

Российская академия наук
Институт этнологии и антропологии
им. Н.Н. МИКЛУХО-МАКЛАЯ



ЛИЧНОСТЬ: ИГРА И РЕАЛЬНОСТЬ

Ответственный редактор
М.Л. Бутовская

МОСКВА
2010

ББК 28.7

Н 37

Работа выполнена при поддержке
Программы фундаментальных исследований Президиума РАН
«Историко-культурное наследие и духовные ценности России»
(«Кросскультурный анализ социального пространства и механизмов
регуляции социальной напряженности: от традиции к современности»)

Рецензент:
доктор исторических наук Н.И. Халдеева

Н 37 Личность: игра и реальность / Сост. И.А. Морозов, И.С. Слепцова (Кызласова); отв. ред. М.Л. Бутовская.
– М.: ИЭА РАН, 2010. – 336 с.

ISBN 978-5-4211-0007-2

Данный сборник статей посвящен анализу роли игровых факторов в формировании личности и определении жизненных стратегий, а также различных способов взаимодействия игры и реальности: игровым способам формирования самооценки и социальной иерархии, поведению в виртуальном игровом пространстве, использованию игровых персонификаций в практиках социального конструирования.

ISBN 978-5-4211-0007-2

© Институт этнологии и антропологии РАН, 2010
© Коллектив авторов, 2010

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

<i>Морозов И.А., Слепцова (Кызласова) И.С.</i> Игра: Образ мышления. Стил ь поведения. Конструирование реальности	5
---	---

Формирование личности

<i>Морозов И.А., Слепцова (Кызласова) И.С.</i> Роль игровых факторов и игровых практик в формировании личности	23
--	----

<i>Морозов И.А.</i> Трансформация личности в игре: игра с куклой	65
--	----

<i>Слепцова (Кызласова) И.С.</i> Игровые способы повышения самооценки в мужских сообществах	89
---	----

<i>Куц Д.Ю.</i> Конструирование иерархии в игровых практиках слушателей Военно-медицинской академии	119
---	-----

Игровое моделирование

<i>Морозов И.А., Слепцова (Кызласова) И.С.</i> Игровое моделирование пространства	135
---	-----

<i>Буркова В.Н., Бутовская М.Л.</i> Компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения молодежи	157
--	-----

<i>Щепанский Б.К.</i> Развиртуализация геймеров: актуализация телесности участников компьютерных игр	185
--	-----

Игра с реальностью

Липатова А.П. Дурак и святой: игра с реальностью 215
или игра в реальность

Феденок Ю.Н., Бутовская М.Л. «Дом моей мечты»: 235
игра с реальностью в представлениях современных
подростков

Пушкарева Н.Л. Позор и хула: наказания за 259
«блудное дело» в контексте игровых практик

Игровые репрезентации личности

Фролова О.Е. Личность в анекдоте 287

Слепцова (Кызласова) И.С. Игровые репрезен- 303
тации личности (на примере Ульяновского Прису-
рья)

Костина Д.А. Жизнь и игра Старика Букашкина 325

Список сокращений 335

ВВЕДЕНИЕ

И.А. Морозов, И.С. Слепцова (Кызласова)

ИГРА: ОБРАЗ МЫШЛЕНИЯ. СТИЛЬ ПОВЕДЕНИЯ. КОНСТРУИРОВАНИЕ РЕАЛЬНОСТИ

Личность является предметом пристального внимания специалистов в рамках различных теоретических и прикладных наук о человеке в течение многих столетий. Однако несмотря на огромное количество существующих работ [обзоры см.: Белик 2001а, б; Лебедева 2004; Фрейджер, Фейдимен 2006; Черная 2005–2006; Кравцов 2006; Хьелл, Зиглер 2007; Мухина 2007; Нартова-Бочавер 2008; и др.] невозможно утверждать, что данная тема полностью исчерпана. Сущность личности не является некой константой, она постоянно изменяется под воздействием меняющихся социокультурных и природных факторов, поэтому каждое новое поколение исследователей вновь и вновь сталкивается с необходимостью обращения к ее изучению, к исследованию ее новых инкарнаций.

В данном сборнике мы хотим представить один из аспектов взаимодействия личности с окружающей действительностью. Речь идет об *игровых стратегиях поведения*, то есть тех случаях, когда свойства личности наиболее ярко проявляются в неординарных, «нестандартных» и отклоняющихся практиках, которые чаще всего называют игровыми. Конечно, их «игровая» сущность очень сильно зависит от истолкования игры, ее дефиниций. Мы вовсе не стремились унифицировать подходы всех авторов сборника, поскольку считаем, что не обязательно, чтобы наши теоретические походы и воззрения были идентичными. Нам

как раз представлялось интересным представить разные трактовки ключевых понятий, обозначенных в названии («личность» — «игра» — «реальность»). Составителям сборника не близка точка зрения, что «игра сродни ритуалу». При определении сущности игры мы гораздо ближе к Й. Хейзинге, который строго разграничивал игровые и ритуальные формы, правда используя для этого несколько расплывчатое понятие «серьезного». А наиболее корректными нам представляются разграничения между игрой и ритуалом, используемые в современных естественных науках [Налимов 1974; Климонтович 1986; ср. также: Лотман 2010]. В этом контексте нам представляется наиболее корректной следующая формулировка соотношения игровых и ритуальных форм:

«Являясь способом изменения, игра может существовать только в динамике, как процесс, сущность которого проявляется лишь при взаимодействии с конкретными ритуальными формами; поэтому игра как нечто конкретное, как культурная форма, обычно фиксируется в виде своего антагониста, то есть как остаточная или деформированная форма ритуала. Можно утверждать, что игра — это своеобразный культурный механизм, способствующий переходу одних ритуальных форм в другие, то есть способ их эволюции» [Морозов 2001, с. 25].

Наша трактовка игры основана на ее понимании как спонтанного, непредсказуемого, «комбинаторного» действия, в отличие от предсказуемого, упорядоченного, не допускающего вариативности ритуала [Морозов 2001; Морозов, Слепцова 2004, с. 34–42; Морозов 2006]. Одним из важнейших свойств игры является наличие альтернативного выбора. Общераспространенное мнение, что игра бесцельна, с нашей точки зрения, должно быть дополнено существенной оговоркой. Целеполагание в игре не всегда доступно внешнему наблюдателю, поэтому для нас принципиально важным является различие «внутренней» и «внешней» точек зрения на игру [Морозов, Слепцова 2006; Морозов 2006а]. С одной стороны, только сам играющий может сказать нам, является ли то, что он делает, игрой; с другой стороны, и вполне серьезные действия могут быть оценены внешним наблюдателем как игровые («шуточные», «дурац-

кие», «смешные»). Обе эти точки зрения могут существовать параллельно, независимо друг от друга, и в этом смысле грань между игрой и реальностью является достаточно субъективной, личностно окрашенной и подвижной.

Реальность — действительность — повседневность.

Поскольку понятие «реальность» вынесено в название сборника, то необходимо определиться, какой смысл мы вкладываем в это понятие. Нам представляется необходимым ответить на следующие вопросы: Чем реальность отличается от действительности? Как реальность соотносится с жизнью? Как соотносится действительность и повседневность?

Итак, чем реальность отличается от действительности? В общих чертах *реальность — это все, что нас окружает* во всех своих проявлениях, в том числе все, что создается нашим воображением или техническими устройствами — отсюда

виртуальная реальность. Действительность — это реальность, доступная нашим органам чувств. Используя тавтологию, можно сказать, что это реализованная реальность. То есть действительность — это лишь часть окружающей нас реальности; то, что нам из этой реальности доступно; то, что мы можем ощущать, переживать и проживать. Это «реальность жизни». Она подобна мыльному пузырю, который



пускает ребенок-«божество» (см. обложку). Такой образ мимолетной, хрупкой действительности восходит к средневековью и получает продолжение в моделях вселенной Стивена Хокинга. Все это можно считать исходной точкой дальнейших наших рассуждений.

Наша жизнь является частью реальности или «погружена в реальность» (пусть это и некая метафора). Но по-

давяющее большинство людей не выходят в своей жизни за рамки действительности. Наверно, с первого взгляда, здесь возникает парадокс: «жизнь» кажется по определению шире «действительности». Но в ритуале присутствует «действительность», которая не является «жизнью». «Условная реальность ритуала» — это действительность, но не жизнь (так же, как и «реальность» компьютерных игр).

Разрешение этого парадокса состоит в следующем. «Жизнь» — понятие динамическое (как и «игра»), это вектор, имеющий направленность, начальную и конечную точку («реальность», естественно, такими характеристиками не обладает — она «всегда» и «повсюду»). Этот вектор проложен в «реальности». Каждый реальный человек в каждый момент своей реальной жизни обладает некоей «действительностью», рамки которой определяются его способностью к ощущениям и познанию в данный период жизни. Понятно, что диапазон или «пространство» этой «действительности» будет изменяться в течение жизни, ведь со временем каждый человек расширяет диапазон своего познания, накапливая жизненный опыт и навыки «мировидения», то есть интерпретации явлений и фактов окружающего мира. Причем этот диапазон может увеличиваться или уменьшаться, в зависимости от конкретных обстоятельств (допустим, от физических увечий или психических заболеваний). Если согласиться с тем, что действительность имеет не только временное (обозначенное «жизнью»), но и пространственное измерение, то можно образно представить ее как некую «ауру», окружающую человека в каждый момент его жизни и угасающую с его кончиной. Поскольку действительность человека помимо познаний, добываемых эмпирическим путем, включает в себя и духовный опыт, передающийся средствами культуры, то во многих случаях она может переживать того, кому принадлежит, то есть продолжать более или менее длительное существование и за пределами его жизни. Понятно, что действительность Достоевского или Шекспира имеет совсем иную ценность и иную длительность, чем действительность обычного человека, хотя мы и не всегда готовы это принять как данность.

В ряде статей данного сборника исследуются личности, которые способны преодолеть рамки окружающей их действительности и «заглянуть в реальность вне действительности». Если учесть, что мы сопоставляем игру и реальность, — это

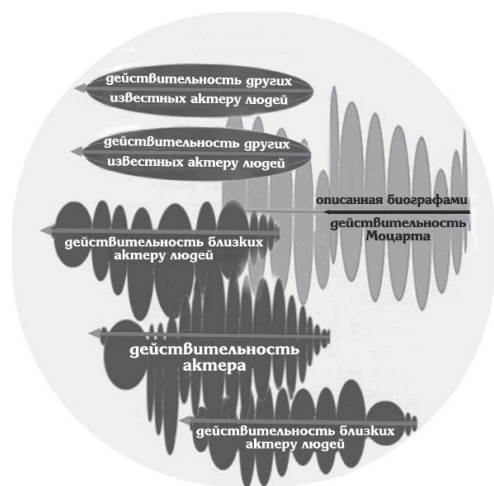
вовсе не пустое жонглирование словами. Ведь игра, как и воображение, — это один из способов «преодоления» действительности, выхода за ее рамки, проникновения в иную реальность (см. статьи А.П. Липатовой и Д.А. Костиной). На этом, собственно, и базируется творческий потенциал игры и игровой деятельности.

Можно представить, что «иной» или «параллельной» реальностью может быть, например, жизнь и действительность другого человека. Простой пример: актер играет роль Моцарта. Понятно, что находясь в рамках своей жизни и своей действительности ему это сделать будет трудно. Значит, придется, учитывая известные факты жизни Амадея, попытаться

воссоздать его действительность. При этом он будет опираться на свой собственный жизненный опыт, полученный при познании и «проживании» окружающей действительности, а также на хорошо известный ему опыт окружающих (в первую очередь, конечно, родных и близких, действительность которых пересекается с его собственной) и знакомый по описаниям и рассказам опыт дру-

гих людей (на первом плане будут известные люди — о них больше всего рассказывают и пишут). То есть, играя Моцарта, актер все равно опирается на реальность, известную ему, хотя, возможно, и за рамками собственной действительности (см. выше схему).

При этом нельзя забывать, что действительность Моцарта выходит далеко за рамки его жизни и входит в соприкосновение с действительностями других известных людей, оказывая на них существенное влияние. Поэтому воссоздать действительность Моцарта актеру существенно легче, чем действительность подавляющего числа современников Амадея.



По-видимому, мы говорим о гениальности актера тогда, когда нам кажется, что он шагнул за пределы собственной действительности в «действительность Моцарта», то есть оказался в «иной реальности». Хотя на самом деле все мы ежедневно совершаем эти небольшие прорывы в «иную реальность», ведя диалоги с другими людьми, пытаюсь установить с ними контакт (очень часто именно при помощи игры) и найти взаимопонимание, проникая в их действительность и делая ее «своей», «присваивая» ее.

В этом контексте необходим ответ на еще один вопрос: Как действительность соотносится с повседневностью? По-видимому, в свете всего вышесказанного, ответ может быть таким: *повседневность — это действительность здесь и сейчас*. Умение превратить в игру унылую и непримечательную повседневность также требует особого мироощущения и почти актерского мастерства. Недавно в Интернете появился видеоролик под названием «Однажды, в СПб прошел ливень...» [Петербургский ливень 2010]. В центре любительского сюжета — несколько женщин нерешительно переминающихся перед стремительным потоком воды, заполнившим улицу, которую им необходимо пересечь. Одна из пронесшихся мимо машин неожиданно притормаживает, из нее выходит человек в высоких резиновых сапогах и, по очереди взваливая девушек на плечо, начинает переносить их на другую сторону потока. Сценка уже сама по себе выглядит комично и сопровождается смешными комментариями наблюдателей. Но кульминация наступает в тот момент, когда кадр внезапно пересекает молодой человек на скейтборде, которого тащит за собой красный автомобиль с открытым багажником. Именно такая пластичность поведения, позволяющая мгновенно переосмыслить очень некомфортную ситуацию, обусловленную абсолютной неприспособленностью наших улиц к природным катаклизмам, и может, наверно, послужить ярким примером, какие выгоды приносит использование игрового поведения при адаптации личности к окружающей реальности.

Игровые способы моделирования реальности.

Употребляя понятие «реальность» и сопоставляя его с понятием «игра», мы подразумеваем, что игра обладает еще одним важным свойством: умением создавать свою, осо-

бую «игровую» реальность, которая обычно основывается на реальности «настоящей», но обладает способностью к мгновенным неожиданным трансформациям. В современных воплощениях это может быть виртуальное пространство компьютерной игры или воображаемое пространство «идеального» дома (см. статью Ю.Н. Феденок и М.Л. Бутовской). Тем самым *игра выступает как один из способов моделирования реальности и трансформации личности* (см. статью И.А. Морозова). Среди различных аспектов функционирования игры в реальности можно выделить ее использование в профессиональных целях (театр, кино, спортивные и азартные игры), а также применение игровых приемов в жизненных стратегиях. В последнем случае игра получает личностное наполнение, выступая как особый стиль мышления и способ коммуникации.

Отсюда особое внимание, которое уделяют авторы сборника роли игры в становлении личности, в том числе игровым способам формирования самооценки и гендерных аттитудов, а также апробации социальных и профессиональных ролей. Отдельные исследования посвящены игровому моделированию пространства и поведенческим стратегиям в пространстве и времени игры.

Нередко грань между игровой реальностью и жизнью чрезвычайно тонка, поэтому одной из задач авторов сборника было исследование пространственных свойств карты личности [см., например: Платонов 1972] и игровых параметров пространства. Учитывая основную проблематику нашего сборника, мы специально рассматриваем способы персонализации пространства в контексте понятия «пространства личности». При этом мы опираемся на дефиниции, которые определяют это пространство как репрезентацию жизненного опыта в его столкновениях с конкретными жизненными обстоятельствами [см., например: Мухина 2007; Нартова-Бочавер 2008]. Хотя с первого взгляда кажется, что речь идет о некоей метафоре, на самом деле при ближайшем рассмотрении нетрудно убедиться, что накопленный жизненный опыт действительно помогает человеку целенаправленно организовывать и преобразовывать окружающую среду и результаты этих преобразований выражены в конкретных предметах материально-вещной

среды, которые в значительной мере являются также и материализацией черт его личности. Понятно, что при этом материализуются как социобиологические (темперамент, эмоциональность и другие психические качества), так и социокультурные свойства личности.

Пространство является одной из фундаментальных характеристик реальности, поэтому мы попытались рассмотреть некоторые способы столкновения игрового и «неигрового» пространства и исследовать границы между ними. В этом контексте особый интерес представляет явление, которое можно было бы назвать «игровым оформлением» или «игровым осмыслением» пространства. Этот прием можно считать универсальным способом разрушения барьеров между ритуально-серьезным и смеховым и игровым. Если исходить из нашего понимания игры, то правильнее было бы сказать, что потребность в игровом оформлении пространства возникает на границе между двумя типами ритуально-серьезного. Существование границы между ними в виде игрового пространства позволяет более легко установить различные способы диалога между этими трудно взаимодействующими сущностями и дает возможность носителям одного типа ритуала переходить в пространство другого ритуала. Этой проблематике посвящена, например, статья Д.Ю. Куц, описывающая конструирование иерархии в игровых практиках слушателей Военно-медицинской академии и способы игрового конструирования пространства в ходе различных акций, направленных на изменение статуса. Аналогичные приемы применяются и студентами ВГИК, использующими игровое оформление пространства с элементами испытания по отношению к новичкам-абитуриентам (статья И.А. Морозова, И.С. Слепцовой «Игровое моделирование пространства»).

В современных условиях особое значение приобретает тема виртуального пространства и трансформации в нем личности. Поэтому закономерно, что две статьи данного сборника посвящены проблеме влияния компьютерных игр на формирование личности современных детей и молодежи. В.Н. Буркова и М.Л. Бутовская анализируют негативные последствия трансформации психики и поведения под воздействием игр с элементами насилия и

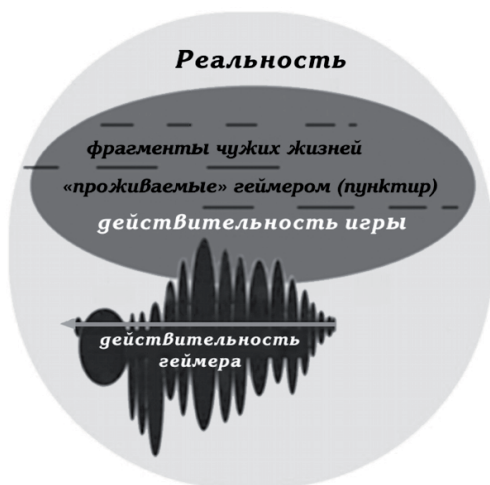
агрессии. Б.К. Щепанский акцентирует внимание на изменении отношения геймеров к своему «физическому телу», его отрыв от «виртуального тела», используемого в компьютерных играх и при общении в блогах, посвященных компьютерным играм.

В самом деле, в процессе игры геймеров гораздо меньше интересует *действительность*, присущая их персонажам. В центре внимания геймеров — *жизнь* героев игры, то есть вектор их жизнедеятельности, а соответственно все действия, которые эту жизнь сопровождают (см. схему). По-

этому геймеры столь склонны к «редукции жизни» своих героев. Фактически они «проживают» с ними только самые главные, самые захватывающие моменты и события, безжалостно отбрасывая всякие «мелочи жизни» вроде еды, отправления естественных надобностей, сна и проч. Действительность геймера лишь в общих деталях может

совпадать с действительностью персонажей (например, они могут быть общего возраста или пола и жить в современном мегаполисе). Редукция игровой действительности неизбежно влияет и на качество игры.

Конечно, можно возразить, что и актер, играя Моцарта, все мелочи не учитывает и также совершает редукцию. Это действительно так (поэтому на схеме тоже фактически должен быть пунктир). Но разница в том, что актера все же интересует действительность Амадея, а не только его жизнь. Ведь ему нужно эту действительность сыграть. Иначе он будет плохим актером. Геймеру эта задача, как правило, малоинтересна. Правда, попытки имитации действительности можно найти в стратегических компьютерных играх.



А также, например, в играх с *тамагочи* и современными куклами (*artdolls, moogles*), которые изготавливаются для конкретного заказчика и для которых специально придумывается биография и иные индивидуальные черты, призванные проявлять особенности присущей ему действительности [Наринская 2006; Голдовский 2009].

Обсуждая влияние компьютерных игр и Интернета на сознание современного человека, нельзя упускать из виду и иные точки зрения [Бек, Уэйд 2008; Керделлан, Грезийон 2006]. Так, Д.С. Бек и М. Уэйд своей книге, опираясь на проведенные ими исследования, делают вывод, что компьютерные игры могут быть эффективным тренингом для будущих бизнесменов. Авторы утверждают, что именно благодаря компьютерным играм появилось поколение, обладающее уникальными навыками. Занятие ими формирует у геймеров умение обдуманно рисковать, принимать неожиданные решения, заниматься анализом многих проблем одновременно. В бизнесе они проявляют себя как ответственные профессионалы, умеющие работать в команде и нацеленные только на победу. Они могут быть сильны именно в том, что так необходимо компаниям сегодня и без чего невозможен бизнес завтра. При этом необходимо оговориться, что Д.С. Бек и М. Уэйд привлекают для анализа преимущественно развивающие и стратегические игры, что и определяет специфику их выводов. Компьютерные игры — это всего лишь небольшая часть реальности, и опасности, поджидающие нас в ней, становятся неизбежными в том случае, когда у личности отсутствует культурный бэкграунд. Асоциальное окружение неспособно обеспечить альтернативы социальной адаптации. По мнению К. Керделлан и Г. Грезийон, дети и подростки, у которых компьютерные игры являются всего лишь одним из многих занятий с познавательными и развивающими функциями, не склонны впадать в игровую зависимость и приобретать агрессивные наклонности.

Игра как механизм трансформации действительности. Игровое поведение выступает как способ «преодоления действительности». Множество примеров этого можно найти в статьях Д.А. Костиной, А.П. Липатовой и статье И.С. Слепцовой («Игровые репрезентации личности»). В

этом контексте очень важно различие «внутренних» и «внешних» оценок поведения индивида, его кодификация в аксиологической системе данного социума. Показательно описание игровых моделей поведения при помощи устойчивых языковых маркеров. В русском языке «дурак» (как понятие), видимо, шире, чем «глупец», ведь дураком может быть и *шут*, то есть человек вполне не глупый. Вместе с тем *шутство* — это как раз то свойство, которое может сближать дурака с игрой (игровые формы поведения).

Глупого сближает с игрой другое: *«глупый, что малый»*. То есть глупец — как малое дитя, а детям свойственно играть. Тем самым возрастной ценз глупца автоматически понижается. Или повышается: *«Стар да глуп: силы нет, а в глаза лезет»* (ср. *«старый, что малый»*, *«стар и мал — дважды глуп»*, *«человек двою глуп живет: стар да мал»*). Но это свидетельство малой дееспособности, неспособности рассуждать. А к дураку требования таковы же, как и к любому взрослому человеку. *Быть дураком (в дураках)* — это, может, просто ошибаться, пострадать от чужого коварства. А *быть глупым* — значит быть лишенным ума от природы. Поэтому над глупостью смеяться можно, но это смех снисходительный, как по отношению к ребенку (*«Ну что с него возьмешь!»*). А над дураком издеваются и насмеваются свысока, язвительно, даже зло: *«Не сообразил!»*, *«Не допетрил!»* и т.п. То есть как после победы в соревновании или поединке издеваются над проигравшими. Вообще можно «одурачить», а вот «оглупить», видимо, сложно. Ну разве что системными мерами в области образования и просвещения. При этом: *«Ему этого не втемяшишь, он глуп и упрям»*. То есть глупость по определению неисправима и непреодолима, хотя народная мудрость дает глупому надежду: *«Молод глуп — с придурью; стар да глуп — насквозь пророс!»*. Что понятно: раз «ребенок» и «глупый» почти синонимы (*«ребенок, что теленок»*, то есть глуп), то в этой возрастной группе глупость вполне простительна, а вот для старца, который по определению мудр, — это совершенно непростительный дефект.

При этом «безумец» (как понятие) также шире, чем глупец, поскольку у глупца, по определению, «ума нет» (*«Ему не с чего сходить, и так глуп»*). Безумец сближается со сфе-

рой игры в силу своей спонтанности и непредсказуемости (а это и есть фундаментальные отличительные свойства игры). Кстати, весьма показательное сближение безумия с убожеством и юродством (ср. «убогие старцы»). По материалам В.В. Даля, *убогость* и *убожество* — это 'бедность, беднота, скудость, скуда, нужда, либо нищенство', 'калечество, увечье', 'малоумие, безумие', 'юродство, юродивость'. В свою очередь, *юродивость*, *юродство* — 'состояние юродивого; безумие', то есть в данной дефиниции доминирует признак обделенности, лишенности (в том числе отсутствие ума). В то время как *сумасшедший*, *бешеный* — это прежде всего 'одержимый, неистовый', 'бесноватый, одержимый бесом', 'сумасшедший, взбесившийся, потерявший рассудок и сознание и обратившийся в злобного зверя', 'запальчивый, вспыльчивый, неистово горячий', 'отважный, дерзкий, чрезмерно решительный'. То есть с наличием рассудка или ума сумасшествие и безумие связано мало (разве что с их утратой безвозвратной или временной), акцент делается на внешних проявлениях: припадочность, спонтанность, агрессивность, которые тоже могут быть признаками игры, отражать такое ее фундаментальное свойство, как непредсказуемость, случайность. Но это — «игра природы», дикая и агрессивная, непредсказуемая и опасная, когда человек сближается с животным (а не с наивным ребенком или стариком) или с бесом, дьяволом. Кстати, это также позволяет сблизить игру и «бешенство», поскольку игра в народных интерпретациях часто занятие бесовское.

Одним из следствий всего этого является процесс персонификации игровых типов поведения, их закрепление не только на уровне типажа («шут», «чудак», «дурак», «геймер»), но и на уровне отдельных личностей (Старик Букашкин, отец Максим). Это значит, что в референтных группах упоминание данных персон автоматически репрезентирует игровой тип поведения (так, Старик Букашкин = скоморох, а отец Максим = дурачок). Подобные игровые персонификации активно используются в практиках игрового моделирования и социального конструирования. В качестве примера можно указать на функционирование игровых персонификаций в святочном ряжении. При этом важен принцип прецедентности, то есть отсылка к обще-

известным текстам культуры. Так, в 2006 г. в Ульяновском Присурье местная молодежь устойчиво ассоциировала традиционный типаж ряженого-травести с популярным на тот момент персонажем телевизионных комедийных шоу Веркой Сердючкой [ЛА МИА 2006]. Выбор именно этого персонажа продиктован его безусловной узнаваемостью представителями всех возрастных и социальных страт, что чрезвычайно важно для целей участников данного календарного обхода домов. Понятно, что в данном контексте невозможно представить, например, персонажей детских мультфильмов («Винни-Пух», «Смешарики») или популярных скетч-шоу («6 кадров», «Даешь молодежь», «Наша Russia»), поскольку не для всей целевой аудитории они актуальны. При их появлении с группой ряженных не возникало бы мгновенного отклика, который является необходимой предпосылкой игровой коммуникации. Она осуществляется в конкретных диалогах и инсценировках ряженных, которым присуща злободневность, то есть стремление к смеховому изображению повседневности данного сообщества.

В большинстве перечисленных выше случаев мы имеем дело с игрой как с деятельностью ради удовольствия, спонтанной реакцией на жизненные обстоятельства, отражающей особый тип мышления исполнителей и участников. Но столкновение игры с повседневностью может быть и тщательно спланированной социальной акцией, призванной трансформировать окружающую действительность. Хорошим примером такого рода имплантации игры в ткань повседневности могут быть различные *флэшмобы*, устраиваемые различными молодежными группами, в том числе с политическими целями [Википедия, *флэшмоб*]. Среди наиболее известных можно упомянуть, например, публичные акции движения «Идущие вместе» с уничтожением книг Владимира Сорокина, Баяна Ширянова, Виктора Ерофеева на Театральной площади Москвы [Википедия, *Идущие вместе*], а также получившая широкий общественный резонанс инициатива «Общества синих ведерок» по борьбе с привилегиями на дорогах, в первую очередь, против оборудования машин чиновников и бизнесменов проблесковыми маячками, позволяющими беспрепятственный проезд. Член арт-группы

«Война» Леонид Николаев в знак солидарности с этой инициативой даже совершил прогулку с синим ведром на голове по полосе встречного движения центральных московских улиц [Википедия, *Общество синих ведерок*].

Игровые приемы в последнее время широко используются в бизнес-технологиях не только с целью сплочения коллектива, но и, например, для стимулирования производственной активности сотрудников, интенсивности и эффективности маркетинга. Летом 2010 г. во время работы в г. Ульяновске нам удалось зафиксировать на видео [ЛА МИА 2010] подобные игровые технологии, практикуемые в фирме «Креатор», основным направлением деятельности которой является розничная торговля книгами. Поскольку офис фирмы располагался прямо напротив нашей гостиницы, у нас была возможность повседневного наблюдения в течение более полумесяца. Первое, что привлекло наше внимание и очень озадачило, — это необычное начало рабочего дня. Каждое утро сотрудники фирмы хором скандировали имя своего директора. Издали выкрики «Боря, Боря!» воспринималось как «Горько! Горько!» Это первоначально дало нам повод предположить, что фирма занимается организацией свадебных торжеств. Позднее в разговоре с сотрудниками фирмы нам удалось выяснить, что такое начало дня связано с игровым сплочением коллектива. Придя на работу, сотрудники в обязательном порядке, став в круг, чествуют своего руководителя и поименно тех коллег, которые достигли лучших результатов продаж. Неудачники («лузеры»), напротив, подвергаются осмеянию и различным достаточно унижительным процедурам, напоминающим наказания для проигравших в подростковых играх. Сравнение с подростковыми играми в данном случае не случайно, поскольку использование игровых технологий предполагает соответствующий стиль общения сотрудников, в частности, характерный для детских и подростковых субкультур способ приветствия взаимными хлопками в грудь и в ладоши, имитацией ударов кулаками и т.п. Это было заметно и по тому, как общались друг с другом сотрудники, встречаясь у входа перед началом дня или прощаясь перед уходом: они вели себя не так, как принято вести взрослым, солидным людям, офисным работникам. Из характерных жестов можно отметить взаимное похлопыва-

ние, подзуживание, фамильярное отношение к женщинам-коллегам — поцелуи, объятия и т.п. Впрочем, возраст большинства сотрудников (от 20 до 35 лет) легко позволяет им поддерживать подобный стиль общения, чувствуя себя при этом вполне комфортно.

В один из дней (как выяснилось позже, он был связан с подведением итогов работы за месяц) двери офиса распахнулись, и из них вывели на площадку перед зданием троих мужчин и одну женщину с завязанными туалетной бумагой глазами. Мужчины были раздеты, а нижнее белье им заменяли памперсы. Один из администраторов поставил их в круг, в то время как остальные сотрудники начали громко скандировать: «Кормишь вправо, а ешь слева». При этом «провинившиеся», черпая ложкой специально приготовленную еду под дружный смех и комментарии собравшихся, пытались вслепую накормить друг друга. В завершение двух-трехминутной акции их окатили водой из ведра.

По-видимому, смысл этого действия можно интерпретировать следующим образом. «Провинившиеся», то есть сотрудники, выполнившие наименьший или недостаточный объем работы, предстают в облике «социально неполноценных» членов коллектива, «младенцев». Поэтому у них и возникает необходимость кормиться «за счет других». Их беспомощность и безынициативность подчеркивается ритуальной слепотой, а завершающая акция символизирует как общую их неудачу («облажались»), так и своеобразное «крещение», новое рождение в качестве более успешных работников. Требование «кормить вправо, а есть слева», можно истолковать как необходимость «делиться» выручкой с руководством («правая» сторона) и получать доходы «слева». Игровой характер акции подчеркивался ее принципиальной публичностью и зрелищностью, поскольку, в отличие от остальных мер игрового сплочения, она проводилась на открытой площадке, где ее могли свободно наблюдать не только члены коллектива, но и многочисленные прохожие и жители соседних домов.

Подобные акции имеют не только развлекательную функцию, но и фактически выполняют функции социального конструирования. Например, в уже упомянутом

случае ряженья Веркой Сердючкой акцентируются такие социально значимые черты, как доброта, отзывчивость, непосредственность, особо выделяемые в данном персонаже и самим актером [Сердючка 2000]. Столь характерная для Сердючки способность прямо высказывать свое мнение об окружающих и оценивать их поступки в вызывающе дерзкой и даже вульгарной манере имеет двоякое значение. С одной стороны, это желательная модель социального поведения «честного человека», привыкшего «рубить с плеча». С другой стороны, такая поведенческая стратегия небезопасна и чревата межличностными конфликтами, а также ассоциативно связана с различными девиациями, что усиливается скрытой бисексуальностью этого персонажа. В результате, социальные конструкты, задаваемые в ходе этой святочной игры, могут получать негативный оттенок.

Смысловые конфликты подобного рода являются органичной частью любого игрового взаимодействия, а также большинства реальных жизненных коллизий. В игровых ситуациях их разрешение связано со смеховыми трансформациями и перевертышами. Это хорошо видно не только на примере ряженья, естественно включающегося как в обрядовые, так и в собственно игровые (карнавальные) контексты, но и в большинстве флэшмобов и розыгрышей. Смех здесь выступает как универсальный механизм урегулирования и разрешения конфликтов, использующийся и за рамками игры [Смех 2002].

Литература:

- Бек, Уэйд 2008 — Бек Д., Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду. М., 2008.
- Белик 2001а — Белик А.А. Культура и личность: Психологическая антропология. Этнопсихология. Психология религии. М., 2001.
- Белик 2001б — Личность, культура, этнос: современная психологическая антропология / Под ред. А.А. Белика. М., 2001.
- Голдовский 2009 — Голдовский Б.П. Большая иллюстрированная энциклопедия «Художественные куклы» / Под ред. А.Ю. Журавлёва. М., 2009.
- Керделлан, Грезийон 2006 — Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург, 2006.

- Климонтович 1986 — Климонтович Н.Ю. Без формул о синергетике. Минск, 1986.
- Кон 2007 — Кон И.С. Дедовщина в свете исследования закрытых мужских сообществ // Мужской сборник. Вып. 3. Мужчина в экстремальной ситуации. М., 2007. С. 84–90.
- Кравцов 2006 — Кравцов Г.Г. Проблема личности в культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. 2006. № 1. С. 18–25.
- Лебедева 2004 — Лебедева Н.М. Этнология и психология о личности // Междисциплинарные исследования в контексте социально-культурной антропологии. М., 2004. С. 98–119.
- Лотман 2010 — Лотман Ю.М. Непредсказуемые механизмы культуры. Таллинн, 2010.
- Морозов 2001 — Морозов И.А. «Игра» и «ритуал» в современном научном дискурсе // Традиционная культура. Научный альманах. М., 2001. № 1. С. 20–28. См. также текст этой статьи по адресу: <http://www.ruplace.ru/etnologia/igra-i-ritual-v-sovremennom-nauchnom-diskurse.html>.
- Морозов 2006а — Морозов И.А. Праздник: «внутреннее» и «внешнее» // Морфология праздника: Сборник статей. СПб., 2006. С. 85–102.
- Морозов 2006б — Морозов И.А. «Физиология» игры (к анализу метафоры «игра как живой организм») // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. М., 2006. С. 42–59.
- Морозов, Слепцова 2004 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). М., 2004.
- Морозов, Слепцова 2006 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Социорегулятивные функции игры в севернорусской крестьянской общине (XIX–XX вв.) // Мировоззрение и культура севернорусского населения. М., 2006. С. 244–290.
- Мухина 2007 — Мухина В.С. Личность. Мифы и реальность: альтернативный взгляд, системный подход, инновационные аспекты. Екатеринбург, 2007.
- Налимов 1974 — Налимов В.В. Вероятностная модель языка. М., 1974.
- Нартова-Бочавер 2008 — Нартова-Бочавер С.К. Человек суверенный: Психологическое исследование субъекта в его бытии. СПб., 2008.
- Платонов 1972 — Платонов К.К. Проблемы способностей. М., 1972.
- Смех 2002 — Смех: истоки и функции / Под ред. А.Г. Козинцева. СПб., 2002.

- Фрейджер, Фейдимен 2006 — Фрейджер Р., Фейдимен Д. Личность. Теории, упражнения, эксперименты. СПб., 2006.
- Хьелл, Зиглер 2007 — Хьелл Л., Зиглер Д. Теории личности. СПб., 2007.
- Черная 2005–2006 — Черная А.В. Развитие личности в традициях игровой культуры. Ч. 1–2. М., 2005–2006.

Неопубликованные источники:

- ЛА МИА 2006 — Личный архив И.А. Морозова, 2006, в/к (видеокассета) 3.
- ЛА МИА 2010 — Личный архив И.А. Морозова, 2010, в/к 1.

Электронные ресурсы:

- Википедия — Википедия — свободная энциклопедия / ru.wikipedia.org. — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/>
- Луркоморье — Луркоморье — русский lurkmore. Энциклопедия мемов, фольклора и Всего Остального / lurkmore.ru. — Режим доступа: <http://lurkmore.ru/>
- Наринская 2006 — Наринская А. Гибельное очарование. Куклы марки «Мооqlа» // Сайт «Коммерсант Weekend. Еженедельный журнал о стиле жизни». 2006. № 187. 06 октября / www.kommersant.ru. — Режим доступа: <http://www.kommersant.ru/doc.aspx?fromsearch=519d3b93-df71-4087-8aac-e70077b11454&docid=709863>.
- Петербургский ливень 2010 — Петербургский ливень всколыхнул Интернет // Телекомпания НТВ. Официальный сайт Новости НТВ. 5 июля 2010 г. / www.ntv.ru. — Режим доступа: <http://www.ntv.ru/novosti/197758/>
- Сердючка 2000 — Андрей Михайлович Данилко (Верка Сердючка) // Люди. Знаменитости: биографии, интервью, истории / www.peoples.ru. — Режим доступа: <http://www.peoples.ru/art/theatre/actor/danilko/>
- Словоново — Словоново — словарь современной лексики, жаргона и сленга / www.slovonovo.ru. — Режим доступа: <http://www.slovonovo.ru/>
- СМС — Словарь молодежного сленга / teenslang.su. — Режим доступа: <http://teenslang.su/index.html>

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ

И.А. Морозов, И.С. Слепцова (Кызласова)

РОЛЬ ИГРОВЫХ ФАКТОРОВ И ИГРОВЫХ ПРАКТИК В ФОРМИРОВАНИИ ЛИЧНОСТИ*

*«Игра имеет отношение ко всему:
эмоция, чувство, поступки, мысли,
фантазия, речь, — всё начинает свое
существование под ее незаметно
формирующим влиянием».
Лорд Чемберлен*

Игра и игровые практики являются важным компонентом поведения человека, характеризующим гибкость его жизненных стратегий и приспособляемость к процессам природных изменений и социальных трансформаций. Игровые приемы и методы предоставляют личности богатые возможности для раскрытия и реализации ее потенциала, ее потребностей в обеспечении жизнедеятельности (в том числе проблемы релаксации и продолжения рода), в поддержании комфортной для существования среды (в том числе достижение общественного признания и необходимой безопасности), в социальной, культурной и этнической идентификации (в том числе осознание принадлежности к коллективу, стремление к лидерству и самоактуализации). Этот механизм имеет как психо-биологические (темпера-

* Работа выполнена в рамках проекта РГНФ № 07-01-00275а «Роль игровых факторов в формировании личности и определении жизненных стратегий».

мент, экстравертность, открытость новому опыту), так и социокультурные корни.

Особое значение при этом имеют такие понятия, как *игровые предпочтения и установки, игровые и жизненные стратегии, игровое лидерство*. Понятие «игровые предпочтения» предполагает, что существуют развлечения и игры, которые данное игровое сообщество или данный индивид определяют как приемлемые и предпочтительные для себя, так как они помогают вызывать и поддерживать заинтересованность всех участников в игре и дает им возможность достигать социального успеха как в ходе совместной игровой деятельности, так и вне рамок игры. Игровые предпочтения определяют игровой репертуар, характерный (обязательный) для той или иной половозрастной и социальной группы, и любой индивид, входящий в эти группы, не может не учитывать это. В этом смысле можно говорить об *индивидуальных игровых предпочтениях*, которые зависят как от социальных (возрастных, гендерных, сословных), так и от индивидуально-психологических факторов (личный игровой опыт, темперамент, отношения с другими игроками).

Игровые установки — это сформировавшиеся представления об игре и игровых средствах, их эффективности в осуществлении тех или иных ожиданий при достижении игровой цели в рамках конкретной игры. Игровые установки формируются как на основе социальных установок и социального принуждения, так и личного игрового опыта индивида, на который значительное воздействие оказывают его творческая индивидуальность, игровая компетентность, игровое мастерство и его статус в референтной группе. Игровые установки определяют выбор наиболее эффективных игровых средств и игровых партнеров в рамках игровых предпочтений, характерных для данного индивида и игровой группы, в которую он входит.

«Внутреннее» и «внешнее» в игре. Многие игровые формы одновременно имеют две разнонаправленные мотивации: «внутреннюю» и «внешнюю» [Морозов, Слепцова 2006]. «Внутренняя» точка зрения отражает самоощущение и целеустановки ее участников («игроков»). Для этой позиции доминирующими являются цели, связанные с само-

реализацией: получение преимущества, выигрыш, в том числе материальный, приобретение более высокого статуса, а также связанные с этим «честь» и «слава». Эти «внутриигровые» цели могут иметь и внеигровые последствия, обеспечивая победителю определенные преимущества вне игрового хронотопа. В целом «внутренняя» точка зрения является отражением индивидуального самосознания, то есть взгляда индивида на свое место как в игровом сообществе, так и в социуме в целом, поскольку игровые взаимоотношения чаще всего являются моделью отношений социальных.

«Внешняя» точка зрения лишь частично совпадает или не имеет ничего общего с «внутренними» целями игры и дает возможность воспринимать игру как инструмент социального или социально-природного воздействия, своеобразный способ изменения действительности. С этой позиции сложная игровая форма, развернутая в пространстве и времени и осложненная разнообразными взаимодействиями игроков, является способом решения той или иной ритуально-обрядовой или социальной задачи. Игра здесь используется для более эффективного заинтересованного взаимодействия участников обрядовой акции, а не как средство увеселения. «Внешняя» точка зрения обычно игнорирует усилия индивида, ей безразлична успешность или неуспешность его индивидуальных игровых или жизненных стратегий; приоритетом является успешность или неуспешность данной игровой акции для всей группы, социума в целом. Причем успешность часто истолковывается в ритуально-магическом смысле — как обеспечение здоровья, плодородия, достатка, успеха при помощи добываемой в игре или соревновании победы. При этом сами играющие (то есть представители «внутренней» точки зрения) часто не осознают ритуально-магической направленности игрового действия.

Последовательное различение личностных («внутренних») и социокультурных («внешних») аспектов игровых взаимодействий позволяет более тщательно изучить их закономерности и последствия для формирования и развития личности, а также для межличностных и межгрупповых коммуникаций в различных сообществах

как традиционного, так и современного типа, в том числе в ситуации конфликта интересов.

Различение «внутренней» и «внешней» точек зрения, то есть прагматических установок активных агентов игровых практик (игрок, игровая группа) и тех, кто использует эти практики во внеигровых или метаигровых целях (группа по отношению к игроку, социум по отношению к игровой группе или игровому сообществу — назовем их «метаигроками») позволяет, воздействуя игровыми методами на личностные установки и самосознание, изменять устоявшиеся субъектно-объектные отношения внутри группы или социума, актуализировать или «выводить из игры» те или иные мифологемы, идеологемы и обусловленные ими отношения между индивидом и социумом. Учет дихотомии «внутреннее / внешнее» позволяет провести более тонкий анализ игровых установок и результатов игровых взаимодействий, которые будут существенно различаться у активных игровых агентов и «метаигроков».

