в понятие «Дух игры»?

Чтобы исследовать этот вопрос, мы поставили конкретные задачи в нашей дипломной работы:

- каким «Дух игры» описывают российские и финские игроки игры «алтимат фрисби» на вербальном уровне?

¹ Также возможные варианты: алтимейт, фризби и. т. д, но мы используем термин «алтимат фрисби», то есть вариант, применяемый и в официальных русскоязычных правилах. Возможно использование также более краткого варианта «алтимат». В дальнейшем мы опускаем кавычки в наименовании данного вида спорта.

- как интерпретируют финские и российские игроки коррелирующие друг с другом такие аспекты игры, как «хороший дух игры», «плохой дух игры»?
- какие компоненты (морально-этические основания) включаются российскими и финскими игроками в понятие «дух игры»?

Для решения этих задач важно знать суть игры алтимат фрисби, ее центрального понятия «дух игры». Эта командная вид спорта играется или на поле, или на пляже, или (в некоторых странах) в спортивном зале. Одновременно на поле находится 5-7 игроков, в зависимости от размера поля. Алтимат играется летающим диском.

Корни алтимата лежат в культурной ситуации США 1960-ых годов, затем игра распространилась через студенческие организации в разные страны, в том числе в Финляндию и Россию. Важнейшее понятие игры – «дух игры», который связан с моралью и этикой в спорте. Всемирная федерация летающих дисков определяет, что понятие «дух игры» похоже на морально-этическую категорию в спорте «честная игра», но в алтимате честность, уважение к сопернику («Дух игры») еще больше акцентированы. (Walters 2008; World Flying Disc Federation, www)

Правила алтимата определяют, что:

Алтимат — неконтактный вид спорта, в котором роль судей исполняют сами игроки. Все игроки отвечают за соблюдение правил. В основе алтимата лежит Дух игры, который накладывает ответственность за честную игру на каждого игрока. Предполагается, что ни один игрок не будет умышленно нарушать правила, поэтому за нарушения не предусмотрены строгие наказания. Вместо этого игра возобновляется так, как она вероятнее всего продолжалась бы при отсутствии нарушения. (175g.ru, www)

Это действительно необычная игра, где центральное понятие – уважение к сопернику. Например, в хоккее насилие отчасти считается даже частью игры. Во многих видах спорта судья является той стороной, который пытается судить соперников более или менее объективно. Однако, в отличие от подавляющего большинства видов спорта, в алтимате фрисби нет рефери, что наполняет игру другим содержанием, диктует иное поведение игроков; каждый игрок и вся команда в таком случае выступают как рефери.

Чтобы выявить замеченные нами в процессе игры различия между финскими и российскими игроками, для сбора эмпирического материала мы выбрали в качестве ведущего метод ролевой игры. Материал, собранный этим методом, представляет короткие рассказы или

эссе. Исследовательским методом анализа в нашей работе послужил метод контент-анализа. Мы вслед за многими исследователями понимаем его как широкую рамку, внутри которой мы используем 2 субметода: категоризации и ключевых слов. (Tuomi, Sarajärvi 2009:91-92, 95).

Знакомясь с теоретической литературой, мы обратили внимание, что исследований об алтимате больше всего выполнено в США, и это естественно, так как корни этой игры лежат в этой стране. Также в таких странах, как Канада и Великобритания, в которые попала игра алтимата, проводится таких исследований больше, чем, например, в Финляндии или России. На финском языке мы не смогли обнаружить вообще никаких исследований на эту тему, и также на русском языке исследований об алтимате крайне мало. По теме нашей дипломной работы, а именно о понятии «дух игры» в представлении игроков разных стран и национальностей мы ничего не нашли.

Для краткого рассказа об истории алтимата мы воспользуемся докторской диссертацией Валтерс (Walters 2008), содержащей обзор англо-американских работ по данной теме. Она исследует истоки игры и то, как появление игры алтимата связано с американской культурой и политикой в 1960-70-ых годах. Описывая это, она также отмечает важные моменты истории алтимата. Также стоит упомянуть докторскую диссертацию Паттисон (Pattison 2011) по истории этой игры. Тема исследования в этой работе – развитие алтимата в Канаде. В диссертации используются нарративы канадских игроков в алтимат.

Исследуются различные аспекты алтимата, но трудно найти работы, связанные именно с Духом игры. Так как «Дух игры» – основная часть, суть алтимата и на него указывается часто, но, к сожалению, исследований (на английском, финском или русском языках) о Духе игры выполнено очень мало или же они касаются непрямо темы нашей дипломной работы.

Григгс в своей работе (Griggs 2011) обращает внимание на тему «играть по правилам». С помощью наблюдения и интервью, взятых у игроков, а также исследования документов он исследует эту тему на примере игры алтимата в Великобритании. Исследования показывает, как в алтимате правила игры взаимодействуют с понятием «этос», то есть с «Духом игры». Понятие этоса также исследовано Роббинсом (Robbins 2004), который с помощью метода наблюдения исследует три разных модели поведения игроков алтимата: в колледже, а спортивном матче и в игре просто как развлечении, игре для удовольствия. Нормы и этос, то есть Дух игры, влияют на поведении игроков в этих трех моделях игры.

В своей докторской диссертации Григгс (Griggs 2009) обсуждает тему альтернативных видов спорта, а также идентичности. Тема идентичности рассмотрена в работах Крокета (Crocket 2015) и Торнтона (Thornton 2004). Крокет использует концепт Фуко «practices of self», чтобы осуществить социологический анализ поведения игроков алтимата. Торнтон исследует аспект борьбы игроков в алтимат с темой идентичности и телесного раскрепощения (embodiment). Об идентичности также есть несколько работ на русском языке. В частности, Кузнецова (2012) исследовала конструирование идентичности, проявляющееся в названиях команд.

Так как понятие «Дух игры» мало исследовано, тема нашей работы является актуальной. Как выше отмечено, в Финляндии понятие «Дух игры» не исследовано вовсе, также в России таких исследований мало. Компаративных исследований в поведении российских и финских игроков также ни в России, ни в Финляндии выполнено не было. Таким образом наша работа дает новую информацию о «Духе игры».

Структура работы

Наша работа состоит из 5 глав. В первой главе мы описываем историю появления вида спорта «алтимат фрисби», его прошлое и настоящее. Также мы касаемся вопроса появления этой игры в Финляндии и в России. Далее мы обсуждаем термин «альтернативный вид спорт» и его связь с сутью игры в алтимат.

Во второй главе мы сосредоточимся на описании идентичности в постмодернистском обществе, так как алтимат фрисби содержит в себе именно этот новый этос, в значительной степени отличный от этоса в некоторых контактных, более традиционных (например, хоккей, футбол) видах спорта.

В третьей главе мы представляем теории о связи спорта и морали, в связи с чем мы обсуждаем понятия «честная игра» и «Дух игры», их сходства и отличия.

В четвертой главе мы описываем способы, методы сбора материала, а также представляем методы, используемые нами в анализе эмпирического материала.

В пятой главе мы проводим анализ материала.

В Заключении работы мы представляем итоги работы и перспективы дальнейших исследований.

В работе также содержатся 2 приложения – Приложение 1 (собранный нами финский корпус материала) и Приложение 2 (собранный нами русским корпус материала).

1. Алтимат фрисби

Алтимат фрисби – командный вид спорта. Игра проходит на поле, размер которого 37 метров в ширину и 100 метров в длину. Летом в алтимат играют и на пляже. Также в некоторых странах играют в спортивном зале, тогда размер поля зависит от размера зала. На поле по 7 игроков каждой команды, на пляже и спортзале – 5. В обоих концах поля расположены зоны, и цель алтимата – кидать диск игроку своей команды и ловить диск в зоне. Бегать с диском запрещено.

Алтимат отличается от других видов спорта двумя характеристиками: во-первых, в нем игроки сами являются судьями и, во-вторых, алтимат основан на «Духе игры». Первый пункт – причина существования второго. Игроки создали нормы, практики и этос, чтобы было легче решать возникающие проблемы. Этос алтимата – Дух игры. (Robbins 2004: 315)

1.1 История

1.1.1. Алтимат фрисби в 1960-годах

Алтимат придумали в конце 1960-ых годов в США. В те годы в спорте в США было много изменений. Количество женских команд и спортсменов с иным цветом кожи значительно выросло, и традиционные спортивные идеологии потребовали изменений. Также спорт стал сценой политических протестов, например, в форме «приветствия черной силы» на Олимпиаде в 1968 году¹. (Walters 2008: 50-60)

В 1960- и 1970-их годах спорт в США стал более профессиональным, и вследствие этого не все, кто хотел заниматься каким-либо видом спорта, смогли попасть в команды ведущих, популярных видов спорта. Количество тех, кто хотел только получать удовольствие в спортивной игре, а не «работать» и только выигрывать, также выросло. Эти люди были против лозунга «выиграть любой ценой» и хотели, чтобы спорт был веселым и радостным занятием. Из этих желаний родились альтернативные виды спорта, а также алтимат. (Там же: 50-60)

Алтимат стал ответом на эти вопросы и желания. До того, как вид спорта «алтимат» появился на свет, были и другие виды спорта с летающей тарелкой; например, фрисби-

¹ Чернокожие Томми Смит и Джон Карлос, занявшие первое и третье места по легкой атлетике, опустили головы и подняли сжатые кулаки в черных перчатках во время гимна США. Это был протест против негативного отношения к чернокожим в США. (Walters 2008: 59-60)

футбол или соккер. Причина роста популярности алтимата заключалась в том, что у его изобретателей были способности организовать этот вид спорта и создать правила, а не то, что алтимат был бы чем-то уникальным. (Там же: 82)

Может быть, самым известным изобретателем алтимата являлся Джоэл Силвер. Он проводил лето в летней школе Mount Hermon в 1968 г., и там были разные развлекательные игры с фрисби. Осенью он вернулся в Columbia High School, и там он с друзьями придумывал правила и модифицировал игру, названную «алтимат» вследствие того, что этот вид спорт –, завершающий, последний фрисби-спорт. (Walters 2008: 82-83)

Первое «формальное» соревнование было проведено в 1969 году между членами студенческого журнала и студенческого совета. Распространение алтимата продолжалось, когда Силвер и его друзья окончили школу и отправились в разные вузы. (Там же: 86-87)

1.1.2 УПА и женский алтимат

После того, как алтимат начал распространяться, необходимость организации стала неизбежной. Ассоциация УПА (Ultimate Players Association) была создана в 1979 г. для организации чемпионатов, составления списка команд и их утверждения, управления игрой алтимат через изменения правила и поведения игроков, а также для продвижения алтимата как вида спорта. УПА сыграла и играет большую роль для распространения алтимата. (Walters 2008: 93, 97)

Создание УПА также помогло женщинам. У алтимата была репутация, что в эту игру могут играть все, и в 1970-ых годах алтимат был ареной, где женщины могли заниматься спортом без клейма «jock», то есть серьезного атлета. Также благодаря тому, что вид спорта был молодым, женщинам не надо была волноваться на недостаток таланта или знания, женщины могли участвовать в этом спорт виде и с малым игровым опытом. (Там же: 97)

Женский дивизион был официально утвержден в 1981 г. Тогда в престижном турнире Easterns в Нью-Йорке шесть женских команд играли вместе. Количество женских игроков выросло, и благодаря этому женщины дождались своего места в УПА. Несмотря на то, что в названии открытого дивизиона было именно слово «открытый», в реальности тот дивизион был мужской. (Там же: 99-101)

1.1.3 Алтимат фрисби в 1980-1990-ых годах

В 1980-1990-ых годы игроки алтимата, которые играли в эту игру раньше, окончили вузы и нашли работу. Алтимат стал тем видом спорта, в которую играли в Силиконовой Долине. Самая большая причина этого заключается в том, что многие из студентов-игроков получили работу в области высоких технологий, и они привнесли алтимат с собой также в свой рабочий мир. (Walters 2008: 107)

Почему алтимат так быстро стал самым популярным видом спорта в этих кругах? Об этом писала Марш (1999, см. в: Walters 2008) в Forbes Magazine. По ее мнению, алтимат – хороший спорт для корпоративного общества, потому что в нем нет фиксированных позиций, и каждый может быть хандлером¹ или квотербеком². Также то, что в алтимате нужны способности, работа в коллективе и нормы уважения, привлекает предпринимателей. Может быть, вследствие этих причин, как пишет Уолтерс, алтимат становится частью корпоративной культуры с конца 1980-ых годов. (Там же: 107-108)

1.1.4 Алтимат фрисби в наши дни

По данным Всемирной федерации игр с летающим диском, в 2014-ом году активных игроков алтимата фрисби в мире насчитывалось 157 тысяч человек. В Финляндии их количество – 665 человек, в России – 429 человек. В 2013 г. ВФЛД получила признание Международного олимпийского комитета. (World Flying Disc Federation www)

В 2016-ом году были организованы Чемпионаты мира по алтимат фрисби в Лондоне, после этих соревнований в международной классификации первой идут США, вторая команда – Канада, третья – Великобритания, четвертая – Германия и пятая – Япония. В этих Чемпионатах мира в открытом дивизионе результаты таковы: 1. США, 2. Япония, 3. Австралия. В женском дивизионе: 1. США, 2. Колумбия, 3. Канада. В смешанном дивизионе: 1. США, 2. Австралия, 3. Канада. В открытом мастерс-дивизионе: 1. США, 2. Канада, 3. Великобритания. В женском мастерс-дивизионе: 1. США, 2. Канада, 3. Австралия. В категории «Дух игры» первое место в смешанном дивизионе – Финляндия, в женском – Индия и в открытом, открытом мастерс- и женском мастерс-дивизионах – Новая Зеландия. (World Flying Disc Federation www; 175g.ru www)

¹ Хандлер (англ. handler) – распасовщик, игрок в задачи которого входят надежный перевод диска к игрокам центральной зоны (мидл) или дальние пасы в зачётную зону соперника.

² Квотербек (англ. quarterback) – главный игрок команды, лидер нападения.

Мы расскажем о появлении и укоренении алтимата фрисби в Финляндии и России в следующем разделе.

1.2 Алтимат фрисби в Финляндии и России

Эта игра в России и Финляндии пришла из США с небольшим опозданием; она появилась в Финляндии все-таки примерно на десятилетие раньше, чем в России. Но в любом случае игра считается в обеих странах молодой.

1.2.1 Финляндия

В Финляндию игра в алтимат попала частично благодаря студентам, которые учились в США в конце 1970-их годов. Также фирма «Booster», которая импортировала летающие диски, сбывала эти продукты, и вследствие этого сбыта фрисби стал популярным. Вначале индивидуальные виды спорта с летающим диском были популярнее, и в Финляндии не было достаточно много игроков алтимата для финской алтиматской лигой. (Suomela, www)

Несмотря на эти трудности, финская сборная команда первый раз в Чемпионате Европы по «алтимат фрисби» участвовала в 1980 г., где она выиграла «золото». В этом турнире был только открытый дивизион, а женский дивизион был в первый раз представлен в турнире двумя годами позже, в 1982 г. Финская сборная была вторая. Первый дивизион юниоров был в Чемпионате мира по алтимату в 1983 г., и там женская и открытая сборная Финляндии были вторые, а юниоры первые. Вначале успех Финляндии объяснялся тем, что игра не была «свободная», а у команд были стратегии и фигуры. Финская лига была утверждена в 1981 г., и до настоящего времени игры проходят каждый год. (Suomela, www)

Финляндия в современной мировой классификации находится на 13 месте. Сборные Финляндии преуспевали в Чемпионатах мира и Европы с переменным успехом. В августе 2015 г. женская сборная выиграла «золото» в Чемпионате Европы, и женские мастера (женщины старше 30-и лет) были вторые. В микс-дивизионе Финляндия заняла 9-ое место, и в открытом дивизионе 11-ое. Самое лучшее место в третьем тысячелетии финской открытой сборной в Чемпионате Мира – 6-ое место (Турку 2004 и Сакай 2012), женской – 2-ое место (Турку 2004), микс – 9-ое место (Турку 2004), открытый мастерс – 5-ое место (Турку 2004). Эти результаты Чемпионатов мира, игравшихся на поле. Также играют Чемпионаты мира на пляже, и от Финляндии были сборные в этих турнирах также. (175g.ru, www; National Teams of Ultimate, www; Word Flying Disc Federation, www)

1.2.2 Россия

Путь алтимата в Россию был почти такой же, какая в Финляндию: с иностранными студентами, которые привезли летающие тарелки с собой в России. В случае России это были канадские школьники. После этого в тогдашнем СССР стали импортировать диски из США. Это случилось в конце 1980-ых годов. (Вятышева 2015, www; 175g.ru, www)

Первый серьезный этап российского алтимата был в 1996 г., когда спортсмены начали играть вместе с Финляндией и Швецией. После этого, в 1998 г., был осуществлен проект под названием «ЕВРАТЛОН» (EURATLON), после чего стал развиваться «алтимат фрисби» в России и Эстонии. Пол Эриксон с группой спортсменов посетил в Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Великий Новгород и Москву, где они провели семинары и показательные тренировки перед студентами и игроками существовавших команд. В 1999 г. в Нижнем Новгороде был организован первый турнир по алтимату в России «Господин Великий Новгород», и первый чемпионат России был проведен в сентябре 1999-ого года в Санкт-Петербурге. (Вятышева 2015, www; 175g.ru, www)

В современной мировой классификации Россия занимает 16 место. Результаты сборных России в Чемпионатах Европы были такие: Открытый дивизион – 15-ое место, женский – 7-ое и микс – 16-ое. Самое лучшее место в третьем тысячелетии российской открытой сборной в Чемпионате мира – 15-ое (Хайльбронн 2000), женской – 13-ое (Турку 2004) и микс – 9-ое (Сакай 2012). На пляже русские также играют. (175g.ru, www; National Teams of Ultimate, www)

1.3 Алтимат фрисби – альтернативный вид спорта?

