УДК 39(4/9)

В.М. Кулемзин

ИГРА В ЖИЗНИ И ЖИЗНЬ В ИГРЕ

Анализируется роль игры в жизни народов, ее значение в воспитании подрастающего поколения, в сохранении национальных культурных традиций.

Игра как нераздельная часть культуры уже с самых давних пор привлекает внимание исследователей, однако представления о её роли и значимости изменяются еще быстрее и более непредсказуемо, чем представления о любой другой сфере духовной культуры. Причин тому много - несовершенство методики исследования, неодинаковый уровень развития культурологии вообще. Как ни парадоксально, но даже в таком вопросе, что считать игрой, нет единства мнений среди исследователей, стоящих на одних и тех же методических, методологических и мировоззренческих позициях. Иногда исследователей поражает устойчивость культуры и устойчивость игр; иногда - его отсутствие. Словом, в игре всегда имеется что-то неуловимое. Все это привлекало и привлекает внимание исследователей, которых объединяет пока что одно: желание создать такую общую теорию игр, которая, подобно ньютоновскому закону механики, объяснила бы все частности. В сущности, задача здравая, благодарная и благородная, тем более что любая наука стремится именно к этому.

Решение столь непростой задачи, безусловно, требует комплексного подхода, т.е. использования данных педагогики, этнографии, культурологии и, как показывают последние исследования, знаний вовсе не гуманитарных дисциплин. Именно при таком подходе обнаруживается, как старые факты обретают новое значение и наоборот, новые факты подтверждают старые теории. Сулящим перспективу является использование фактов, взятых из традиционных культур Сибири, т.е. дорусских и дохристианских или во всяком случае лишь незначительно деформированных. Интерес представляет также использование традиционных игр в современном дошкольном воспитании и школьном образовании, что можно наблюдать в национальных школах Сибири и Севера. Обращаясь к этим культурам, мы с удивлением обнаруживает как непросто, а скорее невозможно уловить разницу между жизненными реалиями и искусством. Поистине нет таких сфер общей системы жизнедеятельности, которые не отражались бы в играх. Не случайно любая попытка классификации игр оказывалась неполной или вообще неудачной.

Игры классифицировались, систематизировались, группировались на индивидуальные, групповые, физические, умственные, по возрастному, половому принципу, по месту и времени проведения, с использованием инвентаря и без него и т.д. В. Богораз сгруппировал игры на имеющие и не имеющие производственной направленности, предварительно разбив их на детские и взрослые [1. С. 116]. На самом деле, даже ранние исследователи, такие, как миссионер Г. Новицкий, видели в играх обучение. «Семейные педагоги... чада своих научает и от младных лет приноравливаются стрелянию из лука убивать як зверя, як ловению птиц... ничем другим не упражняются» [2. С. 40]. Г.М. Василевич показала несостоятельность такой позиции, подчеркнув иную функцию игр - воспроизведение семейных и прочих социальных отношений [3. С. 30].

Накопленный этнографический материал показывает, что каждый из авторов по своему прав: игру действительно можно увидеть везде и во всем, но где взять уверенность, что мы имеем дело с игрой? Л.Н. Толстой передает свое впечатление от описанного очевидцем вогульского (мансийского - *К.В)* представления, разыгрываемого в чуме. Суть его состоит в преследовании оленухи с детенышем. Роль животных исполняют одетые в оленью шкуру вогулы. Один вогул изображает птичку, предупреждающую оленей об опасности. Охотник на лыжах лишь с третьего раза подкрадывается к оленям и пускает стрелу в олененка, который смертельно ранен, жмется к матери, мать зализывает ему рану. «Я по одному описанию почувствовал, что это было истинное произведение искусства», - пишет Л.Н. Толстой.

Подобное описание своеобразного представления приводит М.Б. Шатилов, который наблюдал его у хантов в конце 1920-х гг. [4. С. 158-160]. Суть его сводилась к тому, что в затемненном чуме особое лицо - предсказатель промысла «созывал» животных в чум, Здесь были слышны тяжелая поступь медведя, крякание утки, свист бурундука и т.п. Дети, не видевшие раньше этих животных, могли потрогать их, подозвать поближе, подражая голосом. Реквизиты, которыми располагал предсказатель, не показывали ни взрослым, ни детям. По сути дела, здесь происходило первое знакомство детей с миром животных. Одновременно фокусник-предсказатель, оценивая поведение животных как активное или пассивное, сообщал о возможных результатах предстоящего промысла.