Персональное в игре. Наблюдения за поведением играющих и анализ оценок игровой деятельности, выдаваемых носителями игровой традиции, позволяют утверждать, что и «внутреннее», и «внешнее» в игре личностно окрашено. Это напрямую связано с той ролью, которую выполняет в игре «персона», то есть личность индивида в том виде, в каком она представлена другим, в противоположность аутентичному «Я». Как известно, термин «персона», введенный в употребление Карлом Юнгом, происходит от названия маски, использовавшейся этрусскими мимами. Согласно Юнгу, персона дает возможность индивиду взаимодействовать с окружающим миром, отражая ту роль, которую человек играет в нем. Это своеобразный компромисс между внутренней психологической структурой личности и обществом.

«Персональное» в игре во многом определяется знаковыми функциями «внешних атрибутов социального», в первую очередь одежды, которая в традиционном быту входила в перечень важнейших признаков, определявших «ценность» индивида: ими он мог доказать свою состоятельность.

«При гуляньях, при выезде в гости, при посещении церкви местные крестьяне гордятся, главным образом,

нарядной одеждой. "То ли дело, как есть в чем показать себя народу! — говорят крестьяне. — Деньги-то в кармане, их не увидишь, в науку, в ученье тоже не вырядишься, а одежду-то всякий увидит и всякий полюбуется"» [Русские крестьяне 2006б, с. 278].

Качество одежды влияло как на саму возможность участия молодых людей в игре [Бернштам 1988, с. 78–79], так и на доступность для них тех или иных игровых ролей. Обладание хорошей, модной одеждой позволяло молодому человеку получить доступ в компанию более старшей молодежи и наделяло его теми же правами, что и они.

«Нечего надевать было! Моя-то [подруга Зина], она моя ровестница, с Зоей водилась — вот старшей [сестрой], а я в фуфайке драной ходила. А Зина уже [на посиделке] сидела, у ней одеться было. Да. И она девкой глядела. У ней кладовщиком папа работал. У ней и пальто, и жакетки, и чёсанки, и валенки. А я чего тут? Господи! У нас одни валенки на троих. Мне уж чего тут доставалось? А сама-то Зина то плюшку [= плюшевую жакетку], то еще какую-нибудь жакеточку, и всё такое. [Она] и плясать, и в клуб, и на танцы — и всё, всё, всё» [ЛА СИС Ф2007–1Ульян., № 6].

«Нарядная одежда» — существенная характеристика участников игры; она очень желательна, даже если игра является неотъемлемым элементом трудового процесса:

«Я говорю только о толоке в период сенокоса потому, что на ней одной у нас собираются как парни, так и девицы. Нарядно одетые, и те, и другие рука об руку гребут сено, навивают на возы и поют песни. В минуты досуга парни с девицами отделяются от старших и одной общей толпой, а иногда и парами "жирующца", кувыряясь по сену, а иногда гоняясь друг за дружкой» [Русские крестьяне 2005, с. 201–202].

Одежда — это зримое, материальное воплощение персоны, своеобразная «шкура», которую участники могут в процессе игры изменять на другую, например, при церемонии смены праздничного костюма [Морозов, Слепцова 2004, с. 63, 115, 504–507] или во время ряженья, тем самым символически изменяя и свои личностные, персональные характеристики. То есть изменение дресс-кода — это наи-

более лаконичный и простой способ символического обозначения перемены статуса, перехода из одного статуса в другой. При том, что ношение одинаковой для всех членов группы одежды играет консолидирующую роль, давая возможность данному коллективу почувствовать себя единым целым, отделенным от остальных.

Выстраивание определенного дресс-кода, наряду с намеренным «внедрением» различных элементов поведения, является предметом социального конструирования, преследующего цель формирования важных для социума свойств личности. При этом средства «игрового вовлечения» играют не менее важную роль, чем различные способы силового и морального воздействия.

Манипуляции в ходе игровых акций с предметами одежды (например, с шапкой, платком, обувью, перчатками и др.) обычно связаны с игровыми экспериментами со статусами участников: срывание шапки или платка («фатки»), бросание их на пол, под лавку или растаптывание символизирует понижение статуса, а вручение их игровому партнеру обозначает подчинение [Морозов 1998, с. 88–106, 167–173 и др.]. Связь «внешних» (социальных) и «внутренних» (персональных) функций одежды можно проиллюстрировать фактами использования в игре пояса (кушака, ремня). Как известно, в традиции именно опоясывание было одной из важных акций, маркировавших обретение новорожденным человеческого статуса [Маслова 1984; Байбурун 1993, с. 40, 41, 49; Листова 2000, с. 227–229]. В игровых текстах пояс являлся обязательным атрибутом парня или девушки, готовившихся к браку и в этом смысле выступал как важный маркер их социовозрастного статуса. В некоторых классах игр брошенный на пол пояс или ремень сопровождался выкрикиванием имени одного из игроков, то есть как игровой предмет он соотносился с конкретным участником игры и являлся своеобразной вещью-«персонификатором» [Морозов, Слепцова 2004, с. 413]. В народном острошловии в качестве насмешки над тем, кто берется не за свое дело, мог быть упрек: «*"Молод! <...> Ты еще слабо опоясан"*» [Власов 1898, л. 7об.]. То есть «сильно опоясанный», как и «хорошо подкованный» человек — это сведущий и прекрасно знающий дело спе-

циалист. Тем самым «степень опоясанности» («подкованности») является своеобразной личностной характеристикой. Вместе с тем в народных играх нередко используются и другие символические значения пояса. Он, например, может выступать как некий элемент, связывающий членов игровой группы [Громыко 1986, с. 194], а цепочка игроков в игре «капустка» символически обозначалась как «шелков пояс» [Соколовы 1915, с. 419, № 376; Иваницкий 1885, с. 353, № 44; Бонфельд 1973, с. 79].

Следует обратить внимание на часто встречающийся в игровых практиках и игровых текстах мотив смены или насильственного лишения персонажей одежды либо отдельных ее предметов, чтобы в буквальном смысле заставить почувствовать «на собственной шкуре» временное изменение статуса в рамках игрового хронотопа. Среди посиделочных игр этот мотив представлен, например, в играх типа «олень», «ящур» или «дрема» [Морозов, Слепцова 2004, с. 435–446], а также в обширном классе игр типа «женитьба молодца». Лишение одежды нередко сопровождается борьбой: например, девушка дерется с парнем и посрамляет его, срывая с него шапку или кафтан, или наоборот, парень отнимает у девушки платок, ленту из косы [Морозов 1998, с. 91–92, 104–105]. В игровых практиках также нередко используется прием обнажения, хотя в этом случае, как правило, речь идет не о полном лишении одежды, а об оголении частей тела, которые с точки зрения носителей традиции в полной мере маркируют половозрастные качества данного индивида. Для детей и подростков это нередко оголение зада, для взрослой молодежи — чаще всего гениталий, а также других значимых частей тела (с девушки могли срывать платок, обнажая волосы).

Очень распространен мотив лишения одежды / оголения и в традиционном ряженье, в котором персональная маска часто имеет зооморфные черты. Тем самым предполагается, что его обладатель находится вне социума. Сценки ряженья часто завершаются умерщвлением зооморфного персонажа: «медведя», «быка» или «козы» — и сдиранием с них шкуры («шкуранием») [Морозов, Слепцова 2004, с. 610–611], что символизирует выход из лиминального состояния и обретение социального статуса. Сам игрок

при этом предстает перед всеми в своей первоначальной сущности, обнаженным как новорожденный. Отсутствие одежды в данном случае маркирует незавершенность перехода, и дальнейшее обретение статуса связано с игровой инсценировкой свадьбы («женитьбы»).

Следует оговориться, что в ряде случаев в данной инсценировке речь идет о некоей «групповой персоне», манифестирующей своеобразное «тело» социовозрастной группы, то есть, к примеру, группу молодых парней (а не конкретного молодого человека). Отсюда разнообразные карнавалльно-смеховые продолжения данной сценки с «разделяванием туши» забитого животного, когда присутствующим «раздаются» отдельные ее части с соответствующими комическими комментариями. При этом каждая «часть туши» символизирует то или иное персонифицированное качество: лень, повышенную сексуальность, способность к работе, физические недостатки («кривые ноги») или иные качества [Морозов, Слепцова 2004, с. 579]. «Групповая персона» в этом случае представляет собой совокупность личностных характеристик всех членов группы, сливающихся в карнавальном облике зооморфного персонажа ряженья. Смысл процедуры раздачи «персональных характеристик» состоит в их оглашении, публичном присвоении конкретным лицам, после чего они закрепляются за ними в качестве общепризнанных, тем самым игровая акция оказывает непосредственное влияние на формирование имиджа индивида, его социально значимых качеств (персоны). Хотя в первую очередь эта игровая процедура была направлена на персональную идентификацию участников молодежной группы, в ряде случаев в нее вовлекались и иные возрастные группы сельской общины [Морозов 1998, с. 243–245].

Конструирование имиджей в игровых практиках. В игровых формах поведения возможна и обратная метаморфоза, когда при помощи смены дресс-кода возвращаются в «дочеловеческое», природное состояние. Речь идет о поведении участников драк, которые являлись неотъемлемым элементом традиционных праздничных гуляний [Адоньева 2004, с. 149–150; Морозов, Слепцова 2004, с. 192–207]. Прелюдией традиционной драки была церемония «лома-

ния», включающая в себя подражание поведению животного (особая пластика движения, «хорканье», то есть имитация рычания хищного зверя) и намеренное лишение себя одежды (срывание и бросание на землю головного убора, разрывание рубахи и т.п.), символизирующие «превращение в животное». Если судить по другим игровым практикам, например, по многочисленным играм, где водящий преследует игроков («гуси и волк», «волк и овцы», «коршун» / «ворон», «У медведя во бору» и др.) [Покровский 1994, с. 162–173], в качестве «животного» чаще всего выступает хищник, в которого в конце игры «превращается» кто-то из проигравших. Это, по-видимому, свидетельствует о том, что по шкале «человеческое — звериное» именно хищник (а не преследуемые им «гуси», «цыплята», «овечки» и др.) является наиболее ярким выражением «животного» начала. Не случайно игрок, выполняющий роль преследователя, может обозначаться и как «черт» [Покровский 1994, с. 171], то есть как представитель inferнального демонического, а его антагонисты обычно наделяются человеческими чертами и обобщенно называются «дети» или «детки». Хотя именно дети (челядь, отроки) являются представителями наименее престижной возрастной категории, которых в традиционных обрядовых практиках часто обозначают как животных («козел», «баран», «заяц», «телка» и др.) [Морозов 2001, с. 60]. В этих случаях «превращение» игрока в животное-хищника символизирует переход в более престижную социовозрастную группу, что предоставляет ему дополнительные права и полномочия в игре: пойманных им «деток» хищник может «пытать», «запирать в клетку», «съедать» и т.д.

Существование игровой «персоны», сформированной личностью с целью ее «внешнего» потребления, может оказывать и обратное воздействие на окружающих, создавая своеобразный «эталонный» образ «идеального игрока». В традиционных играх со свадебными мотивами распространены тексты с требованием продемонстрировать одежду невесты или жениха: «Боярин, покажи-ка нам кафтан». — «Царевна, вот тебе кафтан». — «Боярин, покажи-ка нам сапоги». — «Царевна, вот те сапоги» и т.д. [Шейн, л. 153. № 430 — Островский у., «хороводная»]. У западных славян

бытовали свадебные, игровые песни и колядки («уберанки»), в которых девушка требует от жениха подарить ей по частям весь наряд [Виноградова 1982, с. 59–65; Морозов 1998, с. 27]. Тем самым в игровом тексте задается стандартный дресс-код, характерный в данной традиции для невесты или жениха, что должно формировать определенные персональные установки. Понятно, что этот идеальный образ далеко не всегда совпадал с реальным облачением жениха и невесты. И в этом смысле он также является некой обобщенной «групповой персоной», то есть собранием качеств, которые данная группа считает желательными для своих членов в определенных ситуациях. Транслируя такие тексты, социум сознательно программирует персональное поведение и позитивные имиджи «идеальных» жениха и невесты.

Конструирование имиджей приобретает особое значение при взаимоотношениях старшей и младшей игровых групп, поскольку для детей характерно отождествление себя с более успешным и престижным индивидом. С этим психологическим механизмом связан имевший игровую форму детский обычай «девок чурать» из Карсунского р-на Ульяновской обл. Маленькие девочки, присутствуя на гуляньях, наблюдали за старшими девушками, полноправными участницами гулянья и каждая «присваивала» себе кого-нибудь из них — «чурала», то есть произносила: «Чур, моя!» Причем, «зачуранную» девушку другая девочка уже не могла вторично «чурать». Та девочка, которая успевала «зачурать» наиболее нарядную и красивую девушку, становилась предметом зависти подруг [ЛА СИС Ф2006–ЗУльян., № 73]. Так, ассоциируя себя с более старшими, младшие девочки научались вести себя на гулянье, осваивали игровую и песенный репертуар, этикет, манеру одеваться и т.п. То есть усвоение важнейших качеств «эталонной игровой персоны» имело далеко идущие неигровые последствия. В этом смысле «игровая персона» являлась способом реализации метаигровых целей.

Имидж игрока в значительной мере определялся престижностью дресс-кода и напрямую был связан с процессами социокультурных трансформаций, в частности, с воздействием городской моды [Холодная 2001, с. 125–136]. В середине XIX в. в г. Белозерске во время гуляния, приуро-

ченного к петровскому заговенью, девушки использовали как богатые старинные наряды («коронка, низанная жемчугом, украшена вставками и светящимися камнями, на лоб от коей прикрепляется жемчужная поднизь в виде оборочки, из-под коронки спускается на спину коса, в которую вплетены две шелковые, украшенные бантами или кустами ленты; шея обертывается несколькими лентами жемчуга, воротушка кисейная и порядочной величины платок на плечах» и т.д.), так и гораздо более скромные «городские платья» в равной степени маркировавшие их статус девушек-невест [Головин 1853, л. 74–75]. Причем престижность городского костюма, свидетельствовавшего о потенциальном достатке его обладателя, постепенно возрастала.

По свидетельству автора конца XIX в., на праздничных гуляниях *«девушки и женщины стараются перещеголять одна другую туалетами. Русского костюма нет ни на одной. На некоторых одеты шелковые платья, на остальных непременно шерстяные, но ни в коем случае не ситцевые; у кого же такого платья нет, те ни за что не решатся встать в круг и остаются "по за кругу" в качестве зрителей»* [Русские крестьяне 2004, с. 307].

Поскольку «персона» является лишь сознательно конструируемой под воздействием социальных установок частью «Я», то и в социальных, и в игровых практиках эта часть «имаго» личности (то есть устоявшегося, «завершенного» внешнего персонального образа) отражает лишь те ее черты, которые уместны в контексте *положительной* дескрипции индивида, характерной для данного социума. Это заставляет человека соотносить свою реальную «персону» с идеальной и корректировать свое поведение в соответствии с идеальной моделью в рамках определенного игрового хронотопа. А в случае отсутствия средств для «положительной коррекции» подавлять свою игровую активность, чтобы не оказаться под огнем общественной критики из-за несоответствия «идеального» и «реального».

«Весёлая была, у двора я выплясывала, только шум. А в клуб придёшь, тише воды, ниже травы. Стеснялась я, потому что надеть нечего было. Забьёшься в угол, чтоб меня никто не видел и не слышал. А уж у двора-то я тут как!» [ЛА СИС Ф2007–5Ульян., № 39].

Это означает, с одной стороны, что в игре как в идеальной модели социальных и межличностных отношений наиболее ярко, можно даже сказать гротесково, отражаются позитивные и негативные социальные роли (маски) и характер взаимоотношений между ними. Тем самым игровые отношения в большей или меньшей степени формируют реальные жизненные установки и стратегии игроков. Если говорить о приведенном выше примере, то подавление игровой активности стимулирует стремление восстановить свой игровой статус, приобретая соответствующую одежду, повысив тем самым и свой социальный статус. Именно стимулирование подобного рода позитивных устремлений и является предметом интереса социального конструирования. С другой стороны, если рассматривать игровые формы как своеобразный язык социальных отношений, то в процессе изменения культурных парадигм неизбежно возникает потребность в трансформации старого «языка».

В этом контексте можно несколько иначе интерпретировать неоднократно встречаемые замечки наблюдателей о том, что старшее поколение резко отрицательно относится к разного рода нововведениям в праздничной игре. Хотя многие типы игр достаточно жестко дифференцированы по половозрастным признакам, можно утверждать, что детские и юношеские развлечения продолжают играть важную роль в самосознании представителей старшего поколения. Присутствуя на праздничных гуляньях и игрищах в качестве зрителей и хорошо зная их порядок, они, скорее всего, неосознанно ассоциируют себя с молодыми участниками игры и переживают вместе с ними те же чувства подъема, радости, азарта, которые переживали во времена своей молодости.

Несомненно, для представителей старшего поколения традиционные игровые формы являются важной частью структуры их личности, сформировавшейся в ходе многократного повторения тех или иных игровых практик в течение их жизни. Появление не только новых типов развлечений, но часто даже и незначительных модификаций устоявшихся игровых правил или игровых предпочтений не позволяет старикам соотнести наблюдаемые ими практики со своим игровым опытом, а потому вызывает неудоволь-

ствие и отторжение. Протест против нарушения стандартов мог перерасти в серьезные конфликты. *«Было даже на "игрищах" несколько скандальных выходов, устраиваемых пожилыми против нововведения»*, — отмечал наблюдатель, комментируя отношение стариков к частушкам [Львов 1891, с. 13]. Изменение и разрушение традиционных игровых форм вызывает не менее яростное эмоциональное сопротивление, чем трансформация идеологических установок или появление кардинальных изменений в повседневном обиходе (от электрического освещения до радио и телевидения). Это красноречиво свидетельствует о том, какое важное значение имеют игровые практики в формировании и устойчивом функционировании внутренней структуры и ядра личности.

Индивидуальные игровые стили и игровое лидерство. Формирование личности, кроме тех случаев, когда личность или социум относятся к игре резко отрицательно, то есть пытаются ее подавить, включает в себя в качестве одной из составляющих формирование игровых установок. В ходе их сложения происходит *актуализация «Я»* или *актуализация индивидуального* (например, артистических способностей), поскольку многие яркие индивидуальные отличия могут проявиться только в игре, позволяющей индивиду сделать выбор способов наиболее полной и адекватной реализации его природных талантов, которые могут быть нейтрализованы или подавлены ритуалом или социальными нормами.

Успешность или неуспешность игровых стратегий зависит от внеигровых, «биологических» факторов, и индивидуальные особенности личности и ее психологические характеристики оказывают значительное влияние на характер игровых установок. Например, в «молодежной игре» лучшие шансы на успех имели более красивые и артистичные молодые люди.

По свидетельству автора начала XX в., *«пляска есть необходимая принадлежность там, где около гармонии, дудки собралась толпа. Большинство присутствующих стараются конкурировать в искусстве плясать друг перед другом. Более искусный награждается со стороны толпы множеством лестных для него похвал, менее искусный*

подвергается, напротив, насмешкам, вышучиванию, по-рицанию. Слава искусного плясуна не только имеет место на селе, но она заходит далеко за околицу, в соседние поселки. Умение плясать в глазах парней и вообще мужчин считается большим преимуществом, но оно большую цену и вес имеет в глазах девушек: их сердце в большинстве случаев не равнодушно к умелым плясунам» [Русские крестьяне 2005, с. 280–281].

Проявляющиеся в игровых формах способности и таланты обеспечивают всеобщее внимание и любовь. Повышенный интерес к индивиду не только оказывает несомненное влияние на развитие его личности, но и дает ему дополнительные стимулы для самоактуализации и саморазвития [Морозов, Слепцова 2009, с. 120–127].

«Я помню, у нас вот два брата были, вот где я жила. Два брата там жили и мать у них гармонистка, "чудила" была. Вот один играл на баяне, другой плясал. Сходились мы там на переулке, и все-все, вся молодёжь туда сходились, вся улица. Вот сколько годов — и у меня никак из головы не выходят. Вот тот на баяне-то, младший, играл, выговаривал прямо, а этот встанет вот так вот, руки за голову — сейчас у меня в глазах — ноги расставит: "Ну, сейчас Вася пойдёт!" И пойдёт! Вот выплясывал, вот выплясывал! Всё, всё, всякие, всякие выкидывал номера. Рты-то разинув стояли: "Айдайте, Вася плясать будет сейчас". Нравилось всем, в почёте были. <...> Его уважали, уважали. И того брата за баян уважали» [ЛА СИС Ф2009-28Ульян., № 24-27].

Устойчивые игровые успехи индивида и их общественное одобрение стимулируют формирование особого игрового стиля поведения и индивидуальных игровых установок, встраивающихся в структуру данной личности. У человека, обладающего такого рода личностной структурой, игра фактически становится стилем жизни, что может проявляться в различного рода шутках и розыгрышах, совершенно неожиданно возникающих в самых, казалось бы «неигровых», бытовых ситуациях. Характерно восприятие таких акций окружающими, и, в первую очередь, теми, кому они адресованы. Как правило, это достаточно добродушная ирония прежде всего над самим собой или выражение искреннего, неподдельного удивления, которое призвано подчеркнуть,

что шутка или розыгрыш были приняты за чистую монету. Тем самым «потерпевшие» доставляют дополнительное удовольствие инициатору игры, который в результате чувствует себя «не разоблаченным победителем». То есть испытывает примерно те же эмоции, что и ребенок в платяном шкафу, которого «не могут найти» взрослые. Потребность в игре, стремление превратить в игру любое, даже самое «серьезное» дело часто вызывает ответную реакцию окружающих, то есть провоцирует цепочки взаимных подшучиваний и розыгрышей. А это, в свою очередь, привносит в монотонность будничного распорядка эмоционально окрашенные элементы неожиданности, юмора и игры.

Под влиянием перечисленных выше факторов возникает особый психотип, который можно было бы условно обозначить как «душа компании». Характерный для него стиль поведения является своеобразной компенсацией («отдачей») индивида за комфортное существование в группе. Чтобы групповое взаимодействие было эффективным, необходимо прилагать усилия для поддержания атмосферы раскованного «душевного» общения. Без этого компания не может быть «душевной», и именно для этого необходим человек, воплощающий «душу компании». В некоторых случаях это одновременно и лидер группы, обладающий не только организаторскими способностями и авторитетом, но и хорошим чувством юмора, даром рассказчика и неистощимый на выдумки. В других случаях эти роли не совпадают, что может приводить к напряженному соперничеству за моральный авторитет в группе и даже к серьезным конфликтам.

Для правильного понимания личностной характеристики индивида, обозначаемого словосочетанием «душа компании» («душа беседы»), необходимо проанализировать лингвокультурную семантику слова «душа». В русском литературном языке и в русских говорах слово имеет широкий спектр значений [Даль 1880, с. 504–505; СРНГ 1972, вып. 8, с. 280–281] и может обозначать как самого человека («ревизская душа»), так и его личностные и персональные качества. Отсюда выражения «человек с сильной и слабой душой» или «девица-душа», то есть «желанная, любимая». Предполагается, что душа есть средоточие наиболее значимых, глубинных свойств человека, затрагивающих его

сокровенное «Я» (*«Душа всего дороже»* или *«душа — заветное дело»*) и является воплощением высоких нравственных качеств человека (совесть, добродетельность). Об этом свидетельствует пословица *«Душа христианска, да совесть цыганска!»*, в которой душа как нечто внешнее противопоставлена душе как чему-то внутреннему («совести»). Быть душой компании — значит выражать наиболее сокровенные и значимые интересы членов данного коллектива, и в этом смысле *«быть главным его двигателем»* [Даль 1880, с. 504].

Для того, чтобы войти в «игру», необходима не только внутренняя готовность к возможным рискам поражения или последствиям выигрыша («игровые установки»), но и состояние внутреннего эмоционального подъема. В этом смысле важными представляются такие коннотации слова «душа», как *‘чувство, эмоция’* (*«в нем много души»* или *«в его сочинениях много души»*, то есть чувства), *‘искренность, сердечность, открытость’* (*«делать что-либо от души»*, *«он рад душой»*). Эмоциональная составляющая присутствует и в характеристике «душа-человек», то есть *‘добродушный, прямой, открытый’*, в то время как *«быть от кого-либо без души»* или *«в ком-либо души не чаять либо души не слышать»* — это *‘безумно, безотчетно любить кого-либо’* и, собственно, *«потерять душу»* (ср. *«потерять от любви голову либо рассудок»* или *«быть от кого-либо без ума»*, то есть *‘страстно влюбиться’*). По-видимому, в данном случае речь идет об утрате собственной идентичности, готовности полностью «раствориться» в другом человеке (ср. ласковое обращение: *«Душа моя»*, фактически указывающее на отождествление собственной души с душой партнера), жить его желаниями и чувствами («душой»), то есть *«душа в душу»*. Поэтому *«всей душой отдаваться делу»*, в том числе и игре, — значит заниматься этим делом с полной отдачей, до самозабвения и самоотречения. «Душа компании» в этом контексте представляется наиболее ярким воплощением «духа игры» с его увлеченностью и самозабвением, стремлением слиться с другими участниками в единое «тело игры».

Добавим, что эмоции могут маркировать различные проявления игрового поведения и игрового стиля и усиливать

их, являясь своеобразными «восклицательными знаками», завершающими «игровые высказывания». При этом эмоции относятся к биосоциальным кодам. Они являются важной личностной характеристикой и по-разному выражаются у разных индивидов. Этнографическое описание проявления эмоций требует специального исследования [ср.: Морозов 2007, с. 43–61]. Поэтому хотя эмоции и относятся к кругу явлений, определяющих игровое поведение личности, мы не будем здесь подробно останавливаться на этом.

Традиционным способом «актуализации индивидуально-го» являются зрелищно-демонстративные формы поведения, призванные продемонстрировать статус участников и их превосходство над остальными. Среди них — различные соревнования и иные способы демонстрации физических и интеллектуальных способностей («силы» и «ума») [Морозов, Слепцова 2001, с. 209–219].

Биосоциальные и индивидуально-психологические факторы играют важную роль и в соревнованиях на «силу» и «ум». Понятие «силы», несомненно, имеет двойственную, биосоциальную природу и во многом определяется как врожденными, так и специально культивируемыми, в первую очередь — в мужских сообществах, качествами индивида. Понятно, что «природная сила» сама по себе в социальных практиках еще не является гарантией успеха. Во-первых, «сила» должна быть *активной*, то есть побуждаться к действию другими значимыми личностными характеристиками: свойствами характера, интеллектом («умом»), инициативностью, нацеленностью на успех. Во-вторых, она должна быть *легитимной*, то есть социально значимой и признанной, узаконенной хотя бы в рамках той узкой социальной страты, к которой принадлежит данный индивид. Конкретные реализации «силы» описываются при помощи понятий «удали», «бесшабашности» («отчаянный парень»), «храбрости» («смелости»), в основе которых, как правило, лежит преодоление страха.

«Активность» силы может легитимироваться в понятиях «азарта» и «азартной игры», причем, *азарт*, истолковываемый как сильное возбуждение, задор и увлечение [Ожегов 1990, с. 27], в народном сознании связан с понятиями *случайности* и *удачи* [Даль 1880, с. 7]. Большинство традици-

онных соревнований совершались именно в виде азартной игры, во время которой между сторонами заключалось пари («на спор делали»).

Разные социовозрастные группы обладают специфическими игровыми предпочтениями и установками, которые можно понять исходя из особенностей механизма самоописания, характерного для того или иного круга лиц (например, у детей и подростков очень высока роль соревновательности). Дело в том, что подавляющее большинство людей мало склонно к саморефлексии. Поэтому процесс самоописания заключается, как правило, в *негативной дескрипции* окружающих — им приписываются те характеристики, которые данное лицо считает для себя неприемлемыми. Это может выражаться как в прямой (клевета, ругань, навет, агрессивное осуждение чужих поступков или внешности и пр.), так и скрытой, завуалированной, носящей игровой характер форме (подшучивания, розыгрыши, экивоки, рассказывание анекдотов, присваивание кличек и пр.). В с. Алеменево Шацкого р-на Рязанской обл. известен целый цикл рассказов с анекдотическими сюжетами о жителе села Конобеево — землекопе Павле. В них подвергаются остракизму прежде всего качества, которые рассказчикам кажутся смешными, например, непрактичность, оцениваемая как глупость. Это относится, скажем, к размеру платы за проделанную работу, которая представляется окружающим смехотворной.

«Здоровый мужчина конобеевский ходил тут. Вот идёт, идёт, спрашивают: "Дядя Павел, далёко ли Вы?" — "Да вот с Шаморги!" — "А чего ты там?" — "Погреб вырыл. Ну, уж мне дали!" [=заплатили за работу]. — "А чего тебе?" — "Горшок кислого молока!" <...> А ещё опять он шел. Мы ходили менять тогда — года-то вон какие были! — махры ходили менять. И остановились там на мосту. Смотрим, он идёт. "Здорово!" — "Здорово! Здорово, дядя Павел! Где бывал?" — "На Желанке". — "А чего там?" — "Попадья умерла". — "А как [заплатили за рытье могилы]?" — "Ну, мне вот за это дали восемь блинов в кошёлке и бабе рубаху"...» [ЛА МИА 45оп:Ф1997–5Ряз., № 18, 19].

Впрочем, насмешливое отношение к подобного рода непрактичности вовсе не исключает, что сам рассказчик в подобной ситуации не проявит подобного альтруизма.

Просто в его идеальной модели поведения такие действия оцениваются как неправильные. И рассказчик при помощи игровых механизмов осмеяния «другого» стремится добиться их нормативности в том числе и для себя самого. В данном случае приходится сталкиваться с парадоксальным явлением: то, что люди порой оценивают негативно у других, они сами могут совершать в качестве вполне позитивно оцениваемых поступков. Это особенно ярко видно на примере использования в общении шуток, подколов, подшучиваний. Та же самая шутка, обращенная на шутника, часто встречает очень резкий и эмоциональный отпор, хотя всего лишь несколько мгновений до того она казалась самому инициатору вполне безобидной.

В игровых практиках для негативной дескрипции нередко используется зооморфная символика. Причем не только в языковых розыгрышах и насмешках («Человека глупого ругают "осел — ременные уши"; сварливого — "кобыльи зубы"»; Над соперниками насмеваются: «Хорош, как свинья в дождь»; «Статен, как беззадый мерин»; и т.п. [Антипов 1898, л. 2об.]), но и в подшучиваниях, имеющих переходно-испытательный смысл: неопытным или новичкам предлагают «нарядиться курочкой», «запрячься лисой» или «петухом», «подойти корову» [Морозов, Слепцова 1995, с. 26–27], а затем связывают и подвергают их различным экзекуциям, напоминающим игровые наказания (болевые приемы, щипки, насильное оголение и избиение). Такая метафоризация тела и ограничение возможности распоряжаться им используется социумом при манипуляциях с социовозрастными статусами игроков для того, чтобы заставить их осознать, что они находятся на определенной ступени социальной иерархической лестницы [Щепанская 2001, с. 132]. В приведенном ниже примере речь идет о высмеивании женщин-односельчанок, которых называют «гусынями». При этом надо учесть, что такая характеристика сама по себе является негативной оценкой не столько физических (чрезмерная тучность, неповоротливость), сколько социальных недостатков: гуси ленивы, сварливы, «жирны» в негативно-социальном смысле — ср. «Хорош гусь!» 'о человеке плохого поведения', «Гусь лапчатый» 'человек себе на уме' [Даль 1880, с. 410; СРНГ 1972, вып. 7, с. 157] и др.

«Хозяин [= Клевачёв], что хочешь наплетёт. Вот беловодские [= из с. Беловодье] пришли муж с женой гусыней искать: "Нет ли продажных? Не знаешь у кого?" А он [= Клевачёв], значит: "Иди к Кругловым!" Ага. А у Круглова они здоровенные женщины-те, жена с дочерью! Они вот одна другой толще. Ага. Пришли: "У вас, говорят, гусыни есть?" А Круглов-то он тоже, спетрил. Ага. "Есть. Вот одна гусыня молодая, вот старая", — ага, сразу спетрил. "А кто тебя послал?" — "Вот Клевачёв". — "Ах, ети его!"» [ЛА СИС Ф2004–4Ульян., № 90].

Добавим, что гуси не имеют никакого утилитарного применения в хозяйственной деятельности (их можно только употребить в пищу), в отличие, например, от быка, который в аналогичном контексте может быть предметом позитивной дескрипции.

«Ну вот Василий Цикорин был. А искали бычка. А наш-то и послал: "Вот, — говорит, — где бычок-то здоровый!" А он [= Василий Цикорин] здоровый был мужчина-то. Его и звали "Василий Цикорин — божий бык". Он здоровый был, а рядом-то был [сосед маленький и щуплый], всё и калякали: "Васёк Ларин, как татарин, а Цикоря — божий бык". Вот прозвали эдак. Он здоровый был! "Ну вот, — говорит, — вот где бычок!" Приходят, а он осердился: "Это кто вас, ети ... !" (уж в мать послал). — "Мы, — говорит, — не знаем, вот тут, — говорит, — живёт мужик-то". Ага. Чудили же, чудили..." [СИС Ф2004–4Ульян., № 92].

Сама характеристика персонажа, Василия Цикорина («божий бык») предполагает позитивные коннотации [Бернштам 1988, с. 96]. И даже ситуация подшучивания лишь частично снижает его положительную оценку — это хорошо видно по комментариям рассказчиков. Гнев адресата шуток объясняется, скорее, не тем, что его сравнивают с животным, а ее неуместностью (отвлекают пустяками от дел!) и тем, что его прозвище, известное лишь в узком кругу односельчан, стало достоянием посторонних. В то время как в первом случае раздражение вызывает прежде всего именно сравнение с гусыней.

Впрочем, сравнение с быком, в зависимости от ситуации, может иметь характер и негативной дескрипции. Обидной является сексуально-эротическая окраска этого термина в фольклорном сознании (ср. «бык-производитель»), хотя

гораздо оскорбительнее в данном контексте «жеребец» или «кобель» [Фролова 2005, с. 144–146], или «пропускной боров» 'парень, не вступивший в брак в определенное традицией время' [Бернштам 1988, с. 39]. Нелицеприятны и некоторые личностные свойства, связываемые с «бычьими» характеристиками. Например, «бычиться» — 'смотреть угрюмо, дичиться, упрямиться', 'об упрямом, капризном, неповоротливом человеке', 'о стеснительном, стыдливом человеке, который сторонится, дичится кого-либо' [Даль, 1880, с. 149; СРНГ 1968, с. 342, 357]. То есть обладающий такими чертами человек выглядит как нелюдимый и своенравный.

Нетрудно заметить, что эти характеристики служат для описания соответствующих психотипов, то есть «животный» код или зооморфные символы в игровых акциях являются своеобразным кодификатором человеческих свойств, которые в данном социуме считаются предпочтительными или осуждаемыми. Конечно, это не означает, что выполняющий в игре роль «волка» («бирюка») сам оказывается носителем негативных черт, приписываемых этому персонажу. Но в этой роли игрок на собственном примере может испытать всю силу негативных эмоций, адресованных этому фольклорному персонажу в данном игровом эпизоде (как известно, в финале такого рода игр хищника преследуют, избивают, символически умерщвляют). И в то же время игрок имеет возможность насладиться всей мощью «властных полномочий» хищника, которыми он обладает, выполняя эту роль.

Необходимо оговориться, что семантическое наполнение образов животных в играх может существенно отличаться от их общефольклорной и языковой символики. Например, в языковых характеристиках «клуша» («наседка», «квочка») имеет скорее отрицательное значение, и этот языковой образ может активно использоваться в подшучиваниях, розыгрышах и словесных перепалках. В то же время в игровом контексте (например, в играх типа «ворон» / «коршун») этот образ обычно окрашен положительно и связан с символикой защиты от хищника. Правда, в завершениях такого рода игр «наседку» часто преследуют остальные игроки, ее «дети», за то, что она не сумела их уберечь. То

есть в этом случае актуализуется отрицательная языковая семантика слова «клуша» как неудачливого, неуклюжего человека [Даль 1881, с. 121, 210].

Можно утверждать, что языковая, фольклорная и игровая символика при существенных совпадениях в ряде случаев создает разные позитивные и негативные образы, используя для этого зоо- и фитоморфные коды, а также различные социальные маски. Так, маска «быка» в ряжение опирается на обрядовую, преимущественно свадебную эротическую символику, в то время как в сказочном фольклоре этот персонаж (Бугай) выполняет функцию волшебного помощника. О языковых значениях «быка» уже было сказано выше. Существенные расхождения наблюдаются и у других зооморфных персонажей (заяц, медведь, корова, козел / коза и др.). Игровой текст дает другие наборы позитивных и негативных образов, чем фольклорные и языковые тексты, и, следовательно, позволяет сформировать у игроков несколько иные личностные установки.

По-видимому, приведенные выше факты позволяют говорить о взаимосвязи процессов социокультурных трансформаций и эволюции игровых стилей. Причем применительно к конкретному индивиду речь идет об изменении индивидуального игрового стиля, что оказывает влияние на трансформацию как ядра личности «Я», так и персоны. Можно также утверждать, что игровой стиль харизматической личности (игрового лидера, *атамана*) часто приводит к изменению группового стиля. Видимо, это особенно очевидно в тех случаях, когда новый игровой стиль навязывается группе лидером, испытавшим влияние другой традиции, например, парнем, вернувшимся после длительной работы в большом городе. Так, исследователи отмечают явную зависимость усиления интереса к азартным играм в деревне в деревне (например, к игре в карты) от воздействия «фабричной цивилизации», проникавшей в деревню через отходников [Кушкова 2007, с. 228].

Лидером («заводилой», «вожаком», «атаманом») может стать человек с определенными социовозрастными характеристиками. В расчет принимаются прежде всего возраст и принадлежность к более престижной социовозрастной группе. Важную роль играют такие факторы как сила, лов-

кость и даже рост. Но все же наибольшее значение имеют собственно игровые качества: чувство юмора, находчивость, оригинальность мышления, способность к неординарным поступкам и формам поведения, что позволяет игровому лидеру легко одерживать победы в соревнованиях на сообразительность, в разного рода взаимных подшучиваниях и розыгрышах. В дальнейшем эти качества могут пригодиться и в реальной жизни. Вместе с тем, лидер нередко обладает завышенной самооценкой и задает игровые установки, которые не соответствуют его реальным возможностям и могут приводить к неуспешным игровым стратегиям и поражениям в игре.

Переживание смерти в игре как фактор становления личности. Важным фактором становления личности является переживание в игре смерти. «Физиология игры» связана с «естественными» жизненными процессами и важнейшими этапами человеческой жизни от рождения до смерти [Морозов 2006], и определяет тяготение игры к ситуациям «перехода» [Морозов, Слепцова 2004, с. 36–42]. Смерть, без сомнения, является важнейшей категорией человеческого бытия и связана с главным «переходом» в человеческой жизни, о сущности которого до сих пор нет однозначного мнения. Вместе с тем реальный акт смерти предельно «физиологичен», полон чувств и эмоций [Арьес 1992]. И во всех этих проявлениях, несмотря на кажущуюся парадоксальность и даже кощунственность этого соседства, смерть сопровождает игра.

Игра по определению включает в себя жизнь и смерть, поскольку сам процесс игры осознается всеми участниками как форма существования, некая модель жизни. Осознание этого симбиоза отражено в семантике слова *кон* (родств. слову *конец*) и производных игровых терминах *коноваться*, *коновиться* или *конаться*, где «кон» — это не только 'черта, рубеж; место игры или ставка в ней', но и 'очерченное место, круг', 'братство, товарищество', 'очередь; начало и конец; выигрыш и проигрыш', 'гибель, смерть' [Даль 1880–1882].

Игровой термин *кон* обладает и специфическими значениями — 'почетное место', 'круг сверстников, друзей', которые связаны с традиционными представлениями о славе и чести, почете. На этих значениях основаны выра-

жения «на кону стоять или сидеть» — 'о девушках-невестах, стоящих или сидящих на самых видных и почетных местах — в сутках, на глибоке' и «поставить молодух на кон» — то есть 'поставить их на то место в храме, где будет происходить венчание' [Морозов, Слепцова 2004, с. 101, 502, 507], причем иногда указанные действия сопровождалось «почетным» объездом церкви свадебным поездом, что позволяет предположить связь понятия «кон» с символикой «круговины». «Круговина», известная по церемонии распития общей чаши всеми участниками обрядового застолья, свидетельствует о символической связи всех членов общины, закрепляющейся при различного рода обрядовых обходах или, например, масленичных катаниях «по кругу», когда участники масленичного поезда стремятся объехать все окрестные селения. Именно в этом контексте нужно рассматривать выражение «на миру и смерть красна», где «мир» — это и «круговина», и «кон».

Вместе с тем именно игра и сопутствующее ей веселье являются самым эффективным средством нейтрализации смерти, ибо «в веселый час и смерть не страшна», а «веселому жить хочется, помирать не можется», поэтому «смертный час неминуемый путь — а чарочку винца обойти нельзя!».

Для участников игры проживание условной игровой реальности в большинстве случаев является вполне *реальным*, или, если сказать иными словами, мало отличается от реальности. Хотя в данном случае, конечно, необходимо говорить о субъективном переживании процесса игры или «внутренней» точке зрения, поскольку с точки зрения внешнего наблюдателя нет ничего «реального», скажем, в детских играх в «войну» или в милиционеров, разыскивающих воображаемых преступников или выполняющих их роль игроков. И хотя принято считать, что одним из базовых признаков игры является ограниченность и условность игровых коллизий, их зависимость от игрового хронотопа, не менее безусловна и другая точка зрения, которая акцентирует внимание на неподдельности и искренности игровых переживаний, стремлении участников полностью войти в роль и «раствориться» в ней. В этом смысле игровая «смерть» также вполне реальна.

Если судить по игровой терминологии и логике игровых сюжетов, целью игры является смерть. Ведь в большинстве случаев противника в процессе игры стараются «убить». Причем это относится не только к игровым средствам, игровому инвентарю, который символизирует и часто замещает реальных игроков (например, могут «убить», «срезать», «залупить», «съесть» карту противника в картежной игре, стоящие на кону кости при игре в бабки или фигуру при игре в шахматы), но и к реальным игрокам. Термины, обозначающие убийство или смерть противника широко распространены даже в тех играх, логика сюжета которых не предполагает такого исхода (например, в народных играх в лапту или в прятки). Эта логика настолько «естественна», что преодолевает, к примеру, даже жесткие цензурные барьеры в лозунгах современных футбольных болельщиков, которые на своих огромных баннерах призывают команду противника умереть или желают своей команде противника доконать, убить его («Kill them!»). Стилистика данного лозунга максимально приближена к плакатам военного времени, на которых пожелание смерти врагу выглядит «весьма уместно». Появление такого призыва в контексте игрового противостояния может быть объяснено единственным образом: смерть является одним из ожидаемых и вероятных исходов поединка, и ее желают противнику, «чужому» в социальном или мифологическом смысле.

В большинстве игр противник-антагонист обозначается словами, проявляющими его «чуждую», «потустороннюю» сущность. Нередко это «иноземцы», разбойники, хищные звери или птицы, противопоставленные «домашней живности», либо inferнальные существа и покойники. Если учесть мифологические коннотации, связанные с играми в жмурки и в прятки, позволяющие интерпретировать их как игру с мертвецом [Морозов, Слепцова 2004, с. 691–697], то символическая гибель проигравшего и его переход в категорию покойников (водящего в игре) оказываются достаточно мотивированными и понятными. То есть с точки зрения мифологической мотивации смертельный исход для проигравших в такого рода играх является «вполне естественным», диктуемым логикой сюжета.