В этой работе мы используем слово «альтернативный» когда речь идет о таких видах спорта, которые по-английски, часто звучат, например, так: «alternative sports», «lifestyle sports», «extreme sports» или «action sports». Также по-фински используется словосочетание «nuorisokulttuurinen liikkuminen». В финских исследованиях подчеркивают именно роль молодежи. Причина этого, думается в том, что благодаря этому занятию молодежь делает что-то, что подходит для их возрастной группы. То есть это не является отправной точкой – не имитировать спортивную культуру взрослых, а это правила, стили и иерархии видов спорта, распространенные среди молодежи. Даже если участники каких-либо видов спорта

взрослые, именно молодые люди развивают эти виды спорта. (Ojala 2015: 170; см. также Ojala & Itkonen 2013)

Многие значения и употребления, соединяемые с молодыми людьми в видах спорта, распространяются на детей и взрослых, но взрослые не обязательно видят того нового, творческого значения смыслов, которые вкладывают в этот вид спорта молодые люди, которым они занимаются, в котором социализируются и в котором они совершенствуются. У взрослых нет времени быть включенными в быстро изменяющуюся спортивную культуру. (Ojala 2015: 170)

Витон (Wheaton 2004: 11-12) считает, что у альтернативных видов спорта есть, конечно, свои особенности в каждом виде, но также у них есть некоторые общие черты:

- Виды спорта исторически – недавнее явление. То есть в виде спорта создается что-то новое или приспособляется что-то старое.
- Акцент на том, что именно участвовать, а не только смотреть.
- Виды спорта связаны с потреблением новых предметов (например, диски или велосипеды), но все-таки они включают инновацию и трансформации.
- альтернативные виды спорта связаны с деньгами и временем, стиль жизни участников формирует в коллективе, отношения людей/участников, социальной идентичности, развивающихся внутри этой общей деятельности.
- формирующаяся идентичность приносит с собой, например, веселье, гедонизм, чувство сопричастности, самореализацию и острое ощущение текущего момента жизни.
- Обычно участники являются этнически белыми, представителями западной цивилизации, относятся к среднему классу.
- Виды спорта часто индивидуалистические.
- Виды спорта неагрессивные и неконтактные.
- Места потребления новые или подходящие для этого зоны.

Статус «алтимата» как альтернативного вида спорта не совсем ясен. В нем есть такие места/моменты, которые можно соединить с теми же проблемами, которые есть и в мейнстримных видах спорта. Алтимат не полностью свободен от проблем мейнстримного спорта. Для начального этапа было характерно, например, то, что в командах не было так много людей с иным цветом кожи или женских игроков. Большинство первых

«алтиматистов» были белые, неатлетичные мужчины. Но уже с самого начала были и те, кто хотел, чтобы «алтимат» был альтернативным видом спорта, и также те, кто хотел развивать этот вид ближе к мейнстримным видам спорта. (см. Walters 2008)

Если соотнести алтимат с чертами, предлагавшимися Витон, почти все черты соответствуют действительности. Как отмечает Витон, появление алтимата состояло в создании новых типов физической деятельности. Действительно, «потребление» новых предметов связано, в частности, с использованием диска в игре. Но Витон сама отмечает, что алтимат все-таки исключение в том случае, если речь идет об индивидуальном или даже индивидуалистическом характере прочих альтернативных видов спорта, хотя некоторые черты индивидуализма видны и в алтимате. (Wheaton 2004: 12)

В алтимате действительно акцент делается на участие. Конечно, алтимат постоянно развивается и, возможно, станет более профессиональным спортом; возможности быть только зрителем также растут, но сейчас большинство тех, кого алтимат интересует, также прямо участвуют в игре или как игроки, или, например, как организаторы.

Также часто игроки связывают себя, играя в алтимат. Алтимат фрисби – командный вид спорта, и сама команда уже коллектив, и то, что это спорт, в котором также есть соревнования, создают условия (например, тренировки и турниры), которые определяют ритм жизни игроков. Конечно, надо заметить, что существует разные уровни приверженности, заинтересованности в игре в зависимости от уровня соревнований. Также надо отметить, что есть разница между соревнованиями (например, чемпионат Финляндии или России) и увлечениями (например, так называемые «хэт», или шляпные турниры¹, в которых может играть кто угодно).

Эта разница связана и с пунктом о формирующейся идентичности (в списке Витон; см. выше). Мы не можем согласиться со всеми чертами, отмечаемыми Витон, но можно сказать, что именно это «игра в алтимат ради увлечения», то есть неспортивные соревнования, следовательно, она ближе к такому альтернативному спорту, какой описывается в этом пункте.

Типичный игрок алтимата входит в группу, описываемую Витон. В Финляндии большинство игроков начинают играть в алтимат в университетах, но постепенно этот вид спорта

¹ Турнир, в котором все игроки регистрируются сами, то есть не как отдельная команда. Команды турнира формируются путем лото, розыгрыша.

распространяется и в другие города. Игроки, как правило, этнически гомогенные, но есть, конечно, исключения. Стоит отметить, что в алтимат играют во всем мире, и в мировой классификации такие страны, как Япония и Колумбия находятся на хороших местах (Япония – 4 и Колумбия – 7).

Алтимат – неконтактный вид спорта, и так он выполняет также такой параметр: не быть агрессивным действием. Мы видим, что именно «Дух игры» – это то, что делает это возможным.

Последняя черта, «места потребления новые или подходящие для игры внешние «пороговые» зоны» немного противоречивая. С одной стороны, если говорится о алтимате как спортивных соревнованиях, тогда места потребления (в Финляндии) чаще всего спортивные поля. С другой стороны, если речь идет об алтимате как увлечении, местами потребления часто, например, выступают пляжи или парки. Также надо отметить, что в начале своего зарождения алтимат игрался в местах парковок машин, то есть в тех местах, где можно было оставить машину и сыграть с партнерами (см. Walters 2008).

Согласно с определением Витон, можно сказать, что алтимат – альтернативный вид спорта, но надо отметить, что есть ясная разница между алтиматом как спортивным соревнованием и алтиматом как увлечением. То есть чем серьезнее в алтимат играют люди, тем ближе он к мейнстримным видам спорта.

В следующей главе мы рассмотрим взаимоотношение понятий морали и спорта.

2. Спорт и мораль

В этой главе мы рассматриваем само понятие морали, морально-этические основания честной игры и Духа игры и то, как они связаны друг с другом, с борьбой соперников в спорте. Сначала мы рассмотрим тему «спорт и мораль» в разделе 2.1, затем понятие честной игры в разделе 2.2 и в последнем разделе 2.3, понятие Духа игры.

2.1 Категория морали в спорте

Что такое спорт? Если задать этот вопрос спортсмену в каком-либо виде спорта, определение, вероятно, будет зависеть от вида спорта, которым занимается респондент. Точное определение спорта в академической среде трудно определить, но Бланкард (Blanchard 1995: 9) полагает, что спорт – это «акция и, как игра, имеющая правила, элемент соперничества и требующая какой-то формы усилия». Также Гутман (Guttman 2007: 25), отмечает, что спорт должен быть «организующий, соперничающий и физический по характеру». Но Григгс (Griggs 2009: 22-23) критикует такие дефиниции, так как из таких общих определений возникают вопросы, как: «Насколько физической акцией спорт должен быть? Насколько соперничающий? Насколько организующий или связанный с правилами?» Из перечня этих сомнений эксперта по семиотике спорта можно сделать вывод, что довольно трудно или даже невозможно определить, что такое спорт.

Разумеется, спорт невозможен без тех или иных правил, которые базируются на некоторых имплицитных моральных критериях и проявляются эксплицитно в виде правил игры и поведения игроков на поле. Коткавирта (Kotkavirta 2004) определяет мораль следующим образом: мораль – хорошие и настоящие нормы, которые одобряются и принимаются не только некоторыми людьми, но и в принципе всеми. Мораль общества состоит из таких понятий, которые имеют отношение к настоящему и хорошему. Мораль и этику можно определить или широко, или узко. (Там же: 31)

Как и общественную мораль, спортивную мораль можно понимать или в широком, или в узком смысле. Если думать, что спортивная мораль касается только отношений между индивидуумами и честности игры, то и этика в таком случае понимается как узкая и формальная. С другой стороны, если мораль понимается так, что в ней содержатся также такие факторы, как стремление к самовыражению и счастливой и хорошей жизни, то тогда понятие этики представляет собой более широкую целостность. (Там же: 31-32, 35)

Мораль и этика важны для человеческой жизни, потому что люди стремятся к мирному жителюству друг с другом и делают дела, которые воспринимаются как хорошие. «Хорошими», ценными человеческими делами могут быть многие разные вещи: связанные, например, с наслаждением, здоровьем, этикой, религией... Также люди следуют таким нормам, которые ведут к хорошей жизни или по крайней мере обещают ее. (Kotkavirta 2004: 32) Это справедливо также в области спорта. А. Егоров и М. Захаров (2006: 8-9) замечают, что одна из социокультурных характеристик спорта – это то, что спорт – продукт культуры. Также спорт – «квинтэссенция цивилизации, культуры и общества». То есть спорт – имидж, некая модель жизни человечества.

Этику сложнее определить, ее можно понимать по-разному. Часто ее понимают как синоним слова «мораль», но одно из возможных определений этики, по словам Вагга (Wagg 2009:50), может быть таким: «Этика определяет средства, как мораль понимается и как она исследуется». В данной работе этика понимается так, как ее определяет Коткавирта (Kotkavirta 2004: 35): этика – это обдумывание морали и вопросов о том, какие нормы и ценности существуют. Но автор напоминает, что во многих случаях понятия морали и этики накладываются одно на другое, переплетаются друг с другом.

Робинс (Robbins 2004: 315) отмечает, что нормы – правила поведения и обязанности. В спорте это видно, например, в правилах. Это те нормы, по которым (соблюдая которые) надо играть. Это правила эксплицитные, однако во многих видах спорта есть и имплицитные, или неписанные нормы, которые управляют поведением игроков, например, в алтимате это «Дух игры».

Для данной работы важно также понятие этоса. Этос можно определить как комплекс связанных между собой норм, морали и ценностей, которые взаимодействуют с другими нормами, практиками и этосами и влияют на них. (Robbins 2004: 315)

Спорт может быть понят через такие понятия, как *честная игра, правила, мошенничество* и. т. д. Эти концепты тесно связаны с конкретным видом спорта, о котором идет речь. (Wagg 2009: 51) В следующем разделе мы рассматриваем одно из этих ключевых для нашей работы понятий – честную игру.

2.2 Честная игра

Исторические корни честной игры лежат в зарождении новых экономических отношений и интересов, которые формируются во время перехода от феодальной к капиталистической,

буржуазной рыночной системе. (Wagg 2009: 52) «Честная игра» может определяться по-разному, и в этом разделе я рассматриваю некоторые определения, подходящие для данной работы.

По Китингу (Keating 1964: 26-29), понятие «честная игра» (фейр-плэй, fair play; также используется понятие sportsmanship) определялось различно и даже, например, так, поэтически: "Честная игра – приятный аромат, которое люди привносят в отношения с другими людьми". Однако в общепринятом употреблении честную игру можно понимать как моральный минимум, или как поведение, которое позволяет стать спортсменом. Одно из определений спортсмена, человека честной игры, такое: "Человек, который может принимать поражение без жалобы или победу без злорадства и который относится к противнику с честностью, щедростью и учтивостью." (там же: 26-29)

По словам Фризела, понятие «честная игра» в будничной жизни многим неясно. Легче сказать, что такое нечестная игра: например, жульничество явно не часть честной игры, это нарушение правил, а именно морального договора. (Freezell 2014:282)

Китинг сам определяет честную игру с нескольких точек зрения. Первичная причина для увлечения спортом не победа, а радость попытки, удовольствие, которое ты доставляешь и себе, и другим участникам в процессе.

Вагг отмечает, что концепт «честной игры» понимается через нормативные рамки правил данного вида спорта – и формальные, или написанные, правила, и неписанные правила, то есть этос. Честную игру и ее правила также можно определять через их учредительные и регулирующие характеристики. Учредительные правила те, от которых вид спорта или игра логично зависит. Этот аспект – отдельно от существования регулирующих правил, которые изменяют уже существующие практики или поведение между и среди игроков и спортсменов. То есть у честной игры двойная основа. (Wagg 2009:52)

По мнению Ленка (Ленк 2004, www), есть два типа честной игры: неформальная и формальная. Он определяет неформальную честную игру так, что она есть джентльменское поведение, что, например, зафиксировано в идее Олимпийских игр. В этом самое главное – спортивный дух и честное и равное соревнование. Напротив, формальная честная игра – это игра по правилам. В каждом виде спорта есть свои основные правила, и в принципе вся формальная честная игра строится на их базе, а все остальное неформальная честная игра. В данной работе выступают оба вида честной игры, потому что в Духе игры есть особенности обоих типов. (Ленк 2004, www)

Когда мы рассматриваем честную игру, следует также изучать и противоположное, но несомненно связанное с честностью понятие мошенничества в игре. Его можно понимать как жульничество или заблуждение либо нарушение учредительных формальных правил, использованное игроком или командой, чтобы получать нечестное преимущество. Но следует отметить, что не все заблуждения – мошенничество. (Reddiford 1998: 227, 229.) Например, в спорте «алтимат» игрок может кидать «фейк», то есть делать движение, показывая, что будет кидать в одну сторону, но кидает в другую.

Нарушения формальных правил недостаточно для категоризации мошенничества. Например, какая-нибудь практика в игре может осуждаться, но не являться нарушением правил. (Reddiford 1998: 231) Например, игроки в алтимат говорят, что бросать «пулл»¹ как «роллер»² – сигнал плохого Духа игры, хотя, согласно правилам, это не запрещено. Также есть ситуации, когда по формальным правилам какая-нибудь практика наказывается, но не обязательно влечет за собой наказание. (Reddiford 1998: 231) Пример этого может быть из хоккея. Драки в хоккее запрещены, но не всегда приводят к наказанию игроков.

2.3 Дух игры

Алтимат отличается от других видов спорта двумя характеристиками: в нем игроки сами являются судьями, и в алтимате есть Дух игры. Первый пункт – причина существования второго. Игроки создали нормы, практики и этос, чтобы было легче решать возникающие проблемы. Этос алтимата – Дух игры. (Robbins 2004: 315)

Этот этос присутствует и в правилах алтимата, и в поведении игроков. В правилах есть требования, с помощью которых игра возможна без судей. Некоторые из этих требований связаны с тем, что надо знать или как надо вести себя («Игроки должны знать правила, быть порядочными, объективными и правдивыми» и т. д.), и также есть примеры хорошего Духа игры («Похвалить оппонента за хорошую игру или Дух игры») и примеры нарушения Духа игры («Опасная игра и агрессивное поведение»). (Правила алтимата.)

И во время матчей, и на тренировках Дух игры – основной принцип. В своем исследовании Робинс (Robbins 2004) выявил нормы, которые существуют на тренировках трех разных команд, играющих в алтимат. Эти нормы такие, что все члены команды могут участвовать в

¹ В начале игры, после перерыва и забитого очка защищающаяся команда кидает пулл, то есть вводит диск.

² Бросок, в результате которого диск вертикально падает на поле и потом кидается в этом положении. Такой бросок трудно прерывать.

тренировки и игре, несмотря на то, как долго они занимаются этим видом спорта. Также уважение к другим игрокам видно в их практике. (Robbins 2004)

В алтимат фрисби видны черты и неформальной, и формальной честной игры (см. выше, стр. 15-16). Сам Дух игры несет эти черты – в каком-то смысле это неформальная (уже название «Дух» говорит об этом) честная игра, но также и формальная (то есть в правилах алтимат есть часть «Духа игры», и поэтому это формальная черта). Другими словами, формальная честная игра – играть по правилам, и неформальная честная игра – играть в духе правил. (Griggs 2011: 97)

В алтимат, по словам Григгса (Griggs 2011: 106-107), у игрока должен быть большой внутренний самоконтроль. То есть игроки сдерживают себя и ведут себя таким образом, чтобы принципы Духа игры не нарушались. Крокет (Crocket 2015) исследовал практики «себя» в алтимате и обнаружил, что сдержанность – это одна из практик «себя» у игроков алтимата. Его данные свидетельствуют, что формы сдержанности, например, отмена контакта и обеспечение безопасности. За этими принципами стоит идея о том, что победы любой ценой в алтимате не должно быть. (Crocket 2015: 95-96)

Но следует отметить, что в России это немного по-другому. Кузнецова (Кузнецова 2014) исследовала конструирование идентичности в дискурсе алтимат фрисби и обнаружила, что одной из доминантных специфик самопозиционирования являлась идея «борьбы и победы». Также Чичина (Чичина 2012) писала о том, почему у русских в турнирах низкие баллы Духа игры, и упоминала, что русские «выходят на матч, как на последний бой». Отличие любопытное и знаменательное, потому что Крокет (Crocket 2014) отмечал, что сдержанность как практика самодисциплины, контроля «себя» – сильный контраст алтимата в сравнении с другими, доминантными западными видами спорта, где применение насилия выше, чем в алтимат. Например, он приводил пример высказывания игрока регби: «Я вижу это так, что каждую субботу я выхожу на войну». (Там же: 96)

Дух игры помогает решать те ситуации, в которых кто-то нарушил правила, то есть сфолил. Другая практика, обнаруженная Крокетом, – это честность. Игроки должны быть честными. Это видно, например, в таких ситуациях, когда игрок ловит диск, но выбрасывает его до того, как он наскочивает на оппонента. Только игрок сам знает, поймал ли бы он диск, если бы он не наскочивал на оппонента. Это требует честности. (Crocket 2015: 100)

Конечно, иногда есть игроки, которые намеренно обманывают, но Крокет пишет, что таких игроков немного.

По словам Боуман (Bowman, [www](#)), Дух игры можно разделить на три области: 1) общее уважение между игроками, 2) приверженность к установленным правилам и 3) основная радость игры. Она добавляет, что, если сказать проще, Дух игры – это то, как большинство людей играли вместе с друзьями в детстве.