Нам приходилось многократно присутствовать на различного рода сеансах, жертвоприношениях, празднествах у хантов, манси, селькупов, ненцев. Во всех случаях поразительно сложно выявить игру как нечто самостоятельное: по всей вероятности, игра как физическое, эстетическое или экологическое образование было вплетено в реальность бытия, составляло единую ткань живой культуры.

Девочка в хантыйской семье - это будущая мать, бабушка; мальчик - будущий отец, а значит охотник. Девочка, глядя на жесты, движения своей матери, имитирует их: у нее своя дочь - это кукла. Взрослые, отправляясь в священное место для осуществления культового обряда, берут с собой детей, там поддерживаются и устанавливаются новые связи между разными по уровню социальными ячейками, верхним божеством, местными духами охоты, от которых зависит вся жизнь. К ним направляются обращения. Все это видят дети и куклы. Куклы - живые существа, и они признают только свою маму, а потому на нее походят внешне, во время игры в куклы воспроизводятся различные (если не сказать все) сцены из жизни хантов. А.Н. Рейнсон-Правдин [5. С. 116] отмечает, что «по игрушкам девочки, по качеству ее ранних работ жених судил об умении невесты. Считалось, что девочка

становится взрослой только тогда, когда для куклы изготовит полный комплект одежды, включая всевозможные украшения.

Мальчик под руководством отца мастерил звероловную ловушку. Отец делал свою в натуральную величину, мальчик - действующую модель. Она могла отличаться, выражаясь философским языком, только количественно, а качественно - ничем. Отец свою ловушку будет ставить в лесу далеко от дома, а мальчик - рядом. Отец будет иногда тайком подкладывать в ловушку сына добычу: ее надо будет вынимать и приводить ловушку в рабочее состояние. Через год-два мальчик сделает ловушку чуть больше и настораживать ее будет дальше от дома: там сейчас промышляет его старший брат. А еще через год-два предстоит мастерить ловушку такую же, как у отца, и стоять они будут рядом. Так ни отец, ни сын не поняли, где начинается и кончается игра. Для отца одно ясно - подкладывание добычи в ловушку сына - это игра. Однако ее вынимание и настораживание сыном ловушки — уже не игра, а обретение навыка. Следовательно, обретение навыка может осуществляться либо в форме игры, либо в форме подражания без игры. Взрослый чужеродец, не воспитанный в традиционном духе, постигая звероловные тайны, перенимает опыт у своих сверстников, не прибегая к игре. Тут впору спросить, чем различаются обретение навыка в процессе игры и реальной действительности.

Интересные примеры приводит М.А. Монина [6. С. 54-56]. В мансийской деревне взрослые организовали для детей летний так называемый этнографический лагерь. В этом лагере были созданы условия для реализации знаний традиционной охотничье-рыболовческой и оленеводческой культуры. Дети быстро освоились, выдвинулись лидеры, а проявление самостоятельности стимулировало и без того кипучую деятельность. Как и в реальной жизни, более всего времени было уделено строительству дома, заготовке дров и уходом за оленями. Выращиванием картофеля и овощей занимались только знакомые с этим. Здесь характерно и другое, что выпало из поля зрения Мониной. Устроители лагеря и родители сами не заметили, как и каким образом они были втянуты в игру. Множество примеров того, как благодаря игре дети обретают житейский опыт, приводит Огдо Оксёнова из культуры долган. Например, дети ставят на снег оленьи рога и с расстояния 25-20 шагов пытаются набросить на них аркан [7. С. 3].

Иными глазами на детскую игру смотрел русский священник Петр Кирсанов, когда описывал жизнь и быт хантов. «Родители имеют слабые религиозно-нравственные понятия, дети проводят время в бесполезных играх. В играх родители допускают полную свободу, дети играют как хотят и сколько хотят. Тем самым родители развивают в детях ленность, которая остаётся у них на всю жизнь» [8. С. 50].

Современный исследователь В.В. Подмаскин детально описывает игры народов Нижнего Амура, рассчитанные на развитие кисти рук, гибкость пальцев (физические игры). Кроме них, распространены способствующие развитию реакции и интеллекта. К ним, кстати, сами носители культуры относят скакание на одной ноге, фехтование, борьбу и другие подвижные игры [9. С. 94].