Конечно в большинстве случаев смерть в игре является *фигуральной*. Во многих играх она присутствует симболи-

чески. Например, игра в молчанку, в ходе которой игроки стремятся рассмешить или заставить говорить друг друга, является способом выявления «живого среди мертвых» или «чужого среди своих». И все же в любом случае нельзя утверждать, что смерть в игре является *фикцией*. Дело в том, что «ненатуральность», «невсамделишность» игровой смерти, символически связанной с игровым поражением или проигрышем, полностью нейтрализуется *вполне реальными социальными последствиями*. Игровой проигрыш обычно обозначает *смерть социальную*, поскольку он влечет за собой утрату ценностей и имущества, а следовательно и поражение в правах, утрату статуса или иных ценностно важных личностных качеств (ср. юридическое понятие гражданская смерть, относящееся к человеку лишенного по приговору суда гражданских прав). Например, проигравших часто дразнят «киловниками», то есть обвиняют в импотенции — на Русском Севере так, скажем, поступали с потерпевшими поражение в масленичной игре «в мяч», а также с теми, кто «проиграл», то есть оказался последним при выполнении различных сельскохозяйственных работ [Морозов, Слепцова 2004, с. 339–340]. Нет нужды доказывать серьезность этих обвинений. Наказания во многих мужских развлечениях на все лады обыгрывают эту тему. Однако проигрыш или уклонение от игры, то есть «социальная смерть», представлялись участникам гораздо более неприятным исходом. Ведь погибший — уже герой. Как говорится, «на миру и смерть красна». Проигрыш же связан с *потерей чести* и равносителен отложенной смерти. В этом смысле смерть, конечно же, «лучше бесчестья» или «лучше смерть, нежели позор» [Даль 1880, с. 79; Даль 1882, с. 231].

Таким образом, можно утверждать, что игровой проигрыш, который влечет за собой «социальную смерть», на самом деле — это разрушение и гибель персоны в юнговском смысле, то есть личности индивида в том виде, в каком она представлена другим, в противоположность «аутентичному Я». Игровое поражение дает возможность победившему сорвать с соперника эту персональную маску, обнажить его сущность, его слабости, развеять его иллюзии о собственной неуязвимости.

Роль игры в определении жизненных стратегий личности. Жизненные стратегии личности во многом определяются мировоззрением, то есть, фактически, устойчивыми социально-психологическими установками, характерными для данного социума. Например, в культуре может существовать корреляция между личностными параметрами, душой как средоточием духовного и чувственного начала в человеке (ср. выше «душа компании») и жизненными целями индивида, которые в этом случае направлены на духовное самосовершенствование [Никитина 1993, с. 126–127]. Поэтому при определении роли игровых факторов в жизненных стратегиях личности очень важно знать, как данное общество относится к игре и использует ее при воспитании индивида. Удельный вес игровых факторов существенно изменяется в зависимости от того, учитываются ли социумом личные интересы индивида, поскольку игровой потенциал во многом детерминирован волей к игре. В обществах, где воля к игре подавляется, игровые факторы, естественно, отступают на второй план, а умение «жить играючи» считается уделом маргиналов и шутов [Панченко 1996, с. 80, 138]. Это не означает, что возможно осуществить полную «стерилизацию» игровых форм, ведь, как уже было сказано выше, помимо социальных существуют и индивидуальные игровые установки, связанные с психологией данного индивида. Поэтому даже в самых «зажатых» и регламентированных обществах всегда есть место игре, пусть даже в «демонизированном» и маргинализированном обличье. Но статус индивида, выбирающего игровые методы в качестве своей жизненной стратегии, будет совершенно другим, чем в социумах, где игра признается общественно значимой ценностью. В этом нетрудно убедиться, сравнив статусы игроков в мяч в древних культурах Мезоамерики [Бородатова 2002] и современных футболистов или хоккеистов; скоморохов и юродивых в Средневековой Руси [Панченко 1996, с. 80–128; Успенский 2002, с. 149–196] и современных юмористов-шоуменов.

Каждое игровое сообщество или конкретный индивид формируют свои игровые предпочтения, которые являются важной составляющей групповых стандартов и транслируются в соответствии с иерархией ценностей, принятых в данном социуме: из более престижных групп в менее пре-

стижные. Игровые предпочтения разных социовозрастных групп, соотносящиеся с определенным игровым хронотопом, фактически являются проявлением их группового самосознания. По-видимому, можно говорить и об игровом стиле, присущем той или иной группе. Причем, именно игровой стиль, то есть совокупность выбираемых участниками игровых средств и специфических форм игрового поведения, наиболее подвержен изменениям в ходе социокультурных трансформаций. Подобные процессы были описаны еще исследователями XIX в., отмечавшими «смягчение» игрового стиля, характерного для участников деревенских посиделок этого периода, что, в свою очередь, отражало и изменение как персональных («внешних»), так и «внутренних» параметров личности. В истории русской культуры за последние сто пятьдесят лет можно найти немало примеров того, как игровой стиль и репертуар подвергались кардинальной модернизации при смене культурной парадигмы. На протяжении XIX в. изменения в формах организации досуга и игровом репертуаре (например, в танцевально-песенном стиле) [Морозов, Слепцова 2004, с. 169], а также социальные и культурно-бытовые преобразования в русской деревне (отходничество, торговля, просвещение), связанные с развитием капитализма, происходили практически одновременно. Можно утверждать, что процесс этих изменений был взаимно обусловлен. Новые «городские» развлечения, проникая в деревенский быт, оказывали существенное влияние на формирование новой образности, нового стиля мышления и, в конечном счете, нового типа личности, которая в значительно большей мере была открыта происходящим социально-экономическим преобразованиям. Именно в этом смысле можно говорить об обратном влиянии нового игрового стиля на становление экономического и культурно-бытового уклада. Подобные процессы происходили и в 20–30-е годы XX в.

Игровая компетентность и уверенное владение игровыми стандартами дает дополнительные козыри в стратегической игре под названием «жизнь». Хороший игрок, даже не обладая другими важными социальными качествами, может рассчитывать на высокую оценку своего личного вклада

в копилку общественных интересов (*«Его всегда уважали. Хорошего игрока. Он лучший член команды, естественно, его всегда уважали»*), поскольку игровые победы расцениваются как свидетельства его социального потенциала. Именно это обстоятельство заставляет индивида прилагать усилия и добиваться успехов в игре, чтобы получить признание со стороны окружающих.

«Вот знаете, у нас росли тридцатый год, тридцать первый, а я была дряненькая, с тридцать второго — всех младше. И вот меня отгоняют и всё. Сестра говорит: "Куда ты за нами идёшь!" Думаю: "Постой! Погодите! Всё равно я завладаю". И вот я научилась в балалайку играть. И я у них стала в почёте. Они уж стали за мной ходить: "Любашка, сыграй, Любашка, сыграй!" — "Вот! — думаю. А то всё гонят меня". Я как гармонист, иду с балалайкой, они припевают» [ЛА СИС Ф2008-1Ульян., № 82].

Игровые практики в рамках игровых предпочтений, формируемых данным социумом, предполагают, что каждый участник подвергает себя в каждой игре специальной проверке на социальную ценность. В этом смысле победитель в «социально значимой игре» подтверждает свою приверженность приоритетным для данного социума ценностям и свою готовность приложить существенные усилия для их поддержания. В символическом смысле победитель и является воплощением этих ценностей. В то же время каждый игрок, стараясь стать победителем, в своем стремлении отождествляет себя с этим идеалом, в этом смысле игра выполняет очень важную роль в социальной идентификации индивида. Вполне естественно, что покушение на честь игрового лидера расценивается игровым сообществом как личное оскорбление и ведет к необходимости экстренных усилий для его защиты.

«И в школе, если кто-то мог обидеть его, ну его и не обижали, знали, что он в нашей команде, улицы Ленинской, лучший, и вся улица будет за него. Мы ходили на другую улицу с разборкой. Естественно никто и не покушался, чтобы обидеть его» [ЛА СИС Ф2007-3Ульян., № 5].

Отметим, что иногда игровые установки, задаваемые социумом, вступают в противоречие с индивидуальными игровыми предпочтениями. Тем не менее в социумах, не

подавляющих игру, к такого рода отклонениям обычно относятся снисходительно, особенно когда речь идет о детях и подростках. По-видимому, различным «игровым девиациям», а также применению игрового поведения в качестве «стиля жизни» может быть дано и вполне практическое объяснение. Дело в том, что игровые методы повышают вероятность успеха даже в проигрышных жизненных ситуациях, а умение и желание рискнуть, используя игровые приемы и поставив тем самым на кон собственную репутацию, в ряде случаев помогает решить важные личные проблемы или удовлетворить насущные потребности.

Например, человек, умеющий шутить, мог легко разрядить конфликт, примирить враждующих, потушить скандал, только вовремя сказав или сделав что-нибудь смешное.

«Я говорю, вот в магазин придут женщины, которая женщина там, может быть даже не в духе придёт, ну, что-нибудь, может, даже которая расскандалится, а она [= Тоня] выйдет вот и спляшет вот так вот. Вот она песню начинала петь:

*Ах, курмар,
Штакир вирин вирикан,
И курбина курбина,
И курбина создана.*

Ну, она выйдет это вот, кривляет ноги-то. И руками, и ногами эдак сделает. Ну, вроде рассмеются все. Весёлая была, шутница. Вот её всё заставляли: "Ну-ка, Тоня, спляши, спой-ка Курмар!"» [ЛА СИС Ф2008–2Ульян., № 115–116].

В с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл. существует целый корпус устных рассказов о местном крестьянине «барине Салатове», который славился склонностью к игровым формам поведения. Примечательна история его женитьбы, излагаемая во многих вариантах местными жителями. Согласно этим рассказам, Салатов склонил в свою пользу свою будущую супругу в соответствии с сюжетом о хитром солдате, наобещав ей немалое богатство: судно и лавку. При этом использовалась языковая игра: в местном говоре «судном» называют посудную полку, а слово «лавка» употреблялось в обычном своем значении, а не как помещение для продажи товаров.

«Был один старик Салатов, "барином" звали его. <...> Он женился (первая у него жена умерла) и он отколь-то привёз, не знаю, она у него мордовка была, и вот он её ездил сватать. Она говорит: "У тебя и нет ничего". — "Ну, как это нет? У меня своё судно, амбар трёхаршинный, две лавки". Ну, это "лавка" — вроде магазина. А у нас лавки-ти — вот во все [стены] стояли. Не табуретки, а лавки — "деревянные кровати". В чулане вот полка посудная — там пироги стояли, хлебы, посуда. Это "судной" звали. Вот говорит: "У меня судно есть". Ну вот, она когда приехала, спрашивает: "Где у тебя амбар-то?" — "А вот стоит амбар". — "А где лавки?" — "Айда, сейчас". В избу зашли: "Вот лавка, и вот лавка". — "А судно где?" — "А судно-то вот в чулане. Вот, — говорит, — тут и судно, тут и лавочка". Вот и смеялись...» [ЛА СИС Ф2004-5Ульян., № 91; СИС Ф2004-2Ульян., № 54].

Таким образом, «игровые личности» — это тип людей, склонных к трактовке любых жизненных ситуаций как игровых или к их трансформации в игровые. Данный психотип характеризует прежде всего умение увидеть в обычной жизни смешные стороны или придать обыденности неожиданной ракурс, перестроить ее по законам комедии.

Индивид, надевая маску паяца и шута, охальника или краснобая, неизбежно делает ее своей «персоной», то есть публичной презентацией своей личности в противоположность аутентичному «Я» [Хьелл, Зиглер 2007, с. 201–202]. В конечном счете, это приводит к закреплению игрового амплуа в качестве той или иной социальной роли — «шутника», «чудака».

«Сходились [ряженных] глядеть-то в келью-ту. У нас-то вот покойная-то мама была, она пускала же, сидели девки, ну не наша ровня, а там [постарше]. Сидеть-то негде было! Она [= Тая] уж тут присказывает всё. Вот сядет среди полу и начинает, и все в умат [= смеются до упаду] — ха-ха-ха! Она начнёт переть всё кяду, что ей [на ум придет]. Такая была шутница, невыносимо. Молодец она была. Больно уж была интересная, шутница. Вот и, бывало, только и ждут: "Ну, нынче Тая, чай, нарядится. Нынче Тая придёт, нынче Тая придёт!" Ну, бывалые, только и ждут...» [ЛА СИС Ф2000-12Ульян., № 105].

«Игровые личности» очень часто используют свои таланты в рамках праздников и застолий, например, выполняя роль ряженого или тамады. В 1983 г. в Галиче мы наблюдали во время свадьбы за женщиной (крестной невесты), которая руководила группой ряженных. Нас удивила пластичность ее поведения. Она легко переходила из рамок собственно игры, то есть исполнения роли «военного», к общению с нами, давая наполненные иронией и юмором разъяснения о характере поведения своего персонажа. Например, в роли «военного» она приставала ко всем с просьбой: «Подайте герою Севастополя!» — а затем, выйдя из игры, комментировала свои действия, объясняя, что исполняет роль инвалида. В рассказ постоянно вклинивались шуточные реплики по поводу присутствующих соседей и гостей. Так, указав на одного из мужчин, она заметила: «Это просто Василёк — начальник милиции!» И этот комментарий в ее исполнении выглядел настолько естественно, что даже не выглядел ёрничеством и не воспринимался таковым окружающими [АИЭ, д. 8022, л. 83].

Склонность к игровым формам поведения у такого рода индивидов проявляется и в повседневной жизни. У человека, обладающего личностной структурой игрового типа, игра фактически становится стилем жизни, что может проявляться в различного рода шутках и розыгрышах, совершенно неожиданно возникающих в самых казалось бы «неигровых», бытовых ситуациях. Более того, если иметь ввиду игру как стиль жизни и характеристику личности, то наиболее типичные ее признаки проявляются именно в рамках импровизированных ситуативно обусловленных игровых акций.

«Оно днясь, тятка сел за стол, шевелит в чашке щи. Мама заревела. А он: "Что ты Палага? Я шуткой". Мама утихла, а тятя говорит ласково: "Ты, небось, Палага, гуцу из щей сожрала, а мне оставила жижу". Знамо дело, тятя шутит» [Русские крестьяне 2006а, с. 569]. *«У нас один мельником вот работал, больно уж был такой... Бывало, жена-то испечет хлеб и корка-то отойдёт. Она собирает там ужинать или обедать, а он отрежет эту корку, ложки туда затолкает: "Где у тебя ложки-ти?" — "Да батюшки, сейчас только подала!" — "Ну, где же? Вот, гляди, ни*

одной ложки нету!" Это вот было, было. В наказание: "Вот не пеки такой хлеб!" Вот такой был...» [ЛА СИС Ф2005–20Ульян., № 32].

По свидетельству нашей коллеги М.П. Чередниковой, в конце 1990–х годов она неоднократно наблюдала, как один из жителей с. Большая Кандарать Карсунского р-на Ульяновской обл., Михаил Иванович Свищов, ежедневно выходил на улицу, садился на поставленный у дома табурет и в течении нескольких часов без усталости сопровождал шутливыми замечаниями и диалогами появление каждого односельчанина. Эта форма «игрового времяпрепровождения» была такой же неотъемлемой частью его повседневной жизни, как и работа. Именно поэтому часто игровые акции такого рода вклинивались в ткань трудовых процессов, создавая своеобразные перебивы в монотонной и утомительной крестьянской работе.

*«Всякие шутки были. Бывало, [в колхозе] как к обе-
ду два звена сходятся, гармони играют, пляска, песня,
припеванья. А один это мужик больно уж чудной. Тоже
вот тут он жил, Петей звали, он сейчас в Карсуне живёт.
Подвезли его на машине, вроде больного. А я кричу: "У
вас есть больные?" — "Есть, есть". — "Ну, сейчас врачи
приедут". Ещё машина идёт. Вылазят две женщины в бе-
лых халатах, знаешь эта, бойкие. "Где у вас?" Я говорю:
"Да сейчас выйдет". — "Давай его сюда". Я его под руки:
слезет, значит, с машины. Ну, я говорю: "Проверяйте, чего
у него болит". — "А чем он жалуется?" — "Да кто знает?
Весь никудышный". Да. Ладно, они стоят. А народу, на-
роду! "Скидай штаны". Тот стоит, значит, шмыг — штаны
по этих [= по колени]. А они, значит, возьмут потрепают
[пенис] ему. Ой! Прямо умерли со смеху! Ну, я говорю:
"Признали что ль какую болезнь-ту?" — "Да признали! Ни-
чего, до вечера, — говорит, — доживёт и всё пройдёт..."
Ну вот, так чудили» [ЛА СИС Ф2004–20Ульян., № 2].*

Ситуативные игровые формы, сопровождающиеся устойчивыми языковыми клише, впоследствии могут превращаться в стандартные шутки, поддевки или розыгрыши и входить в корпус местных текстов анекдотического характера. В с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл. существовал целый цикл рассказов о дедке Петре, который являлся ярким образцом игровой личности. Его спонтан-

ные «розыгрыши и выходки» обросли многочисленными деталями и подробностями, фактически превратились в устойчивые фольклорные тексты локального характера. О нем рассказывали многие жители села. Например, по свидетельству Николая Андреевича Сырова, дед Петр часто устраивал над проезжающими мимо его дома людьми различные розыгрыши.

«Он шутник был (дедушка Петруха его звали). Большой дорогой едут на лошади, он кричит: "Эй, подождите, подождите!" Остановились. Он подходит, яйцо об колесо хлоп! Говорит: "Поезжайте теперь". — "Дурак", — говорят ему. <...> Или чего-то остановятся. Он говорит: "У вас что ось-то в колесе?" — "Да, ось в колесе". Ну, действительно, ось-то в колесе она и есть. <...> А он им говорит: "Ну, везите, везите, а я за вас кряхтеть буду!"» [ЛА СИС Ф2004–ЗУльян., № 34].

Аналогичные циклы рассказов о жителях, имеющих репутацию шутников, существуют во многих местах. Приведем один из них, записанный в с. Алейкино Сурского р-на Ульяновской обл.

«Вот этот вот Аверьян Дмитриевич, дядя мой. Вот однажды мы [сидели], вот тут ещё домик был вот, и едет, значит, мужчина на лошади из Астрадамовки туда в Чилим ли куда ли. У него повозка вся изломанная, я не знаю как! Санки какие-то или что. Значит, мы сидим тут, и он [= Аверьян Дмитриевич] останавливает её: "Подожди-ка". Тот остановился. "Подожди-ка, в нашем колхозе нет такой повозки, дай-ка я у тебя сниму это [= чертеж], чтобы сделать". А уж она никуда-нитуда. Тот остановился, выругался...» [ЛА СИС Ф2008–2Ульян., № 47].

Владение игровыми навыками и «игровым искусством» в самом общем смысле слова может считаться как позитивным, так и негативным свойством. В значительной мере это определяется принадлежностью к той или иной социокультурной, половозрастной группе или локальной традиции.

«Пляшущие девки пользуются дурной репутацией у стариков и старух. Молодежь смотрит снисходительно, но всегда обращается с плясуньями смелее и дерзче. Редко молоденькая девушка-невеста пойдет плясать» [Русские крестьяне 2005, с. 520]. *«Ну, вот я помню у одних. Её так и звали "сербирьянка". Она больно это плясала. Много-то*

ведь и плясать-то зря тоже нельзя было. Вот у неё был больно голос хороший, она пела эти песни, частушки, вот "серьбильянку" она всё какую-то плясала. Ну, её и прозвище было: "Ой, сербильянка!" [= с пренебрежением] "Ой, замуж вышла". — "Кто?" — "Сербильянка Машина вышла". Ну? Видишь, уже у неё нет такого počёту. Всё-таки поскромней было надо. Выйди, попляши по-скромненькому. А она уже начнёт там по-всячески. И выгибается: "Кто я?" <...> И вот, был у нас один плясун. Он песни пел и плясал хорошо. Ну у него и прозвище "Утка Кокин". Видишь, ему уже прозвище: "А-а, Утка Кокин" [= с пренебрежением]. <...> Парень вот пляшет, например, он не будет выгибаться так, как женщина, как-то они больше придерживались. Такой парень славился. Ну, и люди тоже вроде: "Этот хороший больно парень, он такой [сдержанный]". <...> Была скромность большая, боялись родителей, боялись соседей, как бы они чего плохого не сказали. Вот» [ДКВ, с. Б. Кандарать; СИС Ф2006-29Ульян., № 27-29].

В целом, игровой тип личности чаще характеризуется положительно.

«Мне кажется, это самые умные люди. Да как же, неужто! Чай, ну-ка, все глядят на них, чудят они, смеются, веселят. И поют, и пляшут, и скажут что-нибудь интересное. Вот смеются, шутят же, да» [ЛА СИС Ф2003-13Ульян., № 51]. «Ну вот, уважали, которые и пляшут, и танцуют, и поют, и нераспутные такие» [ЛА СИС Ф2009-23Ульян., № 18].

И это вполне понятно, если отдавать отчет о той несомненной пользе, которую люди такого типа приносят своей социальной группе, способствуя ее добровольному сплочению, сглаживая возникающие напряжения и конфликты, помогая налаживать внутри- и межгрупповое взаимодействие. Это с лихвой компенсирует возможные неудобства и издержки, возникающие в результате непредсказуемых спонтанных игровых акций, нередко серьезно ущемляющих интересы не только отдельных индивидов, но и всей группы в целом. В большинстве случаев обижаться на розыгрыши, шутки и игровые перформенсы «чудаков» и «шутников» считается неуместным. Открытая обида на эти действия расценивается скорее как свидетельство недалекого ума

и неуживчивости, склонности, а следовательно редко вызывает сочувствие окружающих. «Человек играющий» почти со стопроцентной гарантией может рассчитывать на поддержку, если, конечно, у его «игры» нет негативного подтекста, то есть если шутка, розыгрыш или иная игровая акция не направлены на сознательное нанесение ущерба или унижение адресата.

Этнокультурная специфика игровых взаимодействий. Можно утверждать, что некоторые культурные типы, засвидетельствованные в истории, в большей степени предрасположены к игре, игровым формам проявления своей идентичности. Как правило, склонность к игровым формам выражения связана и с различными способами художественного и творческого проявления народа. С этой точки зрения особый интерес представляет понятие «русская игра», тесно связанное с понятием «русский характер» как некой совокупности стереотипных признаков, приписываемых русскому национальному типу и транслируемых в массовое сознание. Игра и игровой стиль поведения является неотъемлемой частью «русского характера», которому, по мнению некоторых исследователей, присущи черты «эпилептоидности» [Касьянова 1994, с. 126–131], то есть повышенная аффективность и склонность к острым ощущениям. Эти черты неоднократно отмечали не только русские историки и бытописатели, но и иностранцы, оставившие записки об особенностях русского быта на протяжении последних нескольких столетий.

«Русская игра» подразумевает ряд специфических игровых установок, связанных с различными проявлениями «русского характера»: повышенной аффективностью, склонностью к острым ощущениям и неоправданному риску. Это относится и к характерным для «русской игры» способам игрового оформления жизни, включающим как межличностные, так и межгрупповые взаимодействия.

Если говорить о «русской игре» как о некоем социокультурном феномене, то можно констатировать несколько весьма характерных ее свойств. Во-первых, отметим некоторую ее стадильную заторможенность (архаизм), которую можно определить еще и как «онтологическую неразвитость». «Русская игра» — это, конечно, не шахматы или нарды. В ней нет строгой выверенности и рационального расчета, а

если таковые и есть, то их цель не «польза», а удовольствие, как это и должно быть в «настоящей» игре. За этим стоит своеобразная «детская открытость и бескорыстность игры», а также соответствующий тип игровой аффективности, связанный с повышенной эмоциональностью. Конечно, любая игра, особенно азартная, часто связана с бурными проявлениями эмоций, а нередко и открытой агрессией, но «русская игра» по своей эмоциональной насыщенности слишком напоминает описанную А. Вайксом историю передачи американскими первопоселенцами европейских азартных игр аборигенным индейским племенам: *«Потеряв голову от невиданных прежде азартных игр, индейцы с детской наивностью проигрывали белым братьям сначала все деньги, потом своих родных и близких и под конец самих себя»* [Вайкс 1994, с. 35]. Такая импульсивность, безотчетность и безграничность игровых проявлений действительно присуща только играм детей, которые свято верят во все происходящее в игре и могут включаться в игру без остатка, как будто это и есть сама жизнь.

Во-вторых, и это, возможно, объясняет первый тезис, «русская игра», если судить по русской истории, обладает ускоренным циклизмом, связанным с глобальными социокультурными потрясениями — от монголо-татарского нашествия и Смуты до реформ Петра I, Александра II, Октябрьской революции и перестройки, что не позволяло выработать устойчивые схемы игрового реагирования на изменяющуюся реальность. Каждый раз порождаясь заново, «русская игра» так и не успевала выйти из детского возраста, в лучшем случае дорастая до бурного пубертата. И это, видимо, одна из проблем, которые необходимо осмыслить и преодолеть национальному русскому сознанию.

Игровые формы поведения играют особую роль при взаимодействии групп, отличающихся по этноконфессиональным признакам. Они выполняют этнодифференцирующую функцию, то есть способствуют установлению культурных границ, как это происходило, например, в полиэтнической зоне Ульяновского Присурья [Слепцова 2009]. В этих ситуациях игровое поведение является способом выражения этнического и конфессионального самосознания, а особенности реакции адресатов подшучиваний и розыгрышей

могут быть свидетельством латентного межэтнического или межконфессионального конфликта. Вместе с тем данные формы поведения можно рассматривать как один из сложившихся в народной культуре механизмов предупреждения конфликтов.

* * *

Итак, исследованные нами игровые факторы и механизмы, оказывающие непосредственное воздействие на формирование личностных предпочтений и установок, а также реализацию жизненных стратегий индивида, очень разнообразны и имеют как биосоциальное, так и социокультурное происхождение. Их использование позволяет индивиду более гибко адаптироваться к изменяющейся социальной и природной среде и выстраивать более эффективные жизненные стратегии. Существующая социовозрастная и этнокультурная специфика игровых аттитюдов позволяет использовать игровые методы в практиках социального проектирования и конструирования и в переходнопосвятительных церемониях и обрядах.

Литература:

- Адоньева 2004 — Адоньева С.Б. Прагматика фольклора. СПб., 2004.
Арьес 1992 — Арьес Ф. Человек перед лицом смерти. М., 1992.
Байбурин 1993 — Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре. СПб., 1993.
Бернштам 1988 — Бернштам Т. А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX — начала XX в. Половозрастной аспект традиционной культуры. Л., 1988.
Бонфельд 1973 — Бонфельд М. Русские народные песни Вологодской области. Вологда, 1973.
Бородатова 2002 — Бородатова А.А. Игра в мяч как путь в пещеру предков (К вопросу о семиотике ритуальной игры в мяч в древней Мезоамерике) // История и семиотика индейских культур Америки / Отв. ред. А.А. Бородатова, В.А. Тишков. М., 2002. С. 129–175.
Вайкс 1994 — Вайкс А. Энциклопедия азартных игр. М., 1994.
Виноградова 1982 — Виноградова Л.Н. Зимняя календарная поэзия западных и восточных славян. Генезис и типология колядования. М., 1982.
Громько 1986 — Громько М.М. Традиционные нормы поведения и формы общения русских крестьян XIX в. М., 1986.
Даль 1880, 1881, 1882 — Даль В.И. Толковый словарь живого

- великорусского языка. Т. 1. М., 1880. Т. 2. М., 1881. Т. 3. М., 1882. Т. 4. М., 1882. (Репринтное издание: М., 1989–1991).
- Иваницкий 1885 — Иваницкий Н.А. Игровые, шуточные и любовные песни Вологодской губернии // Вологодский сборник. Т. 4. Вологда, 1885.
- Касьянова 1994 — Касьянова К. О русском национальном характере. М., 1994.
- Кушкова 2007 — Кушкова А.Н. Мужское крестьянское отходничество конца XIX — начала XX вв. как опыт экстремального // Мужской сборник. Вып. 3. М., 2007. С. 223–232.
- Листова 2000 — Листова Т.А. Обычаи и обряды, связанные с рождением детей. Первый год жизни // Русские: народная культура (История и современность). Т. 3. Семейный быт. М. 2000.
- Львов 1891 — Львов И.Я. Новое время — новые песни. Устюг, 1891.
- Маслова 1984 — Маслова Г.С. Народная одежда в восточнославянских традиционных обычаях и обрядах XIX – начала XX в. М., 1984.
- Морозов 1998 — Морозов И.А. Женитьба добра молодца. Происхождение и типология традиционных молодежных развлечений с символикой «свадьбы» / «женитьбы». М., 1998.
- Морозов 2001 — Морозов И.А. Отрок и сиротинушка (возрастные обряды в контексте сюжета о «похищенных детях») // Мужской сборник. Вып. 1. Мужчина в традиционной культуре. М., 2001. С. 58–70.
- Морозов 2006 — Морозов И.А. «Физиология» игры (к анализу метафоры «игра как живой организм») // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. М., 2006. С. 42–59.
- Морозов 2007 — Морозов И.А. «Мужские слезы» и эмоции пограничных состояний // Мужской сборник. Вып. 3. Мужчина в экстремальной ситуации. М., 2007. С. 43–61.
- Морозов, Слепцова 1995 — Морозов И.А., Слепцова И.С. «Докорение коровушки» (из истории одной народной забавы) // Живая старина. 1995. № 1. С. 26–27.
- Морозов, Слепцова 2001 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Мужские игры и развлечения на Русском Севере // Мужской сборник. Вып. 1. Мужчина в традиционной культуре. М., 2001. С. 209–219.
- Морозов, Слепцова 2004 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX — XX вв.). М., 2004.
- Морозов, Слепцова 2006 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Социорегулятивные функции игры в севернорусской крестьянской общине (XIX — XX вв.) // Мировоззрение и культура севернорусского населения. М., 2006.

- Морозов, Слепцова 2009 — Морозов И.А, Слепцова И.С. «Пространство личности» и пространство игры: ситуативный анализ // Ситуативная адекватность. Интерпретация культурных кодов: 2009 / Сост. и общ. ред. В.Ю. Михайлина. Саратов; СПб., 2009. С. 108–139.
- Никитина 1993 — Никитина С.Е. Устная народная культура и языковое сознание. М., 1993.
- Панченко 1996 — Панченко А.М. Русская культура в канун петровских реформ // Из истории русской культуры. Т. 3 (XVII — начало XVIII века). М., 1996. С. 11–261.
- Покровский 1994 — Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1994. (1-е изд. М., 1887).
- Разумова 2001 — Разумова И.А. Потаенное знание современной русской семьи. Быт. Фольклор. История. М., 2001.
- Русские крестьяне 2004 — Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Этнографического бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 1: Костромская и Тверская губернии. СПб., 2004.
- Русские крестьяне 2005 — Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Этнографического бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 3: Калужская губерния. СПб., 2005.
- Русские крестьяне 2006а — Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Этнографического бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 2: Ярославская губерния. Ч. 1. СПб., 2006.
- Русские крестьяне 2006б — Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Этнографического бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 2: Ярославская губерния. Ч. 2. СПб., 2006.
- Слепцова 2009 — Слепцова И.С. Некоторые формы игрового поведения в контексте этноконфессионального самосознания русских крестьян // Очерки русской народной культуры. М., 2009. С. 720–736.
- Соколовы 1915 — Соколов Б.М., Соколов Ю.М. Сказки и песни Белозерского края. М., 1915.
- СРНГ — Словарь русских народных говоров / Под ред. Ф.П. Филина. Вып. 3. Л., 1968. Вып. 7. Л., 1972. Вып. 8. Л., 1972.
- Успенский 2002 — Успенский Б.А. Этюды о русской истории. СПб., 2002.
- Фролова 2005 — Фролова О.Е. Переносные значения названий животных в толковых словарях (антропоцентрический аспект) // Русский язык в научном освещении. 2005. № 2. С. 144–146.
- Холодная 2001 — Холодная В.Г. Символика и атрибутика праздничного костюма парня в русской деревне с 40-х годов XIX по 20-е годы XX в. // Мужской сборник. Вып. 1. Мужчина в традиционной культуре. М., 2001. С. 125–136.
- Хьелл Л., Зиглер Д. Теории личности. СПб., 2007.

Щепанская 2001 — Щепанская Т.Б. Сила (коммуникативные и репродуктивные аспекты мужской магии) // Мужской сборник. Вып. 1. Мужчина в традиционной культуре. М., 2001. С. 71–94.

Неопубликованные источники:

АИЭ, д. 8022 — Архив Института этнологии и антропологии. Восточнославянская этнографическая экспедиция, городской отряд. Д. 8022. Тетр. 4.

Антипов 1898 — Антипов А. [Этнографические сведения о крестьянах Новгородской губ. Череповецкого у.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 799.

Власов 1898 — Власов А. [Этнографические сведения о крестьянах Новгородской губ. Череповецкого у. С. Покровское] 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 839.

Головин 1853 — Головин Н. Этнографическое описание города Белозерска. 1853 г. // АГО. Р. XXVII. Оп. 1. Д. 25.

Шейн — Шейн П. В. Песни Псковской губернии // ПФА РАН. Ф. 104. Оп. 1.

ЛА МИА 45оп:Ф1997–5Ряз., № 18, 19 — Маркин Г.Г., 1908 г.р. род. и прож. в с. Аксельмеево Шацкого р-на Рязанской обл.

ЛА СИС Ф2000–12Ульян., № 105, 107 — Крупякова В.Н., 1930 г.р.; Крупякова А.Н., 1932 г.р., род. и прож. в с. Шеевщина Сурского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2004–2Ульян., № 54 — Миронова И.К., 1925 г.р., род. и прож. в с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2003–13Ульян., № 47, 51 — Еремина Анна Яковлевна, 1926 г.р., род. и прож. в с. Кадышево Карсунского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2004–2Ульян., № 2 — Вахлаева Т.С., 1912 г.р., род. и прож. в с. Кадышево Карсунского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2004–3Ульян., № 34 — Сыров Н.А., 1932 г.р., род. и прож. в с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2004–5Ульян., № 91 — Бармина А.И., 1931 г.р., род. и прож. в с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2005–20Ульян., № 32 — Замошникова Мария Дмитриевна, 1929 г.р., род. и прож. в с. Потьма Карсунского р-на Ульяновской обл.

ЛА СИС Ф2006–3Ульян., № 73 — Рогожина Л.П., 1920 г.р., род. и прож. в с. Б.Кандарать Карсунского р-на Ульяновской обл.

- ЛА СИС Ф2006–29Ульян., № 27–29 — Дерябина К.В., 1924 г.р., род. и прож. в с. Б.Кандарать Карсунского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2007–1Ульян., № 6 — Романова В.Д., 1932 г.р., род. и прож. в с. Барышская Слобода Сурского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2007–3Ульян., № 5 — Рубейкин А.И., 1946 г.р., род. и прож. в пос. Сурское Сурского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2007–5Ульян., № 39 — Романова В.Д., 1932 г.р., род. в с. Барышская Слобода, прож. в пос. Сурское Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2008–1Ульян., № 82 — Сазонова Л.С., 1932 г.р., род. и прож. в с. Астрадамовка Сурского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2008–2Ульян., № 47 — Кудakov С.П., 1928 г.р.; Кудакowa М.А., 1924 г.р., КМА, род. и прож. в с. Алейкино Сурского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2008–2Ульян., № 115–116 — Кудакowa Н.И., 1928 г.р., род. и прож. в с. Алейкино Сурского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2009–23Ульян., № 18 — Крестина Л.И., 1937 г.р., род. и прож. в с. Утесовка Сурского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2009–28Ульян., № 24–27 — Данилина Ф.И., 1931 г.р., род. и прож. в с. Лебедёвка Сурского р-на Ульяновской обл.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЛИЧНОСТИ В ИГРЕ: ИГРА С КУКЛОЙ

Под «личностью» обычно подразумевается сложный конструкт врожденных, биологических свойств и черт характера («индивидуальность») и социально программируемых или конструируемых признаков, позволяющих индивиду легче адаптироваться в соответствующей социальной среде и референтной группе. Говоря о «трансформации личности» мы подразумеваем возможность изменения личностных черт, в нашем случае — при целенаправленном воздействии санкционированных социумом игровых практик. О возможности подобного рода трансформаций свидетельствуют специальные исследования [Антюхина 1984; Смирнова 2000; Гусева 2001; Свечников 2004; Черная 2005–2006; Репринцева 2005; и др.].

Трансформация личности имеет иерархический характер и несколько векторов влияния, на которые оказывает воздействие целый ряд факторов. Для нас в данном случае наиболее важны игровые факторы, которые отражаются в игровых предпочтениях и игровых установках и проявляются в определенных ситуациях. Тип ситуаций определяется как социальными нормами, так и личностными и социовозрастными характеристиками индивида. В процессах формирования личности и ее трансформации важную роль играют как биосоциальные, так и индивидуально-психологические факторы [см., например: Мухина 2006; Маслоу 2003; Мацумото 2003]. При анализе биосоциальных факторов особое значение приобретает разграничение личности и индивидуальности. Причем для понимания специфики воздействия игровых практик на трансформацию индивидуальности особо важны способы актуализации в игре половой и социальной идентичности и самооценки, включающей в

себя такие морально-этические критерии, как «честь», «совесть», «грех», «долг». К индивидуально-психологическим факторам относятся особенности характера индивида (психические и эмоциональные свойства) и врожденные способности, а также используемые им индивидуальные акциональные (поведенческие) и языковые коды, основанные на коммуникативно-поведенческих свойствах личности и творческой индивидуальности данного игрока, что, собственно, и обуславливает направленность его игровой активности и уровень его игрового мастерства.

В данной статье рассматриваются игровые механизмы конструирования желательных черт личности на примере такого распространенного игрового предмета, как кукла. Детальный анализ функционирования данного предмета в культуре и его роли в формировании личности ребенка выполнен нами в специальных работах [Морозов 2006; Морозов 2009; Морозов 2011]. В детских играх в роли куклы, то есть заменяющего человека или животное предмета, может выступать довольно широкий круг вещей: от деревянных палочек до пальцев рук. Иногда эти предметы могут быть воображаемыми или виртуальными. В данной статье мы не будем обсуждать все эти случаи подробно, хотя, возможно, для понимания роли куклы в формировании личности ребенка они не менее важны. Мы сосредоточимся на разборе ситуаций, когда зоо- или антропоморфные игрушки отождествляются играющими с конкретными важными и авторитетными для них лицами и очевидным образом влияют на внеигровые цели, индивидуальные установки, социальную и гендерную идентичность.

При написании данной статьи нами использованы полевые записи, материалы по антропологии детства, опубликованные в этот период [Природа ребенка 1998; Борисов 2008; Космос детства 2009], и материалы из Интернет-форумов и блогов, на которых выложены наблюдения родителей за играми их детей.

* * *

Роль куклы в индивидуальных трансформациях личности. Кукла — это антропоморфный предмет, и, как все антропоморфные предметы, может использоваться для моделирования важных свойств человеческого характера и

формирования «персоны», то есть общественно значимых характеристик личности, а также устойчивых поведенческих схем. Психологические мотивы использования куклы в игровых практиках как своего двойника, *alter ego* человека, использование ее в качестве инструмента при выстраивании структуры личности, актуализации «Я», осознании оппозиции «Я» — «Другое» («Чужое») и организации взаимодействия с «Другим» [Голубева 2000; Чеснокова 2002; Морозов 2009; Бегоян 2009], придают этому игровому предмету феноменальную значимость в культуре. Фактически кукла — это часть бессознательного, которой можно научиться управлять и манипулировать, сделав ее осязаемой и видимой человекоподобной вещью [Морозов 2011, с. 67-86, 303].

Если говорить о кукле как об антропоморфном предмете, определяющем формирование устойчивых персональных установок и поведенческих навыков, то необходимо понять какое значение при этом имеют внешний вид этого игрового предмета, его форма, и стандартные игровые ситуации, связанные с компетенцией игрока, его знаниями об окружающем мире. Обычно кукла используется в игре для моделирования различных ситуаций межличностного общения и жизненных ситуаций, проецируемых на предполагаемое будущее индивида. В процессе ее «освоения» игрок вырабатывает целую систему межличностных взаимоотношений, которые являются своеобразной игровой сублимацией его будущих функций в семье и обществе. В контексте игры куклы фигурируют как «живые люди», при обращении с ними моделируются реальные взаимоотношения между родственниками, членами семьи, имитируются обиды и ссоры, практикуются поощрения и наказания. Тем самым игра с куклами вмещает в себя весь спектр реальных взаимоотношений между людьми и их эмоциональную составляющую.

Ассоциативная связь куклы с играющим ею ребенком, его глубокая эмоционально-психологическая привязанность к ней, наделение кукол чертами ее обладателей привносит особый драматизм в эпизоды, связанные с «покушением на куклу», ее похищением и намеренным повреждением — распространенные мотивы взаимоотношений между мальчиками и девочками. Эти действия могут рассматриваться как направленные на персону хозяйки/хозяина куклы, а

поэтому обычно воспринимаются очень болезненно и эмоционально. С этим связаны и метонимические фигуры речи и образы, использующие образ поврежденной, сломанной, разбитой, брошенной куклы для выражения разрыва отношений или понесенной утраты [Морозов 2011, с. 256].

Как уже было сказано, трансформация личности направлена на формирование социально приемлемых и полезных навыков и форм поведения при помощи воздействия как на биосоциальные, так и на социокультурные личностные параметры. Воздействие на биосоциальные параметры наиболее эффективно осуществляется через органы чувств и рассчитано на активизацию положительных или отрицательных эмоций. В случае с куклой наиболее действенными являются зрительный, осязательный и, в меньшей степени, — акустический каналы (в случае с «говорящими» куклами или куклами типа «Ванька-встань-ка» со встроенным колокольчиком), поскольку именно они обеспечивают поступление наибольшее количество социально значимой информации [ср.: Гусева 2003, с. 69]. Это значит, что для рассматриваемых нами процессов наибольшее значение имеют чувственные каналы восприятия и оценки (форма, цвет, запах, производимые куклой звуки, движения) и параметры материала, из которого изготовлена кукла (упругость, мягкость, пушистость и т.п.).

Понятно, что предпочтения при игре тесно связаны с параметрами социальной среды и половозрастными факторами. Дети из дворянских семей предпочитали кукол-«барышень», а современные девочки больше любят сказочных кукол-«эльфов» или кукол с субкультурными признаками (например, в стиле эмо или панк).

Игры с куклами как проекция личностных установок и предпочтений. Кукла очень важный и личностно маркированный игровой предмет. В игре с ней ярко выражаются личностные установки и предпочтения индивида. Кукла нередко получает имя или самого игрока или близких ему людей. Часто это те, кто изготовил или подарил куклу ребенку. Тип куклы, ее облик, приписываемые ей игроком свойства, включая оценочные характеристики («красивая» — «некрасивая», «добрая» — «злая»), отражается в часто проговариваемых характеристиках или в неявном

отношении к ним, выражающих внутреннее убеждение («любимая» — «нелюбимая», «хорошая» — «плохая»). Эти отношения в свою очередь могут быть проекцией реальных отношений ребенка с окружающими или, напротив, могут проецироваться с игрового предмета на людей.