Один пример Духа игры – круг после матча. По-английски это называется «Spirit Circle» ([World Flying Disc Federation, www](#)).

Далее мы коснемся темы идентичности в спорте, так как наш исследовательский материал основан на сравнении нарративов игроков двух стран.

3. Идентичность в спорте в постмодернистскую эпоху

У спорта и физической культуры и морально-этических норм, которые связаны с видами спорта, также большая роль в формировании социальности личности. Идентичность отвечает на вопрос «Кто мы?», и описывает, как мы понимаем себя как социальное существо. В психологии интерес к идентичности концентрируется более в сфере персональной идентичности, то есть конструировании себя и как мы видим себя как уникальную, непохожую на других личность. В социологических науках больше интерес к социальной идентичности, то есть к тому, как мы «видим» себя в обществе, в котором мы живем, и как мы воспринимаем других, также находящихся в нем. (Bradley 1996: 24; Wagg 2009: 119).

В настоящем мире нашу идентичность определяет многие, иногда противоречие, источники, например, национальность, место проживания, наша этническая принадлежность, гендер, половая идентичность, социальный класс, общество и спортивные предпочтения. Поэтому идентичность указывает на серии отношений и на то, как они отличаются друг от друга или насколько они похожи друг на друга. В социологии способ идентифицировать себя часто часто базируется на отнесении индивидом себя в состав какой-нибудь группы. Эти группы могут быть, например, этнические, субкультурные, связанными с гендером или сексуальностью и т. д. В такой группе отличие определяет, кто «свой человек» и кто «чужой». Идентичность часто конструируется в терминах противостояния, терминах бинарных, как, например, женщина/мужчина, белый/черный или гетеросексуал/гомосексуал. (Wagg 2009: 119-120; Woodward 1997: 2)

Ближайшая концепция социальной идентичности – культурная идентичность, то есть ощущение принадлежности к особенной культуре, настоящей или прошлой. Стюарт Холл (Hall 1997: 51-52) обсуждает сложность понятия идентичность в карибских в африканской диаспорах; он отмечает два способа «думать» о культурной идентичности. Во-первых, она предполагает «одну общую культуру, отражающую взаимный исторический опыт и общие культурные коды», обеспечивающие «стабильные, неизменяющиеся непрерывные рамки отношения и значения. Во-вторых, Холл все-таки признаёт, что кроме многих схожести, есть многие значительные отличия, которые «составляют то, кто мы». В этом контексте идентичности не фиксированные, а непрерывно развивающиеся; Холл предлагает считать идентичность не данностью, но процессом. (Hall 1997: 51-52; Bradley 1996: 24)

Вудвард (Woodward 1997) объясняет, что

«Идентичность дает нам положение в мире и представляет ссылку между нами и обществом, на котором мы живем ... как концептуальный инструмент, с помощью которого можно понять смысл социальных, культурных, экономических и политических изменений.» (Woodward 1997: 1, перевод наш.)

То есть исследование понятия идентичности и представления людей о ней рождает вопросы о мире, в котором мы живем. Этот концепт также можно рассматривать как метафору изменившихся западных обществ. В современной культуре много новых источников идентичности, но также случается перерождение старых идентичностей. (Woodward 1997: 1)

В наше постмодернистское время идентичность мозаична. В традиционных обществах идентичность была сравнительно фиксированной и стабильной, но в наше время она стала более мобильной, множественной, персональной, это субъект для обмена и инновацией. Но несмотря на то, что количество возможных источников идентичности расширилось, идентичности оставались относительно зафиксированными. В постмодернистские времена и культуры «Я» или «субъект» децентрализован, разорван и заменен временной, более скоротечной идентичностью. В контрасте с теорией марксизма, которые видели труд и произведенный продукт как центральные положения для формирования идентичности, в постмодернистской потребительской культуре растущая часть популяции выбирают свои ощущения идентичности из широкого материала и символических источников, включая практики потребления и образы жизни спорта и свободного времени. (Kellner 1992: 141; Wagg 2009: 122-123)

Важность спорта и свободного времени как источник идентичности не является, несомненно, «постмодернистским» достижением, но оно укрепилось. Бауман (Bauman 1992) высказывает мысль, что «рабочая этика» замещается «потребительской» этикой, он считает, что

«Та же самая роль, которая в эпоху модернизма руководила работой, занятием, профессией, сейчас руководит потребительским выбором.» (Bauman 1992: 223)

Много исследований проведено о спортивных субкультурах, и они показывают, что идентичность выражается и конструируется многочисленными способами. Ошибочно смотреть на идентичности только как индивидуальный выбор индивида. Несмотря на то, что, несомненно, места/пространства формирования идентитета благодаря спорту и поп-культуре стали более разнообразными, они все-таки зависимы от социальной жизни, культуры,

особенно от гендера, социально-экономического класса, расы и сексуальности. (Wagg 2009: 123-124)

Мы полагаем, что разное поведение российских и финских игроков связано. Конечно, не с этничностью, но именно с их идентичностью, соединяющей как прошлый опыт индивида (личный, социальный), так и переосмысление «старой», традиционной, мейнстримной спортивной морали (победа любой ценой), которую игроку надо формировать в алтимат фрисби. Для исследования данной темы мы использовали интернет-анкетирование. В следующих главах мы опишем метод контент-анализа и представим способы сбора материала и его обработки.

4. Методы сбора материала и его анализа

В нашей работе использованы два метода: первый, метод ролевой игры, использован в сборе материала, и второй, метод контент анализа, применен нами для анализа материала. Метод ролевой игры выбран вследствие того, что материал, собранный с его помощью, представляет типичные рассказы о ситуации игры, то есть материал возникает из общего совместного культурного образа, который существует у отвечающих. Так как тема данной работы – именно конструирование понятия «Дух игры» и то, как оно понимается в каком-то обществе (например, в нашей работе в обществе финских игроков алтимат фрисби и в обществе российских игроков алтимата фрисби) коллективное понятие можно вывести из этих образов.

Чтобы глубоко, содержательно анализировать эти общие совместные культурные образы, мы выбрали метод контент-анализа как широкую исследовательскую рамку и внутри его – метод категоризации и ключевых слов. Эти методы мы считаем подходящими для нашей работы потому, что именно содержание ответов игроков важное, во-первых, для оценки и описания их саморефлексии, и, во-вторых, для выявления сходств и отличий между финскими и российскими игроками. Чтобы понять, как это понятие «Дух игры» конструируется, стоит услышать тех людей, которые это понятие создают и которых это касается. Для конкретного анализа мы использовали метод категоризации вследствие того, что его помощью можно выявить, сделать релевантными те категории, которые важны для понятия «дух игры». Метод ключевых слов также помог нам понять и обосновать, какими словами эти категории выражаются на русском и финском языках, насколько частотны те или иные слова в ответах игроков.

4.1 Метод сбора материала

В этой части дипломной работы мы познакомимся с понятиями ролевой игры как одним из возможных способов реконструкции впечатлений, переживаний, чувств, эмоций игроков во время матчей (или после них), а также представим разработанную нами компьютерную анкету, которую мы использовали для сбора нарративов.

После представления использованных нами технических средств сбора материала мы обоснуем выбор нами исследовательского метода, контент-анализа, покажем его сильные и

слабые стороны, прокомментируем те сложности, с которыми мы столкнулись при использовании данного научного метода.

4.1.1 Метод ролевой игры

Метод ролевой игры можно разделить на две разные части: активный и пассивный. Метод активной ролевой игры выступает именно как ролевая игра. Человеку описывают факторы игры и роли в какой-то ситуации, и он вживается в них и представляет свою интерпретацию через ролевую игру. Пассивный метод ролевой игры, которой мы используем в своей дипломной работе, выполнен на бумаге. В Финляндии больше используется пассивный метод ролевой игры. (Eskola, Suoranta 1998: 111-112) В нашей дипломной работе мы имеем в виду метод пассивной ролевой игры, когда речь идет о методе ролевой игры.

Метод ролевой игры как метод сбора материала – это сбор маленьких эссе или кратких рассказов, написанных по инструкции исследователя. Информантам дают схему, которая ориентирует их для написания эссе или рассказа. В предложенных анкетах при помощи своего воображения информант или пишет, как продолжалась история, данная в схеме, или пишет, что случилось до этой истории. Эти рассказы не обязательно являются описанием реальности, а представляют возможные рассказы о том, что может происходить и что значат разные вещи/события в игре. (Eskola 1997: 5-6)

То, что предоставляет эти значения, дано в вариантах. В одной схеме/рамке содержится 2-4 варианта, в которых варьируется один аспект/одна игра/ситуация игры (Eskola 1997: 6).

Например, рассказ может быть таким, что какое-либо событие, факт является или хорошим, или плохим, и в рассказе это событие (хорошее или плохое) изменяется, трансформируется. Именно эта трансформация важна: что изменяется, когда в обрамляющем повествовании изменяются какие-либо центральные элементы. (Eskola 1997: 6)

Традиционно сбор материала методом ролевой игры проводится на бумаге формата А4, вверху которой написано начало рассказа. У информанта есть возможность написать рассказ или продолжить после тире свои мысли. Как и все методы собирания материала, также метод ролевой игры стоит протестировать до настоящего сбора материала. Уже из нескольких ответов можно видеть, какие рассказы, нарративы схема/исследовательская рамка порождает у респондентов и полностью ли она работает. (Eskola 1997: 19; Eskola, Suoranta 1998: 111-112, 115)

Один из важных проблемных вопросов, касающихся метода ролевой игры, таков: производит ли он только стереотипы. Ескола и Суоранта (Eskola, Suoranta 1998: 116) отвечают на этот вопрос, что, конечно, ответы, как правило, обычные и типичные, но также этот метод может производить индивидуальные рассказы. Именно эти рассказы интересны для исследователя, и они представляют развернутый образ исследуемого предмета. Ескола и Суоранта также напоминают, что важно спросить, что в ответах, а не спросить, являются ли они стереотипными. Метод ролевой игры дает материал, который возникает из общего совместного культурного образа, и благодаря этому с помощью него можно собирать культурные значения определенного действия. (Там же: 116-117)

В нашей дипломной работе этот способ сбора материала мы считаем релевантным, потому что материал возникает из общего совместного культурного образа, и именно этот образ дает культурные значения определенного действия, иначе говоря в нашей работе ответы респондентов должны нам дать материал для последующего анализа поставленного нами исследовательского вопроса: каким Дух игры видится глазами игроков «алтимата фрисби».

4.1.2 Сбор материала

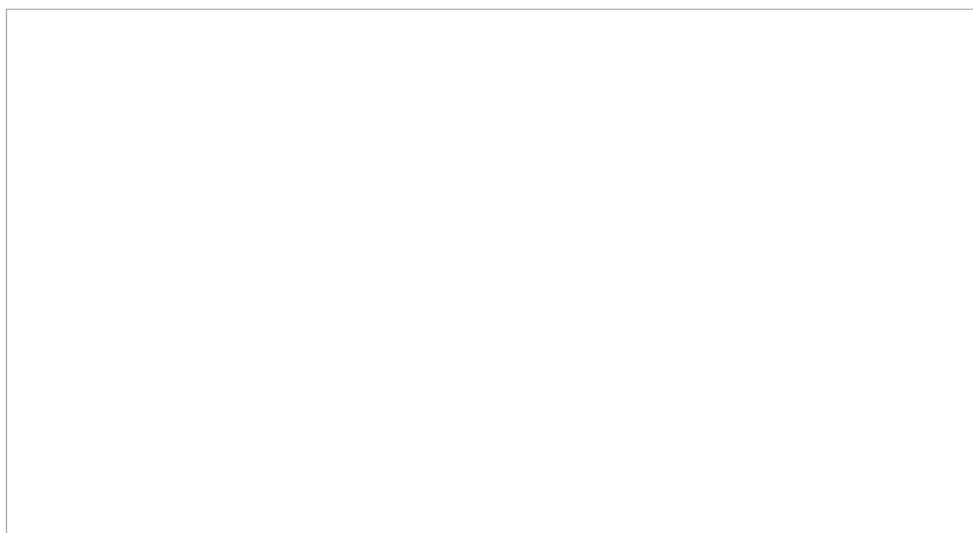
Материал, собранный методом пассивной ролевой игры, нам нужен как от игроков из Финляндии, так и от игроков из России, поэтому мы решили, что необходимо использовать интернет-анкетирование. Разработанные нами интернет-анкеты мы послали информантам через разные сайты социальных медиа. Финским игрокам «алтимат фрисби» анкета была послана в Фейсбуке и русским игрокам – через сайт «Вконтакте».

Мы также сделали небольшой интернет-сайт, на главной странице которого мы поместили ссылки в финском и в русском варианте. За ссылками следовали инструкции и наша контактная информация и содержалась ссылка на анкету. Эта ссылка была сделана так, что, когда респондент кликал на нее, алгоритм методом случайной селекции выбирал для ответа одну из двух анкет, на какие ссылка приводилась. Первая анкета – вопрос о хорошем Духе игры, вторая – о плохом Духе игры. Отвечающему следовало ответить на выпавшую ему анкету. Таким образом нарратив создавался респондентом непосредственно на заданную ему ему, ему не давалась свобода выбора той или иной темы нарратива. Такая методика, согласно многочисленным наблюдениям в контент-анализе, давала более объективные данные, чем выбранные респондентом по своему усмотрению темы нарратива. Далее мы приводим модель анкеты, на которую должен был отвечать респондент.

Дух игры

Вопрос

Вы играли в алтимат фрисби. Дух игры в матче был хорошим. Прокомментируйте, что случилось.



Отправить данные

Сохранить

Спасибо за ваш ответ!

Здесь следует отметить важную вещь. Как мы заметили, этот принцип случайного выбора анкеты для респондента, принятые в контент-анализе, работал хорошо, однако мы также столкнулись с таким фактом, что почему-то первая анкета была заполнена больше, чем вторая. Возможно, это следовало бы рассматривать только как случайность, но аналогичную картину мы наблюдали в анкетах на обоих языках, то есть респондентов больше привлекал рассказ о хорошем духе игры, чем рассказ, нарратив о плохом духе игры. Чтобы выровнять

ситуацию и получить примерно одинаковое количество ответов и о плохом, и о хорошем Духе игры, через какое-то время, когда у нас было достаточно ответов о хорошем Духе игры, мы изменили сайт так, что ссылка на сайте отсылала респондентов к инструкции, как отвечать на анкету о плохом Духе игры.

Также следует сказать о технологии сбора нашего материала. Сначала мы собирали некоторые ответы в Интернете, чтобы протестировать, работает ли вообще этот метод сбора материала. Просмотрев полученные первые ответы, мы решили, что этот метод вполне подходящий, после этого мы начали рассылать ссылку на составленную нами анкету через сайты социальной медиа, о чем было рассказано в начале раздела.

В чем заключается отличие получения ответов в бумажной или электронной версиях анкетирования? В бумажном способе сбора материала информанты пишут свои ответы на бумаге. Времени для ответов на анкету в Интернете у информанта больше. Возможно, что информанты обдумывают ответы, и это, конечно, влияет на результат. С другой стороны, возможно, что в рассказах, написанных информантами, можно найти больше стереотипов, так как они больше думают об ответах. Стереотипизация в ответах нас не пугала, напротив – мы хотим исследовать именно стереотипные черты в ответах респондентов, чтобы выявить стандартные, культурно-обусловленные, повторяющиеся компоненты в сознании игроков разных стран.

Другая проблема, которая можно появляться в сборе материала через Интернет, – это то, что респонденты не понимают вопрос или задачу так точно, как это хотелось бы исследователю, и это может сказаться на качестве и содержании ответов. Действительно, это мы замечали в нашем материале. Некоторые респонденты отвечали очень коротко. Большинство ответов были вполне приемлемые, но некоторые было трудно использовать для анализа.

В следующем разделе мы рассмотрим метод анализа материала, использованный в нашей работе, контент-анализ.

4.2 Метод контент-анализа

Контент-анализ можно понимать или как широкую рамку, или как конкретный исследовательский метод. В нашей дипломной работе он понимается как широкая рамка, внутри которой нами выбран метод категоризации. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 91)

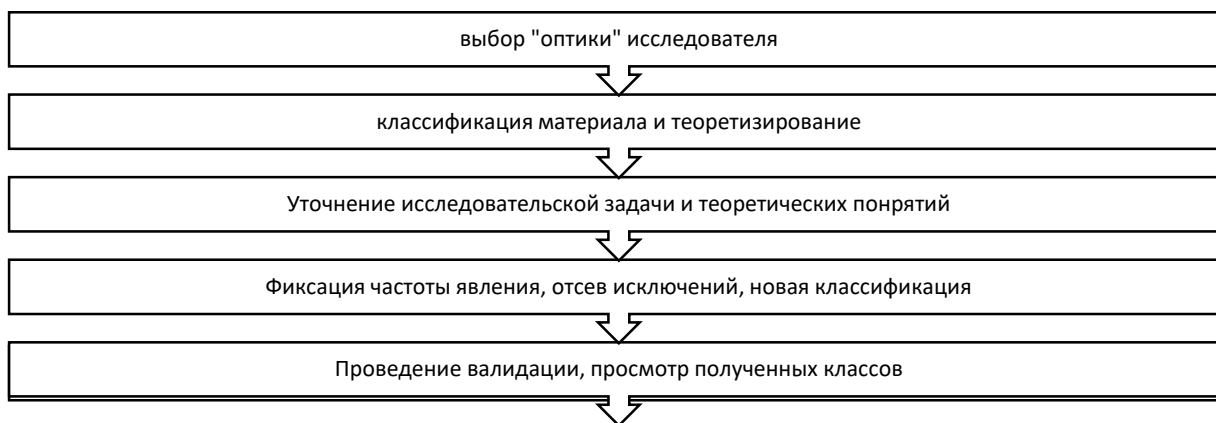
Туоми и Сараярви (Tuomi, Sarajärvi 2009: 91-92) представляют рамку, вектор продвижения качественного анализа. В основе их теории лежит рамка Тимо Лайне, исследователя Философского факультета в университете Ювяскюля, но они немного переработали ее. В их исследовательской рамке пять ступеней, представленных как методические советы экспериментатору:

1. Решите, что в этом материале важно.
2. а) Посмотрите, что есть в материале, классифицируйте и запишите те вещи, которые составляют ваш интерес.
2. б) Все остальное не включается в исследование.
2. в) Соберите записанные части вместе и отделите от остального материала.
3. Классифицируйте, категоризируйте или типизируйте материал.
4. Напишите итоги.