Суммируя множество мнений как из среды народа, так и специалистов, можно прийти к выводу о том, что сама жизнь, действительность протекают в более жестких рамках ритуала, чем игры. Если мы возьмем традиционную культуру и посмотрим на её составляющие, то убедимся, что основные виды отношений: человек-вещь, человек-общество, человек-природа, человек-божество очень устойчивы, регламентированы. Эта устойчивость обязана ритуалу, который сакрализован: его нельзя изменить. Игра, несмотря на свои жесткие правила внутри себя, по отношению к культуре более свободна, потому что менее ритуализована. Это проявляется, например, в хантыйской шахматной игре «топис», где противниками выступают человек и зверь. В роли зверя - другой игрок. Они понимают ходы друг друга и соответствующим образом на них реагируют. Как ни парадоксально, охота в действительности регламентируется в большей степени, чем игра. Реализованными являются процесс подготовки: сакрализованы одежда, орудия промысла, первая добыча; здесь большая зависимость от божеств, духов, с которыми устанавливаются непростые по технике и символике отношения; сложен по обрядовой деятельности конец промысла. В действительной охоте мало что зависит от охотника - над ним довлеют другие силы естественного и сверхъестественного мира, тогда как правила, время, регламент охоты-игры устанавливает человек, и он чувствует себя здесь почти богом. После удачной или неудачной охоты он покидает мир реальных отношений, садясь за игральную доску: здесь он творец, демиург, потому что пребывает в созданном собой мире. Анна Фрейд очень точно подметила, что «главная функция игры состоит в том, чтобы превращать нечто невообразимое в реальной жизни в поддающееся контролю».

Ж. Пиаже на основании большого количества экспериментов пришел к выводу, что «…в игре ребенок выше себя, он совершает прыжок над уровнем своего развития. … игра есть мостик между конкретным детским опытом и абстрактным мышлением … игра для ребенка является такой же естественной средой, как для взрослого язык. В Тэрнер по данным А. Фрейд приходит к выводу о том, что детские игры даже в самых отдаленных уголках Африки по направленности мало чем отличаются от игр в других континентах. Он подметил, что, играя, дети «превращаются в тигра, ягуара, разбойника. Дети отождествляют себя с силами, которых боятся. Отнимая силу, дети как бы увеличивают свою собственную» [10. С. 238].

Игры взрослых, так же как и детские, обнаруживают сходство. Макс Глюкман пишет о придворном шуте стран средневековой Европы, которому было дано право насмехаться над королем и придворными, иногда он выступал арбитром в делах нравственности. Сходные функции - далее пишет М. Глюкман, - выполняли барабанщики на королевской барже, на которой король и его двор переправлялись через реку Замбези. Барабанщикам было дозволено бросать (для потехи) в воду любого из знати, кто оскорбил в этом году чувство собственного достоинства или справед-

ливости [11. S. 80]. Не правда ли, все это живо напоминает русских скоморохов?

С.А. Смирнов подчеркивает: «Игра рождается от смеха, от вольного дыхания личности...» [12. С. 30]. Есть основания рассматривать игру как нечто несогласное с требованиями культуры; стоящее над культурой, словно бог. В традиционных культурах Сибири была масса ограничений мировоззренческого порядка. К таковым, в частности, можно отнести: запрет говорить о медведе (он все видит, все слышит, все понимает); говорить о частях своего тела (в них находятся души); вечером говорить о покойниках (они могут понять это как призыв) и т.п. Национальные медвежьи игрища нарушали эти и другие запреты, но в определенных границах. Характерно, что границы дозволенного были существенно расширены во время проведения уроков на игровых пятиминутках уже в первые годы школьного образования. У долган, например, более четкие формы обрела национальная игра, рассчитанная на запоминание названий и функционирования частей тела. Учащиеся младших классов, проводя руками от кончиков пальцев ног до макушки, не пропускали части с запрещенными названиями. Они произносили все в должной последовательности снизу вверх. Любопытна и представляет известный методологический интерес одна деталь. Сама школа как элемент нетрадиционной культуры очень долго рассматривалась, а порой рассматривается и сейчас, игровой площадкой, игрой. Это имеет и положительную и отрицательную стороны, поскольку привлекая детей, школа в то же время предполагает и личностное к себе отношение: когда хочу - играю, когда не хочу - выбываю из игры. «Чур-чуров», - радостно взвизгивали пятиклассники, сбегая с последних уроков.