В беллетризованных мемуарах А.К. Герцык [Герцык 2009] можно найти рассказ о маленьком сыне писательницы, который под впечатлением от прослушанной сказки влюбляется в сказочную царевну Елену, изображенную на открытке. Он ни на минуту не расстается с картинкой, берет ее с собой на все прогулки, в результате чего она вскоре превращается в грязную измятую бумажку. Но это вовсе не уменьшает ее ценность в глазах ребенка («Ее нельзя бросить. Она не может пропасть, она всю жизнь будет жить»). Через некоторое время в доме был устроен концерт, и среди гостей оказалась красивая барышня, «маленькая и грациозная, в лиловом платье и газовом шарфе, затканном мелкими звездочками». В тот же вечер мальчик порвал и выбросил картинку с царевной Еленой, «потому что она стала живой». Но барышня уехала, и ребенок загрустил. Тогда знакомая А.К. Герцык, «особенно заинтересовавшаяся “влюбленностью” Котика», подарила ему маленькую белокурую куклу в лиловом платье.

— *Вот тебе царевна Елена, — сказала она, протягивая ему коробку. Котик с любопытством раскрыл ее и разочарованно вынул куклу.*

— *Какая же это Елена! — сказал он.*

— *А ты посмотри, какие у нее волосы, как она смотрит на тебя.*

В первый день Котик то с пренебрежением бросал несвойственную ему игрушку, то снова брал ее, вглядывался в нее. Наконец он примирился с ней, принял этот новый образ, новое воплощение своей мечты. И приняв, уже не расставался с ней, не выпускал из рук, клал с собой спать и без конца истолковывал ее себе, мне, всем окружающим.

— *Это не кукла, — говорил он, — она нарочно стала такой, чтоб люди думали, что она неживая. Со мной она разговаривает, мне она рассказывает все про себя.*

— *Сегодня Елена подарила мне шапку-невидимку, — говорил он, — она научит меня всем волшебствам.*

— Знаешь, мама, откуда она? Она из Америки. Она везде была. Она в одну минуту может перенестись куда захочет. Теперь мне ничего не страшно, потому что Елена со мной. Я не боюсь ни льва, ни пожара, — она защитит меня.

Одна на другую нанизывались фантазии: маленькая, уже выпачканная и оборванная кукла, насыщенная ими, обратилась в символ всего таинственного и могущественного в мире. Ему неважен был ее человеческий облик, у него не было той заботливости и внимания, с каким девочка играет с куклой, одухотворяя ее. Он носил ее поперек туловища, или за ноги, не обращал внимания на ее внешний вид, не горевал, когда у нее отбилась кончик носа, но приходил в волнение, если она исчезала хотя на миг и он не находил ее. Это был талисман, случайно принявший облик куклы и таивший в себе все таинственное и прекрасное, к чему рвалась его душа.

Потом наступил момент этический.

— Я буду теперь всегда послушный, — говорил Котик, — Елена сказала мне, что она уйдет от меня, если я буду капризничать. Чтoб быть волшебником, нужно быть умным.

Все скучные назидания озарялись радостью, исходя от Елены.

Несмолкаемые разговоры о ней надоедали всем. Я пыталась заинтересовать его другим, но у него была живая связь с ней, и она присутствовала везде, властвуя над его душой. Я ждала переезда в деревню, знала, что природа охватит его новыми радостями и вытеснит неотвязную идею. Но знала и то, что Елена уже давно стала понятием отвлеченным, магическим знаком, под которым собралось все, чего недоставало ему в жизни» [Герцык 2009, с. 96-97].

Кукла в этом рассказе является своеобразным символическим посредником между миром фантазий и действительностью. История завершается тем, что в деревне мальчик знакомится с маленькой девочкой, которую зовут Елена. В первый миг он кажется разочарованным и обескураженным, поскольку настоящая Елена совершенно не соответствует его идеалу. Но, подружившись с этой девочкой, он постепенно забывает про свою куклу, объясняя это окружающим

тем, что «настоящая Елена нарочно переселилась в нее и хочет, чтоб я ее всему научил. Теперь я сам волшебник и буду ее превращать» [Герцык 2009, с. 98].

Анализ этого сюжета дает возможность смоделировать реальные процессы трансформации сознания и представлений об окружающем мире, которые происходят при манипуляциях с куклой. Как видим, первоначально Елена — это лишь достаточно абстрактный персонаж волшебной сказки, не наделенный конкретными персональными чертами, но обладающий в воображении ребенка очень важными свойствами («Она волшебница. Она сама может все достать — и шапку-невидимку, и Жар-Птицу»). Материальным проявлением этой силы выступает обычная невзрачная картинка, которую, по мнению взрослых, лучше было бы выбросить, «потому что она грязная». Однако внешний облик в его конкретном материальном воплощении не столь важен, поскольку все необходимые свойства успешно создаются при помощи воображения, и вскоре переносятся на реального человека («Она стала живой»). Кукла, которую дарит ребенку подруга матери, помогает закрепить и материализовать уже сформировавшиеся представления о «волшебнице Елене». Предмет становится своеобразным фетишем, обладающим магической силой и властью. Кукла Елена «нарочно стала такой, чтоб люди думали, что она неживая», она наделяется свойствами живого человека, разговаривает с ребенком, учит его волшебству, защищает его, побуждает его к правильным поступкам. Можно сказать, что в такой ситуации вещь получает некие социальные полномочия, превращаясь в своеобразный инструмент управления поведением и сознанием ребенка. Эти свойства кукол и других зоо- и антропоморфных игрушек активно используются в интуитивной педагогике, когда желая заставить ребенка выполнить то или иное действие, апеллируют к его любимым игрушкам: «Ешь, а то [кукла] Катя все съест!», «Спи, а то мишка уже заснул!», «Не плачь, а то солдатики не будут с тобой играть!». Кукла выступает одновременно и как материализованный идеал, и как часть собственного «Я», овеществленное бессознательное, в котором воплощены скрытые желания и намерения. То, как они реализуются в действительности, определяется индивидуально-личностными установками и предпочтениями

и социальной средой [Буева 1968; Вялова 1995; Романова 2008].

Объективная оценка подобных игровых трансформаций невозможна без учета социально-психологической стороны личности, включающей в себя такие важные составляющие, как *самосознание* и *социальные установки*.

Тип и форма куклы в ряде случаев достаточно однозначно описывают те игровые ситуации, в которых они могут быть использованы. Понятно, что куклы «пеленыш» или «младенец» («пупс») предназначены прежде всего для игры в дочки-матери, а солдатики, красноармейцы или терминаторы — для игровых сражений. Вместе с тем при длительном наблюдении за детской игрой с куклами нетрудно убедиться, что в игре «функциональные куклы» часто употребляются не по назначению, обретая новые роли и имена в соответствии с фантазией игроков и имеющимися у них игровыми установками и предпочтениями. Маленькие девочки часто нянчат куклу Барби как младенца, а пупсы в их играх могут использоваться для имитации взаимоотношений между взрослыми людьми [Гусева 2008, с. 146-147; Борисов 2008, т. 1, с. 212, 397-403; т. 2, с. 188, 213, 223].

Все вышесказанное в полной мере относится и к зооморфным игрушкам — мишкам (Teddy bear), лошадкам, обезьянкам и т.п., которые в игре воспринимаются как люди. Об этом свидетельствует эпизод из мемуаров Н.М. Гершензон-Чегодаевой, в котором она подробно описывает свои детские игры.

«Чаще всего мы играли в мишек. Игры в куклы у нас не было, и хотя нам изредка дарили кукол, но мы их мало любили. В куклы я играла только с Поленькой, у нее. Зато мы без конца играли в мягких зверей, и здесь у нас была придумана интереснейшая игра, бывшая достоянием только нас двоих. Других детей мы в нее не пускали. <...> В верхнем этаже стоял обеденный стол, вокруг которого сидели звери; лежал вышитый коврик, стоял зеркальный шкаф, часы, на стенах висели картинки. Внизу располагались кровать и диван, на которых мишки вповалку укладывались спать, если нам только приходила охота их уложить. Это было довольно пестрое общество! Компания состояла из одних мальчиков-братьев, ведущих

самостоятельное существование. Старшим над ними был Большой Мишка. Мы определили для него предельный детский возраст — 12 лет, старше, нам казалось, сделать его невозможно — дальше начиналась уже беспредельность взрослого возраста. Этот мишка так же, как и двое из его младших братьев, тоже мишек — Степка и Маленький Мишка, был сшит из вырезного матерчатого листа, на который были нанесены раскрашенные в коричневый цвет рисунки частей медвежьего тела. Мы с увлечением шили их вместе с мамой. Самодельными были также две обезьянки — Аким и Мартын. Эти двое сшиты были по выкройке, приложенной к одному из номеров детского журнала „Маяк“, который мы получали. Сшили мы их из старых папиных брюк темно-серого цвета. На головах у них были голубые бархатные шапочки. Вместо глаз мы воткнули им булавки с черными фарфоровыми головками. Остальные братья были покупные игрушки. Белый Кот — сначала в черных лакированных сапогах, потом уже без сапог. Две обезьяны — прекрасные шимпанзе в шерсти и с выразительными желтыми глазами — Федор Тимофеевич (подарок дяди Шуры, полученный мною на одной из ёлок у них в доме) и Макар Иванович, в эти годы уже сильно потрепанный, с обновленной шапочкой на голове (синей вместо первоначальной красной). <...> Далее шел Рыжий Мишка (он существует до сих пор), настоящий плюшевый медведь, очень хорошего качества. Этот тоже дожил до Маши. Десятым был маленький, жесткий мишка в шерсти, стоявший на четырех лапах, принадлежавший мне и называвшийся поэтому Мой Мишка. <...> У нас разыгрывалась богатейшая фантазия, когда мы играли в своих мишек. Чаще всего они отправлялись в путешествия по тропическим странам — в джунгли и т.д., переплывали реки, подвергались разнообразным опасностям и приключениям. Источником этих фантазий служили, конечно, прочитанные книги — рассказы Кипплинга, романы Жюль Верна. Мы в самозабвении целыми часами ползали по полу, возя своих мишек, сооружали им пещеры, палатки, непроходимые дебри. Помню, как однажды мы окружили зеленой тканью ножки нашего стола в детской, спустили и привязали к одной из ножек лампу и устроили на нижней доске стола

чудную пещеру, наполненную таинственным зеленым светом, где мишки укрывались от каких-то опасностей» [НКРЯ: Гершензон-Чегодаева 1952–1971].

В данном случае достаточно сложно понять, что является определяющим для формирования личности: игровой предмет (кукла, мягкая игрушка) и его конкретная форма или типовая ситуация (приключения в духе Кипплинга и Жюль Верна), в которой ребенок вырабатывает важные социальные умения и навыки. Хотя по косвенным замечаниям автора, по той тщательности, с которой характеризуется каждая из упомянутых игрушек и история ее происхождения, можно утверждать, что для играющих эти предметы персонализированы и наделены вполне человеческими чертами. Это подкрепляется и присвоенными им именами, каждое из которых имеет свою «семейную историю». Тем самым на первый план в игре выдвигается не просто форма игрушки (в данном случае, ее зооморфный облик), а ее персона, созданная длительным употреблением данного игрового предмета в устойчивой игровой среде (Степка, Аким, Федор Тимофеевич и т.п.). В этом контексте игровые мишки и обезьянки — это конечно мальчики и девочки, братья и сестры, друзья и подруги с «предельным детским возрастом — 12 лет». А значит игры с ними в значительной мере определяются взаимоотношениями, которые характерны для данных социальных ролей в реальной жизни.

Функции куклы состоят в том, чтобы помочь манипулирующему с ней человеку «одушевить» вещь, перейти с ней на «ты» [Шостром 1994]. Что, в свою очередь, способствует процессу самоактуализации и развертывания «Я», его обретению и становлению. По тому, как проявляется в поведении человека отношение «Это — ЭГО», можно составить представление о структуре личности и закономерностях ее формирования. В этом контексте вполне обосновано использование образа куклы при описании характера ребенка.

«Светка росла слезливой, мягкой, как воск, любила приласкаться, засыпать у матери на руках, сказки позволяла читать только нестрашные, и не про детей, подвергавшихся колдовской силе, не про брата Иванушку и сестрицу Аленушку, о судьбе которых начинала страдать заранее, прижимаясь к матери, а про козляток да поро-

сяток. Была чистюлей и аккуратисткой, в ее игрушечном уголке каждая тряпочка знала свое место и каждая кукла вела разумный образ жизни, не валяясь где попало с растопыренными руками и ногами. Над вымазанным платьем Светка ревела ручьем, брату, пока он не вышел из ее повиновения, бралась отстирывать с мылом ссадины на руках и лице» [НКРЯ: Распутин 2003].

Важным этапом самоактуализации является самоидентификация, то есть осознание собственной культурно-языковой и групповой идентичности. Кукла как важный игровой предмет играет в этом процессе исключительно важную роль.

«Игрушек у меня всегда было очень много. Самые любимые — куклы. Больше других мне нравилась кукла Даша. Симпатичная такая — с круглым личиком, короткими кудрявыми волосами, в синем платьице. Расстались мы с Дашей, когда мне было уже 20 лет, и то потому, что она осталась в родительском доме, а я уехала. Вторую мою любимицу звали Мария. Купили мне ее родители, когда мне было 14 лет — в то время в магазинах только-только начали появляться импортные игрушки. Несмотря на то, что она была "иностранкой" — немецкого производства, — назвала я ее нашим именем. Мне всегда нравились красивые русские имена» [НКРЯ: Савкина 2002].

Присвоение кукле имени кардинально изменяет ее статус, выделяя из массы других, «неживых» игрушек и сближая с играющим. Не случайно куклам дают имена близких родственников (матери, бабушки, тети) или дарителя, а нередко и имя самой обладательницы. В последнем случае в игре реализуется принцип отождествления игрока с данным игровым предметом.

«Я Вам расскажу, что меня Софья звать. Ну. как-то долго-долго я картавила, понимаете? Вот. И других, откровенно говоря, имён не знала. И вот я себя Сёня называла, а куклу Сеня. Да, Сеня называла. [Это было имя, не мужское], а женское, да, женское...» [ЛА МИА].

Игры с куклами и отношение к ним являются важной частью глубоко личных воспоминаний о детстве. Хорошим примером этого может послужить еще один эпизод из мемуаров Н.М. Гершензон-Чегодаевой:

«Я помню мамин рассказ о том, как был куплен Макар Иванович. Это было в начале нашего детства, когда Сережа был еще совсем маленьким. Возле нашего переулочка на Арбате до самой революции существовал писчебумажный и игрушечный магазин "Надежда", бывший нашим придворным магазином. Его содержали две пожилые девушки-сестры. Однажды Сережа увидел на витрине в "Надежде" обезьянку и влюбился в нее. Его нельзя было оторвать от окна, он плакал и умолял купить ее. Дома он продолжал тосковать по обезьянке. Вскоре после того наступил какой-то праздник — Рождество или его рождение. Мама купила обезьянку и спрятала ее до этого дня, когда она была торжественно подарена Сереже. Это и был знаменитый Макар Иванович, кончивший свою жизнь в роли проказницы Нади, любимой игрушки моей маленькой Машурочки. Надя пропала вместе с другими вещами на нашей даче во время наступления немцев на Москву. Поистине неисповедимы судьбы не только людей, но и вещей! Имя было дано Макару Ивановичу по имени тех обезьянок, с которыми в годы нашего детства ходили по дворам черномазые люди. Этих мартышек почему-то часто звали так. Федор Тимофеевич получил свое наименование по гусю из "Каштанки" Чехова» [НКРЯ: Гершензон-Чегодаева 1952–1971].

Воспоминания о куклах, с которыми девочки часто играли в детстве, обычно связаны с очень яркими эмоционально-чувственными интимными переживаниями. При этом имеет значение цвет, форма, размер, материал, из которого сделана кукла, и даже исходящий от нее запах.

«Вот папа сделал мне эту куколку из кедра. Кедр! Вот из кедра она была сделана. И, знаете, такой от неё аромат шел! Такой запах! Вы знаете, когда её я клала с собой, я засыпала... И, знаете, я вот эту вот куклу, которую мне отец выстругал из полена, я её принимала за голышика. Никакие платья на ней не держались — ну, что там на дереве может держаться, знаете? Я её за голышика, за голенького ребёночка считала. Вот так...» [ЛА МИА].

Необходимо учитывать важную роль в игровых практиках девиантных форм поведения. Можно утверждать, что именно отклоняющиеся формы в значительной мере определяют игровую сущность поведения. Что, вобщем, вполне понятно,

ведь «правильные» формы легко предсказуемы, а значит не могут обеспечить те преимущества, которые создают внезапные и неожиданные действия игрока. Нарушая повседневные нормы в игре, легче добиться успеха. Кроме того, временное избавление от повседневных регламентаций и запретов позволяет не только поэкспериментировать со статусами и недопустимыми в обычной жизни ситуациями, но и избавиться от связанных с этими запретами фрустраций и страхов, подтвердить свою состоятельность и уверенность в своих силах. Правда, как и в других случаях, внешняя оценка девиантной формы как игрового поведения должна получать подтверждение в самооценке игрока и общей мотивации его действий. В противном случае грань между игроком и хулиганом (преступником) или человеком с психическими отклонениями оказывается неразличимой. Девиантность является игровой нормой, но проявляется не только в игровых практиках. Например, распространенные у детей экспериментальные практики, включающие в себя разрушение игровых сооружений и игрушек, несмотря на явно выраженный девиантный характер, все же являются игрой. Хотя, по-видимому, свидетельствуют о наличии определенных психологических проблем у их исполнителей и участников. Но если в игру вторгается некто посторонний, который начинает ломать игрушки или разрушать построенные игроками песчаные крепости, то мы расцениваем это как хулиганство, поскольку эти действия имеют мотивацию за пределами игры. Хотя и в данном случае сам «хулиган» может расценивать свои действия как игровые или мотивация их может быть сущностно игровой (например, если «хулиган» стремится обратить на себя внимание игроков, «заигрывает» с ними, или если разрушение «игровых городов» конкурентов входит в условия игры). Фактически мы оказываемся здесь перед проблемой столкновения игры и действительности, когда игровые действия могут порождаться неигровыми обстоятельствами (например, желанием пофлиртовать или продемонстрировать свой более высокий статус).

Игра в куклы и гендерная идентичность ребенка.

Интересны наблюдения некоторых родителей над различиями в игровых предпочтениях своих детей. Судя по обсуждениям в Интернет-блогах и на форумах, современные

девочки часто предпочитают игре с куклами машинки или конструкторы, то есть игры, которые обычно считаются мальчишечьими.

«Я своему сыну не покупала девичьих игрушек. Единственное была куколка, но она его особо не заинтересовала. <...> А вот дочка очень любит мальчишеские игрушки, особенно машинки :). Папа наш по этому поводу не нарадуется :)» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Nat, 20.11.2009].

Подобного рода практики можно объяснить тем, что, во-первых, по мнению многих исследователей, тип игры в значительной мере определяется возрастом ребенка. Маленькие дети более склонны к спонтанным манипулятивным и исследовательским играм, не имеющим устойчивого сюжета. В ходе этих игр, например, они стремятся разобрать игрушки на составляющие части и вновь собрать их в произвольном порядке. Деструктивность игрового поведения в данном случае компенсируется его познавательностью. Изучение конструкции и есть «сюжет» игры. И хотя родители не всегда одобрительно относятся к подобного рода играм, можно утверждать, что до определенного возраста эти игры столь же полезны с точки зрения формирования определенных личностных черт, как и более поздние ролевые игры.

Во-вторых, при оценке игр современных детей в сравнении с традиционными необходимо учитывать существенные изменения социально-культурных контекстов. В традиционном быту для ребенка были гораздо очевиднее возможные ситуации, связанные с конкретными социальными ролями. Не подвергалось никакому сомнению, что мама должна нянчиться с детьми, стряпать, убирать дом, а отец охотиться, пахать, пасти скот и т.п. Поэтому ролевые игры с куклами с легкостью вписывались в сюжетику повседневного быта. Современной девочке подчас гораздо сложнее определить круг сюжетов, характерный для женских ролей. Нередко ей проще поиграть в воспитательницу или в водителя автомобиля, поскольку начало и конец дня связан с поездкой вместе с родителями на личном автомобиле или в общественном транспорте в детский сад и обратно. Несмотря на обилие кукол у некоторых современных детей эти игровые предметы часто абсолютно деперсонализированы

и не имеют длительной игровой истории в данной семье, да и игры с ними совершаются не в игровой компании, а индивидуально. Роль этого игрового предмета тем самым существенно изменяется. В традиционном быту он выражает скорее типовую ситуацию (например, куклы, предназначенные для игр «в свадьбу» или «в дочки-матери»), а в современности в большей степени отражает личностные предпочтения ребенка, его повседневные и сиюминутные впечатления, то есть окказиональные ситуации.

Гендерные различия в игровых предпочтениях ограничивают возможности использования куклы как игрового предмета у мальчиков, что может служить причиной особенностей психического развития и формирования личности детей разного пола — ср., например, подтверждаемую статистикой большую склонность к аутизму у мальчиков [Никольская 1997, с. 17]. В целом представление о том, что мальчики в куклы не играют, не совсем верно. Свидетельства об играх мальчиков с куклами можно найти в различных документальных и литературных источниках [Морозов 2011, с. 84-85], например, в мемуарах Е. Шварца [Шварц, Детство], Л. Троцкого [НКРЯ: Троцкий 1929–1933], В. Войновича [НКРЯ: Войнович 1999] и др. Исследования психологов также подтверждают, что игра в куклы не связана жестко с полом ребенка [Мухина 2006, с. 243-244]. Вместе с тем существуют культурные механизмы компенсации гендерных различий в игровых предпочтениях. К ним можно отнести употребление специальных зоо- и антропоморфных игрушек, предназначенных для мальчиков (от мишек Тедди, лошадок, солдатиков до современных терминаторов, покемонов, черепашек-ниндзя и проч.), которые в обиходе тоже нередко называют «куклами», однако в нормативном употреблении (что отражают словари) отличают от них, именно потому что мальчики по определению не могут играть в куклы. Впрочем, отношение к подобным игрушкам у современных родителей неоднозначно.

«Есть куклы-мальчики, уже давно. А для тех, кто очень переживает, что мальчик с куклой — сейчас есть много всяких героев комиксов, роботов, и т.д, которые по сути те же куклы. Хотя меня воинственная направленность этих игрушек напрягает» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Antonina, 26.11.2009].

Богатый материал об использовании кукол мальчиками можно найти в Интернете. На специальных сайтах, в блогах и форумах, родители часто обсуждают проблему допустимости таких игр. Поскольку речь идет о собственных детях или детях родственников, близких друзей и знакомых, приводимые в этих обсуждениях факты представляют большой интерес, так как представляют собой результат длительных и пристальных наблюдений за деятельностью ребенка, то есть фактически обладают свойствами лонгитюдного исследования. Хотя при анализе этих сообщений необходимо, конечно, иметь ввиду некоторую пристрастность и эмоциональность оценок, все же трудно проигнорировать упорно повторяющиеся в них общие черты.

При этом необходимо сделать еще одну оговорку. В связи с тем, что гендерные установки или аттитюды (в отличие от половой принадлежности) по определению являются социальным конструктом, то следует учитывать их существенную зависимость от социально-культурного контекста. Игра с куклами, в традиционных сообществах довольно однозначно оценивавшаяся как исключительно девичье занятие, в наше время рассматривается как вполне допустимая для мальчиков, поскольку современные гендерные установки значительно отличаются от традиционных, и социум склонен к более либеральным и мягким оценкам гендерно-маркированных форм поведения.

«У меня два мальчика и девчачьих игрушек по наследству не было. Я сама покупала первому сыну и куклу с набором присыпок-бутылочек и кроваткой, и коляску, и набор посуды... Во все это мы с удовольствием играли в свое время со старшим (сейчас он все же предпочитает машинки), а сейчас с младшим. Это игрушки для ролевых игр, в которые должны играть и мальчики, и девочки» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Гость, 18.11.2009].

При этом мнения родителей по этому поводу часто диаметрально противоположны. Отцы (мужья), как правило, более консервативны в игровых предпочтениях. Вот характерный диалог на форуме «Детская психология на LiveJournal.Ru»:

«пользователь топорик: — Хочу купить сыну куклу, чтобы поить-кормить, одевать-раздевать, в гости к мед-

веду водить, спать класть и на горшок сажать (-: Муж же предлагает эти манипуляции производить с медведями, собаками, поросятами и прочей живностью, ибо не стоит учить мальчика играть с куклами.

пользователь ex_coolfish927: — Я тоже когда-то купила сыну куклу. Просто так. Он на нее ноль внимания, хотя я всячески старалась привлечь внимание (все таки единственная копия человека!). Медведи, собаки, поросята и пр. живность, к сожалению, не ходят на горшок (если уж играть в "правильные" игры). Муж, очевидно, опасается, что сын, играя с куклами, может стать "женственным" (или гомосексуалистом?). Насколько мне известно, это совершенно не зависит от того, как вы будете его воспитывать и во что он будет играть. Если ему захочется играть в куклы, через год-другой он это будет делать без вашей помощи — во дворе с девочками» [Мальчики и куклы 2005].

Однако в современной семье мнение мужчины часто уже не является определяющим. Молодые мамы принимают решение, исходя из опыта своих родственниц и подруг и опираясь на рекомендации и советы профессиональных психологов или других мам, почерпнутые в Интернете.

«пользователь Ирина: — Недавно у меня с мужем появились разногласия. дело в том, что я захотела купить своему сыну для игры посудку. Муж категорически был против, аргументируя тем, что это "девичьи" игрушки. Мол, ты ему еще и куклу купи. Хотя у меня на этот счет свое мнение. Я считаю, что такого рода игрушки (куклы, посудка, игрушки в виде бытовых приборов и т.д.) наоборот помогают мальчикам накапливать социальный опыт, развивать их всесторонне. Тем более, будучи в гостях у девочек, я не один раз наблюдала, как мой ребенок увлекался детской посудкой.

пользователь АЛЬФА: — Как раз наоборот — психологи не советуют разделять игрушки строго на девчачьи и мальчишечьи. У меня Ник годика в полтора просто умирал от колясок с куклами, пришлось купить ему такую же (ну только пошли по стереотипу — не розовую, а синюю), и он полтора года возил в ней плюшевого кота. Стал постарше — игрушки, конечно, предпочитает "мужские" — машинки, танки, самолеты и прочее, но в садике увлеченно "каше-

варит" с девочками — играют с посудой и пластмассовыми овощами-фруктами. Муж, кстати, тоже возмущался по поводу игрушечной коляски, но замолчал после того, как я ему попеняла, что он-то с ребенком в коляске ни разу гулять не вышел (увы!). Видимо в детстве не привился навывк» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, 14.11.2009].

При знакомстве с мнениями, выложенными в блогах или чатах, можно выделить следующие часто повторяющиеся темы. Отметим некоторые из них. У игры с куклами существуют свои возрастные границы и модификации. У маленьких детей интерес к этому игровому предмету во многом окказионален и ситуативен и определяется тем, есть ли уже игрушки такого типа у ребенка или его знакомых сверстников, а также готовы ли родители с пониманием отнестись к его желанию их иметь. Мальчики до определенного возраста охотно принимают участие в ролевых играх с куклами вместе с девочками или родителями, выполняя при этом социально приемлемые гендерные роли.

«Коляску я сыну не покупала, но помню как в 2,5 года он с упоением катал коляски своих подружек во дворе. А когда ему понравилась тряпичная кукла у одной девочки — я ему сшила такую куклу и он с удовольствием с ней играл и спал. Посуда была еще моя (мама моя сохранила). Сейчас растет и интересуется уже мужскими игрушками» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Ната-мама пирата, 18.11.2009].

«У старшего и коляска своя была и посудка, короны мы сами мастерили, сейчас с удовольствием все вместе играем в дочки-матери. Он — папа! :) Коляску катает, кашку варит, пупса кормит из бутылочки, даже белье стирает и вешает. :) Я не нарадуюсь, а вроде бы большой уже... Да и бусы носит, правда — это секретное оружие, а бусины — это маленькие бомбочки. :) Но основные игрушки, конечно, машины, роботы и конструкторы» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Graffinya, 20.11.2009].

В целом, мальчики играют с куклами иначе, чем девочки [ср. выше: Герцык 2009, с. 96], что отражает не только активно внедряемые социальные стереотипы, но и, возможно, врожденные различия игровых установок и предпочтений.

«У меня Глеб отвечал всем встречным: "Я Мальчик! Девочки играют, что куклы их детки, а мальчики играют, что куклы их братики!!"» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Сара Конор, 19.11.2009].

«У моего братика младшего была кукла. Такая большая, почти с него ростом, которую за ручку можно водить. Подарили ее, когда ему было 3 годика. Он тут же обозвал куклу Анькой и целый день водил ее за ручку по дому, показывал все комнаты, и на своем детской языке объяснял кто где живет. :) Дело кончилось тем, что зашел с куклой в чулан, оставил ее там и сказал: "Тут спать!" С тех пор она там и спит :)» В общем, интерес был недолгим к кукле. Когда через пару дней у него спросили, типа: "А где же твоя Анька?" — гордо так сказал: "Спит там!" :)» [Кукла для мальчиков 2004, пользователь Крохха, 03.03.2004].

В некоторых случаях определяющую роль играют чисто ситуативные факторы. Например, родители в многодетной семье вынуждены дарить детям одинаковые игрушки, чтобы не создавать почву для соперничества, что особенно характерно в случае с двойняшками [Двойняшки 2008, пользователь Lench].

Многие родители считают, что игра мальчиков с куклами развивает некоторые полезные в жизни навыки, в первую очередь, помогает освоить роль отца: умение нянчиться с детьми, ухаживать за ними.

«А по-моему, стоит учить мальчика играть с куклами. Девочкой он от этого не станет. :-) Мне часто грустно бывает наблюдать, как на площадке маленьким мальчикам не дают покатать кукольную коляску со словами: ты же мальчик!.. Мальчики коляски не катают, иди машинкой играй. А потом уже взрослый мужчина скажет своей жене: с ребенком возиться — это женское дело, а не мужское. :-(» [Мальчики и куклы 2005, пользователь Iyrene].

Кроме того существует точка зрения, что игры с куклами прививают возможный интерес к таким профессиям как врач, модельер, педагог.

«По поводу всяких пупсов <...>, вот мелкий Сашка, очень любит матрешку, обычную матрешку, деревянную, ему ее на ярмарке купили, даже спит с ней, я думаю это нормуль. Зайцев как-то говорил, что любил с куклами

играть. Тринити [= имя пользователя], а вдруг новый кутюрье вырастет?» [Кукла для мальчиков 2004, пользователь Верон, 03.03.2004].

«Кто знает кем вырастет потом сын — может, играя в тарелки и чашечки, он станет известным поваром или кондитером, а играя в куклы, — станет великим педагогом, Макаренко новым; развлекаясь с тряпочками, бусами — кутюрье или ювелиром, играя с колясками — станет проектировать новые коляски, а то и изобретет новый вид автомобиля... В любом случае — все эти игры разовьют его всесторонне» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Ната-мама пирата, 20.11.2009].

Тот факт, что некоторые девочки без видимой причины изначально предпочитают мальчишечьи игры с машинками, конструкторами, с решением логических задач, и наоборот некоторые мальчики проявляют довольно устойчивый интерес к играм, которые считаются прерогативой девочек, нельзя считать «гендерными девиациями». По утверждениям респондентов, которые делятся наблюдениями за играми собственных детей или в детстве сами предпочитали гендерно неспецифичные игры, это не оказало никакого влияния на их дальнейшую взрослую жизнь [Хохлова 2008, комментарий гостя; Мальчики и куклы 2005, пользователь marys_elsy].

«По-моему, наши дети и без нас прекрасно разберутся какими игрушками играть. У меня два сына — старшему скоро 22, второму сейчас 8.5. Оба играли не только машинками и пистолетами, но и куклами. И я сама им эти куклы покупала, когда они просили. Я думаю, дети лучше нас понимают, чего им в данный момент больше не хватает. Поверьте, и с первым сыном, и сейчас слышу упреки, что, мол, куклы не для мальчиков (теперь и от мужа), но тогда и говорить о праве ребенка на понимание незачем» [Игрушки для мальчиков 2009-2010, пользователь Nataliek, 26.11.2009].

Вместе с тем, если проследить, какие девочки не играют в куклы, можно сделать вывод, что это, как правило, творческие личности, то есть люди по своей природе склонные к аутизму. Поэтому вполне логично, что они избегают игры с куклами, которая предполагает склонность к диалогу, общению, коммуникативную открытость. Например, Марина Цветаева в своем дневнике вспоминала: *«В детстве я всегда*

рвалась от детей к взрослым, 4-х лет от игр — к книгам. Не любила — стеснялась и презирала — кукол» [НКРЯ: Цветаева 1917–1941; ср.: НКРЯ: Склярова 2002].

Подводя итоги, отметим, что практически во всех описанных случаях, по мнению родителей, игра не оказывает никакого влияния на гендерную идентификацию. Мальчики интересуются куклой как девочкой, равно как и у девочек интерес к кукле часто связан с половыми различиями. В целом по результатам анализа данных материалов можно сделать вывод, что игра с куклами действительно способствует закреплению гендерно маркированных в данном социуме форм поведения. Увеличение частотности участия мальчиков в играх с куклами отражает реально происходящие в современном обществе изменения гендерных ролей, согласно которым социум все более лояльно относится к выполнению мужчинами обязанностей, традиционно считавшихся женскими (уход за детьми, приготовление пищи, уборка дома и т.п.). Совершенно очевидно, что изменение соотношения гендерно маркированных видов деятельности ни в коей мере не связано напрямую с половыми ориентациями. Игра мальчиков с куклами — это лишь способ адаптации в новых социальных условиях, один из механизмов освоения актуальных для мужчин новых социальных функций и ролей.

Если же говорить об изменении половых ориентаций, то, судя по результатам последних исследований, на них может оказывать существенное влияние изменения гормонального баланса, провоцируемое неблагоприятной экологией и биохимическими воздействиями на продукты питания в процессе их промышленного производства и обработки. В частности, согласно исследованиям группы Ш. Сван, одним из компонентов, активно влияющих уже на пренатальной стадии, является повышенная концентрация фталатов, что, по мнению исследователей, может быть одним из факторов формирования игровых предпочтений: мальчики, испытывавшие подобное воздействие в раннем возрасте, предпочитают игры и игрушки, характерные для девочек, в частности, куклы [Swan 2010]. То есть игра в куклы в данном случае может быть сигналом об имеющихся гормональных дисбалансах (а не формировать таковые).

Литература:

- Борисов 2008 — Борисов С.Б. Энциклопедический словарь русского детства: В двух томах. Т. 1. А-Н. Т. 2. О-Я. Шадринск, 2008.
- Буева 1968 — Буева Л.П. Социальная среда и сознание личности. М., 1968.
- Вялова 1995 — Вялова Г.П. Детство и общество: история и современность. Ростов-на-Дону, 1995.
- Герцык 2009 — Герцык А.К. Из детского мира // Космос детства. Антология. М., 2009. С. 90-98.
- Гусева 2003 — Гусева А.Ю. Городок Динь-Динь, или песни роботов // Звучащая философия. Сборник материалов конференции. СПб., 2003. С. 68-73.
- Гусева 2008 — Гусева Ю. Кукла Барби: pro et contra (к постановке проблемы) // В тени тела. Сборник статей и эссе. Ульяновск, 2008. С. 137-148.
- Космос детства 2009 — Космос детства. Антология. М., 2009.
- Мацумото 2003 — Мацумото Д. Психология и культура. СПб., 2003.
- Маслоу 2003 — Маслоу А. Мотивация и личность. СПб., 2003.
- Морозов 2006 — Морозов И.А. Роль куклы в онтогенезе // Живая старина. 2006. № 1. С. 15-18.
- Морозов 2009 — Морозов И.А. Феномен куклы и проблема двойничества (в контексте идеологии антропоморфизма) // Живая кукла. Сборник статей / Сост. и общ. ред. С.Ю. Неклюдова, Д.Н. Мамедовой. М., 2009. С. 11-74.
- Морозов 2011 — Морозов И.А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре (Кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма). М., 2011.
- Мухина 2006 — Мухина В.С. Возрастная психология. Феноменология развития. М., 2006.
- Никольская 1997 — Никольская, О.С., Баенская Е.Р., Либлинг М.М. Аутичный ребенок: Пути помощи. М., 1997.
- Природа ребенка 1998 — Природа ребенка в зеркале автобиографии. Учебное пособие по педагогической антропологии / Под. ред. Б.М. Бимбада и О.Е. Кошелевой. М., 1998.
- Романова 2008 — Романова А. Л. Образная игрушка как носитель социокультурных ценностей: сравнительный анализ советских и современных кукол // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 91-98.
- Черная 2005-2006 — Черная А.В. Развитие личности в традициях игровой культуры. Ч. 1-2. М., 2005-2006.
- Чеснокова 2002 — Чеснокова О.Б., Яремчук М.В. Феномен «воображаемого партнера» в детском возрасте // Вопросы психологии. 2002. № 2. С. 14-27.

- Шейнов 2003 — Шейнов В. П. Скрытое управление человеком: психология манипулирования. М.; Минск, 2003.
- Swan 2010 – Swan S. H., Liu F. Hines M., Kruse R. L., Wang C., Redmon J. B., Sparks A., Weiss B. Prenatal phthalate exposure and reduced masculine play in boys // International Journal of Andrology. Special Issue: Proceedings of the 5th Copenhagen Workshop on Endocrine Disruptors, 20-22 May 2009. Vol. 33. Issue 2. April 2010. P. 259–269.

Неопубликованные материалы:

- Антюхина 1984 — Антюхина А.В. Игра как социально-исторический феномен: понятие, предпосылки, функции : дис. ... канд. философ. наук : 09.00.01. Ростов-на-Дону, 1984.
- Голубева 2000 — Голубева, Ю.О. Кукла в координатах индивидуально-психологического и социокультурного бытия: дис. ... канд. философ. наук : 09.00.11. М., 2000.
- Гусева 2001 — Гусева А.Ю. Эстетика игрушки как феномена массовой культуры: дис. ... канд. философ. наук : 09.00.04. СПб., 2001.
- Репринцева 2005 — Репринцева Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен : дис. ... докт. пед. наук : 13.00.01. Курск, 2005.
- Смирнова 2000 — Смирнова Н.А. Традиционная игра как культурно-психологический феномен : дис. ... канд. псих. наук : 19.00.07. М., 2000.
- ЛА МИА — Личный архив И.А. Морозова, с. Пушкино Добрынинского р-на Воронежской обл.
- Свечников 2004 — Свечников В.С. Манипулятивные практики в социальном конструировании реальностей : дис. ... докт. социол. наук : 22.00.06. Саратов, 2004.

Электронные ресурсы:

- Бегоян 2009 — Бегоян А.Н. Феномен «воображаемого партнера» / bibliofond.ru. — Режим доступа: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=135658>
- Двойняшки 2008 — Двойняшки — мальчик и девочка... машинки или куклы // Ека-мама. Форум «Двойняшки, Тройняшки, Погодки». 28 Мая 2008 г. / eka-mama.ru. — Режим доступа: <http://www.eka-mama.ru/forum/part14/topic165025/>
- Игрушки для мальчиков 2009-2010 — «Девичьи» игрушки для мальчиков // Сайт kid.ru. Форум родителей: Малыш родился. Развитие ребенка. 2009-2010 гг. / www.kid.ru. — Режим доступа: <http://www.kid.ru/forum/index.php?s=bf97d99911174a05e5d9e4a90a6c46e1&showtopic=43387&st=0>

- Куклы для мальчиков 2004 — Куклы для мальчиков // Конференции клуба «Родим и вырастим». О наших детках: Годовасики. 2004–2006 г. / www.rodim.ru. — Режим доступа: <http://www.rodim.ru/conference/lofiversion/index.php/t2115.html>
- Кукла для мальчика 2009 — Кукла для мальчика // БебиБлог. Половое и сексуальное воспитание до трех лет: Куклы для мальчиков. 11-13 апреля 2009 г. / www.babyblog.ru. — Режим доступа: <http://www.babyblog.ru/community/post/education/384747>
- Мальчики и куклы 2005 — Мальчики и куклы // Детская психология на LiveJournal.Ru. 16-17 ноября 2005 г. / child-psy.livejournal.com. — Режим доступа: <http://child-psy.livejournal.com/4197.html>
- НКРЯ: Войнович 1999 — Войнович В. Замысел (1999) / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- НКРЯ: Распутин 2003 — Распутин В. Дочь Ивана, мать Ивана (2003) // Наш современник. 2003. № 11 / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- НКРЯ: Савкина 2002 — Савкина Э. «Я похожа на маленькую симпатичную обезьянку» (2002) // Дело. Самара, 2002. 26. апреля / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- НКРЯ: Склярова 2002 — Склярова Н. Казаки-разбойники (2002) // «Вечерняя Москва». 01 октября 2002 / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- НКРЯ: Сухотина-Толстая 1910–1950 — Сухотина-Толстая Т.Л. Детство Тани Толстой в Ясной поляне (1910–1950) / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- НКРЯ: Троцкий 1929–1933 — Троцкий Л.Д. Моя жизнь (1929–1933) / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- НКРЯ: Цветаева 1917–1941 — Цветаева М.И. Дневниковые записи (1917–1941) / www.ruscorpora.ru. — Режим доступа: <http://www.ruscorpora.ru/index.html>
- Хохлова 2008 — Хохлова Е. Кукольник: можно ли мальчику играть в куклы? 12 ноября 2008 г. // Женский журнал «WomanJournal.ru». Семья и дети: Развитие / test-old.wmj.ru. — Режим доступа: http://test-old.wmj.ru/parts/semya-i-deti/grudnichki/razvitie/page/articles/kukolnik-mozhno-li-malchiku-igrat-v-kukly/pagenum_3
- Шварц, Детство — Шварц Е.Л. Детство / Сайт Ольги Арефьевой. — Режим доступа: <http://subscribe.ru/archive/culture.news.arefi.evativgr/200404/29170742.html>

ИГРОВЫЕ СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ САМООЦЕНКИ В МУЖСКИХ СООБЩЕСТВАХ (конец XIX — XX вв.)

В картине мира, которая складывается у индивида на протяжении всего жизненного пути и которая отражает окружающую его действительность, важную роль играют его представления о самом себе и своем месте в социуме. Суждение человека о своих качествах и возможностях, то есть процесс самооценивания, является той силой, которая во многом организует его деятельность. Поэтому так важно понять, какие факторы оказывает решающее влияние на представления человека о самом себе в различные периоды его жизни.

Создание положительного образа «Я» относится к базовым потребностям личности, универсальным для всех культур, однако их отражение в конкретных формах поведения зависит от культурного контекста [Мацумото 2008, с. 496–497]. Представление о ценности собственной личности детерминировано тем, насколько мнение о себе соответствует идеальному «Я», то есть *каким индивид хотел бы себя видеть*. Чем меньше расхождение, тем более высокой является самооценка. И наоборот, большое расхождение по шкале «идеальное» — «реальное» приводит к низкой самооценке. Образ же идеального «Я» всецело зависит от социокультурной ситуации, он формируется на основе принятых в данном сообществе установок и представлений о престижном и социально одобряемом. Другим важным фактором, влияющим на самооценку, является социальное сравнение, то есть сопоставление себя с другими людьми, в первую очередь с ближайшим окружением, так как именно в референтной группе индивид находит непосредственные образцы для сравнения. Поэтому любые трансформации, затрагивающие иерархию ценностей в

социуме, будут оказывать самое прямое влияние на самооценку. Кроме того, изменение жизненных условий, повседневного окружения и возникновение в связи с этим новых коммуникативных ситуаций (например, при переезде из деревни в город и наоборот; при переходе в другое сословие, смене места работы и т.п.) обуславливают повышение или снижение уровня самооценки. Даже простое расширение круга общения в рамках своего социального слоя может оказать значительное влияние на этот процесс. Так, вполне успешный, играющий первые роли в сравнительно небольшой группе (например, в своей деревне) молодой человек, попав в большее сообщество (например, на собрание молодежи со всей округи), может оказаться аутсайдером, что, несомненно, скажется на его самооценке. Таким образом, только учет реальных жизненных обстоятельств и восприятия их индивидом позволяет адекватно понять его самооценку.