Другая рамка, которая может быть использована в контент-анализе, согласно Сюрйяля (Syrjälä 1994: 90), следующая:

График 2.

Модель продвижения качественного анализа



Если сравнить предложенную выше модель с моделью Туоми и Сараярви, то видно, что эта модель более общая. Также эта модель начинает исследовательский процесс заранее, то есть она уточняет, что исследователю надо знать о своем материале. В этой модели отмечены черты квантификация, то есть исследователю надо отметить частоту явления.

Важно заметить, что в материале часто можно найти многие интересные темы, о которых до чтения материала исследователь, возможно, даже не думал и которые были бы интересные для рапорта. Однако надо помнить, что всё невозможно охватить в одном исследовании. То, что именно важно в том или ином исследовании, важно, и стоит обращать внимание именно на поставленную проблему, которая сформулирована в цели исследования или в исследовательских вопросах. Рапорт и эти поставленные вопросы должны соответствовать друг другу. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 91-92)

Один возможный инструмент облегчения анализа – схема понятий. Польза ее такая, что она визуальная, и благодаря ей можно замечать некоторые крупные блоки в материале и его части. Также она вносит ясность в отношения между разными частями и квалифицирует главные и факультативные компоненты. (Syrjälä 1994: 94)

По словам Туоми и Сараярви (Tuomi, Sarajärvi 2009: 95), в контент-анализе есть три способа анализа. Отправным пунктом анализа могут быть или материал (1), или теории (3), или теория может направлять анализ (2). Кратко рассмотрим эти способы. В первом способе материал – отправной пункт анализа, единицы анализа заранее не установлены, и из материала пытаются создать теоретическую целостность. То есть предыдущие теории, наблюдения и знания не должны иметь значения в выполнении анализа или получения результата. Конечно, это трудно выполнять, потому что содержание теории вообще принятый принцип. То есть не существует объективного, «чистого» восприятия, а все понятия и исследовательские методы, выбранные исследователем, влияют на результат. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 96; Eskola 2015: 189)

Если теория предшествует анализу, тогда у анализа есть связи с теорией, но они не обязательно опираются явно на какую-нибудь теорию или теория может помогать с в анализе. В этом способе, как в первом, единицы находятся в материале, но предыдущая информация вводит анализ или помогает с анализом. Значение предыдущей информации – открывать новые аспекты анализа, а не экспериментировать с какой-то теорией. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 96-97)

В этом способе проблемы могут быть такие же, как в первом способе, но также такой способ может быть и практическим, и обещающим. Если к исследованию не подходит только одна теория и нет какой-то модели для тестирования, тогда может быть плодотворно интерпретировать явления с многих точек зрения. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 190)

Третий способ анализа, теория как отправной пункт анализа, отличается от других так, что он опирается на особенную теорию, модель или идеи какого-то авторитета. В исследовании эта теория описывается, и по ней определяется понятия. То есть исследуемое явление определяется по какому-то известному. Анализ материала вводит готовая рамка, созданная на базе предыдущей информации. Этот способ часто используется, чтобы проверить предыдущую информацию в новом контексте. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 97)

То есть, следуя этому способу, исследователю нужно основываться на какой-то теории, и после сбора материала вернуться к теории и потом рассматривать, получают ли теория и гипотеза, выведенная из нее, поддержку в эмпирии. (Там же: 97)

Сбор материала в первом и втором способах достаточно свободный по отношению к теории и предыдущей информации. В третьем способе то, что уже известно о явлении, описывает, как материал надо собирать и как определить явление. (Там же: 98)

Для нашей работы самый подходящий способ – второй, потому что предыдущая информация помогает с анализом. В правилах алтимата фрисби (World Flying Disc Federation, www) – часть «Дух игры», и это уже определяет некоторые категории, которые влияют на анализ.

Среди конкретных методов метод категоризации подходящий для анализа нашего материала. Его можно определить так, что качественный материал членится на мелкие блоки и группируется по разным тематическим группам. Благодаря этому можно сравнивать появление разных тем и категорий в материале. Прежде настоящего исследовательского поиска тем можно группировать материал по разным критериям, как, например, возраст или пол информанта. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 93)

После этого начинается настоящий исследовательский поиск. Этот поиск требует взаимодействия эмпирии и теории, чтобы результат не был только собранием цитат. На этой ступени анализа стоит также решить, что ищется в материале: сходства или различия, логика деятельности; можно, например, написать один типичный рассказ на базе собранного материала. (Tuomi, Sarajärvi 2009: 93; Eskola, Suoranta 1998: 174)

Для рапорта можно использовать цитаты, по словам Саволайнена (Savolainen 1991: 454), четырьмя способами: 1. фрагмент текста может быть обоснованием интерпретации исследователя, 2. цитата может быть примером описания материала, 3. цитирование может оживлять текст или 4. материал можно упрощать в формируемые рассказы. Но и в этом надо помнить то, что надо использовать теории, не только эмпирию.

Для анализа материала, собранного методом ролевой игры, метод категоризации релевантный, потому что рамки, которые даются информантам, уже представляют категории. Внутри них, конечно, можно найти субкатегории. (Eskola, Suoranta 1998: 175-176)

Другой способ провести контент-анализ – это метод ключевых слов. С помощью него анализируется лексика и способы выражения в анализируемом тексте. Его можно использовать как самостоятельный метод анализа, то есть можно провести весь анализ, сделанный только так, или же использовать метод ключевых слов только как инструмент для подготовительного анализа материала. Мы используем второй вариант в нашей дипломной работе. С помощью него можно придать материалу определенную форму, показывая спектры, описывающие, с одной стороны, то, как какое-нибудь выражение или деятельность появляется в материале, и с другой стороны – представлять те ключевые слова, с помощью которых спектр описывается. (Eskola, Suoranta 1998:169)

После представления метода контент-анализа в следующей главе мы проведем анализ собранного материала.

5. Анализ материала

Контент-анализ, или анализ содержания, является междисциплинарным методом изучения материала: лингвистическое наполнение текстов (в нашем случае нарративов) изучается с целью выявления иных, нелингвистических, категорий, каких-либо тенденций в социальном поведении человека, группы, общества. В этой главе мы представим использованные нами технические способы классификации материала, чтобы позднее сформировать из полученных данных категории, или создать вербальные «узлы» в нарративах финских и российских игроков в алтимат фрисби.

5.1 Представление материала и способов его классификации

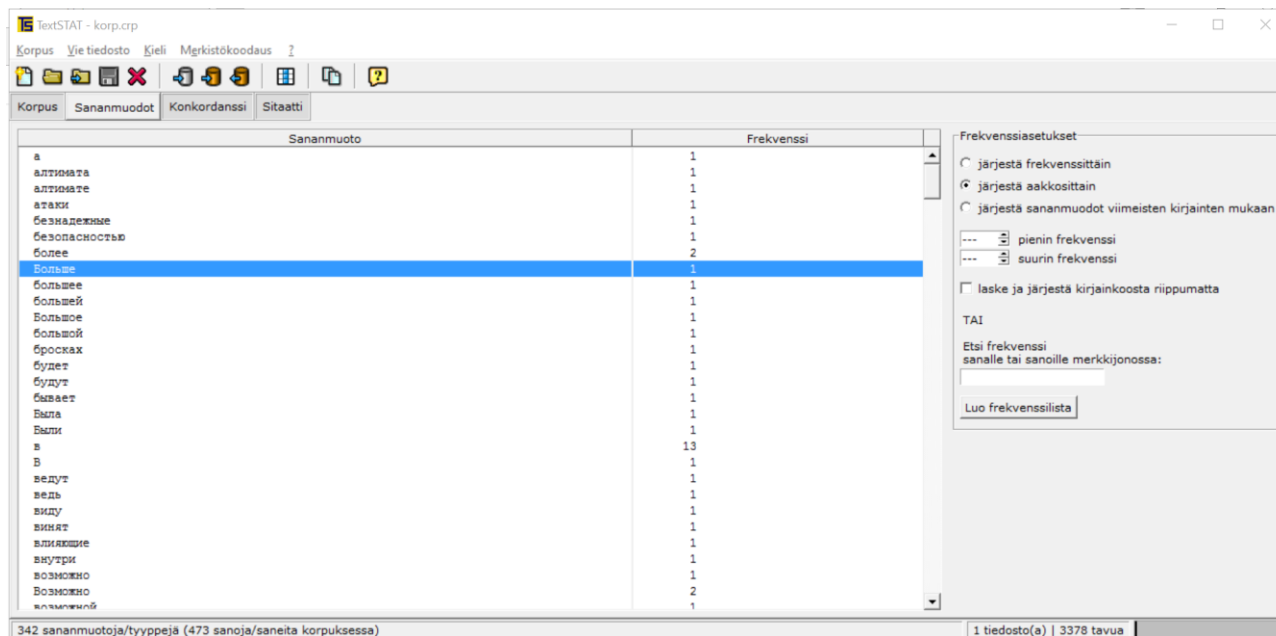
Материалом этого исследования послужили 24 ответа на финском языке и 25 на русском, в общем 49. Из этих 49 ответов для 30 методом случайной селекции выпал вопрос «Pelasiit toista joukkuetta vastaan ultimatea, ja pelissä oli hyvä Spirit. Kerro, mitä tapahtui. / Вы играли в алтимат фрисби. Дух игры в матче был хорошим. Прокомментируйте, что случилось.», то есть о хорошем Духе игры, и «Pelasiit toista joukkuetta vastaan ultimatea, ja pelissä oli huono Spirit. Kerro, mitä tapahtui. / Вы играли в алтимат фрисби. Дух игры в матче был плохим. Прокомментируйте, что случилось.», то есть о плохом Духе игры, для 19.

Анализ проведен так, что, во-первых, материал был скопирован из базы данных, в которую мы его собрали. Он был напечатан в бумажном варианте, и в процессе чтения мы цветными карандашами подчеркивали ключевые слова, один цветной карандаш использовался для одной темы: плохой или хороший дух игры. Эти подчеркнутые слова и выражения затем написаны разделенно по темам и в соответствии с языком анкеты.

Мы также провели анализ ключевых слов. Чтобы сделать это, мы использовали компьютерную программу «TextSTAT» (TextSTAT, www). С помощью программы мы создали список частоты слов, использовавшихся в ответах респондентами. После того мы собрали слова, которые фигурировали чаще всего, оставляя без внимания, например, предлоги и союзы как нерелевантные для нашего анализа. Так как программа не может принимать во внимание спряжение или склонение слова, мы просматривали все слова и сосчитали количество слов вручную. Это сделано в трех частях – во всём материале, только в

материале о хорошем Духе игры и в материале о плохом Духе игры. Вот как выглядит компьютерная страница программы для анализа частотности слов в нашем материале.

График 3.
TextSTAT



Sananmuoto	Frekvenssi
a	1
алтимата	1
алтимате	1
атаки	1
безнадежные	1
безопасность	1
более	2
Большее	1
большее	1
большей	1
Большое	1
большой	1
бросках	1
бюджет	1
будут	1
бывает	1
Была	1
Были	1
в	13
В	1
ведут	1
ведь	1
виду	1
визит	1
вливающие	1
внутри	1
возможно	1
Возможно	2
влияющих	1

Результаты анализа будут представлены в следующих разделах. В разделах 5.2 и 5.3 мы представляем, что найдено в материале. В разделе 5.4 мы проведем аналитический обзор вербальных реакций респондентов, в этом нам поможет метод ключевых слов.

5.2 Дух игры финских игроков

Используя метод контент-анализа, мы представим те содержательные субкатегории, которые мы обнаружили в нашем исследовательском материале. В общей совокупности ответов (о хорошем и плохом Духе игры) финских игроков алтимата фрисби отчетливо выявляются некоторые крупные группы/субкатегории, наиболее часто повторяющиеся в анкетах (далее тем мы представлены в порядке убывания):

1. правила,
2. поведение
3. атмосфера
4. круг после матчей.

Эти темы иногда перекрываются, и в них можно выделить, в свою очередь, еще более мелкие субкатегории. Проведем контент-анализ самых важных субкатегорий, встретившихся нам в ответах финских игроков.

5.2.1 Правила

Самая большая тема в ответах финских игроков – правила. В этой теме можно найти некоторые субкатегории, как: а) *объявления*¹ и *разговор о них*, б) *контакты и знание* и с) *соблюдение правил*. Первое – самое яркое.

а) Важно, что, когда речь идет о объявлении, чтобы эти ситуации решались быстро. Разговор идет спокойно и быстро, и, если игрок думает, что объявление обоснованное, он держится за свое мнение. С другой стороны, игроки уважают друг друга, и также то, что по словам соперника был фол. Если ситуация невозможно решить, тогда ситуация, на котором возможный фол случилось, переигрывается. Например,

- (1) Jos on ollut epäselviä huutoja, ne on ratkaistu nopeasti puhumalla. (ФК)²
- (2) Virhetilanteissa huudot keskusteltiin viivyttelemättä läpi, ja ulkopuoliset eivät osallistuneet virhetilanteiden ratkaisemiseen (muutoin kuin silloin, kun se on sääntöjen mukaan sallittu) (ФК)
- (3) Virhehuutoja ei kyseenalaistettu, vaan ne asiallisesti joko kiistettiin tai myönnettiin. (ФК)

Это примеры хорошего Духа игры, которые финскими игроками обозначаются следующими словами: *ratkaistu nopeasti, keskusteltiin viivyttelemättä läpi, ulkopuoliset eivät osallistuneet, virhehuutoja ei kyseenalaistettu*.

Если говорится о плохом Духе игры, игроки отмечают то, что в матче ненужные, то есть необоснованные объявления и фолы – преднамеренные:

- (4) Pelissä voi olla jatkuvaa samojen virheiden toistamista kuin puolitahallaan. (ФК)

¹ «Объявление» в нашей работе значит тот момент игры, когда игрок сообщает, что случился фол.

² Цитирование осуществляется следующим образом: весь наш материал поделен нами на 2 подкорпуса – финский (сокращение ФК) и русский (сокращение РК). Эти подкорпуса содержат цитаты, номера которых приводятся в тексте дипломной работы. Читатель найдет эти цитаты под соответствующими номерами в подкорпусах.

(5) Esimerkiksi kontaktia tai huonoja ”vanha!” huutoja tai liian lähellä markkerina pelaamista. Toisin sanoen rikotaan, mutta asia ei korjaannu ja sääntöjä vastaan pelaaminen on toistuvaa. (ФК)

Это примеры плохого Духа игры, которые финскими игроками обозначаются следующими словами: *samojen virheiden toistamista, kontaktia, huonoja ”vanha!” huutoja, liian lähellä markkerina pelaamista, sääntöjä vastaan pelaaminen on toistuvaa.*

То есть игрок отмечает, что возможные преднамеренные фолы – умышленный контакт или «столл-аут»¹ быстрее, чем через 10 секунд, или маркер играет ближе к бросающему диаметра диска.

b) Контакт – вторая тема, обнаруженная нами в ответах игроков. С одной стороны, в матче, в котором хороший Дух игры, контактов с соперниками или не существует, или они непреднамеренные. С другой стороны, если Дух игры плохой, тогда эти контакты расцениваются игроками как умышленные:

(6) Fyysiset kontaktit olivat tahattomia, eikä ylilyöntejä tapahtunut. (ФК)

(7) Kukaan ei myöskään toistuvasti pelannut sääntöjen rajamailla, esimerkiksi kontaktin suhteen, ja molemmilla joukkueilla oli melko samanlainen käsitys reilusta pelistä. (ФК)

(8) Vastapuolen pelaajat aiheuttavat tahallista fyysistä vahinkoa ja kiistävät virheet. (ФК)

Таким образом, физический контакт как элемент игры алтимат фрисби принимается игроками во внимание, однако его морально-этическая оценка различается в зависимости от сыгранного матча: если игра была сыграна справедливо, то и физический контакт расценивается игроками как непреднамеренный, а если нет, эти контакты часто переводятся как намеренные.

c) Согласно ответам игроков, знание и соблюдение правила – часть Духа игры. Важно, что игроки знают правила и уважают их, не используя их в своих целях победы любой ценой.

(9) Sääntöjen ”porsaanreikiä” ei käytetty hyväksi (esimerkiksi virheenjälkeiset heitot). (ФК)

¹ Игрок с диском не совершил бросок до того, как маркер начал говорить слово «десять» во время столл-счета («столл-аут») (Правила алтимата)

(10) Säännöt tunnettiin, ja niitä kunnioitettiin. (ФК)

(11) Turhia huutoja selvistä tilanteista, jatkuvaa tahallista sääntöjen väärintulkittamista tai sääntöjen rikkomista. (ФК)

Представленные примеры показывают, какое значение имеют перечисленные выше категории для альтернативного вида спорта алтимат фрисби; в отличие от традиционных видов спорта, игроки подчеркивают большое значение правил игры, что обеспечивает сохранение и соблюдение во время матча ключевого принципа – духа игры. Знание и поддержание правила и уважение игроков как внутри команды, так и с игрокам-противникам – важная тема в наших ответах, и оно связано с поведением на поле. Мы рассмотрим эту тему в следующем разделе.