Е.С. Фурсова, говоря о русской культуре, отмечает, что в день Благовещения имело место табуирование всех видов хозяйственной деятельности как пережиток языческого мировоззрения (птица гнезда не вьет и человек не должен работать). Это связано с представлением о боязни потревожить Земное царство. Однако запреты не касались детских игр [13. С. 137].

Современная исследовательница физических игр у народов Севера А.Н. Мунгалова сделала очень ценное наблюдение. Она обратила внимание на то, что в селькупской традиционной культуре детей не наказывали за неумышленную порчу вещей, если она имела место во время игры [14. С. 92]. Большое количество материалов свидетельствует о том, что ребенка игра привлекает возможностью раскрытия тех способностей, которые он не может раскрыть в действительном мире отношений. Иначе говоря, благодаря игре он пересматривает свое «Я».

По нашим наблюдениям, несклонные к подвижным играм дети с удовольствием переключались на такие игры, как: определить значение слов в контексте и вне его; решить задачи при помощи логических операций (анализ, синтез, индукция, дедукция, сравнение); перевести предложенное содержание с родного языка на русский с минимальным использованием языковых средств и наоборот; найти выход из положения, когда переживаемые ощущения богаче языковых возможностей; привести примеры такового. Народная педагогика учит, что нет детей ни к чему не способных. Если таковые имеются, то не найдена сфера практического или теоретического применения ума: игра помогает это сделать, поэтому она представляет собой нечто стоящее над нормативной культурой. Если культура - это признание нормы, то игра - непризнание нормы. Игра нуждается в культуре так же, как культура в игре.

Проведенное нами некоторое количество экспериментов показало, что стиль «авангард» обладает притягательностью по той причине, что содержит игровой момент, несогласие с нормой. Как ни странно, он является одинаково привлекательным (хотя часто и непонятным) для представителей различных культур, мировоззрений и даже разных поколений. В данном случае было бы неуместным вести речь о традиционных и современных культурах и изобразительных средствах. Мы хотели лишь привлечь внимание к вовсе не затронутой наукой теме - отношению общей культуры к игре и наоборот, игры - к культуре.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Богораз В.* Игры малых народностей Севера//МАЭ. М.-Л., 1949.
2. *Новицкий Г.* Краткое описание о народе остяцком. СПб., 1884.
3. *Василевич Г.М.* Игры тунгусов//Этнограф-исследователь. Л., 1927. № 1.
4. *Шатилов М.Б.* Драматическое искусство ваховских хантов//Из истории шаманства. Томск, 1976.
5. *Рейнсон-Правдин А.Н.* Игры и игрушки народов Обского Севера//СЭ. № 3. М., 1949.
6. *Монина М.А.* Отражение современной жизни народа манси в играх детей//Народы Северо-Западной Сибири. Т. 3. Томск, 1996.
7. *Оксенова Огдо.* Игры моего детства//Слово народов Севера. Дудинка, 1999.
8. *Краснов П.В.* Описание быта инородцев Томского округа Васюганской волости//Земля каргасокская. Томск, 1996.
9. *Подмаскин В.В.* Народные игры аборигенов Нижнего Амура и Сахалина как историко-этнографический источник//Интерпретация археологических и этнографических исследований. Владивосток-Омск, 2000.
10. *Тэрнер В.* Символ и ритуал. М., 1983.
11. *Gluktan M.* Polities, Lawand Ritual in Tribal Sosiety.Chikago, 1965.
12. *Смирнов С.А.* Образование сквозь личностъ//Мастер-класс. № 1. Новосибирск, 1997.
13. *Фурсова Е.С.* Запреты, обычаи, обряды, связанные с льноделием//Народы Сибири: история и культура. Новосибирск, 1997.
14. *Мунгалова А.А.* О некоторых энциклопедических особенностях физического воспитания у коренных народов Сибири//Археология и этнография Приобья. Томск, 1982.

Статья поступила в научную редакцию «История» 15 ноября 2002 г.