Общая самооценка складывается из многих частных: телесной, интеллектуальной, нравственной и т.д. В различные периоды развития личности и в различных ситуациях та или иная частная самооценка может играть ведущую роль и обуславливать общую. Например, для подростка очень важна оценка его внешности, а для молодого человека — его деловых успехов. Процесс самооценивания наиболее активно происходит до тех пор, пока индивид не приобретает определенный профессиональный и социальный статус, который он считает приемлемым для себя, хотя с различной интенсивностью он продолжается всю жизнь [Бороздина 2001].

Факторы, от которых зависит уровень самооценки, разумеется, изменяются с возрастом. Если в детстве самооценка зависит от отношения родителей и членов семьи, то есть дети воспринимают мнение ближайшего окружения и принимают его как собственное в своих суждениях о себе, то в подростковом и юношеском возрасте на первый план выступает оценка сверстников. Именно в этом возрасте потребность в утверждении ценности собственной личности наиболее выражена. Молодому человеку важно не выделяться в своей группе в худшую сторону, ощущать себя если и не лучше, то по крайней мере «не хуже других».

Поскольку высокое самоуважение ассоциируется с положительными, а низкое — с отрицательными эмоциями, то, естественно, индивид предпринимает усилия для минимизации негативных переживаний [Кон 1984, с. 288]. Стремление сохранять положительный образ «Я» оказывает значительное влияние на повседневное поведение и часто едва ли не подчиняет всю деятельность индивида этой цели. Реализация этой потребности может осуществляться разными способами в зависимости от возраста и конкретных условий жизни.

Для подростков и юношей одним из наиболее действенных способов завоевания уважения среди сверстников и повышения самооценки является игра, так как в остальных областях жизни молодой человек в меньшей степени может проявить себя и добиться общественного признания. Как в социальной, так и в трудовой сфере он остается на вторых ролях: зависит от родительской семьи, не обладает всей полнотой трудовых навыков и опыта и не считается полноценным членом социума. Иными словами, социальная некомпетентность становится стимулом для использования других, в том числе игровых форм самоутверждения. Свойства игры как особого вида деятельности оптимально отвечают потребности подростка и юноши в успехе и самореализации, желанию утвердить свою самооценку. Игра дает ему возможность продемонстрировать свою состоятельность «здесь и сейчас», испытать чувство победы, контроля над событиями и уверенности в своих силах. Пережитый в игре успех может стать источником уважения к себе и веры в себя, которые стимулируют активность личности и поиск жизненных стратегий и тактик в новой сложной ситуации [Ротенберг 2001, с. 42]. В отличие от реальной жизни, игровое поражение воспринимается как случайная, временная неудача, проигрыш в игре не фатален и оставляет надежду на выигрыш в следующий раз.

Мы будем рассматривать те формы игрового поведения, которые индивид осознанно и целенаправленно применяет для завоевания уважения, достижения более высокого статуса в группе, а следовательно и для повышения самооценки. Наряду с этим существенную функцию выполняют игровые методы и приемы, которые практикуются в социуме

с целью выразить общественное одобрение ее членам, что также является одним из эффективных средств повышения самооценки.

Для анализа нами привлекаются в основном архивные источники и материалы полевых исследований за последние два десятилетия в регионах России (в первую очередь — в Ульяновской, Костромской и Вологодской областях).

* * *

Отличительные черты юношеской самооценки. В подростковом и юношеском возрасте социальное сравнение становится главным фактором, влияющим на самооценку и регулирующим индивидуальное поведение. Это объясняет, почему такую важную роль в молодежной субкультуре играют разного рода сообщества. Всё сказанное относится в первую очередь к мужской молодежи, так как именно для нее характерно стремление образовывать закрытые для других группы и союзы, важной чертой которых является довольно строгая иерархия [Волков 2004, с. 490; Кон 2005, с. 24–26; Кон 2010, с. 420–428, 434–445]. В селах и небольших городах они складываются, как правило, по территориальному признаку и включают в себя лиц примерно одного возраста. Влияние группы на индивида настолько велико, что он зачастую отказывается от собственных поведенческих норм и идеалов и ведет себя так, как принято в его окружении. Это явление — сознательное соблюдение стандартов своей социальной среды — неоднократно отмечалось исследователями [Гуггенбуль 2000, с. 20–24; Толстых 2000, с. 220, 225–226, 236; Громов 2008, с. 427–457]. Оно хорошо осознается также и конкретными личностями при описании ими взаимоотношений со своими знакомыми и друзьями.

«Друг у меня был на год постарше меня, да, и мы с ним вот дружили ну как начали, с детства, учились вместе (он дальше не учился, конечно). Вот. И он выпивал, а я не выпивал, особенность такая была. И мы дружили. Говорят: "Друга ищи, а нашёл — храни". Дак вот я хранил его. Я всегда поминаю этого друга, вот, так пока жив, всё вспоминаю его. Он выпивал и был заядлый затеять драку. А я не принимал вот это дело. Дак мне приходилось, значит, чтобы дружить с ним — а друг он хороший был,

можно довериться, положиться — так мне приходилось притворяться пьяным, хотя я трезвый совершенно. <...> А если не притворяться, значит можешь от группы отстать. Значит, как же? Ребята выпивают, а ты не пьёшь, значит, не будешь поддерживать компанию. Вот надо в компании, как говорят: "Попал в стаю волчью, по-волчьи и выть". У меня получалось это, так лавировал я» [ЛА СИС Ф2000–14Волог.].

Отличительной чертой юношеской самооценки является ее неустойчивость. Вхождение же в состав какого-либо сообщества компенсирует неуверенность в своих силах и дает чувство защищенности. При этом группа выступает как консолидированная личность, направляемая ее лидером — «атаманом», «вожаком», «заводилой» и др., который определяет стиль отношений в «ватаге». Высокий авторитет как атамана, так и самой группы в глазах окружающих определяет самооценку отдельных ее членов. Индивид с низким статусом в своем сообществе и с низкой самооценкой может чувствовать себя вполне довольным жизнью, осознавая свою принадлежность к престижной группе. Это обстоятельство помогает освоить групповые стереотипы поведения самым разным ее членам, независимо от их личного темперамента и психотипа. Идентификация себя с лидером группы особенно актуализируется при столкновении с другими аналогичными сообществами и заключается в разного рода групповых акциях, демонстрирующих единство.

Можно выделить две тактики повышения самооценки. Первая состоит в преодолении собственных недостатков и обретении каких-либо ценимых в данном сообществе умений (например, искусство пляски, пения, игры на музыкальных инструментах). Вторая заключается в принижении достоинств других.

Факторы формирования самооценки. Для мужской самооценки первостепенное значение имеет понятие «силы». Это верно практически для всех исторических периодов, хотя смысловое наполнение данного понятия имеет свои нюансы. В традиционной деревне всеобщим уважением пользовался физически сильный человек, он входил в число первых лиц общества.

«Сила физическая для деревенского парня необходима виду того, что ему часто приходится участвовать в рукопашных боях и победивший, разумеется, провожается с триумфом своими товарищами и пользуется уважением среди посторонних, как известный силач» [Русские крестьяне 2007, с. 244].

Поэтому неудивительно, что способы ее демонстрации в народной культуре были многообразны. К ним принадлежали игры и развлечения спортивного типа с определенными правилами [Морозов, Слепцова 2001, с. 209–219], и спонтанно возникающие состязания, часто состоящие в поднятии различных тяжестей, бросании предметов, борьбе, перетягивании и т.п.

«Все присутствующие с живым интересом следят за игрой и горячо одобряют победителя, а над побежденным смеются добродушно и иногда зло. <...> Во всех вообще играх хотят видеть проявление физической силы, как прямого и необходимого достояния мужика и они ценят ее до презрения над бессильным» [Соболев 1898, л. 3].

Для парней наиболее привлекательный способ проявления силы заключался в противоборстве со старшими соперниками, которые к тому же часто обладали еще и более высоким статусом, поэтому они нередко провоцировали взрослых мужчин на борьбу.

«К числу развлечений должно отнести борьбу, которую затевают парни с мужиками. Сами мужики борьбу затевают очень редко. Обыкновенно парни начинают подтрунивать над мужиками, желая их вызвать на борьбу...» [Крупнов 1898, л. 23–24].

В силовом противоборстве кроме собственно физических качеств важную роль играл характер — «дух». Именно это личностное качество вызывало уважение, а порой и страх, и часто выдвигало его обладателя на роль лидера («атамана») в молодежном сообществе.

«Сильных уважали. Но знаешь что? Есть такая поговорка: "Не имей силёнки, а имей душок!" А что твоя сила? Если у меня духу хватит на твою силу, да я разорву тебя! Вот так. Сила — это по хер! Душок иметь надо. Ох! [В драке побеждал] у кого натуры больше. А сила не при чём» [ЛА СИС Ф2002–28Волог.].

На социальный статус молодого человека большое влияние оказывала также победа в игре, где требовались сила и ловкость. Например, на Русском Севере были широко распространены различные командные игры с мячом и деревянным шаром, приуроченные обычно к масленице, которые служили своего рода смотрами молодого мужского населения. Выиграть в такой игре значило занять престижное положение среди односельчан, о чем неоднократно упоминалось при их описании. Вот два свидетельства из Вытегорского у. Вологодской губ.

«В некоторых волостях Вытегорского уезда и поныне устраиваются настоящие сражения, известные под невинным названием «игры в мяч». <...> Еще 20–30 сажень — и ловкий парень будет победителем; его будут прославлять все окольные деревни, им будут гордиться все девушки родного села!.. <...> Победенных целый год высмеивают и дразнят, называя их «киловниками» (очень обидная и унижительная кличка, обозначающая верх презрения). Наоборот, победители пользуются общим почетом, а парень унесший мяч положительно становится героем дня, с которым всякая девушка считает за честь посидеть на вечорках» [Максимов 1993, с. 365–367].

При описании игры «в шар» в Никольском уезде Вологодской губ. автор также подчеркивал: *«Особенно почетным считается стрекнуть шар дальше всех» [Ивонинский 1898, л. 36–37].*

Победа в командной игре оказывалась эффективным механизмом повышения личной самооценки, поскольку коллективное переживание победы давало возможность индивиду подняться в своих глазах и на какое-то время повысить самооценку, хотя бы до тех пор, пока лидер группы не ставил его опять на место.

Характерной чертой мужской коммуникации являлось стремление к самоутверждению, к демонстрации своих высоких качеств, достижений и успехов через провоцирование состязаний, что вносило в повседневный быт элементы азарта, непредсказуемости и игры. Это желание часто приводило к предложению выполнить какие-либо действия «на спор», причем в большинстве случаев был важен не столько материальный выигрыш, как получение морального удовлетворения от самого факта победы и свя-

занной с ней «славы». Обязательным условием подобных состязаний было присутствие зрителей, от которых ожидалось выражение одобрения и восхищения. Собственно, именно ради этого и ради переживания чувства своего превосходства над другими и затевались эти пари. Победа в споре безусловно повышала самооценку, и одновременно высокая самооценка толкала индивида на заключение всё новых и новых пари для подтверждения статуса.

Характер действий, выполняемых на спор, был крайне разнообразен, он зависел от конкретной жизненной ситуации и личностных качеств участвующих и присутствующих при этом людей. Довольно часто это были «трудные задачи», решение которых зависело от нетривиального подхода и остроумия; это могли быть акции, требовавшие от спорщиков недюжинной силы, ловкости, смелости или специальных знаний и умений; иногда нужно было обладать особыми физическими качествами, например, суметь много съесть или выпить и т.п. Приведем несколько примеров различных пари, которые позволяли победителю получить не только уважение зрителей, но и материальный выигрыш.

«Ну, в молодом возрасте вот наблюдал. Вот, значит, сойдутся там в праздничный день, бутылку поставят там, выпьют, ну и разговор у них. Вот, допустим, семидесятикилограммовый мешок зубами вот от пола отделить — на спор за бутылку. Вот такие вот шутки. Вот он выиграл бутылку-ту, а тот, значит, проиграл, да. Это я помню» [ЛА СИС Ф2004–34Ульян.]

На спор кто-нибудь из мужиков предлагал другому съесть без воды четверть печенья. Кто-то, не заметивший подвоха, и решивший, что надо съесть всего лишь четверть фунта печенья, соглашался. Намеривали куб печенья четвертью (четверть — расстояние между большим и средним пальцем), получалось очень много. И спорщик обычно не мог осилить такого количества и вынужден был заплатить за него [ЛА ССН 4:59].

Роль гендерных установок в формировании самооценки. В мужской компании, особенно в среде молодежи, самооценка в значительной степени зависела от соответствия стандартам, принятым в данной гендерной группе. Недостаточное соответствие идеалу мужествен-

ности болезненной всего воспринималось индивидом и негативно сказывалось на его отношении к себе. В традиционном сельском социуме нормативная маскулинность предписывала демонстрацию удали, силы и даже агрессии, которые связывались с понятиями доблести и славы. Обычно такое поведение практиковалось при наличии зрителей: на праздничных гуляньях, ярмарках, перед групповыми силовыми столкновениями (драками, кулачными боями) и т.п. Главную роль при этом играли девушки, именно на них во всех своих молодецких выходах ориентировались парни.

«Замечательно то, что парни, если находятся, хотя и в пьяном виде, не в присутствии девушек, почти никогда не дерутся, тогда как на глазах у игровых, можно сказать, обязательно раздерутся, все для того, чтобы выказать свое мужицкое "я" и во второе, чтобы покуражиться над девками, которые должны "оберегать" парней, уговаривать и укладывать спать. Все это для нашего парня, чтобы быть "парнем", обязательно необходимо соблюдать» [Русские крестьяне 2007, с. 223]. *«Наш крестьянин гордится, по преимуществу, силой. Сильный парень нарочно придирается ко всем, как бы этим вызывая на бой и искоса поглядывает на девиц — глядите, вот, мол, я какой»* [Русские крестьяне 2004, с. 129].

Данный тип поведения, как правило, включал в себя провокацию, заключающуюся в унижении соперника и в превозношении собственных достоинств. При этом исполняли частушки с самовосхвалением, плясали «с гонором» друг перед другом, а также использовали другие способы задиранья [Морозов, Слепцова 2004, с. 192–207]. Очень часто целью подобных акций было стремление первыми развязать драку, что отвечало идеалу мужественности.

«Ну, приходим гулять, видим, что на нас что-то наступают. Мы особе с корелой вот дрались, ну, с Новгородской области. Всю жизнь дрались. Меня сразу просят: "Коля, запевай!" А под драку песни пели. Я запеваю:

*Ты расти и прививайся
К огороду вересок,
Неужели на гулянке
Не раздастся голосок?*

*И всё! Меня уже поняли.
Ты играй, гармонь, под драку,
Скоро будем начинать,
Мы, иванцевски ребята,
Будем головы ломать!*

А нас все боялись! Натура такая была» [ЛА СИС Ф2002–28Волог.].

Такое же намеренно агрессивное поведение практиковалось и на вечеринках, на которых собиралась молодежь из нескольких деревень. В Великоустюжском районе Вологодской области у парней существовал обычай заходить на посиделки «бурлом», то есть вваливаться в дом группой с шумом, криком, размахивая ножами и наводя страх на присутствующих.

«Значит, ну как "бурлом"? Значит, хозяйка сдаёт дом, ей там сколько-то платят, девчонки у неё собираются, значит, сидят у нее на передних лавках, ребята там ко дверям сидят. Пляска потом пойдёт. И вот когда приходишь на игрища, а было в моде "зайти бурлом" называлось: дверь раскрываешь и пошёл, значит, это дело с шумом, с гамом! Вот. Лампу, допустим, если надо, дак ее загасят всё» [ЛА СИС Ф2000–14Волог.].

Своим приходом парни старались нарушить обычный порядок вечеринки, привлечь к себе всеобщее внимание, напугать. Иногда их поведение было довольно безобидно. *«Так для смеха только — жжить! — на ногах это прокатятся [по избе]» [ЛА СИС Ф2000–8Волог.].* В с. Воскресенское Ярославской обл. устрашающе скрипели зубами. *«Только вот заходят [парни], начинают зубами скыркать» [ЛА СИС Ф1998–21Яросл.].* Но гораздо чаще их действия были опасны для окружающих, как, например, битье ламп, освещающих посиделки.

*«Тогда ведь свету [= электричества] не было, лампы были, с лампами. Который какой дурак, который как даст по лампе, только лампа летит, стекло разобьют. Вот. <...> Как дадут по лампе, лампа висит вот перед, тут вот возле стены, как дадут, только керосин куда летит, и лампу, стекло разобьют. Все бегом, как дождь на улицу. Начи-
нают тут выгонять всех. Все выскочат, в туфлях! Все вы-
скачат на улицу. Не знаю, чего вот такие дураки придут.*

Напьются, вот так вот придут дурачиться начинают, не знаю над кем и чего» [ЛА СИС Ф1998–21Яросл.].

Среди других приемов, направленных на демонстрацию удали, укажем на использование ножей: их втыкали в лавки, в стены, потолочную балку, размахивали ими во время пляски.

«Тут ходили мы когда на посиденку, играл игрок, а тут плясали. А бойкие-те придут (полавочники раньше были вот эдакие, полавочники), придут бойкие, воткнут по ножу, ежели никто эдак не заденет их, так ножи и простоят до конца вечера, кто заденет...» [ЛА СИС Ф1997–5Волог.]. «То с ножиком прибегут. Как замахались в кругу, так все бежать опять обратно [на улицу]. Это мода у их такая была у всех» [ЛА СИС Ф1998–21Яросл.].

Не менее важна в мужской среде демонстрация своей сексуальной привлекательности, заключавшейся в успехе у девушек или женщин. Для самоуважения и для завоевания уважения окружающих парню было важно не уступить в борьбе за благосклонность девушки. «Измена» же девушки роняла его в глазах других, вызвала насмешки, поэтому стремление подружки завести другого кавалера часто вызывало драки между парнями, в которых они «делили» невесту. Стычки «на почве девок» происходили обычно во время гуляний или на посиделках.

«Взрослые больше всего, как припоминаю, что они с песнями, так это чинно, благородно гуляют. А потом парни, который видит, что невеста у него изменяет, конечно уже делили с соперником невесту. Как делят? Балалайкой по лбу. "Что ты, лиходей, у меня отбил!" Сначала пляшут, танцуют и частушки такие заковыристые да всё.

*Ты играй повеселее,
Веселее, веселей,
А мы видали и гоняли
Эдаких гонастырей!*

Конечно, делёж был. Невесты были независимы, что они что же? Почему вдруг один жених? Подходит [парень] — идут парой с другим. А что же путный, который думал серьёзно, что это моя, а зачем уступать? Нет, не уступлю! Они в борьбе добивались любви своей невесты» [ЛА СИС Ф1998–24Яросл.].

К гендерно подобающему поведению относится также обычай «оберегать» девушек своей деревни от притязаний чужих парней. При этом несмотря на наличие конфликтов и соперничества внутри группы, все молодежное мужское сообщество объединялось и выступало единым фронтом, так как в этой ситуации под угрозу ставились престиж всей группы и коллективная самооценка. Поэтому ухаживание чужого парня за девушкой воспринималось местными парнями как личный вызов, что нередко приводило к дракам, которые приобретали характер затяжных войн между селами.

«Придут [чужие парни] да своё, они начинают ревновать к чужим парням своих девок. Особенно если которая нравится или гуляет с которой или там что-то. Ой, всяко было! Ой, драки были. И ножами, и лампы летели — всё было. <...> Ну, на каждой беседе как-то есть свой хозяин в деревне. Если чужой парень придёт и начинает он из себя представляться, есть свой "завода" такой, пошустрей такой, на беседе. Он предупреждал. Если он есть, дак он не даст воли на беседе на своей, в деревне своей, чужому парню» [ЛА СИС Ф1998–50Яроsl.]. «Была вроде как злоба была из-за девушек. Раньше парней было больше, чем девушек. Девчонки там, ну, кто-то там с другим, не со своим с деревенским, или из соседней деревни или что. А тому вроде жалко то, что девушку его отбивают. Всё, и вот начинают. А уж тут пойдут уж целая свалка. Там колья начинают выламывать, с кольями...» [ЛА СИС Ф1996–13Костр.].

Этим же обстоятельством, то есть необходимостью соблюдать нормы, диктуемые принадлежностью к мужскому сообществу, объясняется стремление парней главенствовать над девушками. Если парень от парня в каких-то случаях мог снести обиду (не чувствовал себя достаточно сильным или остроумным, чтобы ответить на насмешку или находился на более низкой ступени социальной лестницы), то девушке оскорбление парня, как правило, не сходило с рук. Напротив, для парня насмешка над девушкой часто являлась способом самоутверждения и повышения самооценки [Слепцова 2001, с. 123–141]. Такое поведение

практиковалось парнями при наличии значимых наблюдателей, от мнения которых зависел его статус в группе.

«Вот я, значит, это про себя скажу. А гуляла я, у нас сплав был. А парней-то нагонят много. И вот, значит, один ко мне подошёл, гляжу, ничего парень. Я с ним вечер провела. А потом мы, значит, пошли окатывать — это с берегов скатывать лес — стала вода-то убывать. А мне и говорят: "Зинка, вон твой парень-то". А я как посмотрела, я говорю: "Ой!" [= с досадой] А вечером-то стали вот девчонки за парня в кадрель, вот я и запела, что:

*Чей-то парень незнакомый
Полюбился с вечера,
Рассветало набело,
Не смотрела бы на него.
А потом он стал, мне отвечает:
Дураком меня считаешь,
Ты, милаша, не взыщи,
Дураку найдётся дура,
А ты умного ищи.*

Это мне уж» [ЛА СИС Ф1998–59Яроsl.].

Оговор парня или сплетни, распускаемые о нем, вызывали с его стороны немедленное наказание девушки.

«Дак вот я и говорю, что у нас назаровская девушка — Таня, а наш деревенский парень Ваня. Ну и вот. Он с ей гулял, и вот стал с моёй двоюродной сестрой, с Лидой, гулять. Ну вот, а там спрашивают, что: "Таня, что отстал-то?" А она и говорит: "Попросил да". И всё. Ну вот, эти вести до парня до этого дошли. Ну вот, его дружок взял её в ланчика эту [=Таню], а он другую взял. И вот стали подводить "длинного ланчика". Напротив её подошёл да и поёт песню:

*На столе стоит бутылка,
Не вино, а керосин,
Моя милка натрепала,
Будто я у ёй просил.*

Вот. <...> Нет, не отвечала она, ушла» [ЛА СИС Ф1999–7Волог.].

Парень не принимал на свой счет никаких выражений недовольства, даже если он был виновником неприятной ситуации и упреки девушки были обоснованы.

«Одна была девка, на беседу ходила, она была в положении. Она пошла плясать, запела песни [с упреком парню]. А он пошёл ей на ответ (а говорят, ну, она от его в положении-то), а он пошёл да и запел:

Говорят про нас, про пару,
Что лёжали у анбару,
Милушка, не рассердись
Дак у анбару не ложись»
[ЛА СИС Ф1998–50Яроsl.].

Пренебрежительное отношение девушки к парню воспринималось последним особенно болезненно, если другими ставилось под сомнение его способность добиться у нее успеха. В этом случае его реакция на поведение девушки могла быть очень жесткой, нередко дело доходило до физического воздействия.

«Который парень ведь какой, который и наподдаёт тебе вечером за это, что ты не пошла. Мне вон дедко свой [=муж] как затрещину дал! Прямо по глазу. Я раз сплясала с ним, лансье плясали четыре пары: так две и так две [= крестом]. Он, как сказать, бегал за мной. Еще до армии это. А я его так себе. Он такой небольшой был. Какое-то ему прозвище было озорное такое, озорывал всё. Смеялся да вот озорывал над девчонками. Я раз сплясала с ним, и второй раз [он]: "Танька, пошли плясать". А я дружила с другим парнем. Я говорю: "Да ну тебя!" Я вострая была. Ну, я была одна дочка у папы с мамой, дак конечно, у меня снаряда хватало. Я говорю: "Да ну тебя, Тюринька!" — "Ух ты, крыса!" — говорит. Раз мне! При всех. Я хватать это так, за глаз, и убежала к дядюшке, тут рядом дядюшка живёт. Дядюшка схватил ружьё: "Я сейчас его застрелю!" Я заревела: "Дядя, не надо, не надо!" Говорят: "Беги в больницу". Я в больницу. А он [= глаз] у меня закрылся, попал удар-то, большой кулак у парня молодого. Ну, ничего, потом прошло. А вот жить пришлось. <...> Это уж меж собой [парни], наверно, его поддразнили: "Всё равно она с тобой не пойдёт!" Вот он и...» [ЛА СИС Ф2002–42Волог.].

Игровые формы воздействия на самооценку. Общение молодежи содержало значительное количество игровых форм, которые позволяли выразить как одобрение, так и порицание партнеру и тем самым влияли на его репутацию

среди сверстников и самооценку. Например, во время игры парень мог представить девушку как с выгодной, так и с невыгодной стороны, и таким образом продемонстрировать свое превосходство и показать свою власть над ней. Так, в игре «Сосед, чем соседку кормишь?» парень должен был назвать какой-то продукт, которым он «угощает» свою соседку (перед этим все рассаживались по парам). Если девушка ему нравилась, он называл какое-либо лакомство, а если нет, то что-нибудь несъедобное или невкусное. Затем девушка должна была выйти в круг и сплясать, причем характер ее пляски зависел от того, чем ее «угостил» кавалер: лакомство означало, что она плясала красиво, хорошо, а получив несъедобное, она должна была кривляться и вести себя нелепо, чем вызывала смех всех присутствующих.

«Спрашивает: "Сосед, ты чем соседку-то кормишь?" Он говорит: "Колоколиной!" — ну, это вот ото льна головки. Да, соседка должна выходить плясать. Ну-ка с колоколины-то попляши-ко! Вот. Иной человек скажет, хорошо чем-нибудь кормит. Ну, пойдёт плясать-то, дак ловко, хорошо! А с колоколины не будешь плясать, пойдёт в развалку. А захохочет да и всё» [ЛА СИС Ф1999–9Волог.].

Подобную функцию выполняли и многие другие посиделочные игры [Морозов, Слепцова 2004, с. 391–413, 515–533 и др.], например, широко распространенная игра «в ремень», при которой водящий бросал в круг сидящих игроков ремень, а кто-нибудь из них должен был его поднять. Причем, если «тонул» парень, то тащили ремень девушки, и если он пользовался успехом, старались опередить друг друга. И, напротив, если парень не считался завидным кавалером, никто не хотел вытащить ремень. Естественно и то, и другое завершение игры оказывало большое влияние на престиж молодого человека и на его самооценку.

Выражение порицания могло принимать в игре самые разные формы, даже довольно жесткие, которые больше походили на наказание или месть.

«А потом ещё игра была. Это "овёс" назывался. Вот сидит человек, хоть я сижу, ко мне подходит, утыкается сюда [головой в колени], а руки вот так [за спину] делает. Вот, хлещут. И ты встанешь, угадываешь, кто тебе

стукнул. Вот. Значит, не отгадаёшь, ещё становись, пока не отгадаёшь. А отгадаёшь, значит он становится, а ты садишься. Это было на этом, на Конгоре, со мной. Вот он [=кавалер] мне так-то и хвоснул. Так у меня в руке как будто тысяча иголок воткнули! Верно, рука [у него] такая хлёсткая, сухая, верно. У меня сразу руки так опустились, встала, хотела зареветь, а стыдно — беседа. Я встала и больше играть не стала. Не стала и отгадывать. Ну, мне говорят: "Давай отгадывай". Ну, я показала. Ничего не сказала, только вот так вот сделала [=указала]. Отгадала. Ой, дак у меня на другой день она опухлая была рука. А аккурат-от наверху-то была правая» [ЛА СИС Ф1998–59Яроsl.].

Нередко обиженный парень зажимал меха у гармони и вынуждал девушку сойти с круга, в то время, когда она выходила плясать: «будешь петь, дак парень подойдёт, тебе и гармошку зажмёт. Ты пляшешь, а он подойдёт у тебя и гармошку зажмёт» [ЛА СИС Ф1999–7Волог.]. Или же выводил ее в круг для пляски, а сам затем уходил. Все эти действия совершались с расчетом на внешнего наблюдателя и на создание соответствующего коллективного мнения о том или ином индивиде. То обстоятельство, что парень в подобных ситуациях выступал «вершителем судьбы» девушки, безусловно, поднимало его в своих глазах.

Данный способ повышения самооценки за счет понижения достоинств другого, практиковался достаточно широко и имел различные формы. Существовали особые коммуникативные практики, которые использовались для демонстрации собственного превосходства — розыгрыши [Слепцова 2008, с. 30–60]. Объектом розыгрышей и подшучиваний часто становились слабые, слишком доверчивые, иногда наделенные какими-либо изъянами люди, которые не могли соответствующим образом ответить насмешнику и тем самым давали тому возможность оказаться в более выигрышной позиции, выглядеть более остроумным, ловким, находчивым. Нередко также в этой роли выступали младшие по возрасту или новички и чужаки, не знакомые с местной традицией. Несмотря на то, что многие розыгрыши, практиковавшиеся в мужской компании, были довольно незамысловаты, они тем не менее находили своих

жертв. Например, в компании такому человеку предлагали: «Сходи-ко ты за проходнями». — «А к кому?» — спрашивал тот, думая, что его просят принести какую-то вещь. Его посылали к одному из соседей. Тот приходил и просил «проходни». Сосед отсылал его к другому: «У меня нет, я тому-то отдал», этот в свою очередь отправлял его еще к кому-нибудь и т.д., пока тот, наконец, не догадывался, что над ним смеются [ЛА СИС Ф2000-13Волог.].

Результатом многих розыгрышей было наказание недогадливого и слишком доверчивого человека, иногда довольно безобидное, как например, обливание водой или измазывание сажей.

«Находятся такие, которые проделывают разные фокусы, кончающиеся чем-нибудь недобрым над одним или несколькими присутствующими. Например, фокусник запасаает незаметно для других ковш воды на печке, а потом предлагает проглотить стекло, лежа на печке. Находятся простаки, желающие поглазеть, как человек проглотит стекло, и будут с печки облиты водой» [Власов 1898, д. 836, л. 8].

Но нередко подобного рода шутки имели довольно жесткий характер, и требовали от человека физической выносливости и силы воли. Начинались они с несложной на первый взгляд задачи, которую предлагали выполнить новичку. Так, в компании парней, если там находился кто-то незнакомый с этой забавой, один из постоянных участников ложился на пол и предлагал: «Кто вытащит меня на сени?» Кто-нибудь неосмотрительно вызывался это сделать. Лежащему парню связывали ступни ремнем или веревкой, а другой брался за ремень, сцепив руки в замок. В этот момент лежащий переворачивался на бок, при этом руки второго парня оказывались перекрученными, он не мог расцепить их и освободиться и должен был терпеть сильную боль [Морозов, Слепцова 1997, с. 288].

У некоторых индивидов использование розыгрышей и других аналогичных форм игрового поведения становилось стилем жизни и обуславливало их коммуникативные практики. Они не упускали случая, чтобы лишний раз не продемонстрировать свое остроумие, опытность, знания и подчеркнуть недогадливость и глупость своего собеседни-

ка. Причем здесь можно наблюдать разные стратегии поведения, выстраиваемые в зависимости от личных качеств. Некоторые употребляли готовые фольклорные формы, которые были пока не известны их адресатам. Корреспондент Тенишевского Бюро Ф. Костин приводит именно такую ситуацию, описывая «знамен» (экзамен), который устроил в кабаке местный «загадчик и хвалебщик» Павел Якухин шестнадцатилетнему парню, окончившему сельское училище. Розыгрыш построен на разном истолковании смысла высказываний.

«"Што под "землѣй" стоит?" — "Должно быть глина!" — "Дурак! А исшѣ знамен сдал! Не знает, что под "землѣй" стоит "ижа", а не глина! А что бывает после "чаю"?" — "Водка и закуска!" — "Болван! После "чаю" бывает "воскресения". Идѣ ты чихаешь: "Чаю воскресения мѣртвым!" Ну а отчего гусь плавает?" И т.д.» [Костин 1898, л. 15–16].

Другие обладали чутьем на смешное, мгновенной реакцией и умением превратить ту или иную повседневную ситуацию в розыгрыш. Тем самым они приобретали репутацию «шутников», от которых в любой момент можно было ждать подвоха. Вот меморат о том, как один из жителей с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл., известный по прозвищу «барин», которое он получил также в результате удачного розыгрыша, «заговаривал зубы».

«Один мужик больно уж был горячий и у него заболели зубы. Ну, где-то в поле были. Заболели зубы. Вот он: "Ой, ой, ой", — больно уж болят сильно. А "барин" говорит: "Давай, — говорит, — я тебя сейчас вылечу". — "Как дядь? Пожалуйста, помоги!" — "Повторяй за мной: Зубы, зубы". Тот повторяет. "Что болит?" И этот повторяет. "Х... ли вы, губы, глядите?" Он, говорит, как вскочил! Как схватил его! Ему больно, уж у него терпения нет никакого, он думает, он правду ему поможет, а тот вот так вот. Вот, говорит, его схватил и начал его трепать» [ЛАСИС Ф2004–5Ульян.].

Для демонстрации своего интеллектуального превосходства, социального статуса, силы и других одобряемых качеств нередко практиковалось дразнение. Наиболее распространены были его вербальные формы, которые

могли варьироваться от презрительно-насмешливых кличек и кратких формульных приговоров и припевов до развернутых текстов в раешном стиле или песен-перечней с описанием недостатков и проступков адресатов [Иванова, Мороз 2003, с. 122–171; Дранникова 2004, с. 135–206]. Основная функция поддразнивания — высмеивание (добродушное или злое) более низких по статусу лиц, в мужской среде, в частности, эта роль часто отводилась девушкам и женщинам. *«Желая тонко посмеяться над девушкой, парень ласкает ее: "Милая моя, чернобровая с крапинкой", "Милая моя, лесной херувимчик", "Милая моя, подзаходное вишеньё"»* [Власов 1898 д. 839, л. 8]. На посиделках и летних гуляниях обычным было взаимное поддразнивание девушек и парней-соперников в ходе частушечного перепева [Морозов, Слепцова 2004, с. 526–534; Дранникова 2004, с. 157–175].

Высмеивание соперников входило в обязательный ритуал, предварявший силовые противоборства (кулачные бои, драки, борьбу), для вовлечения в силовые состязания, командные игры спортивного типа [Морозов 1997, с. 108–116]. Для многих дразнилок характерно разграничение на «своих» и «чужих», причем первые наделялись всеми положительными качествами, а вторые — соответственно отрицательными. В качестве антагонистов могли выступать жители соседних населенных пунктов, люди другой национальности и вероисповедания, чьи особенности внешности, языка, культуры осмеивались [Слепцова 2009, с. 720–736]. Используемые в ситуациях межгрупповой коммуникации эти формы игрового поведения способствовали повышению коллективной самооценки, а при межличностном контакте — индивидуальной.

Еще одна игровая стратегия повышения самооценки заключалась в инициировании индивидом разнообразных акций, направленных на его прославление. Так, в молодежной среде были широко распространены различные типы игровых величаний, которые исполнялись девушками и были адресованы в первую очередь парням [Морозов, Слепцова 2004, с. 352–366].

Такую же функцию выполняли некоторые виды плясок, одна из них известна под названием «почетного чижики

плясать» (или «почетного чижики водить»). Во время пляски под пение частушек один из парней выкрикивал: «Почетного!» — после чего несколько девушек, взявшись за руки, образовывали вокруг него хоровод, а парень, идя против движения хоровода, по очереди подходил к девушкам и «вывертывал» их. Считалось, что «это почетно, если парень посреди круга» [Морозов, Слепцова 2004, с. 189].

Чествование было весьма действенным приемом повышения самооценки в силу того, что оно являлось выражением устойчивого коллективного мнения, но безусловно к описанным приемам могли прибегать только индивиды, осознающие свое достаточно высокое положение в социуме и не боящиеся получить взамен величания насмешку.

Эффективным приемом, позволявшим добиться авторитета в своем окружении, было балагурство, умение оживить повседневную речь шутками и остроумными выражениями. Владение широким арсеналом готовых словесных формул и удачное применение их в различных обстоятельствах, позволяло первенствовать в разговоре и служило средством для самоутверждения. В мужской компании было особенно важно суметь быстро среагировать на реплику собеседника в перебранке. Знаток готовых формул получал явное преимущество. *«Во время брани один сулит: "Х-й тебе в рот". — "Х-й береги матке в пироги да сестре в косу, чтоб е-ли без спросу", — отгрызается другой. <...> "Ах, ты г-но! — ругается один. — И г-но да ходит ровно, а ты и сахар да спотыкаешься", — отвечает другой»* [Власов 1898, д. 839, л. 9]. То же самое можно сказать и по поводу использования угроз. *«"Я задам, так не ахнешь", "Я те уже подсыплю жару", "Я те утру нос", "Разобью нос и рыло да скажу, что так и было" "Ночь матка — все гладко", — грозит один другому, когда имеет намерение [подкараулить] его из-за угла ночью или поджечь сеновал, стог сена и т.п., что в нашей местности не редкость. "Не грози, Кузьма, не дрожит п...а", — отвечают обыкновенно на угрозы»* [Власов 1898, д. 839, л. 6].

Кроме того, нередко эта жизненная стратегия приводила и к выигрышу во вполне прагматических ситуациях, помогала индивиду добиться успеха в повседневных делах, что также оказывало влияние на его самооценку.

«Крестьянин села Гнездилова Знаменской волости Стефан Корнеев продавал на базаре в с. Хотынцы видную, но попорченную хозяйскую лошадь. Подходят барышники и, посмотревши на лошадь, находят у нее порок за пороком. "Лошадь-то попорчена, — говорит один из барышников, — вишь, ноги под собой держит". (У порченных лошадей передние ноги кривы). А Стефан в ответ: "Известно, под собой! А у тебя ноги-то разве под кобылой!". Повели лошадь, чтобы посмотреть ее ход. Барышник снова замечает: "Смотри, у нее грызь!" А Стефан на это и говорит: "А нам то и надо, чтобы была рысь! Потому и цену такую за нее просим"» [Адамов 1898, л. 5].

Нередко с целью самоутверждения практиковалась языковая игра, смысл которой заключался в том, что один из собеседников выстраивал диалог, вынуждая другого отвечать заранее известными для первого репликами. Рифмованные ответы, которые произносил затем инициатор разговора, всегда имели обидный смысл и давали возможность поднять на смех недогадливого партнера. Такая забава была более характерна для подростков, но и взрослые иногда развлекались так.

«"Зачем ты у меня картинку унес?" — приступает шутник к товарищу. Тот недоумевает: "Какую?" — "Кошечку слепую". Скажи: "Мутовка!" — "Мутовка". — "Твоя matka плутовка!" "Сегодня ел?" — "Ел". — "Что ж ты не околел?"» [Власов 1898, д. 839, л. 12].

Демонстративные формы игрового поведения и самооценка. Многие игровые стратегии, направленные на повышение самооценки, заключались в демонстрации собственных достоинств. Это и упоминавшиеся многочисленные игры спортивного типа, и разного рода состязания в силе, и языковые игры, а также особая форма мужского поведения, называвшаяся «ломаться», «куражиться», целью которой было привлечь к себе внимание и показать свою значительность. Оно заключалось в преувеличенном выражении обид, претензий к окружающим, в капризах и т.п. Такое поведение можно считать разновидностью игрового, так как в нем присутствует определенная условность: индивид как бы обижается или сердится, его выходки утрированы, он играет роль отчаянного парня. При этом ярко

выражена ориентация на зрителя, ожидание выражения ими восхищения и сочувствия. Обычно этим отличались парни, имевшие высокий статус в группе — «славники».

«Заносятся, дак вот это звали "ломается", ишь "славник" разломался! Чтобы его уважали» [ЛА СИС Ф1997–5Волог.]. *«Говорили: "Видишь, как закуражился, что-то хочет, видно". Да вот, начнёт эти номера выставлять. Ну это когда уж в голове-то закрутится, как хватит, видно, лишка дак. То ведь нормальные люди это не сделают ведь. <...> Может перед девкой он куражится, или там чтобы невестка какая гуляет, дак чтобы ухаживала за им, чтобы за руки взяла да повела домой спать»* [ЛА СИС Ф1997–4Волог.].

Как правило, такое поведение было рассчитано на соответствующую реакцию девушек (уговаривает, утешает), но наиболее сильные парни, которые не опасались ответных действий со стороны других парней, позволяли себе выходки, оскорбляющие и даже унижающие их, чем приравнивали тех к девушкам. Могли, например, разогнать пляшущих на вечеринке, усевшись или улегшись на пол посредине избы.

«Парень Ваня был, "на славе" парень был, хороший. <...> Его все боялись, ну, он без ножа ходил, он здоровый парень. Он если парня возьмёт, дак швырнет, дак у его... Да. Он могучий был, ну, как атаманом. <...> Ак он придёт на игрище, вот пляшут, девок, ребят — отовсюду наехало. Он придёт ляжет на пол, лёжит. Никакой пляски нет» [ЛА СИС Ф2000–7Волог.].

«Славники», обладавшие нередко завышенной самооценкой, чаще других применяли агрессию для возвышения над членами своей группы, особенно в ситуациях, потенциально опасных для их статуса, например, при собрании большого количества молодежи, когда можно было встретить достойных соперников.

Аналогичными чертами характеризовалось также поведение рекрутов. Накануне отправки в армию парень катался по деревням, чтобы проститься с родными и знакомыми. При этом *«рекрут, обыкновенно пьяный, с гармошкой "с тальянкой" в руках сидит и ломается как только может, чтобы показать, что "едет рекрут"»* [Малинин 1898. л. 5].

«Рекрутство молодежи проходит весьма буйно. Рекрута пьянствуют, гуляя по вечерам. В праздники катаются "в круговую" на площади церковной. Катанья эти бывают с весьма нежелательными и печальными излишками. <...> Удивительно при этом следующее: родители рекрутов или их старшие, нередко видя грубые выходки новобранцев, имеющих служить "верой и правдой" своему Отечеству, своими одобрительными усмешками и остротами поощряют эти выходки; или во всяком случае нисколько им не препятствуют...» [Соболев 1908, л. 5].

Во время этой акции парень на время выделялся из общей толпы и становился центром внимания окружающих даже независимо от своих личных качеств. В каком-то смысле он приобретал статус «славника», что поднимало его в своих глазах. Положительное отношение зрителей к его выходкам только подчеркивало его важность и усиливало самоуважение.

«Ломанье» в некоторых ситуациях, например, при пированьях входило в застольный этикет: *«Пить да не шататься, гостить да не ломаться — общее правило»* [Шайтанов 1849, л. 67]. К такому поведению прибегали индивиды, стоящие в социальном плане выше остальных для подтверждения своего статуса.

«У нас дядюшка ломался, что он был секретарем в сельсовете. Было, придёт к нам и начинает выкобенивать. "Не хочу", — отодвинет. "Да что ты тут поставила, да мало да. Уж поставила, дак ставь ещё". А мама была строгая, дак скажет: "Нечего выламываться, хочешь пей, не хочешь — иди домой!"» [ЛА СИС Ф2002–43Волог.].