5.2.2 Поведение

Одной из основных финские игроки также считают тему «поведение», то есть то, как соперники ведут себя во время матчей по отношению и к соперникам, и к игрокам своей команды. Уважение, поощрение и поведение – субкатегории в этой теме, и мы начинаем с рассмотрения темы уважения.

В ответах финских игроков уважение напрямую связано с поведением:

(12) Laidalta ei ole tullut kommentteja epäselvissä tilanteissa, silmienpyörittelyä tai muuta epäkunnioittavaa käytöstä (ФК)

(13) Toista joukkuetta ei mustamaalattu, eikä esim. omaa häviötä laitettu sen syyksi, että omalta joukkueelta puuttui avainpelaajia, ts. toisille annettiin aidosti se ”kunnia”, mikä heille kuului. (ФК)

Характерно, какими словами игроки финской команды описывают поведение: *laidalta ei ole tullut kommentteja, ei [...] silmienpyörittelyä, epäkunnioittavaa käytöstä, ei mustamaalattu, häviötä sen syyksi, että omalta joukkueelta puuttui avainpelaajia, annettiin aidosti [...] ”kunnia”*.

То есть, игроки другой команды не кричат ненужные комментарии или ведут себя недостойно. Также, если команда проигрывает, игроки не сваливают вину на то, что у них отсутствует некоторые важные игроки, а они ценят ту работу, которая игроками выигравшая команда сделали в матче. В ответах, где эта категория обнаружена, финские игроки именно

рассказываю, что НЕ нужно делать, чтобы Дух игры был хорошим. Таким образом, в нарративах хороший дух игры определяется именно через отрицательное, негативное, недисциплинированное возможное поведение на поле. И здесь мы видим важный для алтимат фрисби этос самодисциплины игрока.

Поощрение игроков и своей команды, и оппонентов – важная часть Духа игры. Если кто-нибудь на поле ведет игру, тогда его следует подбадривать. Это подбадривание может быть или вербальным (это моральная поддержка, оценка честности и чистоты игры), или даже благодарностью, поддержка крепким рукопожатием своего соперника. Один пример этого – «дать пять»:

(14) Vastustajankin pisteille ja hyvälle suorituksille vähintäänkin taputettiin. (ФК)

(15) Kehuminen/kannustaminen on mielestäni tärkein osa spiritiä. (ФК)

(16) Harmituksesta huolimatta heitettiin vastustajalle yläfemmat, ja keuhuttiin komeasta kätsistä, kun siihen oli aihetta. (ФК)

Это поощрение концентрируется на удачах игроков, а не на неудачах. Если своя команда выигрывает очко, подбадривание связано с тем, что делали игроки выигрывающей команды, чтобы выиграли, а не с тем, на что не удались соперники:

(17) Pelin aikana kannustusta annettiin oman joukkueen onnistumisen, ei toisen joukkueen epäonnistumisen takia. (ФК)

Если в той или другой команды есть начинающие, тогда важно подбадривать их и также давать им советы. Советы более опытных игроков помогают начинающим стать лучше на поле. Таким образом, соревновательный дух, желание победы отчасти отступают на второй план, важнее – поддержать молодых игроков. Такая морально-этическая установка в алтимат фрисби значительно отличается от ведения игры в традиционных видах спорта, где разделение на новичков и опытных игроков вообще не принимается во внимание во время матча. Игроки соревнующихся команд выступают даже не столько как соперники, сколько как наставники.

(18) Lisäksi he neuvoivat aloittelijoita ja kehuivat myös meidän pelaajiamme. (ФК)

(19) Oma joukkue jaksoi kannustaa ja neuvoa koko pelin läpi. (ФК)

В общем можно сказать, что именно позитивное отношение и внутри команды, и между соперниками – один из знаков хорошего Духа игры. Если игроки кричат негативно друг на друга и обзывают оппонента, это оказывает большое влияние на атмосферу игры и на то, какой, по мнению игроков, складывается Дух игры в матче. Морально-психологическая атмосфера игры была довольно часто упоминаема в ответах финских игроков, и в следующем разделе мы рассмотрим эту субкатегорию и какими вербальными средствами игроки ее характеризуют.

5.2.3 Атмосфера

Третье тему, атмосферу игры, характеризует то, что играть надо максимально серьезно, но с хорошим настроением:

(20) Kaikilla oli kiva pelata. Sen näkee siitä, että loppuringissä myös hävinneellä joukkueella on hymy huulilla. (ФК)

(21) Lisäksi on aina ilo pelata täysillä, mutta hyvällä fiiliksellä.. (ФК)

(22) Hienointa pelissä oli juuri se, että se oli hyvin tukka ja tasainen, mutta silti hyvä mieli säilyi kummallakin joukkueella ja kaikki jaksoivat yrittää parhaansa hymy huulella. (ФК)

Знак хорошего настроения, по мнению игроков, – улыбка (*hymy huulella*). Играть серьезно не значит, что надо играть до смерти, а можно играть с хорошим настроением: *kiva pelata, hyvällä fiiliksellä, hyvä mieli*. Игрок должен себя контролировать: игра может быть серьезной (*tiukka ja tasainen*), однако в игре алтимат фрисби игрок должен «победить» свои негативные эмоции, которые могут возникать во время игры, быть «выше» них, свидетельством чего и является улыбка на губах игрока. То, как игроки введут себя на поле, – имеет большое влияние на настроение других игроков, и если поведение игроков во время в общем хорошее, корректное, уважительное, тогда и настроение хорошее. Таким образом, в алтимат фрисби сам игрок должен думать не столько о себе и своем настроении, а о настроении, атмосфере игры, о своей команде и команде соперников. Самоконтроль игрока и атмосфера всей игры очень сильно взаимосвязаны.

Последняя из категорий в ответах финских игроков – круг после матчей, важный этап подведения итогов матча. Такого компонента игры нет в других видах спорта. В следующем разделе мы рассмотрим эту субкатегорию на примере нашего материала.

5.2.4 Круг

Четвертая тема – круг после матча. После матча обе команды собираются вместе в круг и говорят, как игра прошла. Обычно говорящие – капитаны обеих команд. Все игроки собираются в круг быстро, и речи капитанов позитивные, а не критикующие. После речей игроки подают руку оппонентам:

(23) Pelin jälkeen molemmat joukkueet ovat reippaasti tulleet loppurinkiin, kapteenit ovat kertoneet pelistä ja lopuksi on kätelty. (ФК)

(24) Pelin päätyttyä kaikki pelaajat kerääntyivät loppurinkiin. Molempien joukkueiden kapteenit kiittivät omalla vuorollaan pelistä ja antoivat palautetta/kommentteja siitä, missä toinen joukkue oli onnistunut. (ФК)

(25) Pelin jälkeinen spirit-rinki oli hyväntahtoinen ja kannustava. (ФК)

В ответах игроков при позитивном духе игры субкатегория круг после матча в собранном нами материале именуется следующими словами: *kiittävät, palautetta siitä, missä toinen joukkue oli onnistunut, hyväntahtoinen, kannustava*. И в этом компоненте игры проявляется дружелюбность к сопернику, желание увидеть в матче положительные стороны противоборствующей команды, проанализировать ее игру, вести позитивный диалог.

В нашем материале есть, конечно, и другие случаи, когда Дух игры нехороший и оппоненты нарушают эти нормы позитивной оценки игры соперников во время круга:

(26) Loppuringissä toisen joukkueen kapteeni tyytyi toteamaan ”se oli sitte semmonen peli” (ФК)

(27) Loppurinki ei suju hyvällä meiningillä vaan vi**uilua on havaittavissa. (ФК)

В примере (26) капитан другой команды не делает то, что по нормам хорошего Духа игры должен делать: похвалить или дать конструктивную оценку, а просто безоценочно высказывается: *ну, это была такая игра (se oli sitte semmonen peli)*. В примере (27) поведение еще хуже: игрок комментирует игру грубыми словами, что в круге оппоненты язвили и даже выражались грубыми словами.

В правилах WFDF определено, что время в круге есть «возможность позитивно соединять команды вместе и решать возможные споры» (World Flying Disc Federation). В ответах при хорошем Духе игры и при плохом Духе игры мы наблюдаем оба эти случая, как в и определении WFDF.

Таким образом, круг в алтимат фрисби – это важнейшая морально-этическая часть игры, мотивирующая игроков доброжелательно относиться к сопернику, видеть в первую очередь его не слабые стороны, а сильные, позитивные. Это требует и от команды, и от капитана хорошего психологического равновесия, умения победить эмоции, перевести их в рациональное русло и сформулировать позитивные аргументы в игре соперника. Те примеры, которые мы встретили в нашем материале, показывают, что иногда эта часть спортивного этикета удается, и тогда можно говорить о выполнении этических требований игры алтимат фрисби, иногда нет, и тогда следует говорить о слабой морально-психологической подготовке команды, о неумении команды или капитана справиться с эмоциями, о неумении уважать соперника.

5.3 Дух игры российских игроков

В этой части работы мы проанализируем полученные от российских игроков анкеты, систематизируем их по описанным выше исследовательским схемам, чтобы, во-первых, увидеть центральные категории и субкатегории в нарративах, во-вторых, в дальнейшем провести сравнительный анализ ответов финских и российских игроков. Этот анализ позволит нам выявить сходства и различия в интерпретации игры алтимат фрисби команд и сделать предварительные выводы о морально-психологической готовности игроков разных стран к хорошему духу игры.

В ответах российских игроков также можно также найти некоторые ясные, очевидные категории. Эти субкатегории таковы (в порядке убывания):

1. правила,
2. контакты;
3. атмосфера в матче,
4. борьба.

Начнем последовательно рассматривать эти субкатегории.

5.3.1 Правила

В ответах очевидно видна субкатегория «знание правил». Российские игроки упоминают ее и когда речь идет о хорошем Духе игре, и когда о плохом:

- (1) Игроки хорошо знали правила и быстро разрешали спорные ситуации. (РК)¹
- (2) Некоторые игроки не знали правила... (РК)

Также кроме знания правил, ситуации решаются быстро, в рамках правил:

- (3) Были столкновения и нарушения, но все из них быстро решались и в пределах правил. (РК)
- (4) Все объявления решались оперативно. (РК)

В игре нет или очень мало объявлений и обсуждений, и они по делу, так как сделаны ненамеренно. Итак, русские игроки подчеркивают знание правил игры как важную рамку решения хорошего духа игры, то есть решения *спорных ситуаций, ненамеренных столкновений, объявлений*. Такие высказывания преобладают в собранных нами анкетах.

При плохом Духе игры респондентами названы такие примеры, что, наоборот, фолы и контакты были совершены намеренно и в свою пользу:

- (5) Были постоянные остановки игры из-за объявлений, команды долго не могли решить спорные моменты, не могли договариваться, игроки не следили за своим телом и постоянно толкались. (РК)

Плохой дух игры российские игроки обозначают словами *объявление, невозможность договориться, нежелание контроля над своим телом, толкотня на площадке*. Обсуждение об объявлении в команде идет медленно, игроки не слушают мнения друг друга, споры не решаются быстро, коммуникация неуважительная. Также не все игроки играют неопасно, есть возможность получения травмы.

Следовательно, в субкатегории правил российскими игроками очевидно выявляется 3 центральных пункта правил, соблюдение или несоблюдение которых свидетельствуют или о плохом, или о хорошем Духе игры: нарушение/соблюдение правил, намеренный/ненамеренный контакт, умение/неумение владеть своим телом. В этом перечне видна, с точки зрения русских респондентов, индивидуальная морально-этическая позиция игрока, желающего или не желающего соблюдать на поле хороший дух игры.

¹ Приводимые в тексте цитаты из русского корпуса следуют той же логике, как и в предыдущем изложении: номер цитаты можно отыскать по порядковому номеру в русском корпусе, помещенном в приложении.

5.3.2 Контакты

Важная часть соблюдения правил – отсутствие (намеренных) контактов. Эта субкатегория связана с первой и, в принципе, должна располагаться внутри категории «правила», но мы решили ее рассмотреть как отдельную категорию, потому что она явно выделяется в материале почти наравне с категорией «правила». Очевидно, это важно для российских игроков алтимат фрисби.

В игре с хорошим Духом игре контактов не появляется или они являются ненамеренными. Игроки играют так, чтобы у других не было риска травм. Конечно, алтимат – спорт, в каком игроки обеих команд стремятся поймать диск, и в таких ситуациях контакты возможны, но, по ответам игроков, самое важное – не рисковать ни другими, ни собой. С другой стороны, если какой-нибудь маленький контакт случается, не стоит плакать:

- (6) Игроки обеих команд стремились не покалечить друг друга, но и не ныли от каждого касания. (РК)
- (7) Игра была плотная, но не было серьезного физического контакта, который я могла бы назвать фолом. (РК)

В примере (7) именно конец важен – контакт, который можно назвать фолом: не всякой контакт – фол.

В примере о плохом Духе игры,

- (8) Слишком опасная игра с возможной травмы – игра не в диск, а тело противника. (РК)

речь идет о том, что неуважение к сопернику проявляется в желании нанести ему травму: *покалечить*. Если желание игрока или всей команды – игра в диск, тогда маленькие прикосновения, контакты нормальны. Но если цель не поймать диск, а применить силовой прием против соперника, тогда это действительно знак плохого Духа игры и морально-этическая проблема или отдельного игрока, или всей команды в целом.

В следующем разделе мы рассматриваем тему «атмосфера».

5.3.3 Атмосфера

Для русских игроков важная часть хорошего Духа игры – атмосфера в матче. В нашем материале это понятие часто комментируется российскими игроками:

(9) ...игроки нашей команды и команды противника были позитивно и азартно настроены. (РК)

(10) Обе команды были вполне спокойными и дружелюбными. (РК)

(11) После игры остались хорошие ощущения. (РК)

Таким образом, азарт в игре не должен превращаться в агрессивность, но во время азартной игры можно и нужно сохранять *позитивность, спокойствие, дружелюбие*. Важно от матча получать *хорошие ощущения*. Для фиксации атмосферы в матче русские игроки используют целый ряд слов и словосочетаний, показывающих то, какими вербальными средствами они выражают свои представления о хорошей атмосфере в игре:

(12) Внутри команды общались без криков и взаимных обвинений, тем более без мата. (РК)

(13) Было поощрение хороших действий соперников с обеих сторон. (РК)

(14) ...общение велось вежливо, без повышения голоса: игроки доверяли друг другу в своих суждениях. (РК)

(15) Обсуждения моментов проходили спокойным тоном и по делу. (РК)

Хорошая атмосфера со стороны обеих команд – это: *отсутствие нервозности, повышенного голоса, криков, мата, взаимных обвинений, высказывание поощрения соперникам, вежливость, спокойный тон обсуждения*. Особенно важно сохранять спокойствие в обсуждении объявлений. Морально-психологический климат матча зависит от сдержанности игроков, умения их перебороть в себе эмоции, контролировать их.

Игра альтимат фрисби всё-таки игра, где каждая команда хочет победить. Поэтому в нашем материале любопытно было обнаружить такую субкатегорию, как борьба и ее вербальное представление российскими игроками..

5.3.4 Борьба

В ответах русских игроков слова, связанные с войной, появляются чаще, чем у финских игроков, и причем именно тогда, когда задан вопрос о хорошем Духе игры. Например,

(16) Борьба за диск была до конца с одной и другой сторон. (РК)

(17) Игра не была грубой, но при этом была плотная борьба. (РК)

(18) Вне зависимости от исхода игры противник боролся до конца – показал боевой дух. (РК)

В ответах финских игроков мы не нашли таких сильных слов, тематически связанных с войной, вернее их было не так много. Конечно, стоит отметить, что материал – небольшой, и возможно, что, если было бы больше ответов, эта тема встречалась бы меньше у русских игроков и больше у финских. Но все-таки в нашем материале русские игроки об этом говорят намного чаще, чем финские игроки, что позволяет нам думать, что для российских респондентов эта тема, этот морально-этический компонент и в самой игре алтимат фрисби, и в оценке игры важен. Этот аспект лексически выражается словами: *борьба за диск, плотная борьба, бороться до конца, боевой дух*.

С другой стороны, когда говорится о плохом Духе игры, в ответах русских игроков явно видна мысль, что борьба может легко перерасти в желание «победы любой ценой»:

(19) Возможно, игроки, забыв о человечности, ставят цель выиграть любой ценой и относятся к соперникам с большой долей ненависти. (РК)

(20) У многих в голове, как мне кажется, сидит мысль, что победить надо любой ценой. (РК)

В такой ситуации понятие *гуманная борьба*, зафиксированная в правилах алтимат фрисби, подменяется в сознании игроков представлением о борьбе, принятой в традиционных видах спорта. Причем вербально эта граница между гуманной борьбой и победой любой ценой у русских игроков выражается сильными словами: *забыв о человечности, с большой долей ненависти, победить любой ценой*.

Действительно, именно это важно в Духе игры – идея победить и упорно, но гуманно бороться до конца, но не любой ценой. С этой связаны и правила, и также атмосфера игры.

5.4 Анализ материала по ключевым словам

В этой части работы мы представим статистические материалы частотности слов, выявленные нами в ответах, и проведем их сравнительный анализ в рамках выбранного контент-метода.

5.4.1 Статистическое представление ключевых слов

Как мы указывали ранее (раздел 5.1.), анализ ключевых слов в контент-анализе – один из инструментов выявления явных или скрытых смыслов в нарративах. В этом разделе мы показываем статистические результаты первичного анализа. Далее на базе этого материала мы постараемся объяснить отличия в частотности слов в анкетах финских и российских игроков. В данной ниже таблице представлены первые 10 самых частотных слов, извлеченных нами из всех ответов (о плохом и хорошем Духе игры). В таблице приводятся лексемы и количество раз, когда слово упоминается в ответах.

Таблица 1.

Ответы финских игроков	Ответы российских игроков
1. Joukkue 62	1. Игра 40
2. Ottelu, peli, matsi 58	2. Объявление, объявить 24
3. Vastapuoli, vastustaja 49	3. Игрок 23
4. Virhe- 34	4. Команда 21
5. Huuto, huutaa 28	5. Соперник 14
6. Hyvä 27	6. Играть 13
7. Pelaaja 23	7. Контакт 12
8. Spirit- 23	8. Спорный 11
9. Tilanne 20	9. Правила 11
10. Kannustaa, kannustus 16	10. Дух 10

Видно, что такие общие слова, связанные с игрой, встречаются чаще всего. Однако заметны и отличия. Например, *игра, команда, соперник, игрок* и *Дух игры* появляются в ответах финских игроков в этом списке всего 215 раз, а в ответах российских – всего 121 раз.

Слова, связанные с правилами (например, *правила, объявление, контакт* и *фол*) в ответах финских игроков встречаются всего 62 раза, а в ответах российских игроков – 36 раз.

В списке «топ-10» финских игроков также 16 раз встречается слово *поощрение*, 27 раз – *хороший* и *ситуация* – 20 раз.

В ответах российских игроков, кроме названных, также мы видим слово *спорный* – 11 раз.

Далее мы провели следующий этап статистического анализа и подсчитали частотность слов в ответах респондентов обеих стран о хорошем Духе игры:

Ответы финских игроков	Ответы российских игроков
1. Joukkue 53	1. Игра 27
2. Matsi, peli, ottelu 45	2. Игрок 15
3. Vastustaja, vasta- 33	3. Объявление, объявить 14
4. Hyvä 26	4. Команда 13
5. Virhe- 25	5. Соперник 10
6. Huuto, huutaa 20	6. Контакт 9
7. Kannustus, kannustaa 17	7. Спорный, спор 9
8. Pelaaja 16	8. Играть 8
9. Spirit- 16	9. Правила 6
10. Kehu, kehua 11	10. Спокойный 6

Любопытно и тут видеть разницу в частотности ключевых слов в ответах российских и финских респондентов. Слов, связанных с темой игры, 163 у финнов и 73 – у российских игроков.

Тема соблюдения правил в игре: финские игроки упоминают 45 раз эти слова, и российские игроки только 29 раз.

Небезынтересно отметить, что в частотном списке у финских игроков можно найти больше слов, связанных с поощрением: слова *kannustus* или *kannustaa* встречаются 17 раз и *kehu* или *kehua* – 11 раз. В списке российских игроков смысловым эквивалентом выступает слово *спокойный* (6 раз).

Представляем частотный список слов, связанный с представлением о плохом Духе игры:

Ответы финских игроков

1. Matsi, peli, ottelu 15
2. Vastustaja, vasta- 13
3. Tilanne 12
4. Virhe 10
5. Joukkue 9
6. Huono 8
7. Huuto, huutaa 8
8. Hyvä 7
9. Pelaaja 7
10. Spirit- 7

Ответы российских игроков

1. Игра 15
2. Объявление, объявить 10
3. Команда 8
4. Дух 6
5. Игрок 6
6. Грубый 5
7. Правила 5
8. Соперник 5
9. Большой 5
10. Оценка 4

Видно, что в ответах о плохом Духе игры больше использованы слова, связанные с *объявлениями*: в ответах финских игроков, например, «tilanne» (ситуация) связана именно с такими ситуациями, в которых происходит какой-то фол. Также у российских игроков такие слова, как *объявление* или *объявить* использованы часто. Интересно отметить, что слово *оценка* находится в этом списке самых использованных слов. Его контекст – именно оценка Духа игры в матче. Это слово использовано в нашем материале всего 5 раз, причем 4 раза из них – в нарративе о плохом Духе игры.

Разумеется, эти списки слов только задают направление возможного исследования, и только с помощью их невозможно сделать окончательные выводы, однако такая диспропорция уже показательный факт, который, по нашему мнению, может свидетельствовать о разном восприятии игры и его морально-психологической атмосфере, взаимоотношении игроков в команде. В следующем разделе мы сравним категории, обнаруженные нами в ответах финских и российских игроков.

5.4.2 Сравнительный анализ

В ответах российских и финских игроков мы нашли и сходства, и расхождения. Среди категорий, выявленных нами в ответах, максимально схожи категории «правила» и «атмосфера», а также категория «контакт» (у российских игроков – это выступает как субкатегория «правила» у финских игроков). Особенность в ответах финских игроков – частотность упоминаний *круг после матча*, что, очевидно, показывает важность этого этапа

игры для финнов, и особенность ответов российских игроков – упоминание слов *борьба* и *победа любой ценой*. То, что мы называем их особенностями, разумеется, не значит, что их не существует в ответах игроков другой группы, но это только значит, что данная категория не значительна в ответах другой группы. В предлагаемых ниже таблицах мы помещаем те морально-этические характеристики, которые игроки финской и российской команд дают элементам игры алтимат фрисби.

Таблица 4.

Схожие черты	
<i>Категория</i>	<i>Морально-этический компонент</i>
Правила	Быстрое решение ситуации
	Ненамеренные фолы
	Знание правила
[Контакты]¹	Ненамеренные контакты
Атмосфера	Хорошее поведение
	Дружелюбность
	Хорошая атмосфера
Поведение	Поддержка, подбадривание

Прокомментируем эту таблицу. И российские и финские игроки заявляют, что если Дух игры в матче хороший, тогда разговоры о объявлениях быстрые и игроки знают правила. С другой стороны, в игре нет намеренных фолов, то есть, если появляются какие-нибудь фолы, то они не сделаны в свою пользу. Однако важно отметить здесь то, что, когда российские игроки отмечают это, речь у них идет только о плохом Духе игры. То есть они не упоминают фолы, когда говорится о хорошем Духе игры. Мы можем предположить на основании нарративов, что в сознании российских игроков понятия «фол» и «плохой дух игры» ассоциативно теснее связаны, чем в сознании финских игроков. Общая черта также та, что, если Дух игры в матче хороший, – то тогда контакты ненамеренные, но если контакт существует, тогда он является следствием того, что игроки обеих команд пытаются поймать диск.

Вторая общая категория в ответах российских и финских игроков – атмосфера. Для обеих групп важно, чтобы в игре доминировало хорошее настроение. Важно для обеих команд также то, что отношение к другим игрокам – дружеское. Это возможно только при

¹ Контакты выступает как субкатегория «правила» только у финских игроков.

соблюдении хорошего, вежливого, неагрессивного поведения на поле. Связана с этим также *поддержка* (kannustus).

Эти схожие черты действительно интересны, но нас больше интересует отличительные особенности в ответах финских и российских игроков. Эти особенности покажут нам различия в интерпретации понятия «Дух игры» между этими двумя группами. Во-первых, в таблице особенности, связанные с хорошим Духом игры.

Таблица 5

Особенности		
Хороший Дух игры		
Категория	Ответы финских игроков	Ответы российских игроков
Правила	Уважение мнения соперника	
Контакты		Цель не покалечить
		Нет объявления на каждого касания
Атмосфера	Улыбки	Спокойные разговоры о объявлениях
	Играть серьезно, но с хорошим настроением	
Поведение	Уважительное поведение	
	В качестве причины проигрыша не ссылаются на отсутствие ключевых игроков	
	Дать пять	
	Поддерживать и давать советы новым игрокам	
Круг	Хорошее настроение	
	Позитивные слова	
Борьба		Борьба за диск
		Плотная борьба до конца

Сравнивая знаки хорошего Духа игры, мы видим, что в нарративах существует некоторые черты, свойственные финским игрокам, и некоторые черты, свойственные российским игрокам. Также такая же тенденция видна в чертах плохого Духа игры.

Согласно ответов финских игроков алтимат фрисби, с хорошим Духом игры связаны чаще всего *хорошее поведение* и *атмосфера*. Это также видно в круге после матчей, категории, особенно важной в ответах финских игроков. Финские игроки отмечают как конкретные проявления этого в игре: *улыбки* и *дать пять*, так и более абстрактные вещи: *хорошее настроение* и *уважение*.

Российским игрокам атмосфера также важная эта категория, лежащая в основе философии игры алтимат фрисби, но особенно ими подчеркивается *спокойствие* и *хорошее поведение в обсуждениях*. Также акцент российские игроки делают на категории «контакты». Это объединяет российских респондентов с ответами финских игроков, но содержание этого можно становится более определенным и понятным с цитированием ответа одного игрока: «Игроки обеих команд стремились не покалечить друг друга, но и *не были от каждого касания*»; именно вторая часть – это то, что различает команды в этой категории. Для российских игроков важно превозмогание боли, нежелание показать свои слабости, изнеженность.

Особенностью ответов российских игроков также является категория «борьба». В этом материале использование слов военной сферы в контексте спорта яснее всего видно в ответах российских игроков. Мы полагаем, что такие ответы неслучайны, свидетельствуют о том, что в сознании респондентов концепт спортивной игры помещается ближе к метафоре борьбы, сражения, военного противостояния, чем к собственно темам «спорт» или «удовольствие». Впрочем, мы хотим заметить, что так как материал небольшой, невозможно делать более значимые выводы.

В ответах о хорошем Духе игры лексических средств, описывающих морально-психологический климат, намного больше у финских игроков, чем у российских. Мы считаем, что это неслучайно, а говорит об отличии этоса игры алтимат фрисби у русских и финнов. Примечательно, однако, что в ответах о плохом Духе игры лексических единиц больше у российских игроков, чем у финских:

Особенности		
Плохой Дух игры		
<i>Категория</i>	<i>Ответы финских игроков</i>	<i>Ответы российских игроков</i>
Правила	Повтор фола	Обсуждения идет медленно
		Мнения соперника не выслушивается
Контакты	-	Игра в тело противника, не в диск
Круг	Недостойное поведение	-
Победа любой ценой	-	Победить любой ценой
		Забыть о человечности
		Ненависть к соперникам

Для финских игроков в ответах о плохом духе игры характерно только то, что, если в матче повторяются фолы и поведение нехорошее, то это черты плохого Духа игры. Российские игроки называют больше черт (слов), которые связаны с плохим Духом игры. С одной стороны, они употребляют такие сильные выражения, как, например, *забыть о человечности*, которые связаны с категорией «победа/победить любой ценой».

Анализируя содержательные категории, обнаруженные нами в ответах финских и российских игроков алтимат фрисби, можно сказать, что в широком смысле понятие Духа игры у обеих групп (русских и финнов) схоже. Эта схожесть в первую очередь основывается на знании и соблюдении правил или с поведением и атмосферой. Однако при более детальном контент-анализе выявляются и отличия в том, как эти группы интерпретируют понятие «Дух игры», акцентированы в нем те или иные черты на основании прежнего спортивного опыта и морально-этических характеристик всей игры и команды в целом или отдельных моментов игры. Для финских игроков важнее именно корректное поведение на поле и отношение к другим игрокам, своим и игрокам противника, для российских же игроков все-таки на первом месте правила игры, однако разница небольшая.

Выводы и заключение

Нашей задачей в данной семинарской работе было ответить на вопрос «Есть ли разница в нарративах игроков Финляндии и России в том, как они понимают понятие «Дух игры»». В первой главе мы рассмотрели историю алтимата, а также его появление в Финляндии и в России. Альтернативность алтимата фрисби традиционным видам спорта – важная отличительная особенность этой игры. Альтернативность была обусловлена вступлением западных обществ в постмодернистскую эпоху, что проявилось в активном привлечении к этому виду спорта непрофессиональных игроков, женщин, игровая цель которых заключалась в том, чтобы получить удовольствие, а не выиграть любой ценой.

В первой главе мы представили обзор работ, посвященных проблеме морали в спорте. С этой целью мы определили термины «спорт» и «мораль» и также дали свое понимание, как мы интерпретируем понятие «спортивная мораль». Не только в алтимат фрисби, но и в традиционных видах спорта понятие «честная игра» является одним из ключевых, но именно в данной альтернативной игре роль этого понятия намного выше. У честной игры как морально-этического стержня спортивной игры есть неформальная и формальная части. Понятие Дух игры – представитель обеих сторон честной игры.

Дух игры – этос алтимата. Мы представили его и «неформальную сторону», то есть дух и «джентльменское» поведение, которое тесно связано с алтиматом, и «формальную сторону», то есть формальные предписания, зафиксированные в правилах алтимата.

В третьей главе мы обсудили понятия «идентичность» и его значение в постмодернистском спорте. Идентичности связаны с тем, какие существуют нормы у человека; для целей нашей работы было важно прояснить соотношение нормы и морали в понятии «Дух игры».

В четвертой главе мы представили методы сбора материала и анализа. Методом сбора материала выбран метод ролевой игры, потому что с помощью его можно собрать материал, например, в форме нарративов игроков о разных ситуациях в игре. Таким образом, можно создать корпус стереотипных рассказов, в которых можно обнаружить некоторый общий морально-этический образ отвечающих. Методом анализа использован метод контент-анализ как широкая рамка, и внутри него методы категоризации и ключевых слов, позволяющих представить вербальную сеть реакций респондентов на заданный исследователем вопрос.

При помощи этой сети можно выявить повторяющиеся, наиболее частотные слова и фразы в ответах игроков России и Финляндии о плохом или хорошем Духе игры.

Следующим этапом нашего исследования в шестой главе было проанализировать материал, который состоит из 49 мини-рассказов: 24 из них на финском языке, 25 из них на русском языке. Мы использовали метод категоризации, и обнаружили общие категории в обеих группах ответов. В ответах финских игроков эти категории таковы: *правила, поведение, атмосфера* и *круг*. В ответах российских игроков категории следующие: *правила, контакты, атмосфера* и *борьба*.

Уже из названных категорий можно видеть, что в толковании игроков разных стран существует много схожего, однако заметны и некоторые расхождения. Среди категорий наибольшей унификацией обладают категории «правила» и «атмосфера» (а также категория «контакт» в ответах российских игроков, соответствующая категории «правила» в ответах финских игроков). Специфической особенностью ответов финских игроков является акцент на *круге после матча*, а особенностью ответов российских игроков – *борьба и победа любой ценой*.

Общие черты понятия «Дух игры» в нарративах финских и российских игроков обнаружены во всех категориях, кроме особенных, отличающихся категорий «круг» и «борьба». Эти общие черты такие: быстрое решение ситуации, ненамеренные фолы и контакты, знание правил, хорошее поведение и атмосфера, дружелюбность и подбадривание (поддержка).

Мы разделили анализ различий на две части: ответы респондентов о хорошем и плохом Духе игры. Из ответов видно, что у финских игроков хороший Дух игры связан с хорошим поведением и атмосферой. Это проявляется и во время матчей, и в круге после матчей. Финские игроки называют конкретные проявления этого (улыбки, «дать пять» = пожать руку) и более абстрактные вещи (хорошее настроение и уважение). Для российских игроков хорошая атмосфера также важна, но все-таки они подчеркивают спокойное поведение в обсуждениях. Они также часто называют тему «контакты»: нельзя допускать жестких контактов, столкновений (чтобы не покалечить других игроков), но, в целом, при контактном столкновении соперников надо терпеть боль (не «ныть»). Также в ответах российских игроков используются такие слова из военного лексикона, как, например, «борьба» и «бороться»; такие сравнения отсутствуют в нашем финском корпусе.

Мы провели анализ ключевых слов в трех категориях: 1. все ответы, 2. ответы о хорошем Духе игры и 3. ответы о плохом Духе игры. Во всех категориях слов, связанных с игрой

(например, *игра, матч, команда и игрок*), было использовано больше всего. В ответах о плохом Духе игры чаще встречаются слова, связанные с объявлением. Также обратило наше внимание то, что финские игроки используют слова, связанные с поощрением, чаще, чем российские игроки.

В результате проведенного исследования мы пришли к следующим выводам: в широком контексте понятие Духа игры у обеих групп респондентов схожее. Важные моменты в этом понятии, разделяемые игроками обеих команд: *правила, поведение и атмосфера*. Однако при более детальном рассмотрении выяснилось, две группы наших респондентов в понятие «Дух игры» вкладывают свои акценты. Финские игроки подчеркивают вежливое поведение и отношение к другим игрокам, в то время как российские игроки больше акцентируют значение формальных правил.

В этой дипломной работе для сбора материала мы использовали интернет-анкетирование, хотя традиционно при использовании метода ролевой игры используется лист бумаги. Пока еще интернет-анкетирование в контент-анализе и при ролевой игре используется осторожно, поэтому нам было также важно практически проверить ценность и адекватность указанных методов в нетрадиционных способах сбора материала. Мы допускаем мысль, что при традиционном (бумажном) способе сбора материала (например, сразу после матча) интерпретация могла бы быть иной, и мы бы получили несколько иные категории, однако, как показала наш небольшой эксперимент с бумажным способом сбора материала, мы не смогли бы получить достаточно релевантных ответов для нашей дипломной работы. Следовательно, в будущих исследованиях метод интернет-анкетирования требует совершенствования и проверки в разных ситуациях. Только после этого можно будет сформулировать некоторые константы такого способа сбора материала. Поэтому выбранный нами способ интернет-анкетирования мы считаем новаторством в нашей работе.

Разумеется, исследование данной темы можно было бы развивать и дальше. Интересно было бы рассмотреть, например, как гендерный состав команд влияет на качество, содержание нарративов. Не менее интересным мы также считаем проверку метода интернет-анкетирования не только в альтернативных видах спорта, но и в традиционных. Мы также в нашей анкете исключили социально-возрастные, образовательные данные отвечающих, но было бы, несомненно, интересно исследовать, как окружающая среда или образование влияет на интерпретацию игроками понятия «Дух игры». Также индивидуальная история человека может проявляться в нарративах о понятии «Дух игры», так что интересно было бы узнать, сказывается ли, например, то, играл ли игрок в какой-либо другой вид спорта раньше

и перенес ли представления и привычки из прежнего вида спорта в альтернативный спорт алтимат фрисби.