«Ломанье» практиковалось мужчинами для самоутверждения и подтверждения своего статуса и в повседневной жизни.

«У нас такой случай, это вот где Кичуга, на Поддуванкове там была деревня, тоже там такие были, ну как сказать? Жестокость тоже была вот такая, как лесные дикари. Дак заходит, скажем, мужчина домой — ну семья там — пьяный, в двенадцать ночи: "Кто хозяин в доме?" А откликнулся в шестке петух. Он вытащил этого петуха, отрубил голову. [Нужно] чтобы молчали все. Или сказать, что: "Ты хозяин в доме". Или молчать. Вот петух скукарекал и — готово дело» [ЛА СИС Ф2000–21Волог.].

Кураж иногда являлся единственным смыслом и целью некоторых мужских развлечений, обычно устраивавшихся в праздники. Нередко это были добродушные или не очень выходки подвыпивших крестьян, учиняемые над детьми. Например, в Уфтьеге Кадниковского уезде Вологодской губ. таким развлечением было «брать с бою “на собаку-драку”», то есть провоцировать среди детей борьбу за лакомство.

«"Ребята, хватайте-ка собаку-драку, брошу горсть преников!" Ребятишки все обступают какого-нибудь подвыпившего мужичка, который достает из кармана горсть пряников и бросает их в сторону. Ребятишки все стремглав пускаются за добычей, толкают друг дружку, валяются, кричат, подчас и плачут, хватают с землей и шапом-сором пряники» [Мальгинов 1900, л. 2].

В отдельные периоды жизни индивида самооценка подвергалась особенному испытанию. Это переломные, переходные моменты, когда отброшен старый статус со сложившейся самооценкой и надо приобретать другой, утверждать себя в новом качестве. Такие ситуации характерны при изменении семейного положения. В воспоминаниях крепостного крестьянина из с. Великое Ярославской губернии очень ярко описывается тот переворот в сознании молодого человека, которое оказала на него женитьба.

«Женитьба в восемнадцать лет по местному тогда нашему обычаю была ничуть не диво, но странным кажется мне теперь то, что, с малолетства быв скромным и покорным мальчиком, вдруг я почувствовал в себе противоположную перемену, точно получил какое-то особое право. То ли было причиной, что я имел в своих руках тысячу рублей, а под боком богатого тестя, или так уж это в порядке вещей, что когда человек женился, значит, сам стал на ноги, — только я очутился совсем в другой колее, и началась в моей голове работа» [Пурлевский 2006, с. 132].

Женитьба изменяла все поведение молодого человека, ставшего теперь формально вровень с остальными взрослыми членами общины. Он должен был заявить о своей зрелости и укрепить в сознании окружающих совершившееся изменение своего статуса. Зятю, вчерашнему парню, целиком находившемуся под властью родителей, необходимо было утвердить себя в роли главы семьи. В народной

культуре существовало немало обычаев и обрядов (как игровых, так и «серьезных»), фиксирующих подобный переход [Бернштам 1988; Бернштам 2000; Балушок 1996, с. 92–98; Морозов, Слепцова 2004], к их числу относится и обычай известный под названием «ездить к теще на блины» на масленицу. Во время гощения у родителей жены «ломанье» было способом, которым зять заставлял окружающих (прежде всего женщин) демонстрировать по отношению к себе подчеркнутое уважение.

«Вот женился, пришел в гости к теще, вот он "ломался". <...> Просто такие были, выставлялись, что пускай за ними ухаживают. Чтобы теща ходила за ним, ухаживала: посадить на хорошее место, да его напоить. На одной ноге чтобы ходила» [ЛА СИС Ф1997–4Волог.]. «А было, бывали всякие. Которые ломливые, дак ни к чему придерётся. То стопку не так поставили, нет — пиво не так сварили. Всего было. Ежели бойкой тесть, дак: "Убирайся, не нравится, дак убирайся домой!" А не бойкой, дак невестка уж угоривает своего мужа» [ЛА СИС Ф1997–4Волог.].

Правда, в некоторых ситуациях «ломанье» можно рассматривать и как свидетельство внутренней неуверенности индивида, боязни показать себя смешным, и тем самым поставить под удар свою самооценку. Этим, видимо, объясняется часто упоминаемое нежелание парней принимать участие в играх и танцах, когда они попадали под пристальное внимание окружающих.

«Девушки говорят: "Ребята, поиграйте", но они гордятся и говорят: "У нас гармоника хвораает". Тогда девки начинают их упрашивать и кто-нибудь из них согласится. Ломанье молодых людей, видимо, считается у них "хорошим тоном". В этом я убедилась в школе на своих учениках. На всех вечеринках в школе стоило большого труда убедить молодых людей принять участие в играх, танцах, пении и т.д.» [Янковская-Байдина 1924, с. 66].

Важность игровых побед для мужской самооценки приводила к тому, что рассказы об удаче в кулачных боях и драках, о везении в игре в орла или карты, о выигранных пари становились частыми сюжетами мужских бесед, при этом собственные достижения без стеснения преувеличивались. Хвастовство своими подвигами, особенно совершенными

в нетрезвом виде, было одним из способов демонстрации доблести и завоевания уважения окружающих.

* * *

В заключение, отметим некоторые изменения в способах повышения самооценки, обусловленные происшедшими в последние десятилетия сдвигами в общественном сознании и ментальных установках молодежи. С уверенностью можно говорить об уменьшении роли игровых практик в реализации потребности в признании, в достижении положительной социальной оценки и уважения, то есть того, что является основой высокой самооценки личности. Проведенные в 2008–2009 годы анкетирование и опрос старшеклассников и студентов (всего более пятисот человек) в г. Ульяновске, Тольятти Самарской обл. и Нерехте Костромской обл. показали, что в структуре досуга молодежи свободная игра занимает одно из последних мест. Практически ушли из повседневной жизни молодых людей командные игры спортивного типа, которые еще в 70-е годы прошлого века были важным фактором, влияющим на формирование личности. Если ограничиться только сферой игры, то видно, что симпатии окружающих и социальный статус больше зависят от достижений в области профессионального или любительского спорта (призовые места в школьных, университетских, городских и пр. соревнованиях), а не от успехов в дворовых играх. Время, раньше отдаваемое игре, теперь занимает неформальное общение — тусовка, которая значительно уступает игре в плане формирования личности.

Вместе с тем использование в общении различных форм игрового поведения (розыгрышей, подколов, насмешек, шуток и т.п.) оценивается положительно, как правило, эти качества считаются необходимыми для приобретения уважения со стороны сверстников.

Литература:

- Балушок 1996 — Балушок В.Г. Древнеславянские молодежные союзы и обряды инициации // Этнографическое обозрение. 1996. № 3.
- Бернштам 1988 — Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX — начала XX в. М., 1988.
- Бернштам 2000 — Бернштам Т.А. Молодость в символизме переходных обрядов восточных славян: Учение и опыт Церкви в народном христианстве. СПб., 2000.

- Бороздина 2001 — Бороздина Л.В., Молчанова О.Н. Самооценка в разных возрастных группах: от подростков до престарелых. М., 2001.
- Волков 2004 — Волков Ю.Г. Социология. М.; Ростов-на-Дону. 2004.
- Громов 2008 — Громов Д.В., Стивенсон С.А. Пацанские правила: нормирование поведения в уличных группировках // Молодые москвичи. Кросскультурные исследования / Под ред. М.Ю. Мартыновой, Н.М. Лебедевой. М., 2008.
- Гуггенбуль 2000 — Гуггенбуль А. Зловещее очарование насилия. Профилактика детской агрессивности и жестокости и борьба с ними. СПб., 2000.
- Дранникова 2004 — Дранникова Н.В. Локально-групповые прозвища в традиционной культуре Русского Севера. Архангельск, 2004.
- Иванова, Мороз 2003 — Иванова А.А., Мороз А.Б., Слепцова И.С. «Географические песни» в локальном песенном репертуаре // Актуальные проблемы полевой фольклористики. М., 2003.
- Кон 1984 — Кон И.С. В поисках себя. Личность и ее самопознание. М., 1984.
- Кон 2005 — Кон И.С. Дружба. СПб., 2005.
- Кон 2010 — Кон И.С. Мальчик — отец мужчины. М., 2010.
- Максимов 1993 — Максимов С.В. Нечистая, неведомая и крестная сила. М., 1993.
- Мацумото 2008 — Мацумото Д. Человек, культура, психология. Удивительные загадки, исследования и открытия. СПб., 2008.
- Морозов 1997 — Морозов И.А. Драки // Морозов И.А., Слепцова И.С., Смольников С.Н. и др. Духовная культура Северного Белозерья. Этнодиалектный словарь. М., 1997.
- Морозов, Слепцова 1997 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Подшучивания и розыгрыши // Морозов И.А., Слепцова И.С., Смольников С.Н. и др. Духовная культура Северного Белозерья. Этнодиалектный словарь. М., 1997.
- Морозов, Слепцова 2001 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Мужские игры и развлечения на Русском Севере // Мужской сборник. Вып. 1. М., 2001.
- Морозов, Слепцова 2004 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры: Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX – XX в.). М., 2004.
- Пурлевский 2006 — Пурлевский С.Д. Воспоминания крепостного (1800–1868) // Воспоминания русских крестьян XVIII – первой половины XIX. М., 2006.
- Ротенберг 2001 — Ротенберг В.С. Сновидения, гипноз и деятельность мозга. М., 2001.

- Русские крестьяне 2004 — Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Тенишевского бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 1. Костромская и Тверская губернии. СПб., 2004.
- Русские крестьяне 2007 — Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Тенишевского бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 5. Вологодская губерния. Ч. 1. Вельский и Вологодский уезды. СПб., 2007.
- Слепцова 2001 — Слепцова И.С. Гендерные механизмы регуляции поведения у молодежи в традиционной русской деревне // Гендерные проблемы в общественных науках. М., 2001.
- Слепцова 2008 — Слепцова И.С. Подшкунивать // Духовная культура русских Ульяновского Присурья. Материалы к этнодиалектному словарю. Ульяновск, 2008.
- Слепцова 2009 — Слепцова И.С. Некоторые формы игрового поведения в контексте этноконфессионального самосознания русских крестьян // Очерки русской народной культуры. М., 2009.
- Толстых 2000 — Толстых А.В. Опыт конкретно-исторической психологии личности. СПб., 2000.
- Янковская-Байдина 1924 — Янковская-Байдина А. Как гуляет сельская молодежь. («Избушка» или «квартира» Московской губ., по описаниям учеников Высшей крестьянской школы) // Очерки быта деревенской молодежи. М., 1924.

Неопубликованные источники:

- Адамов 1898 — Адамов И. [Этнографические сведения о крестьянах Орловской губ., Болховского у., с. Жидкое]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 895.
- Власов 1898, д. 836 — Власов А. [Этнографические сведения о крестьянах Новгородской губ. Череповецкого у. с. Покровское]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 836.
- Власов 1898, д. 839 — Власов А. [Этнографические сведения о крестьянах Новгородской губ. Череповецкого у. с. Покровское]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 839.
- Ивонинский 1898 — Ивонинский И. [Этнографические сведения о крестьянах Халезского Старо-Георгиевского прих. Байдаровской вол. Никольского уезда Вологодской губ.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 291.
- Костин 1898 — Костин Ф. [Этнографические сведения о крестьянах Орловской губ. Болховского у.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 911.
- Крупнов 1898 — Крупнов П. [Этнографические сведения о крестьянах Лапшинской вол. Вохомско-Тихоновского прих.

- Никольского у. Вологодской губ.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 295.
- Малинин 1898 — Малинин А. [Этнографические сведения о крестьянах Вологодской губ. Кадниковского у. Георгиевского Шурбовского прих.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 251.
- Мальгинов 1900 — Мальгинов С.В. Народный словарь Кадниковского уезда Вологодской губернии. Рукопись. 1900 г. // Государственный архив Вологодской обл. Ф. 652. Оп. 1. Д. 113.
- Соболев 1898 — Соболев А. [Этнографические сведения о крестьянах Сяменжевского прихода Куракинской вол. Тотемского у. Вологодской губ.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 372.
- Соболев 1908 — Соболев Н.Ф. О народном творчестве и обычаях крестьян Двинской волости Кадниковского уезда Вологодской губ. Их отношение к священно-церковнослужителям и к труду. 1908 г. // Государственный архив Вологодской обл. Ф. 4389. Оп. 1. Д. 371.
- Шайтанов 1849 — Шайтанов А. Верховажский посад. Рукопись. 1849 г. // АГО. Ф. 7. Оп. 1. Д. 62.
- ЛА СИС Ф1996–13Костр. — Ершова С.А., 1923 г.р., род. из д. Челпаново Нерехтского р-на Костромской обл., прож. в г. Нерехта Костромской обл.
- ЛА СИС Ф1997–12Волог. — Палибина М.Ф., 1918 г.р. из д. Починок, прож. в д. Глубокое Грязовецкого р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф1997–21Волог. — Рожкова А.Д., 1918 г.р., род. из д. Верхняя Пустынь, прож. в пос. Вохтога Грязовецкого р-на Вологодской обл. (запись Л.Е. Тороповой)
- ЛА СИС Ф1997–4Волог. — Самодуров А. Н., 1921 г.р., из д. Мухино, прож. на ст. Лежа; Самодурова З. А., 1921 г.р., из д. Жорноково, прож. на ст. Лежа Грязовецкого р-на Вологодской обл..
- ЛА СИС Ф1997–4Волог. — Самодуров А.Н., 1921 г.р., род. из д. Мухино, прож. на ст. Лежа Грязовецкого р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф1997–5Волог. — Палибина М.Ф., 1918 г.р. из д. Починок, прож. в д. Глубокое Грязовецкого р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф1998–21Яросл. — Юдина А.К., 1940 г.р., род. из с. Воскресенское Владычинского р-на, прож. в г. Пошехонье Ярославской обл.
- ЛА СИС Ф1998–24Яросл. — Смирнова Н.Д., 1928 г.р., род. из д. Мыдьвево Череповецкого р-на Вологодской обл., прож. в г. Пошехонье Ярославской обл.
- ЛА СИС Ф1998–50Яросл. — Голубева А.И., 1916 г.р., род. и прож. в д. Маслово Пошехонского р-на Ярославской обл.
- ЛА СИС Ф1998–50Яросл. — Махалова М.М., 1939 г.р., род. из д. Гора, прож. в д. Маслово Пошехонского р-на Ярославской обл.

- ЛА СИС Ф1998–59Яросл. — Баринова З.И., 1912 г.р. род. из д. Леушино Пошехонского р-на Ярославской обл., прож. в г. Пошехонье Ярославской обл.
- ЛА СИС Ф1999–7Волог. — Усачева А.А., 1923 г.р., род. из д. Дыроватое Белозерского р-на, прож. в г. Белозерске Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф1999–9Волог. — Смирнова Н.В., 1927 г.р., род. из д. Арсеньево, прож. в д. Старое Вологодского р-на и обл.
- ЛА СИС Ф2000–12Волог. — Ворошнина А.И., 1918 г.р., род. и прож. в д. Мартищево Великоустюжского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2000–13Волог. — Игумнов А.К., 1930 г.р., род. из д. Юрьевская, прож. в д. Мартищево Великоустюжского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2000–14Волог. — Уваров В.И., 1923 г.р., род. из д. Викторovo, прож. в д. Палема Великоустюжского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2000–21Волог. — Шильцева Ф.Н., 1928 г.р., род. из д. Чернянино Великоустюжского р-на, прож. в г. Великий Устюг Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2000–7Волог. — Гарманова П.А., 1912 г.р., род. из д. Старый Починок, прож. в д. Слободчиково Великоустюжского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2000–8Волог. — Прахова С.С., 1932 г.р., род. из д. Сидоровка Великоустюжского р-на Вологодской обл., прож. в г. Ухта
- ЛА СИС Ф2002–28Волог. — Кавалеров Н.А., 1926 г.р., род. из д. Новое Иванцево, прож. в д. Расторопово Устюженского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2002–42Волог. — Задвигина Т.Л., 1921 г.р., род. из д. Мегрино, прож. в пос. Чагода Чагодощенского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2002–43Волог. — Задвигина Т.Л., 1921 г.р., род. из д. Мегрино, прож. в пос. Чагода Чагодощенского р-на Вологодской обл.
- ЛА СИС Ф2004–34Ульян. — Игумнов И.А, 1930 г.р., род. и прож. в с. Сухой Карсун Карсунского р-на Ульяновской обл.
- ЛА СИС Ф2004–5Ульян. — Бармина А.И., 1931 г.р., род. и прож. в с. Русские Горенки Карсунского р-на Ульяновской обл.
- ЛА ССН 4:59 — Личный архив С.Н. Смольникова (Корнилов Е.А., род. и прож. в д. Кубинская Вожегодского р-на Вологодской обл.).

Д.Ю. Куц

КОНСТРУИРОВАНИЕ ИЕРАРХИИ В ИГРОВЫХ ПРАКТИКАХ СЛУШАТЕЛЕЙ ВОЕННО-МЕДИЦИНСКОЙ АКАДЕМИИ

*«Сдал анатомию — поступил в Академию.
Сдал фармакологию — можно жениться»
Бытующая в Военно-Медицинской
Академии поговорка*

Жизнь любого курсанта первого курса Военно-Медицинской Академии (ВМА) пронизана игровыми моментами, потому что иначе невозможно пережить ситуацию, в которую попадает юноша, только что оторванный от дома и попавший в условия казарменного быта. Существование по твердо установленным правилам, в случае неисполнения которых грозит наказание, а также изоляция в замкнутом пространстве, усугубляют положение. Учеба оказывается еще более сложной, чем «на гражданке» — там за невыученный урок просто поставят плохую отметку, а в военном заведении — добавят наряд вне очереди, который прибавится тяжелым грузом к постоянному недосыпу.

На начальном этапе курсантская жизнь намеренно усложняется командирами, ведь, по их мнению, именно совместное преодоление трудностей является важнейшим шагом на пути сплочения коллектива. Этим обстоятельством, вкупе с психологическими особенностями, присутствующими возрасту курсантов, можно объяснить создание ими разнообразных выходящих за рамки уставных отношений практик, которые помогли бы компенсировать отсутствие всего того, что осталось на «гражданке». Многие работы, посвященные молодежным сообществам [СГФ 2003], рассматривают только отдельную субкультуру: ее ритуальные

практики, сленг, традиции и нормы. Однако проживая в городе, человек не может принадлежать только одному сообществу. Ведь, находясь дома, на работе, занимаясь в кружках по интересам или спортом, человек попадает в разные группы, каждая из которых оказывает на него определенное влияние. Особенность положения курсантов ВМА заключается в том, что они являются одновременно и студентами, и военными, и медиками. Этим обстоятельством во многом определяется их поведение, а также бытовой уклад Академии. Традиции Академии также отражают сложность и специфику положения курсантов, в действиях которых можно выделить черты, присущие каждой из названных групп.

Традиции ВМА: повседневное и окказиональное.

Все традиции Военно-Медицинской Академии условно можно разделить на две группы. Первая из них относится к учебному процессу и содержит традиции как курса молодого бойца (КМБ — начальная стадия учебы на протяжении месяца), так и всего остального срока обучения. Вторая связана с выпуском из Академии, в ней традиции делятся на общеакадемические и факультетские.

Учебные испытания курсантов начинаются, как и положено, с «абитуры», но это время будущие военные проводят уже не как простые студенты.

«С первых дней, когда приезжаешь, <...> думаешь, что ты приехал в пионерлагерь, только в котором курить нельзя, а все остальное — можно. <...> А потом через два дня [приставляют к] ротным офицерам — естественно, все называют его "рвотным". И начинается боевая жизнь, где уже предварительно чему-то начинают учить, как ходить стадом, которое называется "строем", и так далее» [ЛА КДЮ, 2009, ф. 2].

Во время прохождения курса молодого бойца по уже давно сложившейся традиции не только для ВМА, но и для других военных ВУЗов, приезжают посмотреть на новый набор курсанты-второкурсники. Тем самым они обеспечивают стойкую передачу традиций: чаще всего именно из их уст звучат устрашающие рассказы о том, например, что бабушка, которая подстригает абитуриентов «безобразно, но единообразно», той же самой машинкой стрижет и тру-

пы. Эти страшилки, как и вылазки за территорию лагеря, в действительности напоминают детские игры и забавы в пионерских лагерях. Другой тип воздействий обусловлен характером взаимоотношений в воинской среде. Это и намеренное «шпыняние» старшими по званию с целью сплочения коллектива, и традиционные как для курсантов, так и для всех солдат срочной службы «похороны хабариков», когда найденный на территории лагеря окурочка закапывается теми, кто принимал участие в курении, на глубину двух метров. Фотографирование, как на курсе молодого бойца, так и на младших курсах обучения в Академии, можно также отнести к устоявшимся нормам поведения. Тут первое место отведено «стандартному» набору фотографий: с военной техникой, с товарищем по службе, у своей кровати. Второкурсники же, как бы отыграв роль самых младших и поднявшись на следующую ступень, теперь хотят посмотреть, как ту же самую ситуацию будут проживать другие. Помня свое еще недалекое прошлое, они подспудно желают, чтобы новички испытали то же, что и они.

В Академии есть повседневные традиции, а есть те, которые исполняются окказионально. К первым, например, относится обычай обходить спереди памятник П.С. Боткину, причем так надо вести себя от начала обучения и до сдачи анатомии на втором курсе или, по другим свидетельствам, — фармакологии на четвертом курсе. Несмотря на то, что студентам всегда известно, как долго следует поступать таким образом, после экзаменов по этим дисциплинам они продолжают придерживаться этого правила. Более того, даже выпускники и педагогический состав Академии считают необходимым проходить мимо «лица Боткина».

К повседневным традициям, в которых присутствует игровой компонент, можно отнести и другие. Например, существует один довольно хулиганский обычай, в котором противостояние старших и младших проявляется в полной мере. Связан он с манипуляцией хлястиками на шинели: если у кого-то он пропал, а обычно это происходит, опять же, в столовой, то это действие воспринимается как «шалость» другого курса. Соответственно на следующей трапезе могут исчезнуть один или несколько хлястиков с шинелей курса обидчиков, и так далее, вплоть до выяснений отношений с помощью драк.

Научные дисциплины, осваиваемые курсантами, способствуют созданию своих обычаев. Помимо употребления в пищу препарированных курсантами во время учебных занятий кроликов, к ним относятся всевозможные манипуляции с телами в «анатомичке»: фотографирование с частями и внутренностями тел, кража частей тел для изготовления и ношения талисманов из человеческих костей, вываривание голов для получения черепа. *«Ну и есть еще традиция, пролезть в подвал и украсть какую-нибудь часть человеческого тела. Понести ее домой, что-то засушить, что-то сварить, и сделать себе амулет, оберег»* [ЛА КДЮ 2009, ф. 2]. Существует также обычай проводить в анатомический корпус посторонних людей под видом слушателей Академии с гражданского факультета, чтобы произвести впечатление на посетителей.

Некоторые традиции выполняются только в определенное время и имеют отношение к конкретным событиям. Например, кроссы по физкультуре учащиеся военных учебных заведений сдают на улицах города с помощью попутных машин, останавливая их поодиночке или группой. Шуточной традицией является также и ледово-снежное «побоище», получившее в Академии название «первого снега» [ср.: Розов 2007]. Подготовка к нему производится тщательно, заранее в тайне от «противника» строятся стратегические планы «атаки». «Побоище» устраивается после ужина, так как первые и вторые курсы встречаются регулярно только в столовой. А поскольку завтрак и обед «обрамлены» учебными занятиями, то именно ужин оказывается самым пригодным временем для мероприятия такого рода. Старшины курсов не только помогают ходу действия, но нередко и берутся за руководство им. Это, шуточное на первый взгляд, сражение, постепенно переходит в рукопашный бой между первым и вторым курсом. Естественно, начало бывает достаточно веселым и безобидным. Но, как всегда это бывает при игре в снежки, в конце концов *«кто-то запустит кому-нибудь льдину, тот, кому запустили льдину, пойдет ответить кулаком, и все это приводит к каким-то травмам определенным, разборкам»* [ЛА КДЮ 2009, ф. 2]. Противостояние первого и второго курса во время «первого снега» схоже с соперничеством соседних

деревень, улиц, *шаний* в традиционном быту [Щепанская 2001; Адоньева 2004, с. 148–150].

Игровые испытания. Большое число различных акций, в том числе шуточных, приурочено к экзаменационным сессиям. По мнению большинства курсантов, экзамены по анатомии и фармакологии являются одними из самых трудных: *«Сдал анатомию — поступил в Академию, сдал фармакологию — выпустился»*; *«Анатомию сдали — можем влюбиться, "фарму" сдали — можно жениться»*, — говорят сами курсанты по поводу сдачи этих дисциплин. Общее представление, отразившееся во многих вариантах давно бытующей поговорки, указывает на два больших рубежа в процессе обучения — анатомию и фармакологию. Сдача этих экзаменов оказывается переломными моментами в жизни курсантов. В случае провала на первом из них — анатомии, можно считать, что человек и не учился в Академии.

Многим знакомы современные студенческие предэкзаменационные обычаи, например, запрет мыть и стричь накануне экзамена волосы, класть под пятку пятак и т.п. Во многих вузах существуют всевозможные методы «прикармливания халявы» (курсанты употребляют в этой ситуации термин «шара»), или «выбивание» ее из отличника ночью при помощи подушки [Иванова 2004]. Безусловно, все это практикуется и в Военно-Медицинской Академии. Но как быть с таким серьезнейшим экзаменом, как анатомия? И тут мы сталкиваемся с целым блоком традиционных игровых акций. Среди основных — так называемый «Праздник жопы», «визитная карточка Академии», как определяют это событие сами курсанты. Период наиболее активного бытования этого студенческого обычая относится 1960-м годам, когда он назывался «Пролетом жопы». Под этим подразумевалась возможность изгнания чего-то нежелательного и негативно окрашенного, а вместо «жопы» требовалось немедленно призвать «шару». В настоящее время «праздник жопы» не обладает такой экспрессивностью, как раньше. Теперь студенты вовсе не обязаны принимать в нем участие, в то время как раньше присутствие было обязательным не только для всех живущих в общежитии Академии, но и для остальных курсантов. Для того, чтобы проще сдать экзамен

по анатомии, курсанты «братских» факультетов — третьего и четвертого (второй — живет в другом месте) должны ночью в простынях пробежать с криками «Шара, приходи!» пять кругов по внутреннему пространству «пентагона», то есть большого общежития (здание пятиугольное, и в связи с этим получило такое название). Для поимки «шары» в руке обязательно должна быть раскрытая зачетка, которую на всякий случай заворачивают в полиэтилен. Каждый курс может выполнять только определенные функции, поэтому все курсанты делятся на три части, каждая из которых проявляет себя по-разному.

Первый курс не имеет права принимать участие в этом ритуале, но может наблюдать за ним из окон. Второй курс — это основные действующие лица ритуала, те, кому завтра сдавать экзамен по анатомии. Все слушатели Академии старших курсов, начиная с третьего — исполнители ритуала. Они обычно кричат что-то типа «Шары не будет, учить надо было», поливают бегающих из окон холодной и горячей водой, кидаются снежками и так далее. Есть еще одна группа участников, которая может как проявлять, так и не проявлять свое присутствие — это руководство ВМА. Скрыться стараются только от дежурного по Академии, и если тот приезжает пораньше, ждут пока он уедет, а если есть информация о позднем посещении, то стартуют в двенадцать часов ночи. Достаточно снисходительное отношение к такому мероприятию курсанты объясняют тем, что *«начальство само этим занималось, когда было не начальством»* [ЛА КДЮ 2009, ф. 3].

Если объективно посмотреть на происходящее, то перед нами своеобразный аналог посвятительной церемонии, символизирующей переход человека в качественно новое состояние, что отражается и на его статусе в группе, и на осознании им своей новой роли в референтном сообществе. На первом курсе курсант только вступает в сообщество военных медиков и осваивается в нем. Как новичок он не имеет права на участие в ритуале, а может лишь наблюдать за происходящим. Надо заметить, что он также лишен и многих других прав и привилегий, которыми пользуются старшие. Например, у новичков отсутствует свобода передвижения: первый курс имеет строгое расписание, а на учебу

и в столовую студенты первого курса ходят исключительно строем и в определенное время. На втором курсе курсант проходит обряд «посвящения», после которого («сдал анатомию — поступил в Академию») он считается «окончательно поступившим», а значит полноправным, «включенным» членом сообщества. Поговорка «Анатомию сдали — можем влюбиться», свидетельствует о признании зрелости и готовности к браку молодых людей. Если рассматривать это действо в связи с обрядами инициации [Геннеп 1999, с. 68; Элиаде 1958], то можно заметить достаточно очевидные параллели: в большинстве культур юноша может вступать в брак только после прохождения им комплекса переходно-посвятительных церемоний.

Остальные участники шуточного обряда — курсанты старших курсов и начальство, дежурные по Академии — являются инициаторами и создателями тех испытаний, через которые должен пройти посвящаемый. В них входит как обливание водой, что характерно и для инициаций в традиционных группах, так и различные препятствия в прохождении обряда, связанные с приездом дежурного по Академии и попытками остановить бегающих курсантов их курсовыми офицерами.

Инициация является одним из важнейших обрядов жизненного цикла, когда мальчик, юноша становится мужчиной. Но современные обряды, в отличие от древних, гораздо быстрее трансформируются, обретая новые формы, или исчезают. Сдача экзамена по анатомии в Военно-Медицинской Академии не является исключением: современный «Праздник жопы» очень слабо отображает церемонию «Пролета жопы» (см. выше) пятидесятых — шестидесятых годов прошлого века, времен наибольшего расцвета этой шуточной церемонии. Но именно сейчас обряд получил новые формы: бегать стали не только перед экзаменом по анатомии, но и перед сдачей любого сложного предмета в зимнюю или летнюю сессию, также в простынях, небольшими группами от двух человек. *«Тот, кто хочет, также бегают — чисто потешиться. <...> последнее время так стало, <...> кто считает — сложный экзамен, тот и бегают. Сейчас бегут перед любым [экзаменом], кто хочет. Но раньше это было чисто на анатомию»* [ЛА КДЮ 2009, ф. 5].

Игровые формы магии. В состав шуточных обрядов входят различные манипуляции с памятниками. В современном городе их известно довольно много. Например, в Академии используется сразу три памятника при сдаче экзамена по анатомии. Один — все тот же памятник С.П. Боткину, находящийся на площади военных медиков. В ночь перед экзаменом ему натирают ботинки, пуговицы и нос.

«Перед экзаменами, тоже по анатомии, бегают ночью <...> начищают ему ботинки, пуговицы, на его камзоле, ну это такие, средненькие. Самые же отважные добираются ему до носа. С учетом того, что памятник в высоту — где-то постамент, может, метра полтора и сам памятник где-то метра три, то есть достаточно высоко приходится лазить» [ЛА КДЮ 2009, ф. 1].

По представлениям курсантов, памятник С.П. Боткину нельзя также обходить «со спины», поскольку это является выражением неуважения к нему. Чтобы оказать ему внимание, проходят обязательно перед ним. Педагоги, принимающие экзамен по анатомии, обходят памятник три раза по часовой стрелке вечером, накануне сдачи, или рано утром. *«Да. Каждый раз перед сдачей обходим <...> Ну, чтоб курсанты наши сдавали, приходится обходить преподавателям вокруг памятника» [ЛА КДЮ 2009, ф. 4].* Если учесть функции обхода в традиционной обрядности, то в этих практиках можно усмотреть элементы продуцирующей магии. Это же мы видим и в ритуалах, связанных с другими памятниками в Академии — Н.И. Пирогову, находящемуся в здании фундаментальной библиотеки, за нос которого, как и в случае с памятником С.П. Боткину, *«надо подержаться <...> и ботинки ему почистить» [ЛА КДЮ 2009, ф. 3].* С бюстом В.Л. Грубберу совершаются аналогичные действия: ему нужно натереть пуговицы (видимо из-за отсутствия ботинок) или подержаться за нос. А кроме того возле него складывают столбиками мелкие монетки, как бы принося ему пожертвования.

Во всех манипуляциях с памятниками мы видим необходимость оказания услуги, служения им — обязательно нужно так начистить ботинки и пуговицы, чтобы они блестели. Принесение жертвы (складывание монеток) для Академии является единичным случаем. И только последнее действие — «подержаться за нос», иными словами — прикоснуться

к «святине», служит для получения «блага», то есть положительной оценки по определенному предмету. Таким образом, эти действия мыслятся как важный инструмент воздействия на результаты экзаменов и используются в других наиболее значимых ситуациях в жизни курсантов. При этом памятники выступают в роли своеобразных «пародийных святых».

Некоторые шуточные акции в Военно-Медицинской Академии связаны с отдельными личностями. Такова, например, традиция получения «шары» у «Дедушки Ау». Чтобы поймать «шару», определенного профессора с кафедры анатомии просили дунуть или поплевать в зачетку, после чего ее перевязывали бечевкой и до экзамена оставляли в таком виде. В настоящее время обычай уже не существует, так как этот профессор уже не преподает в Академии.

Еще одним развлечением для курсантов стало придумывание примет и магических действий, так называемого «летучего фольклора» по терминологии Б.Н. Путилова [Путилов 2006], который ребята создают сами для своего курса в связи с какими-либо конкретными обстоятельствами. Мне рассказывали о том, что есть примета, согласно которой можно по настроению начальника курса судить о наступающем дне. Другие — придумали «просить милости» перед занятием у одного из младенцев в формалине на кафедре анатомии, которого называли «корнеплод» [ЛА КДЮ 2009, ф. 2]. Влияет на курсантов и прочитанная в детстве приключенческая литература, например, некоторые отправляли письма со своими мечтами в бутылке по Неве.

Игровые практики старшекурсников ВМА. На казарменном положении курсанты находятся два года. Вполне логично, что основные традиции передаются именно в этот период, когда общение друг с другом занимает все двадцать четыре часа даже независимо от желаний каждого. Большинство игровых акций направлены на снятие напряжения, нарушение монотонности будней и является средством психологической разрядки. На третьем году обучения курсанты получают возможность жить самостоятельно и снимать квартиры, вследствие чего время для общения заметно сокращается, сплоченность ослабевает и число обязательных обычаев сокращается фактически до нуля — ведь теперь, когда у каждого своя жизнь, в них нет

смысла. Совместные трудности также практически отсутствуют, а приказы начальства только усугубляют желание сбежать в свободное время как можно дальше.

Резкая смена уклада жизни после окончания двухгодичного казарменного режима приводит к так называемому «синдрому третьего курса» — некоторой эйфории от ощущения свободы и возможности самостоятельных действий: *«Это, наверное, такая, не то, чтобы традиция, а реальная болезнь. Болезнь любого курсанта третьего курса, первые полгода особенно»* [ЛА КДЮ 2009, ф. 2]. После этого «отрыва», насыщения свободой, наступает взросление. Именно на третьем курсе все бросают курить и начинают обзаводиться семьями.

«На третьем курсе у курсантов появляются животы, фигура приобретает форму гуся, с длинной шеей и большой жопой» [ЛА КДЮ 2009, ф. 2].

После второго курса и до выпуска обращает на себя внимание лишь одна шуточная традиция. Но и она не является строго обязательной. Перед экзаменом по фармакологии тот, кто хочет, может «раскланяться перед Боткиным» — поклониться памятнику на площади военных медиков.

Отдельный интерес представляют традиции, соблюдаемые выпускниками Военно-Медицинской Академии. В них есть явное разделение на две составляющие части. Первая — это акции, совершаемые выпускниками в зависимости от того, на каком факультете они учились, так как на каждом из них сложились свои обычаи, и вторая — действия, совершаемые всеми выпускниками вместе.

Факультетские традиции определяет род войск, к которому принадлежат курсанты. Второй факультет, «сухари» (врачи сухопутных войск) в ночь перед выпуском должны натереть пуговицы, фонендоскоп и ботинки тому же памятнику С.П. Боткину на площади военных медиков.

«Мы натирали его "пастой Гои", я с собой специально приносил щетку железную, то есть такой серьезный подход. Ботинки, пуговицы, и трубку вот эту вот, сзади которая, стетоскоп» [ЛА КДЮ 2009, ф. 2].

Выпускники III-го факультета, подготовки врачей для ракетных и сухопутных войск, утаскивают и раскрашивают «капсулу» — расположенный перед кафедрой авиацион-

ной медицины музейный спускаемый аппарат в полтора человеческих роста.



То же самое проделывают моряки с двумя большими якорями, стоящими на въезде в общежитие IV факультета. Каждый выпуск, конечно, старается разукрасить ее оригинальнее и унести дальше, вследствие чего капсула бывала оплавлена паяльниками, раскрашена под футбольный и баскетбольный мячи, или просто разрисована какими-либо картинками. Якоря обычно приобретают какой-нибудь нестандартный цвет, например, розовый или красный. Утаскивать как капсулу, так и якоря любят под окна неподалеку живущих начальников факультета, часто они попадают в недействующие фонтаны и на трамвайные рельсы на соседней улице.

«В прошлом году моряки, которые выпускались, они отогнали эти якоря, поставили их к дому начальника факультета <...> Начальник факультета взбесился. Он их присверлил к земле и их нельзя было сдвинуть <...> Но они [= моряки этого года выпуска] вышли из ситуации. У одного парня приехал брат на джипе. На полной скорости джип оторвал эти якоря. Они их оторвали и протащили и куда-то там поставили <...> Когда мы приехали, что бы красить свой шарик [= капсулу] и укатывать его, первый курс моряков тащил эти якоря назад, я это видел» [ЛА КДЮ 2009, ф. 6].

Происходят эти действия в ночь накануне выпуска, а к шести утра, задолго до праздничного построения и выдачи дипломов, капсула и якоря уже стоят на привычных местах, поблескивая на солнце свежей краской. Происходит это потому, что сразу после того, как все раскрашено и утащено, поднимают по тревоге дежурную службу, которой оказывается первый курс, и с его помощью возвращают все на свои места и придают нужный цвет.

Несколько лет назад с площади военных медиков убрали памятник Гиге — богине гигиены. Вместо нее был поставлен монумент погибшим медикам, что логичнее, а «Гигею» переставили за забор, к Штабу Академии, подальше от рук выпускников — они натирали ей до блеска груди и одевали в тельняшку. До сих пор в ночь накануне выпускного у «Гигеи» дежурят дополнительные патрули и оберегают ее от рук выпускников, но далеко не всегда это помогает. Надо заметить, что тельняшку надевать могут и «сухари» на Боткина, и вообще это достаточно распространенное явление для военных ВУЗов: весной этого года я заметила статую Геракла в Александровском парке, которую заботливые нахимовцы одели в этот предмет своего гардероба.

В Санкт-Петербурге широко распространена традиция писать на асфальте послания, адресованные даме сердца. Выпускники Академии тоже пишут подобные письма, но адресуют их первокурсникам.

«Держитесь, осталось шесть лет», — перемежается нецензурным содержанием, естественно. Флаги, лейтенантские погоны, наставления там, "прощай факультет". Могут и гадости, писать, но чаще флаги всякие, военноморские, там, погоны лейтенантские. Это, конечно, с юмором все делается» [ЛА КДЮ 2009, ф.1].

Также есть традиция одаривать первокурсника, который спит на кровати выпускника.

«Первый курс — это такое яркое воспоминание, какая кровать у него была. Ночью приходят туда, будят первокурсника, который спит там уже в это время, <...> наливают ему либо шампанского, либо денег дают, тоже, традиция такая» [ЛА КДЮ 2009, ф. 1].

Выпуск — значимый момент для любого из курсантов. Сам выпускной осознается как переход в новый статус. Скорее всего, именно это обстоятельство играет такую важную роль в возникновении некоторых традиций, свя-

занных с завершением учебы. В ритуале «прощания» с курсантской жизнью самым важным актом, после которого «заканчивается» курсант и «начинается» лейтенант, является последнее построение, происходящее утром после бурной ночи, когда выпускники последний раз ведут себя как курсанты-подростки. В самой процедуре выпуска нетрудно увидеть яркий рубеж, разделяющий бытие курсанта и лейтенанта.

«Они проходят мимо трибуны, и когда им говорят "вольно", они проходят под "смирно", вот так вот головы закидывают. Потом, когда им говорят "вольно", они головы опускают, кричат все вместе "Все!"» [ЛА КДЮ 2009, ф. 1].

Сразу вслед за этим выпускники совершают действие, которое практиковалось во всех военных вузах еще в XIX веке — лейтенанты подкидывают над головами монетки, а вслед за этим зачастую и фуражки.

Следующая выпускная традиция также адресует нас к царской России — только тогда первому курсанту или военному служащему, отдавшему воинское приветствие новоиспеченному офицеру, доставалась золотая монета, а сейчас — денежные купюры. Кладут их выпускники под погоны, разница в купюрах под правым и левым погоном должна быть в десятикратном размере либо просто под одним больше, а под другим — меньше.



«Кто-то из первокурсников подходит и представляется сам: "Курсант первого курса такой-то! Товарищ лейтенант, разрешите Вас поздравить с присвоением первого воинского звания", тот говорит "разрешаю", и соответственно он под какой погон залезет, таким достоинством денежку и вытащит» [ЛА КДЮ 2009, ф. 3].

Переход из состояния студента-курсанта к статусу лейтенанта-выпускника маркируется репликой «все!» Между слушателями младших курсов и выпускниками разыгрывается действие, которое маркирует утверждение молодых офицеров в новом качестве. Причем все обставляется таким образом, чтобы каждый из участников был заинтересован совершать эти действия: выпускники осваиваются в новом статусе, курсанты — получают вознаграждение в виде денег. Если присмотреться, то здесь можно увидеть игру, облеченную в форму ритуала: в контексте внешне игровой ситуации индивид утверждает свой новый статус. С таким же воинским приветствием выпускники в этот день обращаются и друг к другу, хотя это и не сопровождается одариванием деньгами. «Обмывание звездочек» относится к разряду широко распространенных традиций отмечать пирушкой начало какого-либо предприятия или важного периода жизни. В ВМА существует два варианта «обмывания». В первом все складывают звездочки в каску с шампанским и, представляясь в своем первом воинском звании, отпивают из каски по очереди. Второй отличается тем, что пьют уже из рюмок. Моряки помимо звездочек получают еще и кортики, с которыми сразу же фотографируются и начинают их испытывать: дают младшим курсантам кортиком надрезать зашитый специально для этого случая погон, чтобы достать деньги после первого воинского приветствия, протыкают пятирублевую монету, лежащую на земле, нарезают закуску и т.д. В моих полевых материалах есть упоминание и об офицерской шпаге, но это единичный случай. Он примечателен тем, что относится к традициям царских офицеров, которые отрубали шпагой горлышко бутылки шампанского, что и было повторено одним из выпускников. Скорее всего, этот обычай был позаимствован из кинофильмов советского времени. Единичным является и свидетельство о купании выпускников в недавно сооруженных у Финляндского вокзала фонтанах. Но, вполне

возможно, что эта традиция приживется у выпускников Академии.

При клубе ВМА с советских времен существует музыкальный коллектив, обновляющийся в среднем раз в пять лет. Там ребята переписывают тексты и исполняют знакомые песни на медицинскую и военную тематику. Каждый из составов имеет свое, медицинское название, вследствие чего к данному моменту сложилась уже длинная цепочка наименований, демонстрирующая связь поколений. Пришедшие в ансамбль, обычно остаются в нем до старших курсов, а затем передают творческие наработки — свои и предыдущих коллективов — младшему составу курсантов. В ночь после выпуска все выпускники Академии встречаются на спуске под Дворцовым мостом. Именно там в выпускную ночь обязательно поет один из составов ансамбля.