Источники

- Bauman, Z. 1992. *Intimations of Postmodernity*. London: Routledge.
- Blanchard, K. 1995 *The anthropology of sport: an introduction*. London: Bergin and Garvey.
- Bradley, H. 1996 *Fractured Identities: Changing Patterns of Inequality*. Cambridge: Polity Press.
- Crocket, H. 2015. Foucault, Flying Discs and Calling Fouls: Ascetic Practices of the Self in Ultimate Frisbee. *Sociology of Sport Journal*. Vol 32, issue 1. P. 89-105.
- Eskola J., Suoranta J. 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino: Tampere.
- Eskola, J. 1997. *Eläytymismenetelmäopas*. TAJU: Tampere.
- Eskola, J. 2015. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Valli, R. Aaltola, J. *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2*. p.185-206.
- Freezell. R. 2014. Sportsmanship. Holt, J. (ed.) *Philosophy of Sport*. P. 281-297.
- Griggs, G. 2009. "You've gotta love the plastic" *An ethnographic study of Ultimate Frisbee in the UK*. University of Leicester.
- Griggs, G. 2011. 'This must be the only sport in the world where most of the players don't know the rules': operationalizing self-refereeing and the spirit of the game in UK Ultimate Frisbee. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*. Vol 14, issue 1. P. 97-110
- Guttman, A. 2007 Rules of the Game. Tomlinson (ed) *The Sport Studies reader*.
- Hall, S. 1997. Cultural Identity and Diaspora. Woodward, K. *Identity and Difference*. London. SAGE. P. 51-91.
- Keating, James 1964. Sportsmanship as a moral category. *Ethics*, № 1, p. 25-35.
- Kellner, D. 1992. Popular Culture and the Construction of Postmodern Identities. Lash, S. Friedman, J. *Modernity and Identity*. Blackwell: USA.
- Kotkavirta, J. 2004. Urheilun moraali ja etiikka. Ilmanen, K. *Pelit ja kentät*. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä. s. 31-55
- Ojala, A-L. 2015. Nuorten omaehtoiset ruumiinkulttuurit: Lumilautailu esimerkkinä nuorisokulttuurisesta liikkumisesta. Itkonen, H., Laine, A.,. *Liikunta yhteiskunnallisena ilmiönä*. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä. s. 169-184
- Ojala, A-L., Itkonen, H. 2013. *Median merkitys nuorisokulttuurisessa liikkumisessa*. Nuorisotutkimus. 4 (31).
- Pattison, L. 2011. „*The Dynamics of the Disc: " Ultimate (Frisbee), Community, & Memory, 1968-2011*. Concordia University.
- Reddiford, G. 1998. Cheating and self-deception in sport. McNamee, M, Parry J. *Ethics and sport*. E & FN Spon: London.
- Robbins, B. 2004. "That's Cheap." The Rational Invocation of Norms, Practices, and an Ethos in Ultimate Frisbee. *Journal of Sport and Social issues*, no 28, p. 314-337.
- Savolainen, P. 1991. Kvalitatiiviset tutkimustavat kasvatustieteessä. *Kasvatus: Suomen kasvatustieteellinen aikakauskirja*. (22) : 5-6. p. 451-458.

- Syrjälä, L. 1994. *Laadullisen tutkimuksen työtapoja*. Kirjayhtymä : Helsinki.
- Thornton, A. 2004. "Anyone can play this game" Ultimate Frisbee, identity and difference. Wheaton, B. *Understanding lifestyle sports: Consumption, Identity and Difference*. Routledge. P. 175-196.
- Tuomi, Sarajärvi 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*.
- Wagg, S. 2009. *Key Concepts in Sports Studies*. SAGE.
- Walters, K. 2008. *Ultimate spin: Contesting the rhetoric, countercultural ethos and commodification of the Ultimate "frisbee" sport, 1968—2008*. The University of Iowa.
- Wheaton, B. 2004. *Understanding lifestyle sports: Consumption, Identity and Difference*. Routledge.
- Woodward, K. 1997. *Identity and Difference*. Sage. London.
- Егоров, А. Г., Захаров, М. А. 2006. *Фейр Плей в современном спорте*. Смоленск.
- Кузнецова, А. О. 2012. Конструирование идентичности в дискурсе алтимат фрисби. *Вопросы психолингвистики*. 1 (19) Москва.

Материалы, опубликованные в интернете:

- 175g.ru <<http://www.175g.ru>> [Просмотрен 6.8.2015]
- Bowman, E. Teaching Spirit of the Game. *USA Ultimate Resource Guide*. <<http://www.usultimate.org/assets/1/Page/USAU_Resource_Guide_08-09-10.pdf>> [Просмотрен 16.6.2015]
- National Teams of Ultimate. <http://hartti.com/national_teams/index.php> [Просмотрен 6.8.2015]
- Suomela, H. *Koululaisten keksinnöstä kansainväliseksi lajiksi*. <<http://www.disquitos.fi/wordpress/wp-content/uploads/2012/07/UltimatenHistoria.pdf>> [Просмотрен 15.6.2015]
- TextSTAT. <<http://neon.niederlandistik.fu-berlin.de/en/textstat/>> [Просмотрен 16.10.2016]
- World Flying Disc Federation <<http://www.wfdf.org>> [Просмотрен 6.8.2015]
- Вятышева, В. 2015. *Это не летающая тарелка — это дух игры»: как без тренеров, денег и федерации стать чемпионами по фрисби*. <<http://paperpaper.ru/photos/cosmic-girls/>>
- Ленк, Х. 2004. Этика спорта как культура честной игры. Честное соревнование и структурная дилемма. *Неприкосновенный запас*. № 3 (35) <<http://magazines.russ.ru/nz/2004/35/lenk21.html>> [Просмотрен 19.11.2013]

Приложение 1

Финский корпус

(1, 12, 23)

Hyvä spirit lähtee mielestäni siitä, että joukkueet ovat ennen pelin alkua jutelleet ringissä ja huutaneet jonkun kannustushuudon. Pelin aikana molemmat joukkueet ovat vältelleet tahallisia virheitä, peliajan kuluttamista ja vastustajan nöyryyttämistä. Jos on ollut epäselviä huutoja, ne on ratkaistu nopeasti puhumalla. Kentän laidalla olevat pelaajat kannustavat omiaan ja ehkä jopa juttelevat vastustajien kanssa. Laidalta ei ole tullut kommentteja epäselvissä tilanteissa, silmienpyörittelyä tai muuta epäkunnioittavaa käytöstä. Pelin jälkeen molemmat joukkueet ovat reippaasti tulleet loppurinkiin, kapteenit ovat kertoneet pelistä ja lopuksi on kätelty. Tämän lisäksi pelaajat ovat saattaneet kannustaa vastustajia hyvistä suorituksista, mutta en koe tämän olevan hyvän spiritin kannalta tärkeintä.

(2, 12, 17)

Ennen pelin alkua joukkueet olivat ajoissa pelipaikalla. Joukkueiden kapteenit tervehtivät toisiaan ja arpomisen jälkeen toivottivat toistensa joukkueille tsemppiä peliin. Viivalla joukkueet noudattivat aikarajoja. Virhetilanteissa huudot keskusteltiin viivyttämättä läpi, ja ulkopuoliset eivät osallistuneet virhetilanteiden ratkaisemiseen (muuta kuin silloin, kun se on sääntöjen mukaan sallittu). Virhetilanteesta keskusteltaessa virhetilanteeseen osalliset pysyivät asisassa. Omat virheet myönnettiin, mikäli virhehuudot olivat aiheellisia. Turhia huutoja ei tehty (esim. pelin viivyttämiseksi tai siksi, että saataisiin kiekko takaisin omalle joukkueelle), ja turhaksi todetut huudot vedettiin pois. Pelin aikana kannustustusta annettiin oman joukkueen onnistumisen, ei toisen joukkueen epäonnistumisen takia. Pelin päätyttyä kaikki pelaajat kerääntyivät loppurinkiin. Molempien joukkueiden kapteenit kiittivät omalla vuorollaan pelistä ja antoivat palautetta/kommentteja siitä, missä toinen joukkue oli onnistunut. Toista joukkuetta ei mustamaalattu, eikä esim. omaa häviötä laitettu sen syyksi, että omalta joukkueelta puuttui avainpelaajia, ts. toisille annettiin aidosti se "kunnia", mikä heille kuului. Puheiden jälkeen koko loppurinki antoi toisilleen läpsyt.

(3, 14)

Vastustajankin pisteille ja hyvälle suorituksille vähintäänkin taputettiin. Kontaktitilanteissa toinen autettiin ylös + asiaankuuluvat läpyt (esim. ilmataistelutilanteet). Virhehuutoja ei kyseenalaistettu,

vaan ne asiallisesti joko kiistettiin tai myönnettiin. Keskustelut olivat asiallisia, kukaan ei menettänyt malttiaan. Myös oman joukkueen sisällä kommunikaatio pysyi kannustavana. Ei ole mitään latistavampaa kuin pelata joukkueen kanssa (oma tai vastustajan), jossa ihmiset vaan karjuu toisilleen. Sääntöjä noudatettiin ja huutoja oli vain sellaisissa paikoissa, joissa virhe oikeasti tapahtui. En siis tarkoita, että jos virhe kiistettiin lopulta, niin että se huuto ei olisi ollut hyväksytty. Tarkoitan sitä, että jokaisen pitää ihan alusta alkaen tietää, ettei virheitä huudeta tyhjästä, tai muista syistä kuin silloin vaan jos itse uskoo että virhe tapahtui. "Pienemmistä" rikkeistä huudettiin koko pelin ajan jos oli aihe, ei vain pelin ratkaisun hetkillä lopussa (esim. travel, pick). Joidenkin mielestä liika pisteiden juhliminen ei ole hyvää spiritiä, mutta itse en koe siinä mitään ongelmaa. Ei nyt tarvi suoraan puolustajan naaman edessä käydä huutamassa, vaan ihan oman joukkueen kesken kun kentältä poistutaan, tai maalialueella ja näin... Omaa joukkuetta kannustavat ja motivoivat huudot ovat mielestäni koko pelin ajan sallittuja kunhan ei tahallaan yritetä estää toisten kommunikaatiota, ja kunhan huudot eivät millään tavalla liity vastustajaan. Loppuringissä puheet voivat mielestäni olla joskus myös hieman vähäsanaisempia, mikäli häviö harmittaa. En koe sitä mitenkään loukkaavana tai spiritin vastaisena. Kuitenkin on oltava asiallinen. Pelkkä oman joukkueen kehuminen tai haukkuminen ei ole hyvää spiritiä, kuten ei myöskään pelkkä vastustajan kehuminen. Jos aletaan kehuaan niin kehutaan sitten molempia jengejä ainakin jostain asiasta! Vastustajalle saa antaa palautetta, mutta ei niin että "olitte siinä aika huonoja" vaan mieluummin että "me oltiin siinä vähän teitä parempia". Tuntuu kyllä että tällaiset asiat on aika perusjuttuja niin monessa muussakin yhteydessä kuin vain ultimatessa.. kilpailutilanne tietysti saattaa vaikeuttaa hyvän käytöksen toteutumista.

(4, 5)

Äänensävy pysyi kielteisenä ja aggressiivisena, jos esimerkiksi säännöistä eoli erimielisyyttä. Toki äänensävy voi olla aluksi ikävä kun tilanteisiin tulee niin tunteella, mutta hyvässä spiritissä haluaa ylläpitää hyvää tunnelmaa/spiritiä molemmissa joukkueissa ja rakentaa yhteisymmärrystä / hyvää yhteistä peliä, ja siten alun ikävästä äänensäyvystä se muuttuu yhteistyöhaluisemmaksi ja ymmärtävämmäksi. Aluksi huono äänensävy voi olla esimerkiksi toisen vähättely, v*ttuilu, toisen alistamiseen pyrkivä. Toisaalta, pelissä voi olla jatkuvaa samojen virheiden toistamista kuin puolitahallaan. Esimerkiksi kontaktia tai huonoja "vanha!" huutoja tai liian lähellä markkerina pelaamista. Toisin sanoen rikotaan, mutta asia ei korjaannu ja sääntöjä vastaan pelaaminen on toistuvaa. Vaikka virhehuutoja ei tulisi, voi pelissä silti olla huono spiriti. Esimerkiksi jos nuo ylemmät kohdat täyttyvät ja toistuvat pelin aikana. Huonoa spiritiä on myös ylimääräinen kiukuttelu, kiro sanat aggressiivisesti muille sanottuna (eivät siis kiro sanat sinällään) ja muille

pelaajille (omille tai vastustajille) räyhääminen. Asiaton käytös. Ei keskitytä peliin ja pelin kautta luoda hyvää spiritiä.

(6, 9)

Vastustajaa kunnioitettiin pelin aikana ja sen jälkeen: -Kiistatilanteet käsiteltiin rauhallisesti, eikä mielipide-eroista syntynyt kiistaa, vaan tilanteet kuitattiin aikuismaisesti loppuunkäsitellyiksi. - Fyysiset kontaktit olivat tahattomia, eikä ylilyöntejä tapahtunut. -Sääntöjen "porsaanreikiä" ei käytetty hyväksi (esimerkiksi virheenjälkeiset heitot). -Pelin jälkeen fiilis vastustajaa kohtaan oli edelleen hyvä/neutraali - ei huono.

(7, 20)

Kaikilla oli kivaa pelata. Sen näkee usein siitä, että loppuringissä myös hävinneellä joukkueella on hymy huulilla. Vastapuolen joukkuetta kannustettiin hienoista yksilösuorituksista ja hienoista maaleista. Jos vastustaja oli ylivoimainen, se suhtautui peliin kuitenkin vakavasti. Useimmiten paras spirit on kuitenkin peleissä, joissa molemmat joukkueet saavat tehtyä pisteitä ja pelinsä kulkemaan, ei siis sellaisissa, joissa joukkueiden tasoero on valtava. Virheistä sovittiin asiallisesti. Selvät virheet myönnettiin, eikä kiistetty vain koska niin voi tehdä. Jos jomman kumman joukkueen huutama virhe kiistettiin, ei kukaan alkanut väitellä tai kiistellä vastaan. Myös muiden kentällä olevien mielipiteitä kuunneltiin epäselvissä tilanteissa. Kukaan ei myöskään toistuvasti pelannut "sääntöjen rajamailla" esimerkiksi kontaktin suhteen, ja molemmilla joukkueilla oli melko samanlainen käsitys reilusta pelistä (joskus esim. eri maista tulevien joukkueiden käsitykset saattaa erota). Vaihtopenkin pelaajat eivät yrittäneet osallistua pelitilanteista neuvotteluun ja kannustivat hyvässä hengessä, ei vastustajajoukkuetta lannistaen. Myös joukkueiden, tai ainakin oman joukkueen sisäinen spirit oli hyvä: omille pelaajille huudettiin kannustavaan sävyyn, ja kaikki kokivat, että saavat tehdä osansa joukkueen peliin.

(8, 27)

Tämä esimerkki on nyt kyllä harvinaisen huonoa spiritiä.. Jo ennen pelin alkua vastustajajoukkue on hyvin ylimielinen ja ilkeä. Jäsenet naureskelevat toisille pelaajille, ja osoittelevat kiekon alkulämpässä pudottanutta tyttöä. Peli alkaa. Vastapuolen pelaajat aiheuttavat tahallista fyysistä vahinkoa ja kiistävät virheet. Vastapuolen valmentaja käyttäytyy epäasiallisesti, huutaa omille pelaajilleen, haukkuu vastustajaa ja sanoo että näin huono joukkue on pakko voittaa. Valmentaja puuttuu virhetilanteisiin ja jää raivoamaan niistä. Loppurinki ei suju hyvällä meinigillä vaan vi**uilua on havaittavissa. Vastustajat ovat muutenkin ilkeitä.

(10)

Epätasaista matsia ei lasketa. Matsi oli kovatasoinen ja reilu. Säännöt tunnettiin ja niitä kunnioitettiin. Joukkueiden kesken vallitsi myös keskinäinen kunnioitus, jonka kaikki tunnistivat. Turhia huutoja ei huudettu ja kiistatilanteet käsiteltiin rauhallisesti ja vastustajan käsitystä kunnioittaen.

(11)

Turhia huutoja selvistä tilanteista, jatkuvaa tahallista sääntöjen väärintulkittamista tai sääntöjenrikkomista.

(15, 18)

Kun pelasimme toista joukkuetta vastaan ultimatea oli spirit hyvä, koska he kunnioittivat meitä. Vaikka vastustaja oli huomattavasti kokeneempi, he pitivät meitä tasa-arvoisina. Saimme kaikki pelata täysiä, ilman että tunnelma lannistui, eivätkä he päästäneet meitä mitenkään helpolla. Lisäksi he neuvoivat aloittelijoita ja kehuivat myös meidän pelaajiamme. Kehuminen /kannustaminen on mielestäni tärkein osa spiritiä. Vastustajalta riittää vain yksi lause ja sillä on jo suuri merkitys: "Hyvä yritys, upea koppi etc..." Samoin niinkin pieni ele kuin ylävitokset loivat hyvää spiritiä.

(16)

Kummatkin joukkueet pelasivat ottelua tosissaan. Voitosta taisteltiin ja hiki virtasi, mutteivät kyyneleet. Oma joukkuetta kannustettiin hurjasti, mutta myös vastapuolen onnistumisista osattiin iloita, vaikkakin tietysti vastapuolen maalit harmittivat. Harmituksesta huolimatta heitettiin vastustajalle yläfemmat ja keuhuttiin komeasta kätsistä, kun siihen oli aihetta. Oman joukkueen maaleja seurasi suuri riemu ja mahdollisesti joukkueen oma tuuletus. Virhe-huutoja kuului kentällä aina, kun niihin oli aihetta. Selvät virheet myönnettiin mukisematta, mutta ei myöskään epäröity kieltää niitä, jos itsellä oli tilanteesta erilainen käsitys kuin virheen ilmoittajalla. Virheen seurauksena ilmoitettiin kuuluvasti, miten peli jatkuu. Jos virhetilanteessa oli mitä tahansa epäselvää, pelaajat keskustelivat avoimesti tilanteesta ja toisen myöntämis- tai kieltämispäätöstä kunnioitettiin. Pelin päätyttyä loppuringissä oltiin hyvässä hengessä, kerrottiin omat ja vastustajan kehityskohteet ja onnistumiset ja onnittiin voittajia. Lisäksi kumpikin joukkue äänesti vastajoukkueesta yhden pelaajan, joka sai spirit-palkinnon. Palkinto oli suklaapatukka tai muu pieni hymyä suupieliin nostava osoitus.