* * *

Подводя итог как учебным, так и выпускным традициям Военно-Медицинской Академии, хочется обратить внимание на то, что они оформляют переходные ситуации в жизни курсантов и очень четко разграничивают их, маркируя переходы из одного статуса в другой. В ситуациях, которые относятся к переломным моментам в жизни общества, проблема страха перехода в новый этап жизни зачастую решается при помощи ритуализации процесса. Но возможен и другой путь — создание игровой ситуации, которая приводит к внутренним эмоциональным изменениям, помогает справиться со стрессом и придает человеку уверенность в себе. Игровые приемы в этом случае действуют как психологический механизм, который снимает внутреннее напряжение. И это связано с переходом на другой этап жизненного пути: *«Сдал анатомию — поступил в Академию, сдал фармакологию — можно жениться»!*

Литература:

- Адоньева 2004 — Адоньева С.Б. Прагматика фольклора. СПб., 2004.
- Банников 2002 — Банников К. Антропология экстремальных групп. Доминантные отношения военнослужащих срочной службы Российской Армии. М., 2002.
- Геннеп 1999 — Геннеп, А. ван. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов. М., 1999.

- Дембельский альбом 2001 — Дембельский альбом — русский *Art Brut* между субкультурой и книгой художника: Сборник материалов и каталог выставки. СПб., 2001.
- Иванова 2004 — Иванова Т.Г. Халява, ловись! // Живая старина. 2004. №3
- Путилов 2006 — Путилов Б.Н. Теоретические проблемы современной фольклористики. Лекции. СПб., 2006.
- Молодежные движения и субкультуры Санкт-Петербурга (социологический и антропологический анализ). Под ред. В.В. Костюшева. СПб., 1999.
- Ломачинский 2007 — Ломачинский А. Академия родная. М., 2007.
- Молодежные субкультуры — Молодежные субкультуры Москвы. / Сост. Д.В. Громов, отв. ред. М.Ю. Мартынова. М., 2009.
- Пропп 1986 — Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1986.
- Розов 2007 — Розов А.Н. Кулачные бои в среде духовенства // Мужской сборник. Вып. 3. Мужчина в экстремальной ситуации. М., 2007. С. 142–145.
- СГФ — Современный городской фольклор. Редакционная коллегия А.Ф. Белоусов, И.С. Веселова, С.Ю. Неклюдов. М., 2003.
- ФМСГ — Фольклор малых социальных групп: традиции и современность: Сборник статей. М., 2008.
- Холодковская 1959 — Холодковская Н.Н. Материалы к истории Военно-Медицинской, ордена Ленина, академии им. Кирова (библиографический указатель). Л., 1959.
- Щепанская 1993 — Щепанская Т.Б. Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы: 1986–1989 гг. СПб., 1993.
- Щепанская 2001 — Щепанская Т.Б. Зоны насилия (по материалам русской сельской и современных субкультурных традиций) // Антропология насилия. СПб., 2001. С. 115–177.
- Щепанская 2004 — Щепанская Т.Б. Система. Тексты и традиции субкультуры. М., 2004.
- Элиаде 1958 — Элиаде М. Ритуалы и символы инициации. N.–Y., 1958.

Неопубликованные источники:

- ЛА КДЮ 2009 — Личный архив Д.Ю. Куц, 2009. Ф (фонограмма) 1–6.

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

И.А. Морозов, И.С. Слепцова (Кызласова)

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОСТРАНСТВА

Пространство является одной из фундаментальных характеристик реальности, поэтому особый интерес вызывают способы столкновения или сосуществования игрового и «неигрового» пространства и определения границ между ними. Для нас наиболее важным представляется «пространство личности» как совокупность позитивных и негативных опытов «присвоения окружающего», способствующих формированию индивидуального сознания, и как репрезентация жизненного опыта в его столкновении с конкретными жизненными обстоятельствами. В этом контексте мы хотели бы обратить внимание на явление, которое можно назвать «игровым оформлением», «игровым осмыслением» или, обобщая, «игровым моделированием» пространства. Этот прием можно считать универсальным способом разрушения барьеров между ритуально-серьезным и смеховым и игровым. Если исходить из нашего понимания игры, то правильнее было сказать, что потребность в игровом оформлении пространства возникает на границе между двумя типами ритуально-серьезного. Существование границы между ними в виде игрового пространства позволяет легче установить различные способы диалога между этими трудно взаимодействующими сущностями и дает возможность носителям одного типа ритуала (*традиции*) переходить в пространство другого ритуала [ср.: Лотман 2010, с. 152]. Конечно, нужно отдавать себе отчет, что когда речь идет о межгрупповых взаимодействиях, мы можем говорить

скорее не о конкретных «пространствах личности», а об обобщенном жизненном опыте, представленном в рамках той или иной традиции. Чем «выше» уровень обобщения (семья — социальная или профессиональная группа — этническая традиция и т.д.), тем меньше индивидуальной конкретики в жизненном пространстве данной традиции. Наша задача состоит в том, чтобы рассмотреть возможности функционирования «пространства личности» на разных уровнях и выявить роль игровых факторов в такого рода взаимодействиях. Остановимся сначала на случаях, когда «пространство личности» достаточно ярко репрезентирует себя. При этом можно выделить ситуации, в которых индивид навязывает свое «пространство личности» традиции, и ситуации, в которых традиция навязывает себя индивиду, заставляя его тем или иным способом приспособляться к себе.

Индивидуальные модификации пространства.

Потребность в игровом моделировании пространства довольно часто возникает в различных бытовых ситуациях, хотя обычно мы можем и не замечать этого явления или не придавать ему особого значения. Если говорить о чисто игровых случаях, то хорошим примером индивидуальной трансформации пространства являются фантазийные рисунки детей, выполняемые мелками на дорожках и площадках, примыкающих к постоянным местам детских игр. Сюжетами этих рисунков, как правило, являются взаимодействия в рамках семьи (изображения дома и пространства вокруг него, а также фигурок с надписями «папа», «мама» и др.); путешествия на различных видах транспорта от кареты и поезда до космического корабля; сказочные приключения с участием персонажей из детских книжек, мультфильмов, комиксов, в центре которых нередко персона самого ребенка. Антуражем, в которых разворачиваются эти сюжеты, являются урбанистические или сельские пейзажи со сказочными «дворцами», «небоскребами», «деревьями».

Фантазийные детские игры могут материализоваться и в виде «игровых городов», сооружаемых детьми из подручных средств [Морозов 2009, с. 755–760; ММХС 2005]. В г. Новоанненский Волгоградской обл., по свидетельству непосредственной участницы, так играли на рубеже 50–60 годов XX в.

«Это до школы! Это лет, наверное, даже между так, может быть, четырьмя и шестью годами вот — вот то, что помню. Ну, вот все играли в "палочные куколки" их называли. <...> Ходили в гости, всяческие приключения выдумывали. Импровизировали. Ну, как с обычной куклой. Приключения всяческие придумывали, в любую эпоху помещали, строили замки. <...> У нас назывался "замок". Ну, вот кому песок привезли для хозяйственных нужд, вот там их и устраивали... Да. И деревья вот делали, и в башнях из металлических пробок от бутылок делали, ну, что-то вроде вот таких окошек. Даже не бойницы были, а окошки. Потом могли из фольги от шоколадки купол сделать у этого [замка]. То есть он был из песка такой же, но вот сверху его покрыть. Там приспособления всевозможные были. Вот стекляшечки такие собирали цветные, из них могли мостить какую-то аллеечку там, тропиночку. Там много всяких было приспособлений. То есть всё, что было под рукой, всё использовали... Ну, и пираты там могли напасть, например, вот в этом замке они [=палочные куколки] как пленницы находились. Вот. Ну, романтические такие истории. Пираты условно. Пиратов не было, они вот условно, предполагались, они мыслились...» [ЛА МИА 1999, Ф1999–29Ульян., № 1].

Подобные игры 8–10-летних девочек зафиксированы нами в окрестностях с. Базарный Сызган Ульяновской обл. Песочная куча, представляющая собой «игровое поле» (размером примерно 2х4 м), была расположена рядом с крыльцом. На сделанных нами снимках хорошо видны фантазийные строения из песка: песочные «замки» соединены «дорогами», петляющими между «садами» из цветов, грибов и веточек деревьев и «стогами» из кучек сорванной травы. В отличие от приведенного выше описания в этом «песочном городе» фигурировали «домики» двух типов. Одни, не использующиеся непосредственно в игре, представляли собой небольшие округлые сооружения из песка с прямоугольным «крылечком». Другие «домики» были выгорожены небольшими (около 3–5 см) палочками и щепочками, внутри которых листьями растений обозначены «половички» и «постели». В некоторых «домиках» была вылеплена из песка «мебель»: печь, столы, стулья, шкафы [ЛА МИА 1999, Foto1999–01Ulj., кадры 9–21].

Сооружения такого рода настолько универсальны, что по сути мало отличаются в разных социокультурных средах. В 2005 г. нами был зафиксирован «игровой город», сооруженный на необустроенной части территории здания Президума РАН 10–11-летним мальчуганом из близлежащего жилого дома. «Город» располагался примерно на территории 10 м² и включал в себя обширную инфраструктуру: от «городской стены» из песка до «небоскребов» с подъездными путями и подземными гаражами, мостов, «индустриальных объектов», «парков» и даже «собора», напоминающего московский Храм Христа Спасителя [ЛА МИА 2005, Video2005–02Msk., № 4].

Трансформации пространства характерны и для ситуаций, когда носитель традиции стремится обозначить свое присутствие в иной культурной среде. Используемые при этом приемы часто носят утрированный характер, гипертрофированно выделяя специфические элементы в противовес окружающему культурному фону. В качестве общеизвестного примера такого рода пространственных трансформаций можно привести причудливые навороты «новорусской» архитектуры, которую обычно обоснованно упрекают в безвкусице и эклектике. Однако если предположить, что одной из целей их заказчиков и строителей является намеренное подчеркивание необычности и особенности этих сооружений в противовес однообразной, как правило, достаточно унылой советской фоновой застройке, то все элементы такого рода архитектуры (башни, малофункциональные балконы и эркеры, готические окна и массивные металлические решетки) в сочетании с клумбами с экзотическими растениями и бассейнами выглядят не столь уж странно. На самом деле можно предположить, что за этими нелепостями скрывается попытка обозначить некоторое идеальное пространство (пространство рая или сказочного Эдема) очевидным образом противопоставленное окружающему земному («низменному») миру. Игра воображения их создателей, пусть и материализованная в довольно уродливых формах, представляет, с нашей точки зрения, попытку некоторого игрового перевоплощения действительности. При этом не столь важны источники вдохновения их создателей, будь то модные журналы или

впечатления от посещения благоустроенных кварталов Бостона или Монте-Карло.

Попытки фантазийного преобразования окружающей среды вовсе не являются прерогативой «новых русских». Многочисленные примеры такого рода можно наблюдать в малых российских городах и селах, куда нередко возвращаются после выхода на пенсию жители больших индустриальных центров. Часто это представители интеллигенции и более состоятельные люди, чем их нынешние соседи и односельчане. Дома этих людей и прилегающее пространство тоже обычно выделяются своим оформлением и различными малофункциональными элементами от декора фасада, клумб, экзотических растений до фигурок «гномиков», грибочков, аистов и т.п.

С одним из случаев такого оформления мы столкнулись в пригородном селе г. Нерехта. Инженер одного из крупных промышленных предприятий г. Костромы, поселившийся здесь несколько лет назад, обустроил площадку возле своего дома при помощи цветочных клумб, окруженных декоративным плетнем из лозы, и резными фигурками сказочных персонажей и животных. Здесь и черепаха Тортилла, и сказочный змей в короне из причудливо изогнутого ствола дерева, и птица Сирин с дядькой Черномором, охраняющие вход в дом. Площадка уставлена декоратив-



ными грибками, которые в последнее время под влиянием гляцевых журналов широко используются при оформлении придомового пространства и детских площадок [ЛА СИС 2009, к. 5805–5809]. Большинство из этих элементов не функционально, поскольку ими никто не пользуется, хотя можно предположить, что первоначально все они, включая и расположенную рядом детскую площадку с фигурками гномов, предназначались для детей. Однако некоторые элементы оформления, начиная с клумб, заканчивая фигурками мифологических существ, явно не были предназначены для игры в прямом смысле слова. Они, как и придомовое пространство особняков новых русских, скорее маркируют мир мечты, фантазий хозяина дома, которым он отделяет свой дом от окружающих его стандартных других строений. Характерно отношение к этому местных жителей, которые хотя пока и не готовы напрямую копировать этот стиль оформления, но осмысляют этот дом как своеобразную местную достопримечательность.

Тенденция визуальной трансформации однообразного и унылого пространства городских пригородов («спальных районов») получает поддержку в «граффити» — уличном искусстве, связанном с поп-культурой [Википедия, *граффити*]. Современные граффити (*спрей-арт*) — это зачастую композиционно очень сложные красочные изображения, в основе которых не только особые символы молодежных группировок и субкультур (например, поклонников тех или иных музыкальных групп или спортивных команд), но и фигуративные композиции с отчетливо выделяющимся игровым содержанием. Хорошим примером игрового граффити может послужить представленная на обложке данного сборника композиция, запечатленная нами в одном из дворики в центре Москвы (район Мясницкой улицы). Ее игровой (смеховой) характер обозначен широкой улыбкой, нарисованной на груди основной фигуры композиции. Подобные изображения являются не только украшением однообразного городского пейзажа, но и вовлекают зрителя в активный диалог и провоцируют его на игру. Этому способствуют и различные надписи, сопровождающие граффити. Городские власти, уловив позитивный заряд этой разновидности уличного искусства и пытаясь побороть его стихий-



Граффити во внутреннем дворе в районе Мясницкой улицы. Фото И.А. Морозова.

ность, ввести в рамки определенных правил игры и использовать в своих целях, в последние время даже включают создание граффити в свои программы по оформлению дворового пространства.

Необходимость игровых трансформаций пространства в насыщенной городской среде в последние десятилетия получила концептуальное осмысление как в России, так и за рубежом. Результатом этого стало не только применение особых технологий домостроительства (например, использование мозаичных панно или разноцветных строительных блоков), но и эксклюзивного архитектурного дизайна, наиболее яркие образцы которого представлены в творчестве А. Гауди (Барселона) и Ф. Хундертвассера (Вена).

Отметим, что в двух последних случаях индивидуальный (авторский) замысел, «игра воображения» очень сложным образом взаимодействует с традицией. Любое авторское произведение, будь то граффити или уникальное архитектурное сооружение, в большей или меньшей мере опирается на существующую художественную традицию, устойчивые символы референтных сообществ или особенности стиля и моды, характерные для данной эпохи. Игровая составляющая проявляется в авторском своеобразии, выделяющем эти произведения на общем фоне и создающем эффект новизны.

Конечно, в описанных случаях игровая подоплека не всегда очевидна и не столь явно выражена как в «настоящих» играх, где игровое пространство моделируется как на уровне языковых и предметных кодов, так и при помощи конфигурации игроков (например, в хороводах или круговых играх). Как, видимо, справедливо могут заметить скептики, обустройство придомового пространства и городской среды в большинстве случаев не воспринимается как игра даже теми, кто непосредственно участвует в том, что мы называем «игровым моделированием пространства». Однако мы в данном случае исходим из уже оговоренных нами дефиниций игры и игрового как способа изменения ритуала и его трансформации в другой ритуал, а также противопоставления внутреннего и внешнего в игре [Морозов 2001; Морозов 2006; Морозов, Слепцова 2004]. В данном случае ритуальными или ритуализованными являются устоявшиеся в той или иной культурной среде способы восприятия и обустройства пространства. Внесение в это пространство новых элементов, противопоставленных ему и разрушающих его семантическое и стилистическое единство, нарочито внедряющих в него черты, присущие сказке и фантазии, является по сути приемом аналогичным игровой комбинаторике.

Взаимодействие индивидуального и группового.

Цели игрового преобразования пространства могут быть различными. В частности, это могут быть коммуникативные практики, в ходе которых преодолеваются культурные барьеры, и осуществляются переходы из одной культурной среды (группы, страты) в другую. То есть то, что иногда называется «обрядами инициации», хотя, конечно, более точным было бы их определение как «переходно-посвятительных церемоний». Они, по сути, являются разновидностью более широкого класса практик «порицания и одобрения», при помощи которых стимулируется и контролируется процесс развития индивида и личности [Морозов, Слепцова 2004, с. 352–379, 472–533]. В данном случае инициатива игрового моделирования пространства принадлежит, как правило, доминирующей (и, в известном смысле, престижной) группе или традиции.

Опишем один пример игрового оформления пространства из наших наблюдений и записей, относящихся к современ-

ному быту. В начале июля 2010 г. возле здания общежития ВГИК, расположенного на Будаевой улице (г. Москва), неподалеку от платформы Яуза, студентами второго курса на тротуары были нанесены многочисленные шуточные надписи, адресованные абитуриентам. Поскольку подход к институту возможен как со стороны Малаховой, так и со стороны Ростокинской улицы, на тротуарах с двух сторон были сделаны разные серии надписей и рисунков с увещаниями «неразумных» абитуриентов: не поступать во ВГИК.

Со стороны Малаховой улицы по мере приближения к зданию, где проходило собеседование, надписи следовали в таком порядке: 1. Стрелка, с надписью внизу: «Не надо!» 2. «Стой» со знаком молнии (то есть «убьет!»). 3. «Ну остановись!» 4. Стрелка, завершающаяся косым перечеркиванием (x). 5. Стрелка, с надписью внизу: «Нет». 6. Стрелка, с надписью внизу: «Пока не поздно». 7. Стрелка, с надписью внизу: «Опасно ВГИК». 8. Стрелка, обозначающая разворот на 180°. 9. Стрелка, с надписью внизу: «СМЕРТЬ». 10. «Ну куда ты идёшь?» 11. «Подумай чувак...» 12. «Неужели тебе НЕЧЕГО терять?» 13. Стрелка, указывающая поворот на боковую дорожку, ведущую обратно, с надписью посередине «Дорога назад». 14. «НЕ НУЖНО...» 15. «Ты РЕАЛЬНО ХОЧЕШЬ?» [ЛА МИА 2010, Москва, № 3].

Как видно из этого перечня, рекомендации и запреты, зафиксированные в этих надписях, носят насмешливо-шуточный оттенок и имеют скорее характер подзуживания, поддевки, провокации к действию. Шуточные угрозы и запугивание от лица второкурсников, как и другие формы буллинга, применявшиеся старшеклассниками и старшекурсниками в учебных заведениях еще в дореволюционной России [Кон 2007], имеют достаточно универсальный характер, о чем свидетельствует и статья Д.Ю. Куц в данном сборнике.

По мере приближения к зданию от остановки автобуса на Ростокинской улице, начиная с ограды здания общежития ВГИК, надписи следовали в таком порядке: 1. Большая жирная стрелка, с надписью внизу: «НЕВЕРНЫЙ ПУТЬ!» Сбоку надпись «СИГИ». 2. Справа надпись «Летняя горка 50% на 50%». Слева рисунок, изображающий нанесенный мелом на асфальт контур человеческой фигуры с сигаре-

той в руке и с надписью на груди «ОМИЧ». Возле головы этого персонажа нарисовано «облачко» с репликой: «Я КОСТЯ ОЛОЛО». 3. Сердце с надписью «МЗ-1 online». 4. «ГОРЯЩИЙ МЕДВЕД!!! К УСПЕХУ!!! МЗ-1». 5. «СОНЯ ГРОХ 1994–2010... =(». 6. Рисунок, изображающий нанесенный мелом на асфальт контур человеческой фигуры с поднятыми вверх руками, пальцы левой сложены в знаке V (победа), на правой руке оттопырены большой, указательный пальцы и мизинец (знак «коза»). На верхней части фигуры надпись «Соня пришла в прошлом году»... В нижней части фигуры — «ЗВУК». 7. Надпись вдоль боковой части дорожки «Кильбург ололо — 11АнаТолЕ11. 8. Надпись поперек дорожки ВМЕСТЕ УЁБ@#\$АТ! (ОМИЧИ). 9. Надпись «Прощайтесь с жизнью». 10. Рисунок, изображающий нанесенный мелом на асфальт контур человеческой фигуры, расположенный поперек дорожки, изображающий отлетающую «душу». В левой руке фигуры бутылка с надписью «яд», за плечами виднеются крылья, над головой нимб. Еще выше над головой нечто напоминающее сердце, перечеркнутое крест-накрест внутри контура. На груди фигуры с тщательно прорисованными чертами лица надпись «Лица». Внизу фигуры изображен женский половой орган. 11. Надпись поперек дорожки «Одумайтесь!! Это ложь! ПАРТВЕЙН». 12. Надпись поперек дорожки «ЗЕМЛЯ ЗЕМЛЯ 111!111 КОЛЛАЙДЕР ПОГЛАТИТ ТЕБЯ 21 декабря 2012». 13. Три небольших стрелки с подписью внизу «Дорога в АД». 14. Рисунок череп с костями. 15. Знак «пацифик» (символ мира) [Википедия, пацифик]. 16. Стрелка, направленная в сторону противоположную движению с подписью внизу «Бегите». 17. Две фигуры, нарисованные наискосок тротуара. Слева фигура с опущенными руками, схематично обозначенным лицом (глаза показаны двумя перекрещенными линиями), в кедах. Слева надпись «Плебей!» и ниже в очерченном мелом прямоугольнике надпись «МЗ-1». 18. С правой



стороны головой навстречу движению изображена женская фигура в балетной пачке и на пуантах, с двумя «усиками»-антеннами на голове. Лицо с утрированно злобным выражением. Вдоль туловища надпись «Троль», а у головы — облачко с надписью «Скорую мне!!1» Справа от головы надпись «2—СН.ГО». Ниже «| В». Еще ниже «| ВВ». Еще ниже «+». 19. Ниже нарисована фигурка «пряничного человечка» в движении с надписью выше ее «УХОДИ ЧЕЛОВЕК». 20. Надпись «АБИТУРИЕНТЫ, ОСТАНЬТЕСЬ ДОМА! КОНЕЦ МИРА БЛИЗОК!» 21. Далее после пересекающей тротуар ребристой плитки, предназначенной для торможения инвалидов колясок, надпись: «Школота гоу хоум!» От этой надписи ко входу в здание нарисованы мелом следы. [ЛА МИА 2010, Москва, № 1].

Нетрудно заметить, что эта серия надписей носит более сложный символический характер. Создатели этих надписей и рисунков использовали в качестве своеобразного шифра молодежный сленг и сленг Интернет-сообществ (например, «сиги» 'сигареты') и свойственные им идеограммы, которые, по замыслу авторов, должны были бы отделять «посвященных» от «непосвященных». Например, сочетание нескольких единиц «11111» используется для выражения сильной эмоции, заменяя или дублируя восклицательные знаки [Луркоморье, 1111].

Определения, относящиеся к конкретным мужским персонажам, представленным на рисунках, выражается в их экспрессивных характеристиках на молодежном сленге. Например, использованное в рисунке 2 слово «омич» чаще всего употребляется как экспрессивное ругательство: Омич полуёбок — и тождественно по смыслу словам молодежного сленга «упоротый», «обкуренный», «наркоман», а по форме примыкает к использующимся при флэшмобах терминам «фомичи» или «кузьмичи» — 'прохожие, случайные свидетели флэшмоб-акции' [СМС, омич, фомич, флэшмоб]. Согласно определениям интернет-энциклопедии Луркоморье, «омич похож на мрачного сома: рыба темных глубин, ворует, убивает. Догоняет, полуёбет» [Луркоморье, омич полуёбок]. «Характерной особенностью омичей является запредельная унылость, полное отсутствие чувства юмора и абстрактного мышления, а также склонность переводить

всё на свой счёт. Помните, о чём бы вы ни заговорили с омичом, он всегда будет считать, что это как-то относится лично к нему и будет искать подъёбку, на фоне чего часто возникает недопонимание, последствия могут быть самыми неожиданными» [Луркоморье, Омск].

Слово «омич», определяемое современными словарями вслед за основателем меметики Ричардом Докинзом [Докинз 1993] как «форсед мем», отражает характерное для Интернет-сообщества мифотворчество, плодом которого является не только «омич», но и фантазмагорический образ Омска — города, который населён диковинными существами и в котором возможно невозможное [Луркоморье, омич полуёбок, Омск]. Согласно энциклопедии Луркоморье, «несколько анонимусов, воспользовавшись приятной творческой атмосферой на *Ычане* (*ИИchan.ru*, *Ычан*, *Ичан*, *Їчан*, *Иичан*, *Палчан*, *Палка-палка чан*, *Модчан*, *Унылчан*, *Доброчан*, *Умночань*, *Иичань* — анонимный имиджборд, аналог американского имиджборда *iichan.net*) создали концепт вселенной, согласно которому Омск — одна из трёх параллельных реальностей (1-ая — IRL, 2-я — собственно Омск, 3-я — интернет), в который попадает каждый упорок (наркоман, задрот и т.д.). Все три реальности взаимодействуют между собой. В Омске приходится побывать каждому человеку, прежде чем он попадёт в интернет, где останется на всю жизнь. Выбраться из Омска прошедшим все испытания помогает Омская птица, после чего человек становится жителем одного из сайтов, форумов, имиджбордов, иногда выбираясь в реальный мир. В интернете человек создает свой образ по своему желанию и по правилам местообитания (например, на имиджбордах человеку приходится стать безликим анонимусом). Несколько человек, особо сильных духом и воображением, способны создавать духов — маскотов (примеры: *Двач-тян*, *Славя-тян*, *Уныл-тян*). Маскоты способны объединять вокруг себя других жителей и создавать могущественные сообщества. Наиболее могущественные люди сами превращаются в духов и маскотов (*Номад*, *Банхаммер-тян*, принцесса *Августина* и т. д.). Особо упоротые или же слабые духом выбраться из Омска не могут, остаются там на всю жизнь и сходят с ума. В Омске царит хаос, он не подчиняется времени, а его

обитатели мало похожи на живых существ (кроме Омской птицы), что очень похоже на Варп из Warhammer 40K» [Луркоморье, *Омич полуёбок, Омск*].

Надпись «Я Костя ололо» фактически является так называемой «погремухой», то есть кличкой (погонялой, прицепом), которая чаще всего употребляется в презируемой Интернет-сообществе среде гопников — ср. *Паша-цветомузыка, Костя-лаваш* и др. [Луркоморье, *гопники*]. Звукосочетание «ололо» происходит от английской аббревиатуры LOL (от *Laughing Out Loud* 'смеюсь вслух', 'смеюсь в голос' или *Lots of Laughs* — досл. 'много смеха'), широко распространившейся в Интернет-сленге. В русских версиях термина *лол* выделяется несколько значений: 'указание на иронический смысл сказанного рядом', 'неожиданное событие; вдруг; наконец', 'абсолютно тупой, ничего не обозначающий смех' [СМС]. Часто «LOL!!1» пишется для поддержа-

жения беседы. Как поясняет энциклопедия Луркоморье, «некоторые люди используют слово LOL как оскорбление. Возможно это пошло от еретических расшифровок вида 'Looser Of Loosers', 'Lamer On-Line' или 'Лох On-Line'. Но скорее всего, дети, получившие после своих попыток угрожать по интернету в ответ именно добродушный LOL, решили, что это такой матюг. Ныне



конструкция «Ты лол» прочно вошла в анналы быдлофорумов, однозначно сигнализируя о том, что употребивший подобное выражение — нуб и школьник. Довольно часто, бороздя сказочные просторы MMORPG-фришардов, можно наблюдать занятные диалоги типа: «Ты лол! — Выйди за город, посмотрим кто из нас лол! ... — Ну, и кто теперь лол?» Поскольку многая школоты считает, что несчастный лол звучит недостаточно обидно, из него был образован «лоло». Собственно, теперь конструкция «ты лоло» как бы оскорбление» [Луркоморье, *лол*].

Насмешливо-оскорбительный смысл имеют и другие надписи на изображенных на асфальте фигурах. Например, слово «плебей» (реже «плейбей»; видимо, от названия известного мужского журнала «Playboy») — это 'парень (обычно, очень молодой), который выпендривается и считает себя крутым (хотя на самом деле он, скорее всего, даун)' [СМС, *плебей*].

Слово «тролль» в Интернет-сленге имеет несколько значений и является производным от персонажа древнескандинавских народных поверий и эпоса (*troll* 'тролль — сверхъестественное существо, враждебное людям'). По определению Словаря молодежного сленга, «*тролль* — это анонимный интернет-провокатор. В интернете так называют людей, которые намеренно публикуют (в форумах, группах новостей, в Вики-проектах) провокационные статьи и сообщения, призванные вызвать конфликты между участниками, флейм, оскорбления и т. п.». Публикуемые ими тексты также называются «троллями» [СМС, *тролль*]. По одной из версий, это слово происходит от английского *trawling* — 'ловля на приманку', то есть *троллинг* по сути очень близок к таким игровым акциям как подшучивание, поддевка, розыгрыш.

Презрительно-оскорбительный оттенок имеет и слово «школота». Это недоростки-школьники, нарушающие правила общения в Интернете [Словоново, *школота*], очень образную характеристику которых можно найти на сайте «Мужчин.нет» [Мужчин.нет, *школота*].

Расшифровка требует и надпись «Горящий медведь!», которая состоит из двух компонентов. По данным словарей молодежного сленга и Википедии, *Медвед* — это «персонаж Рунета, представляющий собой антропоморфное прямоходящее существо в облике рисованного медведя». Его происхождение связано с акварелью американского актёра, музыканта и художника Джона Лури (John Lurie) «Bear Surprise», имитирующей детский рисунок. На акварели изображен медведь с угрожающе поднятыми вверх лапами, который говорит парочке, занимающейся сексом на поляне: «Сюрприз!» («Surprise!»). В русской версии картинки слово «surprise» было заменено на эрративную форму русского дружеского приветствия — «Превед!», в связи с чем и жест

воздетых к небу лап обрел совершенно иное значение. Теперь он используется как жест приветствия при общении пользователей Интернета даже в реальности [Википедия, *медвед*]. Такая трактовка позволяет «перевести» упомянутое словосочетание как «горячий привет».

Некоторые надписи носят, видимо, личный характер, указывая на конкретных персон: Соня Грох, Кильбург, Лика, хотя и здесь в ряде случаев можно усмотреть отсылки к «идолам быдлокультуры». Например, слово «Кильбург», учитывая адресную аудиторию этой надписи, может подразумевать актрису Анастасию Кильбург, дочь режиссера В. Кильбурга, снявшуюся в двух малозначительных ролях в фильмах своего отца. «Лика» может относиться к певице Лике Стар. Надпись, стоящая рядом: «11АнаТолЕ11», скорее всего, означает известного игрока в спортивные интеллектуальные игры Анатолия Вассермана [СМС, *Оно-толе*], которому отведено немало места не только в блогах, но и в Луркоморье.

Учитывая стремление языка Интернет-сообщества к усложненной символичности и многозначности, некоторые надписи или изображения могут быть считаны несколькими способами. Например, «МЗ-1» может быть понята и как 'медиазона' [Луркоморье, МЗ], и, возможно, как сокращенное название учебной группы. Значки «| В» и «| ВВ» могут быть истолкованы и как «лол очкарик», то есть как насмешка над конкретным человеком [Луркоморье, *LOL*], и как изображение сексуального контакта, учитывая знак плюс. В целом, надписи этой группы преследуют две противоположных цели. Первая цель связана с увещеваниями абитуриентов не поступать во ВГИК, формулы выпроваживания (уйди, человек; школота гоу хоум и т.п.) и запугивание их различными ужасными последствиями от разбитого сердца и самоубийства до всемирных катаклизмов. При этом в последнем случае используется символика ада и значимая в Интернет-сообществе тема коллайдера: «БАК нас всех погубит!» [Словоново, *БАК*]. Вторая цель — насмешливое подбадривание и приветствия неофитов (*горящий медвед*, *к успеху*)

На площадке перед входом в здание ВГИК были расположены следующие надписи и рисунки, которые как

бы подытоживали все уже сделанные предупреждения об опасностях, поджидающих абитуриентов и фактически являлись поздравлением для «прошедших тест».

1. Надпись напротив входа «Мы предупреждали его: "Не надо..."». 2. Следующая надпись расположена вдоль горизонтальной линии, прочерченной прямо у ступеней крыльца здания. Подпись сверху «Поступай», подпись снизу «Умирай». 3. Справа от этой надписи нарисованы две обнаженные фигуры юноши и девушки с поднятыми вверх руками в экстатических позах, с бокалами в руках. Над их головами надпись «Теперь я не школьник, теперь я тру...». 4. Надпись возле первой ступеньки лестницы, ведущей ко входу «THIS IS HELL!!» Слева от крыльца нарисована стилизованная фигурка восточного мудреца, сидящего в позе лотоса со знаком *инь* и *ян* на груди [ЛА МИА 2010 Москва, № 2].

Подчеркнем, что данный случай игрового оформления пространства имеет несколько особенностей. Во-первых, он направлен исключительно на целевую группу абитуриентов, и это накладывает на него определенные временные ограничения. Во-вторых, и это вытекает из первого положения, данный тип изменения пространства не имеет необратимого характера, поэтому участники этой акции используют недолговечные «щадящие» средства, подобно тому как оформляется праздничное пространство (Новый год, День города, свадьба). В-третьих, игровая составляющая изображений очевидна только для «посвященных», поэтому, как и в некоторых описанных выше случаях преобразования придомового пространства, людям, не включенным в субкультурную игру символами, она будет непонятна.

Идеология и маркетинг. Рассмотрим еще один подобный случай, относящийся совсем к другой этнокультурной среде и построенный на игре с символикой иного рода. Речь пойдет об известном львовском ресторане «Криївка», все оформление и атрибутика которого апеллирует к символике Украинской повстанческой армии (УПА) под командованием С. Бандеры. Само название ресторана происходит от наименования партизанской землянки, а его концепция состоит в поддержании идентичности сторонников УПА. Вот

как описывает основную идеологическую направленность данного ресторана один из его владельцев, Андрей Худо.

«Крыйивка — это ресторан-музей, в котором можно увидеть образцы оружия, документов, узнать текст присяги партизанского движения. Авторы стремились реализовать свою идею максимально, не только вспомнив боевые подвиги, но и рассказав истории отдельных личностей. Например, на втором этаже можно увидеть фотографии отдыха партизанского лидера Степана Бандеры с семьей в Венеции. Важная составляющая этого ресторана — особенная атмосфера. Часто посетители, объединенные идеей национальных ценностей, не сдерживая эмоций, всем залом, стоя, поют повстанческие песни. "Це дуже зворушливі моменти", — отмечает Андрей Худо» [Крийівка 2010].

Согласно замыслу создателей, этот ресторан должен иллюстрировать этап истории Украинской повстанческой армии, связанный с партизанской борьбой против Советской Армии. У «Крыйивки» нет вывески. Чтобы попасть в нее, необходимо спросить прохожих, куда идти. Практически любой человек на площади сможет это подсказать. Пройдя через небольшую арку во двор, посетители оказываются перед деревянной дверью с окошком. Если постучаться, окошко открывается, и из него показывается дуло ружья. Необходимо назвать пароль, после чего гостей пропустят через первые двери и предложат выпить 50 граммов меда. Считается, что если посетитель — москаль или коммунист, то после такого угощения у него на лбу появится красная звезда, которая его выдаст. Если отметина не появится, посетитель может пройти в зал.

«Большество гостей сразу сразу оказывается захваченной представлением и, получив заряд позитивных эмоций, идет за столик. Впрочем, есть небольшая группа посетителей, которые от неожиданности утрачивают самоконтроль», — с усмешкой рассказывает Андрей Худо [Крийівка 2010].

О том, сколь сильным может быть впечатление, свидетельствует описание посещения ресторана Е. Гришковцом.

«Два года назад был во Львове, играл спектакль. <...> У меня во Львове много друзей, и они повели меня в, как

они сказали, совсем особенный ресторан... Ресторан представлял собой подвальчик, а перед входом стоял здоровый дядька с неизвестной мне конструкции автоматом. Дядька был ряженный, в какой-то полувоенной форме. Он налил нам всем по рюмке горилки и сказал: "Слава героям!" Мои друзья ответили: "Героям слава!" Мне объяснили, что это приветствие украинского освободительного движения времен конца войны. Мы спустились в подвал, стилизованный под землянку. Там были портреты видных деятелей украинского освободительного движения, фотографии самих бойцов где-то в лесу. Там было весело, но мне сказали, что по-русски здесь говорить нельзя, хотя обстановка была вполне доброжелательная и приятная. Кто-то из посетителей даже побывал у меня на спектакле и подошел за автографом. Мы немножко выпили, и через некоторое время, кажется, арт-директор заведения принес наган, заряженный холостыми патронами. Я не очень хорошо понимаю украинский, особенно, когда на нем говорят бегло. Но друзья объяснили, что мне предложили убить москаля. Мне дали в руки оружие, и я вдруг почувствовал, что мне не до шуток. По спине побежали мурашки. Я приставил наган к виску, выстрелил, вернул наган и покинул столь остроумное заведение. Друзья последовали за мной. Мы прекрасно продолжаем дружить, но не понравилась мне шутка с пистолетом, не смешная она, по-моему, страшная» [Гришковец 2010, с. 59–60].

С нашей точки зрения, в данном случае выделяется несколько компонентов игрового оформления пространства. Первый уровень относится к способу описания ресторана в рекламных объявлениях, проспектах и посвященных ему статьях. Сам способ его поиска представляется как своеобразная компьютерная поисковая игра (квест): посетителю нужно найти площадь в центре города, спрашивать прохожих о местонахождении ресторана, искать «потайную дверцу» и т.п. Все это отсылает нас к конспиративно-партизанской символике «Криївки».

Второй уровень связан с внешним оформлением входа в ресторан и его интерьером. Это пространство маркировано стражниками в «полувоенной форме» с автоматами или потайным окошком, которое открывается после произнесения

пароля и из которого высовывается дуло автомата. Далее посетители попадают в полуподвальное помещение, имитирующее партизанскую землянку с характерными атрибутами нелегкого «военного быта». Интерьер ресторана с многочисленными фотографиями «бойцов сопротивления» поддерживает эту милитаристскую символику.

Третий уровень представлен словесно-речевым оформлением процедуры входа в пространство ресторана и выхода из него, обязательными словесными формулами, регламентирующими поведение посетителей (в частности, поиски, проклятие и устранение москалей вплоть до их «убийства»), пение патриотических песен, прославляющих УНА–УПА и предающих остракизму оккупантов, а также различные надписи-лозунги на стенах и, конечно, специально составленное меню ресторана, которое является не просто перечнем предлагаемых посетителям блюд, но и дополняется различными анекдотами и байками из быта «бойцов УПА». Сам перечень названий блюд также является важным способом языкового маркирования пространства. В нем особо выделяются блюда, связанные с прославлением героев партизанской борьбы и описанием их нелегкого быта. Например, для патриотично настроенных граждан предлагаются сало «Боевая серенада» («Бойова серенада»), борщ «Первое причастие героя» («Перше причастя героя»), капустный суп «Счастливый сотник» (капусняк «Щасливий сотник»), свиной окорок «Сытый отряд партизан» (поляд-виця свиняча на грилі «Сита боївка»), свиная ножка «Ужин героя» (голонка свиняча «Вечеря героя-дивізійника»), телятина запеченная с брынзой «Ужин лесного гауляйтера» («Вечеря лісового гауляйтера»), вареники с мясом «Песня командира» («Пісня ройового»), напиток из шиповника «Эликсир патриота» («Еліксир патріота»), мороженое «Бдительная разведчица» («Цнотлива розвідниця»).

Многие из этих названий могут быть истолкованы в юмористическом ключе. В других можно усмотреть шутовское изображение трудностей воинского быта: «Картофель от рядового Панаса» («Картопля від рядового Панаса»), жареные овощи «Будни вермахта» («Будні вермахту»), картофель, жареный с салом «Праздник в лесу» («Свято в лісі»). Среди таких блюд есть и специально посвященное

Степану Бандере: какао «Детство Степана» («Дитинство Степана»). Часть блюд, так же как и прилегающие к ним байки и анекдоты, иронически-насмешливо обыгрывают отношения с «оккупантами»: буженина «Жорик, хенде хох» («Жорік, хенде хох»), телятина на гриле «Алёшка из КГБ» («Альйошка із гебе»), капуста тушеная с квасом «Прощайте, освободители» («Гудбай, асвабадітелі»), караси в винном соусе «Пьяные москалики» («Москалики п'яні карасевидні»), фруктовый кисель «Москальский родник» («Москалева криниця»).

Наверное, вся эта языковая игра, не будь за ней весьма агрессивной и воинственной националистической подоплеки, а также ассоциаций с фашизмом, могла бы показаться вполне остроумной и веселой. Хотя, по-видимому, среди посетителей ресторана есть немало и тех, кто именно так это и воспринимает. Понятно, что в данном случае истолкование игровой подоплеки в оформлении пространства имеет субкультурную специфику.

Впрочем, и в других описанных выше случаях их игровая сущность очевидна лишь тем, кто хорошо знаком с национальной или субкультурной символикой. Другое дело, что степень «общедоступности и открытости» символики может варьироваться. Например, в небольшом кафе «Седьмое королевство» при Ульяновском театре юного зрителя, целевой аудиторией которого являются дети и их родители, используется естественная для пространства этого театра символика детских сказок и приключенческих историй. Это обыгрывается уже в преамбуле к меню: «Мы рады вас приветствовать в нашем кафе, где вы окунетесь в мир сказок и волшебства» [ЛА МИА 2010, Ульяновск]. В этом же ключе оформлены названия блюд: салаты «Карабас-Барабас», «Принцесса на горошине», «Королевский бутерброд», закуски «Подводная братва» (по одноименному мультфильму) и «Флинтова радость», нежная куриная котлетка «Куручка Ряба», куриное филе «Жар-птица», блинчики со сладкой начинкой «Таинственный остров» и «Сундучки с кладом», фруктовый салат со взбитыми сливками «Веселая карусель», мороженое «Щелкунчик» (с шоколадом и грецким орехом), «Шрек» и «Сказка Шахерезады» (с фруктами и взбитыми сливками).

Некоторые названия, несмотря на свой «сказочный колорит», явно рассчитаны на взрослых: салаты «Русская красавица», «Викинг», «Цезарь», «Стройный король», «Греческая смоковница», закуски «Тещин язык», «С огорода лешего» и «Крылья какаду», мясное ассорти «Поле битвы» и рыбное ассорти «Морская идиллия», судак, запеченный в вине с овощами, «Остров сокровищ».

Понятно, что в данном случае, несмотря на направленность данных текстов и всего оформления пространства кафе на определенную аудиторию, используемые культурные коды и их игровая основа более очевидны и открыты для любого посетителя, чем символика ресторана «Крыйивка».

* * *

Итак, подводя итоги, можно сказать, что различные игровые приемы широко используются в повседневных практиках для выстраивания и обозначения приватного или маркированного общественного пространства и выполняют функцию отграничения (отделения) от пространства обыденного и включения окружающих или неофитов в пространство, наполненное особыми смыслами.