(19, 22)

Peli kulki kummallakin joukkueella hyvin. Oma joukkue jaksoi kannustaa ja neuvoa koko pelin läpi. Kannustukset saivat puristamaan vielä enemmän itsestään irti. Kaikista maaleista hurrattiin ja

vastustajan hyviä suorituksia keuhuttiin, kuten vastustajat kehuivat myös meidän hyviä suorituksia. Vaikka virhe-huutoja yms. tuli, niin ne pystyttiin ratkomaan hyvässä hengessä. Hienointa pelissä oli juuri se, että se oli hyvin tiukka ja tasainen, mutta silti hyvä mieli säilyi kummallakin joukkueella ja kaikki jaksoivat yrittää parhaansa hymy huulella.

(21)

Ristiriitatilanteessa vastapuolien mielipidettä ei lähdetty kiistämään, esimerkki: heiton lähtiessä hyökkääjä huutaa virhe, koska markkerin käsi on hänen mielestään osunut heittokäteen tai kiekkoon ennen kiekon irtoamista kädestä. Vaikka markkeri kiistäisi asian, seurataan jouhevasti sääntöjä eikä lähdetä ikuisuuksia kyseenalaistamaan toisen mielipidettä. Jos jostain tilanteesta meinaa jäädä jotain hampaankoloon, keskustellaan asia halki pelin jälkeen asianomaisten kanssa. Lisäksi on aina ilo pelata täysillä, mutta hyvällä fiiliksellä ja sääntöjä kunnioittavan joukkueen kanssa!

(24)

Vastustajajoukkueessa oli pelaaja (yksi joukkueen kantavia voimia), joka ei noudattanut travelsääntöä useamman kerran pelin aikana. Kun tästä käyttäytymisestä huomautettiin useamman kerran travel-huutojen muodossa, kaveri otti yllättävänkin kovat "pultit" ja oli ihmeissään, että kukaan ei aiemmin ollut huutanut "traveleita" vastaavissa tilanteissa. Tilanne eskaloitui siihen pisteeseen, että vastustajajoukkue antoi joukkueellemme pelin päättyttyä erittäin huonot spirit-pisteet. Tätä tapahtumaa käsiteltiin myös 2014 Lecon MM-kisojen järjestäjien taholla.

(26)

Toinen joukkue rikkoi toistuvasti (markkerit liian lähellä ja kontaktia heittotilanteissa) oman joukkueen virhehuudoista seurasi jupinaa, päänpyörittelyä ja lukuisia vastaväitteitä. Virheistä ei syntynyt keskustelua vaan ne kiistettiin automaattisesti. Loppuringissä toisen joukkueen kapteeni tyytyi toteamaan "se oli sitte semmonen peli"

(25)

*Pelissä molempien joukkueiden onnistumisista osattiin olla iloisia yhdessä. Tietenkin omista vähän enemmän, mutta toisen joukkueen onnistumiset sai myös positiivista huomiota. Kannustusta kuului siis myös vastustajalta. *Pelissä oltiin myös rehellisiä. Maalialueella kiinni saatu kiekko olikin pudonnut pelaajan kädestä. Muut eivät nähneet putoamista, mutta itse pelaaja myönsi näin tapahtuneen. *Anteeksi-pyyntöjä kuultiin. Lempeitä taputuksia selkään. *Peli oli muutekin Ultimaten sääntöjen mukaista. * Pelin jälkeinen spirit-rinki oli hyväntahtoinen ja kannustava.

Tiukan kilpailutilanteen jälkeen molemmat joukkueet pystyvät arvostamaan hyvää suoritusta vaikka se olisi toisen joukkueen toimesta.

Ei turhia virhehuutoja, ei kontaktia. Pelissä hyvä henki ja kunnioitus vastustajia kohtaan.

Peli oli kovatasoinen ja intensiivinen. Fyysisyyttäkin löytyi, mutta molempien joukkueiden pelaajat sallivat tietyn määrän fyysisyyttä eli, jos otettiin vähän yhteen tietyssä tilanteessa, sama sallittiin toiseltakin. Selvät rikkeet ja virheet tietysti huudettiin ja näin pitääkin, mutta "turhat" huudot uupuivat. Pelattiin siis kovaa, mutta kunnioittavasti. Myös selkeät (anteeksi kielenkäyttö) paskat eli huonot huudot eivät kuuluneet peliin.

Oli toinen junnujoukkueemme ottelu vastustajaa vastaan ja ensimmäisen olimme hävinneet. Toisessa ottelussa meidät otettiin hyvin vastaan ja menimme pelaamaan frisbeegolffia kentän viereiselle radalle. Mielestäni tämä ruokki spirittiä, kun pelattiin vielä sekajoukkueilla. Itse pelissä meidän joukkueemme oli tällä kertaa hieman vahvempi kuin vastustajan. Joukkueet peluuttivat kaikkia pelaajiaan tasaisesti ja kaikille annettiin mahdollisuus. Vastustajalla oli erittäin nuoria pelaajia ja heitä vastaan annettiin hieman armoa ja annettiin tilaa heillekin onnistua. Kun maaleja tehtiin niin saatettiin heittää yläfemmat myös vastustajan joukkueen kanssa, mikä on aika harvinaista joukkuelajeissa. Osattiin kehua toista pelin aikanakin ja kaikilla oli kivaa, vaikka kovaa pelattiinkin. Tosin yksi meidän pelaajamme menetti malttinsa loppuvaiheessa peliä toistuvien epäonnistumisten vuoksi, mutta yritimme kannustaa häntä. Yritimme pelata hänelle kiekkoa, jotta hän saisi itseluottamuksensa takaisin, mutta silloinkin kiekko välillä lipesi maahan. Lopussa kuitenkin kaikki huipentui voittomaaliin, jonka otti kiinni tämä nimenomainen henkilö ja se tavallaan kruunasi voittomme joukkueena, mikä oli mahtavaa. Pelin jälkeen olimme perinteisesti ringissä ja vastustaja kehui meitä. Pelaajille jäi hyvä mieli pelistä ja vastustaja antoi joukkueemme parhaalle pelaajalle vielä erikoispalkinnon: kaksi minifrisbeetä! Tästä lähtien olemme itsekin jakaneet tällaista ns. spiritpalkintoa joukkueen parhaimmalle spirit-pelaajalle. Mielestäni spirit on kaikkea sitä, mitä tehdään sekä omalle että vastustajan joukkueelle parantaakseen viihtyvyyttä pelissä. Totta kai kaikki yrittävät voittaa, mutta tärkeintä on yhteinen viihtyvyys pelissä.

Vastustaja huusi virheitä tilanteista, jossa niitä ei ollut, ja kiisti kaikki tekemänsä virheet.

Peli pelattiin viime syksynä Puolassa seurajoukkueiden Em-kisoissa. Vastustajana oli eräs brittiläinen joukkue. Ottelu alkoi siististi ja peli oli tasainen. Vastustaja rikkoi markkerina, mutta

heitto meni perille. Pelaajamme huusi virheen, mutta samantien "game on" , koska heitto meni perille. Tämä oli avaava heitto ja saimme seuraavasta syötöstä helpon maalin. Juhlimme maalia, kunnes huomasimme, että juuri markkeroinnissa rikkonut vastustaja ilmoitti, että kiekon tulisi palata. Hänelle selitettiin tilannetta pitkään, eikä hän halunnut ymmärtää tilannetta. Hänen mukaansa hän lopetti pelaamisen, vaikka sillä ei ollut mitään vaikutusta tilanteeseen. Hän ei olisi ehtinyt estää maalia. Tilannetta yritti rauhoitella myös vastustajan kapteeni. Tästä kaveri tuohtui lisää ja heitti lippuksensä maahan ja poistui kentältä kiroillen. Hänen tilalleen tuli uusi mies vaihdosta. Tämä on tietääkseni vastoin sääntöjä, sillä hän ei ilmoittanut mitään syytä poistumiselle. Emme saaneet tilanteesta maalia. Muutama piste eteenpäin edellä mainittu rauhoitteleva kapteeni tuohtui tilanteesta, jossa joukkuekaverini oli hieman "kahvannut". Virhe kiistettiin. Tästä vastapuolen kapteeni ei pitänyt, vaan alkoi rikkomaan naurettavan paljon ja kiisti aina tilanteen. Argumenttina: "kahvasit sinäkin". Tämän lisäksi he huusivat meiltä yhden selkeän maalin ja puhtaan dyykikatkon takaisin itselleen. Joukkueemme pyrki pitämään pään kylmänä ja mielestäni malttimme pysyikin. Pakko silti sanoa, että kyllä tuollainen spiritti sapettaa! Hävisimme ottelun. Väittäisin, että hävisimme vastustajan huonojen huutojen takia.

Vastustajaa ei kunnioitettu. Tämä ilmeni esimerkiksi tahallisina sääntörikkeinä/vastustajalle vinoiluna. Pelaajien välistä kinaa esiintyi tavallista enemmän.

Halu voittaa kasvaa suuremmaksi, kuin kunniallisuus. Yksilöt eivät pysty hyväksymään tappiota ja yrittävät vältellä sitä keinolla millä hyvänsä.

Русский корпус

(1, 7)

Игра была плотная, но не было серьезного физического контакта, который я могла бы назвать фолом. Игрок, игравший со мной, извинялся за случившиеся контакты, был готов выслушать мою позицию в случае объявления. Игроки не были излишне эмоциональны как между собой, так и с нами (не кричали, говорили спокойно). Все объявления были по существу (несущественным я считаю тревел 5 см, например), их было не слишком много (обычно не более 5 остановок за игру). Игроки хорошо знали правила и быстро разрешали спорные ситуации. В целом, остались позитивные впечатления от игры.

(2)

Противник намеренно трактовал правила в свою пользу, не признавал объявления. Некоторые игроки не знали правила (что значит то или иное объявление, правила пулла и т.д.).

(3, 13)

Равная игра, обе команды хотели выиграть. Были столкновения и нарушения, но все из них быстро решались и в пределах правил. Не было цели "убить" команду соперника или использовать правила в свою пользу (объявить "спорные" нарушения, и т.п.). При возникновении нарушения - соперники слушали аргументацию, высказывали свою точку зрения и расходились согласно Decision Diagram'ам. Было поощрение хороших действий соперников с обеих сторон. Люди получали удовольствие от такой напряженной и честной игры, несмотря на результат эпизода.

(4)

Не было споров. Все объявления решались оперативно. Физические контакты были не специальными, случайными или игровыми. Соперник вел себя уважительно и приветливо при паузах. Был накал спортивной борьбы при этом без агрессии к сопернику.

(5)

Были постоянные остановки игры из-за объявлений, команды долго не могли решить спорные моменты, не могли договориться, игроки не следили за своим телом и постоянно толкались.

(6, 15)

Объявления были адекватными, т.е. не было намеренных "фолов последней надежды". Обсуждения моментов проходили спокойным тоном и по делу. Игроки обеих команд стремились не покалечить друг друга, но и не ныли от каждого касания. Игроки обеих команд играли всерьёз, на полных оборотах стремились к победе.

(8)

Большое количество необязательных (придирчивых) объявлений со стороны противника, направленных на моральное подавление нашей команды и кражу игрового времени. Выдуманные нарушения, часто возникают на юниверс поинте, некоторые ТОП'овые клубы не могут признать поражение. Слишком опасная игра с возможной травматизацией - игра не в диск, а тело противника. Разлад внутри команды - худшее, что может произойти.

(9, 16)

Игра была на хороших скоростях, все было в рамках правил, игроки нашей команды и команды противников были позитивно и азартно настроены. Борьба за диск была до конца с одной и другой сторон.

(10, 11, 17)

Обе команды были вполне спокойными и дружелюбными. Общались с соперниками не агрессивно и уважительно. При возникновении разногласий и объявлений спокойно высказывали свои точки зрения и приходили к решению. Игра не была грубой, но при этом была плотная борьба. Никто не делал намеренно неправильных объявлений. После игры остались хорошие ощущения.

(12, 14, 18)

С командой было приятно играть. Фолы объявлялись корректно и по делу. Если были споры по поводу объявлений, то это были спорные моменты, которые сложно было трактовать однозначно; общение велось вежливо, без повышения голоса; игроки доверяли друг другу в своих суждениях. Вне зависимости от исхода игры противник боролся до конца - показал боевой дух. Не сдался, если проигрывал и не стал играть с лентой, если выигрывал. Противник играл с позитивным настроением. Внутри команды общались без криков и взаимных обвинений, тем более без мата. Они друг друга поддерживали, если были небольшие срывы. Не было оскорбительных высказываний в нашу сторону.

(19)

Данная ситуация возможно по многим причинам. Так часто бывает если играешь с людьми

не считающими тебя равным. Считая, что их навыки более высоки, они ведут себя не корректно. Пренебрегают нормами этикета на площадке. Такие люди часто устраивают истерики из-за поражения. Возможно игроки забыв о человечности, ставят цель выиграть любой ценой и относятся к соперникам с большой долей ненависти. Возможно, "дух игры" испорчен из-за недоверия между членами команды. Ведь не все умеют проигрывать и винят в этом членов команды. И так далее.

(20)

Обе команды хотят победить, но настрой не спортивный. У многих в голове, как мне кажется, сидит мысль, что победить надо любой ценой. В алтимате есть правило - дух игры.

Играю в открытом дивизионе. Игра была без лишних (спорных, ненужных, несущественных) напоминаний по поводу ввода диска, брика. Игра была очень динамичной, при этом с сохранением рамок правил о контактах. Команда произвела общее позитивное впечатление, а также в каждый игрок в частности своей игровой культурой, уважением, этикой.

Для меня игра с хорошим духом - это почти всегда игра двух команд с похожим настроем и зарядом на игру. Плотная, но аккуратная защита, крутая и красивая атака. Собранность, когда после потери команда не ищет виноватых, а хлопает по плечу и подбадривает, настраивая на защиту. Я хвалю соперников, если они сделали что-то большее, чем обычно - лейаут в защите (аккуратного, обязательно) или точный заброс через всё поле. И мне приятно, если мои усилия тоже заметили и одобрили хотя бы кивком. Круг - неотъемлемая часть Духа игры. И если игроки смотрят друг другу в глаза - игра уже не могла быть плоха по Духу. Много раз замечала, что игроки вышедшие на поле без настроения, потом в кругу смотрят на бутсы.

1 Соперники избегали спорных объявлений, при оценке спорных ситуаций старались рассматривать их с позиции независимого, непредвзятого наблюдателя, быть максимально объективными (главное держать в голове, что свое личное мнение имеет такой же вес как и мнение оппонента, а иногда и меньший - распространенный пример: игрок пытается поймать уходящий из поля диск и при этом оставляет ногу в поле. Да пытался, но если соперник объявляет аут и он в этом уверен нужно помнить, что в таком случае у него, возможно, был лучший обзор ситуации, ведь взгляд принимающего в этот момент направлен на диск и принимающий сконцентрирован на ловле.) 2 Воля к победе обязательно должна присутствовать ведь это спорт, но не в ущерб безопасности игроков - тут речь о физическом контакте

Маркер совершил не значительный контакт с выкидывающим игроком, в результате чего диск упал. Человек, совершивший фол сразу его объявил.

Было мало моментов, требующих остановки и обсуждения. Игра была без грубых контактов. Все решалось быстро.

Мы играли свою любимую игру. старались сделать игру лучше, подбадривали своих игроков, радовались своим очкам, хвалили, соперников, за чистую игру.

Игра была спокойной, без лишних эмоций, спорных моментов почти не возникало, а если и были все решалось быстро. Как на поле, так и в кругу команды были дружелюбны, а также поблагодарили друг друга за игру.

Проигрывающая команда начинала фолить, неосторожно играть и объявлять нелепые фолы

Чаще всего если я говорю об игре с плохим духом, имеется в виду грубая игра. По многим критериям можно снизить оценку за Дух, как то отсутствие воли к победе, угрюмые, может злые лица соперника, мат на поле, но такую игру не назовешь плохой, и если и снизишь оценку за что-то подобное то чуть ниже среднего. Больше всего расстраивает грубая игра и неуважительное отношение соперника к тебе. Я допускаю разные уровни физического контакта, в фановых играх, и в сложных чемпионатах, где из-за более высоких скоростей и накала эмоций, большей самоотдачи может происходить большее количество ненамеренных фолов. Но когда обе команды решают спорные моменты в позитивном ключе, впечатление от игры и оценка за дух будут хорошими. Низкой оценка будет если соперник неуважительно относится к тебе, неадекватно реагирует на справедливые объявления, или намеренно идет на грубый физический контакт, хотя имеет возможность этого не делать.

Крайнее пренебрежение безопасностью других игроков (например, очевидно безнадежные прыжки в спину). Заведомо противоречивая трактовка ситуации, неспособность спокойно оценить произошедшее, в результате чего доводы приводятся очевидно не соответствующие действительности. Формальные объявления, в которых нарушивший не получил никакого преимущества: незначительные трэвелы при бросках по форсу, не влияющие на течение атаки пики и т.п.

Много остановок и затянувшихся споров. Игроки объявляли в любом спорном моменте.

Пренебрегать им нельзя, ведь иначе теряется смысл честной игры. Хочется, чтоб все игроки, в независимости от значимости игры, соблюдали главное правило алтимата - дух игры.

Была грубая игра, соперницы специально шли на контакт. При этом не признавали со своей стороны грубости, не извинялись. При обсуждении момента сразу не соглашались с объявлением и не пытались выслушать мнение объявляющего.