Литература:

- Гришковец, 2010 — Гришковец Е. Продолжение жизни. М., 2010.
Докинз 1993 — Докинз Р. Эгоистичный ген. М., 1993.
Лотман 2010 — Лотман Ю.М. Непредсказуемые механизмы культуры. Таллинн, 2010.
ММХС 2005 — Московский Международный художественный салон ЦДХ'05. Среда обитания. М., 2005. С. 142–143 (Проект «Игры детей. Города». Куратор Т. Азизова).
Морозов 2001 — Морозов И.А. «Игра» и «ритуал» в современном научном дискурсе // Традиционная культура. Научный альманах. М., 2001. № 1. С. 20–28.
Морозов 2006 — Морозов И.А. Праздник: «внутреннее» и «внешнее» // Морфология праздника: Сборник статей. СПб., 2006. С. 85–102.
Морозов 2009 — Морозов И.А. Игровой «дом» (в контексте современных детских игровых практик) // Очерки русской народной культуры. М., 2009. С. 737–779.
Морозов, Слепцова 2004 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX — XX вв.). М., 2004.

Тендрякова 2008 — Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2008. № 2. С. 60–68.

Неопубликованные источники:

- ЛА МИА 1999 — Личный архив И.А. Морозова, 1999. Материалы экспедиции в Базарно-Сызганский и Радищевский р-ны Ульяновской обл. в августе 1999 г. Аудиокассета Ф1999–29Ульян., № 1 (зап. от Г.Н. Шелогуровой, 1957 г.р. из г. Новоанненский Волгоградской обл.). Фотопленка Foto1999–01Ulj., кадры 9–21.
- ЛА МИА 2005 — Личный архив И.А. Морозова, 2005. Видеозапись Video2005–02Msk., № 4.
- ЛА МИА 2010, Москва — Личный архив И.А. Морозова, 2010. Видеозапись Video2010–01Msk., № 1–3.
- ЛА МИА 2010, Ульяновск — Личный архив И.А. Морозова, 2010. Видеозапись Video2010–01Ulj., № 2.
- ЛА СИС 2009 — Личный архив И.С. Слепцовой, 2009. Материалы экспедиции в Нерехтский р-н Костромской обл. в июне 2009 г. Фотографии, кадры 5749–5821.

Электронные ресурсы:

- Википедия – Википедия – свободная энциклопедия / ru.wikipedia.org. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/>
- Словоново – Словоново – словарь современной лексики, жаргона и сленга / www.slovonovo.ru. – Режим доступа: <http://www.slovonovo.ru/>
- СМС — Словарь молодежного сленга / teenslang.su. – Режим доступа: <http://teenslang.su/index.html>
- Криївка 2010 — Худо А. Фонтан ідей для ресторанного бізнесу. 13 серпня / www.kryjivka.com.ua. – Режим доступа: <http://www.kryjivka.com.ua/news/789.htm>
- Луркоморье – Луркоморье — русский lurkmore. Энциклопедия мемов, фольклора и Всего Остального / lurkmore.ru. – Режим доступа: <http://lurkmore.ru/>
- Мужчин.нет – Школота это. Краткая характеристика / Мужчин.нет. Приколы, картинки, юмор глазами девушек. – Режим доступа: http://muz4in.net/news/shkolota_ehto_kratkaja_kharakteristika/2010-06-03-7523

В.Н. Буркова, М.Л. Бутовская

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ПРОБЛЕМЫ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ МОЛОДЕЖИ

*«Я охочусь, я убиваю,
я истребляю, я становлюсь»*

*Алекс Мерсер, герой
компьютерной игры «Прототип»*

Трудно себе представить современное постиндустриальное общество вне связи с электричеством, мобильными средствами связи, телевидением, компьютерной техникой и интернетом. Ведь еще каких-нибудь 20 лет назад компьютеры и мобильные телефоны были непозволительной роскошью, а интернет скорее ассоциировался с произведениями научной фантастики, нежели с повседневной жизнью представителя среднего класса.

Массовое распространение домашних компьютеров и телевидения существенным образом повлияло на сферу досуга современных детей и подростков. В первую очередь, речь идет о широком распространении компьютерных игр и телевизионных передач, ориентированных на эти категории потребителей. В одном из исследований было обнаружено, что среднестатистический ребенок тратит около 9 часов в неделю, играя в видеоигры. При этом, интерес к чтению резко снизился. Как свидетельствуют данные зарубежных авторов, на чтение (имеется ввиду приятное для ребенка, а не заданное в школе) дети тратят в десять раз меньше времени [Gentile 2004; Polman 2008]. Для России характерно также существенное сокращение количества времени, которое дети тратят на подвижные игры, занятия спортом и непосредственное общение со сверстниками в пользу времени, проведенного за компьютерными играми или перед экраном телевизора.

Продукция видеоигр в современном мире представляет собой одну из прибылейнейших областей индустрии развлечений. Доход от продаж видеоигр в мире только за 1999–2000 гг. вырос с 7,5 до 20 миллиардов долларов в год [Cohen 2000]. Статистика по России говорит о том, что в 2003 г. в России видеоигр было куплено на 150–200 млн. долларов и рынок продаж растет [Платов 2004]. В связи с этим в британской педагогике даже появился особый термин, обозначающий современных подростков, чрезмерно увлечённых экранными медиа — ‘screenagers’ (‘screen’ + ‘teenagers’) — «экранная молодёжь» [Михалева 2008].

Более 30-ти лет назад ученые разных стран публично заявили о том, что фильмы и телепередачи, содержащие сцены насилия, могут оказывать негативное влияние на зрителей [Steinfeld 1972]. Регулярное обращение к теле-, видео- и компьютерному насилию может приводить к усилению агрессивного поведения, более частому присутствию агрессивных мыслей, понижению чувствительности к актам агрессии в реальной жизни и снижению переживаний в отношении жертв насилия [Huesmann 2007]. Детальное исследование процесса десенситизации в отношении сцен насилия, представленных в медиа провели недавно Фанти с соавторами [Fanti 2009]. Выборка испытуемых составила 96 студентов в возрасте от 18 до 26 лет, мужчины и женщины были представлены в равной пропорции. Студенты просматривали два типа видеоклипов. Первый состоял из девяти двухминутных фильмов со сценами агрессии, а второй из девяти двухминутных сцен с юмористическим содержанием. Интервалы между сценами составляли три минуты. Испытуемым попеременно демонстрировали сцены с агрессивными и юмористическими сюжетами, и порядок демонстрации сцен каждого типа менялся от испытуемого к испытуемому. Десенситизация к наблюдаемому на экране насилию происходила очень быстро. Если после первых сцен агрессии испытуемые получали меньше удовольствия от вида насилия и больше сочувствовали жертвам, то по мере просмотра последующих эпизодов психологическая реакция студентов менялась. Они сообщали о том, что чувствуют меньше жалости к жертвам агрессии и стали получать больше удовольствия от непосредственного вида агрессивных сцен.

Негативное воздействие телевидения и компьютерных игр на развитие психики ребенка, к сожалению, не ограничивается сокращением времени «живого общения» со сверстниками и взрослыми (родителями и другими родственниками, воспитателями и учителями). Сегодня находят подтверждения опасения этологов и некоторых психологов, предупреждающих, что просмотр фильмов со сценами насилия, а также увлечение видеоиграми, изобилующими сценами насилия, убийств и других проявлений агрессии может провоцировать рост насилия в современном обществе. Эти прогнозы начинают оправдываться в виде роста детской преступности, массовых расстрелов одноклассников и воспитателей в школах, распространения ксенофобии и насилия в направлении представителей других этнических групп.

Насильственная природа видеоигр, наряду с медиа программами, пропагандирующими насилие и их влияние на детскую психику и поведение, стали предметом изучения многих исследователей. Исследования, проводимые в этой области, представляют собой либо лабораторные эксперименты, либо непосредственные наблюдения, которые могут носить одномоментный характер или форму лонгитюда. Во главу угла ставится вопрос о роли медиа и компьютера в качестве фактора риска, провоцирующего агрессивное поведение и насилие [Bushman 2001]. В последних работах также проводится сравнение «вредоносности» видеоигр с элементами насилия и телевизионных программ со сходным контекстом.

Исследователи обратили внимание на две характерные черты видеоигр по сравнению с просмотром телепередач. В первую очередь, это более активная роль играющего, так как видеоигры требуют активных действий, а не пассивного просмотра. В контексте образовательных видеоигр, активная роль играющего — очевидное преимущество, позволяющее более эффективно осваивать учебный материал. К сожалению, данное преимущество оборачивается откровенно негативной стороной, когда речь заходит об увлечении подростков насильственными видеоиграми (далее НВИ). Эти игры зачастую являются гораздо более жестокими и рискованными, чем телепередачи и фильмы,

демонстрирующие насилие. В начале 1990-х появление экстра жестоких видеоигр сделало проблему еще более острой. В играх такого рода игроки должны были постоянно убивать противников, не только плохих (инопланетян, бандитов, террористов), но и хороших (полицейских, военных), используя при этом самые различные виды оружия; некоторые игры также включали в себя сцены избиений в комплексе с эротикой. Игроки брали на себя роль, как положительных героев-спасителей, так и отрицательных криминальных персонажей [Anderson 2003].

Наблюдаемые факты негативного воздействия жестоких видеоигр на развитие личности детей и подростков предсказуемы. Согласно теории социального обучения (social learning theory) играющие перенимают на себя характеры персонажей, задействованных в игре [Bandura 1994; Schutte 1988]. Кроме того, играющие вознаграждаются за их акты агрессии в игре различными преимуществами (например, дополнительная жизнь, новое оружие или высокая оценка). Таким образом, усиление эффекта агрессии в насильственных играх может вести к использованию агрессии в реальной жизни. Если ребенок неоднократно видит, как его герой достигает своих целей с помощью агрессивных действий, он может сделать вывод, что агрессивное поведение является желательным [Берковиц 2003; Арчер 2003; Polman 2008]. *«Насилие (часто) <...> изображается как приемлемое средство достижения жизненных целей»* [NCCPV 1969, p. 194; цит. по: Берковиц 2001, p. 271]. Важным фактором при этом является повторяемость совершаемых действий. Повторение агрессивных актов в игре создает позитивную ассоциацию использования агрессии в качестве разрешения ситуации, которое переносится на реальную жизнь. Кроме того, и на когнитивном уровне появляются некие агрессивные скрипты, правила поведения, которые считаются вполне приемлемыми. Также многократное повторение насилия и разрешение конфликтов с помощью него снижает нормальную негативную эмоциональную реакцию на конфликт, агрессию и насилие [Anderson 2003]. При этом персонажи, совершающие акты насилия, часто уходят безнаказанными. *«Демонстрация актов насилия без последствий приучает молодёжь к мысли, что насилие — эффективный способ разрешения*

конфликтов. В то же время наблюдение боли и страдания в ответ на совершение актов насилия может способствовать снижению агрессивных тенденций в поведении игроков», — заявила Элизабет Карлл, сопредседатель комитета Ассоциации по насилию в видеоиграх и интерактивных средах [Ильин 2005]. В лонгитюдном исследовании японских школьников выяснилось, что те подростки, которые предпочитали игры с персонифицированным героем («хороший парень»), который убивает также персонифицированных врагов («плохие парни»), стали существенно агрессивнее. И, наоборот, у подростков, которые предпочитали игры, где насилие присутствовало, но не было оправдательной линии («хорошие» против «плохих»), снизился уровень агрессивности в их психологическом профиле [Жмуров 2005]. Таким образом, японские исследователи отмечают повышение агрессивности тех подростков, кто в играх отождествляет себя с «положительным» героем, насилие которого всегда оправдано.

К. Андерсон в своем исследовании 2000 года показал, что насильственные видеоигры увеличивают агрессию. При этом он подчеркивает, что подобные игры приносят больше вреда, чем телевизионные фильмы и передачи. В одном из исследований он изучал агрессивные черты, недавние правонарушения и привычки игры в видеоигры у 227 студентов колледжа. Те, кто отметил, что они больше играли в НВИ в прошлом, были в большей степени вовлечены в агрессивные взаимодействия и имели низкую академическую успеваемость. Таким образом, кроме непосредственного влияния НВИ на агрессию, значимым фактором оказалось и влияние НВИ на уровень образования [Anderson 2000].

Исследования влияния видеоигр на успеваемость в школе и в более ранних исследованиях однозначно демонстрировали негативную корреляцию между «увлеченностью» игрой и уровнем успеваемости [Harris 1985; Lieberman 1988; van Schie 1997; Roberts 1999; Walsh 2000]. Например, школьники старших классов в Англии, тратившие большее количество времени на видеоигры и большее количество денег на их покупку, имели более плохие оценки [Harris 1985]. В других исследованиях наблюдается сходная зависимость между потраченным на видеоигры временем и успеваемо-

стью [Anderson; Paschke 2001]. Важно подчеркнуть, что у школьников и студентов, тративших свое время на образовательные видеоигры, напротив, происходило повышение успеваемости [Lieberman 1988]. С другой стороны, время, потраченное на видеоигры (даже образовательные), вело к тому, что у них уже не хватало времени на такие важные виды активности, как чтение, общение с семьей и друзьями, домашние дела [Huston 1992].

Несмотря на развлекательные и образовательные функции видеоигр, контент-анализ показывает, что в 89% игр в той или иной степени присутствуют сцены насилия, и что около половины существующих видеоигр демонстрируют серьезные сцены насилия [Children Now 2001; Dill 2001]. Мета-анализ Андерсона и Бушмена [Anderson 2001] показал, что на основе 54 независимых исследований, рассматривающих связь НВИ и агрессии, проведенных с участием 4262 респондентов можно сделать 5 очевидных выводов: 1) игра в НВИ увеличивает агрессивное поведение, 2) увеличивает агрессивные когнитивные способности (*aggressive cognitions*), 3) увеличивает агрессивную эмоциональную реакцию, 4) увеличивает физиологическое возбуждение, 5) снижает просоциальное поведение. Эти связи прослеживаются у детей и взрослых, мужчин и женщин, в экспериментальных и естественных условиях [Gentile 2004]. К примеру, Андерсон просил 210 студентов поиграть в насильственные и ненасильственные игры в течение 15 минут. После этого каждого участника просили «наказать» своих оппонентов. Те, кто играл в НВИ, посылали электро импульсы большей силы и делали это с большей длительностью [Anderson 2000; Anderson 2004].

В недавней работе по исследованию индивидуальных различий в реакции на медиа насилие, было показано, что психологические реакции респондентов на фильмы со сценами насилия связаны с исходными различиями личностных характеристик испытуемых [Fanti 2009]. Агрессивные личности уже после первых фильмов получали больше удовольствия от наблюдения сцен насилия, по сравнению с остальными студентами. Напротив, в отношении эмпатии, дело обстоит с точностью да наоборот. Более агрессивные личности уже в самом начале эксперимента отмечали, что

испытывают меньше сочувствия к жертвам, чем остальные респонденты из данной выборки. Хотя десенситизация к медиа насилию происходила у всех испытуемых по единой схеме, анализ индивидуальных различий позволил заключить, что лица с повышенной агрессивностью будут демонстрировать другой профиль десенситизации, потому что у них исходно понижен запрет на агрессию, и они воспринимают агрессивные стимулы менее остро [Fanti 2009]. В данном исследовании авторы не проводили разделение испытуемых на группы по категориям проактивной и реактивной агрессии. Между тем, индивиды, практикующие эти две различные стратегии, безусловно, по-разному оценивают агрессивные действия. Известно, что проактивные агрессоры видят в агрессии положительное поведение и не испытывают негативных эмоций, когда сами ведут себя агрессивно [Barratt 1999]. Напротив реактивные агрессоры ощущают неловкость и угрызения совести, после совершенной ими агрессии. Исходя из этих различий, можно предположить, что проактивные агрессоры будут получать больше удовольствия от просмотра фильмов со сценами насилия, реактивные агрессоры будут больше сопереживать жертвам.

Изучение медиа насилия однозначно указывает на необходимость учета личностных характеристик также при исследованиях связи НВИ и агрессии. К сожалению, в большинстве имеющихся исследований этого профиля индивидуальные характеристики респондентов практически никогда не анализировались. Все же, удастся выделить несколько работ, составляющих исключение из правил. К примеру, было показано, что уровень индивидуальной «враждебности» может влиять на конечный эффект от НВИ [Lynch 1994; Lynch 1999; Anderson 2000]. Как установил Линч [Lynch 1994; Lynch 1999], физиологический эффект от НВИ может быть выше у детей, которые уже исходно демонстрировали более агрессивные тенденции. У подростков, имеющих высокие самооценки по враждебности, в среднем больше увеличивалось артериальное давление, сильнее повышался адреналин и норадреналин в крови по сравнению с детьми, имеющими меньшие оценки по враждебности. Сравнительное исследование Андерсона и Дилла [Anderson

2000] показало, что ассоциация между НВИ и агрессивным поведением, включая правонарушения, была сильнее для тех, кого сверстники изначально охарактеризовали как более агрессивных. Таким образом, ряд исследований однозначно свидетельствует о том, что вред от НВИ может быть сильнее у тех детей и подростков, которые исходно характеризовались повышенной склонностью к агрессии.

Вторым важным фактором, влияющим на эффект НВИ, является родительский мониторинг и контроль за выбором видеоигр. Исследования относительно родительского влияния на просмотр телепередач и фильмов показали, что различные стратегии поведения родителей (запрет, совместный просмотр, посредничество) могут иметь благотворный эффект, особенно в отношении сокращения времени просмотра таких передач, повышения значимости социальных норм, понимания содержания программ и адекватной реакции на них [Austin 2000; Gentile 2004]. Посредничество родителей в этом вопросе связано с лучшей успеваемостью, повышением социальной конформности, снижении общей тревожности [Austin 2000]. В одном из национальных исследований, проведенных в США, выяснилось, что 55% родителей ответили «всегда» или «часто» на вопрос — ограничивают ли они время игры их детей в видео или компьютерные игры, и 40% ответили, что они «всегда» или «часто» проверяют видеоигры на предмет содержания перед тем, как их купить [Gentile 2002]. В другом исследовании, где респондентами выступали сами дети, 9 из 10 тинэйджеров сообщали, что их родители «никогда» не проверяли видеоигры до того, как их купить [Walsh 2000].

Предположение о том, что характер видеоигр и телевизионных фильмов влияет на стиль поведения молодых людей, подтверждается следующими данными. В рамках эксперимента студентов просили существенно ограничить потребление медиа продуктов — меньше смотреть телевизор, меньше играть в видеоигры, меньше смотреть фильмы с жестокими сценами [Robinson 2001]. Результаты исследования показали, что после 6 месяцев ограничений, сверстники стали оценивать участников эксперимента как менее агрессивных, в частности указывали на существенное снижение их уровня вербальной агрессии по сравнению с теми, кто не принимал участия в исследовании.

Как уже говорилось выше, важным фактором влияния видеоигр на поведение детей является их агрессивный характер. В конце 1970-х и начале 80-х годов, когда графические возможности игр были ещё очень слабы, насилие в видеоиграх представляло собой абстрактную вещь и редко сюжет отображал насилие между людьми [Dill 1998]. С появлением Nintendo в середине 1980-х и Sony PlayStation в середине 1990-х с их более развитой графикой, насилие в видеоиграх стало более реалистичным. Например, в игре «Солдат удачи» («Soldier of fortune»), появившейся в 2000 году, игрок через своего героя имел возможность убивать противника в 26 так называемых «точек поражения» (killer zones) на теле. Игры вроде «Смертельной битвы» («Mortal Kombat»), «Дум» («Doom»), «Контрудар» («Counter-Strike»), «Макс Пейн» («Max Payne»), «Постал» («Postal»), «Вольфенштайн» («Wolfenstein»), «Зов долга» («Call of Duty»), «Период полураспада», «Полужизнь» («Half-Life») и т.д. являются играми, содержащими графически изображенные детали смерти, многочисленные кровавые сцены и различные сцены насилия. Специалисты из Международной Ассоциации Разработчиков Игр (International Game Developers Association) не скрывают, что коммерческий успех, как правило, сопутствует играм, которые содержат в себе наибольшее количество сцен насилия [Дети и видеоигры 2008]. Ввиду возросшей реалистичности компьютерной графики, эффект НВИ оказывается существенно более сильным и негативным по сравнению с видеоиграми предыдущего поколения, то есть играми 10–15-летней давности [Gentile 2004].

К. Андерсон с коллегами [Anderson 2000; Anderson 2002] предложили в 2000 году Общую Модель Агрессии (General Aggression Model, далее ОМА), теоретически объясняющую связь между НВИ и агрессивным поведением. Эта модель описывает многоступенчатый процесс, в котором личностные характеристики (например, склонность к агрессии) и ситуативные переменные (само содержание игры или провокация в ней) вследствие комплексного воздействия на цепочку внутренних состояний провоцируют агрессивное поведение.

Согласно этой модели можно вычленить кратко- и долгосрочный эффект видеоигр на игрока. В случае кратковременного эффекта оба фактора (персональный и ситуативный) могут влиять на настоящее внутреннее состояние индивида. Андерсон и Дилл заключили, что кратковременный эффект НВИ увеличивает агрессию, как и любой вид медиа насилия, увеличивая агрессивные мысли, враждебные чувства и возбуждение [Anderson 2000]. В рамках данной модели предполагается, что исходный уровень враждебности индивида может служить селективирующим фактором, поскольку агрессивным мыслям и чувствам могут быть более легко подвержены более враждебные индивиды.

В отношении долгосрочного эффекта НВИ, ОМА предлагает, что он может проявляться в форме дальнейшего развития, переучивания и усиления/закрепления знаний, связанных с агрессией. Эти знания включают повышенное внимание к врагам, агрессивные действия против других, ожидания, что и другие будут вести себя агрессивно, позитивное отношение к использованию насилия, веру в то, что насильственные решения эффективны и оправданы. Повторяющийся характер сцен насилия также снижает чувствительность к проявлениям жестокости. В дальнейшем, согласно этой модели предсказывается, что постоянные игроки становятся более агрессивными, чем до начала игры, начинают исходно воспринимать окружающих с более враждебных позиций, относиться к другим более агрессивно и верят, что другие замышляют против них агрессию. При долгосрочном эффекте НВИ исходная враждебность сама становится медиатором [Anderson 2000; Gentile 2004]. К примеру, одно из исследований показало, что эффект смещенной агрессии длится по меньшей мере в течение восьми часов после игры [Bushman 2005]. В исследовании белых американских школьников (в среднем 14-летних), проведенном в 2000 году, были описаны их медиа привычки, отношения и знания о видеоиграх, их школьная успеваемость, демографические данные и измерена индивидуальная «враждебность» [Gentile 2004]. Участников просили назвать три их любимые игры, оценить, как часто они играют, также их просили указать степень насилия в каждой из видеоигр, и сказать, как много насилия они

предпочитают в своих видеоиграх в настоящее время и в сравнении с 2–3 годами ранее. С помощью специального опросника была измерена враждебность каждого подростка. Кроме того, участников спрашивали об ограничениях в играх со стороны родителей, количестве драк, в которых они участвовали за последний год. Результаты исследования показали, что дети в среднем тратят около 9 часов в неделю на видеоигры, но здесь были сильны гендерные различия — мальчики проводят за видеоиграми около тринадцати часов в неделю, а девочки лишь около пяти. Также мальчики предпочитали гораздо более высокую степень насилия в этих играх, чем девочки (6.7 баллов у мальчиков по сравнению с 3.8 у девочек, где 1=нет насилия, 10=экстремальное насилие). Из всего количества опрошенных подростков только 1% мальчиков и 16% девочек указали, что они предпочитают игры, в которых нет насилия вообще. Также мальчики в гораздо большей степени указывали НВИ как свои любимые игры.

Что касается контроля со стороны родителей, то только 13% подростков указали, что их родители «всегда» или «часто» ограничивают количество времени, тратимое на игру, и лишь 15% сказали, что родители проверяют рейтинг и содержание игры перед тем, как купить её своим детям. Гендерное разделение по степени вовлеченности в игру проявилось и в агрессивном поведении подростков — мальчики были более агрессивны по сравнению с девочками: 47% школьников участвовали в драках в течение прошлого года, тогда как среди школьниц этот процент был существенно ниже — 17%. Мальчики описывались более агрессивными и враждебными и со стороны учителей. Анализ данных также показал позитивную связь между участием в НВИ и такими чертами, как враждебность, участие в драках, и негативную связь с академической успеваемостью. Родительские ограничения в играх отрицательно коррелировали с враждебностью и положительно — с успеваемостью. Интересно, что дети, которые принимали участие в драках, были из той категории, родители которых не часто проверяли рейтинг насилия в игре до того, как её купить, и не ограничивали время игры своих детей. В данном исследовании подтвердилась и гипотеза медиаторного эффекта враждебности,

канализирующего влияние НВИ на агрессию (согласно ОМА, предложенной К. Андерсоном с коллегами) — уровень враждебности у подростков был связан с их медиа привычками. Те, кто имел высокие оценки по враждебности, чаще играли именно в НВИ, предпочитали более высокую степень насилия в игре, тратили на игры больше времени и имели меньше ограничений со стороны родителей. Кроме того, враждебность и увлечение играми как отдельные и как взаимосвязанные переменные являлись значимым предсказателем последующего участия подростка в драках — 63% при высокой враждебности и высокой увлеченностью играми против 4% при низкой враждебности и низкой увлеченностью [Gentile 2004].

Новые результаты повлекли за собой и новые вопросы о причинных связях данного явления. В самом деле, подростки становятся более агрессивными, потому что они играют в НВИ, или же в НВИ преимущественно играют те подростки, которые изначально были более агрессивными и демонстрировали повышенную враждебность? Многие исследования полагают, что между этими феноменами существует обратная связь [Donnerstein 1994]. Обратную связь предполагает и вышеупомянутая Общая Модель Агрессии. В русле ОМА, индивидуальные черты, такие как враждебность, влияют на медиа привычки, а те, в свою очередь, канализируют и модифицируют индивидуальные черты [Anderson 2000; Anderson 2002]. В одном из ранних лонгитюдных исследований было показано, что ранняя привычка наблюдения за насилием через медиа источники служит надежным предсказателем экспрессии агрессивного поведения на более поздних этапах развития. Напротив, практика агрессивного поведения в раннем возрасте никоим образом не предсказывает склонности к наблюдению за насилием посредством медиа в более позднем возрасте [Lefkowitz 1972]. В описанном выше исследовании [Gentile 2004], увлечение НВИ было значимым предсказателем дальнейшего участия подростков в драках. Однако, по данным других специалистов, уровень индивидуальной враждебности является более значимым фактором в предсказании высокой вероятности участия в драках в старшем возрасте, не взирая на медиа привычки. Обращает на себя внимание тот факт, школьники с низким

уровнем враждебности при условии высокой увлеченности НВИ чаще вовлекались в драки, чем высоковраждебные школьники, меньше времени играющие в НВИ (38% и 28% соответственно). Возможно, что люди, которые более подвержены влиянию медиа насилия — более агрессивны изначально, и, следовательно, подвержены большему риску проявлять насилие в будущем. В таком случае, комбинация высокой враждебности и высокой увлеченности НВИ ведет к увеличению риска повышения агрессии.

Важным фактором при обсуждении вопроса о взаимосвязи между агрессией и склонностью к НВИ является гендерная принадлежность. Установлено, что мальчики гораздо больше играют в НВИ, равно как и имеют более высокие оценки по агрессии в целом [Gentile 2004; Butovskaya 2007; Буркова 2006]. Мужчины больше по вкусу игры с насильственным содержанием по сравнению с женщинами, и физиологически они более подвержены возбуждению от сцен насилия [Tafalla 2007; Hartmann 2006].

Исследования нейробиологов показали, что жестокие видеоигры приводят к снижению когнитивной активности мозга, при этом после продолжительных занятий видеоиграми спад активности в префронтальной области мозга (здесь находятся центры контроля агрессивных эмоций) становится хроническим [Mori 2005]. Более того, НВИ снижают общую эмоциональность. В наиболее агрессивные моменты игры «эмоциональные» области мозга бездействуют [Weber 2006; Anderson 2007]. В. Мэтьюс с коллегами заявляют, что особо сильное негативное влияние оказывают НВИ с жесткими сценами насилия на подростков с деструктивным поведением. Изучая магнитно-резонансные изображения головного мозга 19 подростков с нарушенным поведением, эти авторы обнаружили, что после агрессивных компьютерных игр у них заметно снижается мозговая активность в префронтальной и фронтальной областях мозга (в частности происходит нарушение передачи импульсов между нервными клетками и замедляется работа мозга [Mathews 2005]). Таким образом, у поклонников НВИ фиксируется снижение активности в переднелобной и лобной долях, отвечающих за эмоциональность, память, обучение и поведение. Игрок не только теряет эмоциональную восприимчивость, но, с понижением

умственной активности, утрачивает социальную гибкость, способность к выбору различных вариантов поведения [Жмуров 2005].

Одним из отрицательных последствий просмотра сцен насилия в медиа, в том числе и видеоиграх, исследователи считают развитие чувства страха, порождаемое «развлекательным медиа насилием». Привыкая к мысли о том, что насилие в обществе — это норма, дети и подростки начинают испытывать постоянный страх стать жертвой преступника. Такие подростки в меньшей степени готовы оказывать помощь жертве преступления [Lamson 1995; Gedatus 2000]. Сцены насилия, показываемые в медиа, вызывают страх и тревогу особенно в возрасте до 7–10 лет [Cantor 2000]. Интересно, что девочки в большей степени испытывают страх, потому что идентифицируют себя с типичной женским персонажем-жертвой, тогда как мальчики могут быть более подвержены «эффекту агрессии» и идентификации с типичным агрессивным мужским персонажем [Slaby 2002]. Мальчиков и мужчин можно чаще увидеть в процессе разрешения конфликта физической силой, и они больше, чем девочки, интересуются сценами насилия на телеэкране [Cantor 1998]. В российских исследованиях школьников мужского пола среди активных любителей экранного насилия также вдвое больше, чем женского [Федоров 2004; Тарасов 2002]. При этом чувство страха по отношению к экранному насилию свойственно в целом 15,33 % аудитории учащихся, однако у 7–8-летних оно гораздо выше — 20 % [Fedorov 2000; Федоров 2001].

Ещё одно направление исследований — влияние разнообразных видов насилия, изображенных в медиа. Организация ESRB (Entertainment Software Rating Board) усмотрела в играх 4 категории насилия: «мультяшное насилие» (акты насилия осуществляются по отношению к рисованным и анимированным персонажам), «фантастичное насилие» (сценарий игр которых можно четко отличить от реальности), «жестокое насилие» (имеются сцены с предельно реалистичной демонстрацией крови, телесных повреждений и травм, наносимых человеческим персонажам), «сексуальное насилие» (в играх есть элементы сексуального насилия) [Жмуров 2005]. В исследовании К. Андерсона было

показано, что игра с нереальными или фантазийными НВИ также ведет к увеличению агрессии [Anderson 2003].

В недавней работе, проведенной в Нидерландах, ученые пошли ещё дальше — они решили проверить, что приводит к большей агрессии — активная игра в насильственные видеоигры или пассивное наблюдение за игрой. Сравнивали три группы детей 10–13-летнего возраста — играющие в насильственные игры, смотрящие на такие игры и играющие в ненасильственные игры. После этого сверстниками оценивалось их агрессивное поведение в реальной жизни [Polman 2008]. В первую очередь были выявлены гендерные различия — мальчики играли больше в НВИ, чем девочки. Играющие мальчики также были более агрессивны, чем мальчики, наблюдающие за ходом игры. Для девочек связи между игрой и агрессией не было. Более того, уровень агрессии был выше у тех, кто только что играл по сравнению с теми, кто играл час назад или больше [Polman 2008]. Отсутствие такой связи у девочек может быть связано с тем, что мальчики играют в НВИ в повседневной жизни больше, чем девочки, следовательно, они и не ведут себя агрессивно после игры. Возможно, и аффекту игры подвержены больше мальчики [Anderson; Polman 2006; Polman 2008]. Дальнейшие работы должны исследовать не только связь игры и агрессии, но и причины, почему эта связь существует. Некоторые исследователи нашли, что игра в НВИ связана с познавательными способностями, ассоциированными с агрессией [Kirsh 2005].

Недавний анализ 381 исследования (с участием 130295 респондентов) связи агрессии и НВИ показал, что нет никаких сомнений в том, что такой тип видеоигр стимулирует агрессию [Anderson 2010; Huesmann 2010]. Целью одного из самых последних исследований было выяснить долгосрочный эффект НВИ на реальное агрессивное поведение студентов (средний возраст — 19,5 лет) в их реальной жизни [Bushman 2010]. Эксперимент состоял в том, что мужчина или женщина играли в насильственные (*Mortal Kombat: vs. DC Universe, Resistance: Fall of Man, Resident Evil 5*) или ненасильственные (*Guitar Hero, Gran Turismo 5, Shaun White Snowboarding*) игры в течение 20 минут. В каждой группе половину респондентов просили вспомнить

отдельные эпизоды игры в последующие сутки. Далее, им предлагалось посоревноваться с якобы реальным партнером своего пола, и в случае победы выигравший мог наказать проигравшего, вызвав болезненный шум в его наушниках (шум варьировал от 1 уровня (60 децибел) до 10 (105 децибел), также был 0 уровень без шума). Победитель также мог определить время страданий проигравшего. Количество таких соревнований доходило до 25. Как и ожидалось, результаты показали значимую связь НВИ с высоким уровнем насилия по сравнению с ненасильственными играми. Также значимым фактором был пол участника эксперимента. Мужчины, которые играли в НВИ 20 минут, а затем размышляли об этом, были более агрессивными 24 часа спустя. Таким образом, насилие в играх может вести к росту агрессии по крайней мере в течени суток после игры, а не только сразу после игры как считалось ранее. Логично предположить, что результаты этих лабораторных экспериментов также могут быть привнесены играющими в "реальный мир", особенно если учесть, что обычно игровой сеанс длится гораздо более длительное время. Как и предсказывает теория неонарциссизма размышление ведет к агрессивным мыслям, чувствам и поведенческим тенденциям, действующим в семантической памяти [Berkowitz 1990]. Предыдущие эксперименты показали, что жестокие видеоигры приводят к увеличению агрессии сразу после игры. Новое исследование исследование показало, что стимулирующий агрессию эффект от НВИ может сохраняться долгое время после игры [Bushman 2010]. В свете этих данных, неудивительно увеличившееся количество преступлений, совершаемых под воздействием или в следствии НВИ и других источников меданасилия.

Власти многих стран открыто признают негативное влияние жестоких компьютерных игр на детей. Так, в Германии, перед выборами, глава Христианско-социального союза Штойбер в резких тонах потребовал запретить насилие в компьютерных играх. Канцлер Г. Шредер собирал круглые столы для обсуждения этой проблемы [Известия 2002]. Премьер-министр Латвии А. Калвитис в одном из интервью заявил, что министерство по делам детей и семьи должно искать способы покончить с подростковым насилием, которое вызывают компьютерные игры. На Украине принято

постановление о борьбе с пропагандой насилия в играх. В Белоруссии отдел образования горисполкома г. Молодечно взял под постоянный контроль работу компьютерных клубов в городе [Компьютер-Информ 2002]. Губернатор Калифорнии Арнольд Шварценеггер и генпрокурор Джерри Браун попросили Верховный суд США повторно ввести в силу закон, запрещающий продажу и распространение видеоигр с элементами насилия лицам до 18 лет [Шварценеггер 2009]. Все это говорит о том, что проблема компьютерных игр признана официальными лицами разных стран. В нашей стране заместитель генерального прокурора России С. Фридинский заявил о необходимости обратить внимание на жестокие игры, поскольку «материалы ряда уголовных дел, способы и обстоятельства совершения преступлений подростками часто свидетельствуют о том, что взяты они из фильмов, компьютерных игр и других произведений» [Труд 2005]. В своем послании патриарх Алексей II обратил внимание на то, что компьютерные игры «с малых лет приучают к убийству» [Жмуров 2005].

Несмотря на очевидную серьезность проблемы, в нашей стране ей пока уделяется незаслуженно малое внимание. Сегодня для России наиболее актуальны вопросы регламентации работы компьютерных клубов и создания рейтингов жестокости игр. В ходе одного из немногих отечественных исследований [Жмуров 2005] была выборочно изучена продукция 5 магазинов, торгующих видеоиграми в г. Иркутске. Большая часть товара, среди которой были и жестокие игры, не имела предупреждающей маркировки и возрастных ограничений. Наличие данных меток давно уже является одним из методов борьбы с медиа насилием на западе, наряду с созданием специальных комиссий. Так, в США Федеральная Торговая Комиссия (Federal Trade Commission) создала рейтинговую систему компьютерных игр с тем, чтобы выбрать и представить общественности наименования самых жестоких из них; кроме того, при конгрессе США постоянно работает наблюдательная группа, изучающая вопросы виртуального насилия. Подобные системы также существуют во многих странах Европы. В разных странах реализуются законодательные инициативы, направленные на ограничение продаж жестоких игр. Наи-

более известными являются «Закон о защите от насилия в видеоиграх» («Violent Video Game Protection Act») и «Акт о защите детей от секса и насилия в видеоиграх 2002» («The Protect Children from Video Game Sex and Violence Act of 2002»). Работают государственные и общественные учреждения, направленные на регулирование рынка продаж жестоких видеоигр — американская Entertainment Software Rating Board (ESBR), английская Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA), Австралийская ассоциация работников безопасности (ASIA), французская лоббистская группа «Семьи Франции» (Familles de France), японская Computer Entertainment Rating Organization (CERO) и другие. Основной формой борьбы этих организаций стали совместные заявления, открытые письма, судебные иски к производителям игр, публикация ежегодных отчетов с рейтингом «хороших» и «плохих» компьютерных игр [Жмуров 2005]. В США и Европе также введены рейтинги возрастной допустимости видеоигр.

В качестве примера отечественных исследований в этой области можно привести проект, осуществленный в г. Таганроге [Федоров 2004]. Данный автор сделал контент-анализ 87 компьютерных игр, находящихся в городских центрах компьютерных игр. Результаты исследования показали, что практически все компьютерные игры представляли собой интерактивное действие на криминальные, военные, фантастические и спортивные (например, автогонки) темы. Лишь 17,24% игр не содержали никаких сцен насилия (спортивные). Больше половины (55,17%) из них содержали интерактивные сцены разнообразных убийств, 39,08% основывались на интерактивных сценах драк разной степени жестокости и 35,63% изображали интерактивные сцены катастроф. В целом 82,75% компьютерных игр обязательно содержали хотя бы один из видов экранного насилия (убийства, драки, катастрофы). Часто насилие было представлено сразу в нескольких видах (комбинациях драк, убийств, пыток, катастроф и т.п.). Анкетирование играющих в этих компьютерных салонах показало, что игроки — это дети и подростки от 7 до 17 лет, преимущественно мальчики (96,6%). Впрочем, по данным того же автора, компьютерно-игровые предпочтения девочек практически ничем не отличались от предпочтений мальчиков [Федоров 2001].

Во всех возрастных группах школьников количество любимых компьютерных игр, содержащих интерактивные сцены насилия, превышало количество «безопасных» (преимущественно спортивных) компьютерных игр. Причем предпочтение компьютерных игр с убийствами, драками и прочими элементами насилия («Doom», «Final Doom», «Resident Evil», «Mortal Combat») в максимальной степени было свойственно российским школьникам в возрасте от 11 до 14 лет [Федоров 2004]. По данным В. Баранича дети уже в возрасте 4-х лет (59% девочек и 73% мальчиков) называли своими любимыми видеоиграми те, где есть насилие [Баранич 2004]. Исследование, проведенное в г. Омске также оказалось малоутешительным. Было установлено, что подавляющее число учащихся (81,9%) используют персональный компьютер как игровую приставку, отдавая предпочтение играм с элементами насилия и агрессии [Жмуров 2005]. Анализ 19 сочинений детей играющих и неиграющих в компьютерные игры выявил значимые различия по категории «эмоциональный уровень» [Клименко 2004]. В работах играющих в НВИ детей присутствовало значительно большее количество слов, связанных с эмоциональным состоянием (испуг, радость, смерть, описания сцен убийств, слова-описания, связанные с восприятием каналов, особенно зрительного, описание трудностей в преодолении препятствий). Сюжеты детей, играющих в компьютерные игры, были похожи на боевики, и если учесть повышенный уровень эмоциональной составляющей текстов, то можно говорить в целом о негативном влиянии игр с агрессивным содержанием [Клименко 2004].

В 1997 году психологи С.Н. Ениколопов и Е. Сауткина провели исследование пятиклассников одной из школ Москвы [Ениколопов 2002]. Результаты показали, что дети 10-летнего возраста проводят, в среднем, 4 часа в день за телевизором, причем наибольшей популярностью среди них пользуются боевики, комедии и фильмы ужасов. Увлечение фильмами и передачами, содержащими большое количество сцен насилия, является социально одобряемой характеристикой в среде детей 10-летнего возраста. Дети обнаруживают тенденцию поддерживать поведение героев таких фильмов, выражая желание походить на них и

всячески сопереживая их действиям. Такая увлеченность вдвое чаще встречается среди мальчиков, чем среди девочек. Авторы отмечают, что просмотр фильмов, содержащих сцены насилия, имеет тенденцию значительно повышать ситуативные агрессивность, раздражительность и тревожность у детей 10 лет. По меньшей мере, такие дети реже используют просоциальные навыки в своем поведении, обладают заниженной самооценкой и низким уровнем самоконтроля, а также социально отвергаются в коллективе. Кроме того, исследователи отметили, что родители детей, увлекающихся фильмами и передачами, содержащими большое количество сцен насилия, также демонстрируют высокие агрессивность, раздражительность и враждебность. Повышенная агрессивность детей весьма часто сочетается с повышенными агрессивностью, раздражительностью и негативизмом их отцов [Ениколопов 2002].

В нашей стране воздействие экранного насилия на поведение практически не изучается. Визуальная информация, которая уже больше десятилетия на Западе фильтруется специально созданными для этого комитетами в нашей стране не подвергается практически никакой критике со стороны. Подобное явление, с нашей точки зрения, не может пройти бесследно, но любые законодательные решения должны предваряться серьезными отечественными исследованиями этой важной проблемы.

* * *

Итак, суммируя имеющиеся на сегодняшний день научные факты, можно говорить о том, что НВИ оказывают негативное воздействие на эмоциональное состояние детей и подростков, снижают порог агрессивной реакции и делают играющих менее чувствительными к чужой боли. Кроме того, увлечение НВИ формирует у играющих чувство страха и ощущение постоянной опасности. В результате, такие дети и подростки реже готовы прийти на помощь товарищам в экстремальных ситуациях.

Но усиливает ли увлечение НВИ вероятность совершения реальных преступлений? В последние годы этим вопросом стали усиленно заниматься несколько научных коллективов. По данным Кантора [Cantor, 2000], 22% малолетних преступников, совершивших тяжкие преступления, играли

в жестокие видеоигры. Ряд специалистов открыто говорят об отчетливом сходстве приемов современных видеоигр с методами тренировок военных. Так, психолог Д. Гроссман пишет, что механизм воздействия электронных игр схож с боевой подготовкой, во время которой солдаты учатся преодолевать врожденный барьер перед совершением убийства: у многих пехотинцев отвращение к убийству исчезает, когда во время учений они стреляют не по обычным мишеням, а по мишеням в виде человеческих фигур. Такой же эффект, по мнению Д. Гроссмана, оказывают и пропитанные насилием игры: они прививают детям «вкус к убийству и навыки убийства» [Grossman 1996; Жмуров 2005]. Ряд современных НВИ заходят еще дальше. Их возможности позволяют игрокам сканировать фотографии тех, кто им не нравится, и в дальнейшем по ходу игры виртуально убивать этих реальных врагов (последними могут оказаться сверстники, родители, учителя).

В последнее время накопилось достаточно много неутешительных фактов из реальной жизни, свидетельствующих о том, что малолетние преступники совершают правонарушения под воздействием жестоких игр. При этом ими чаще всего используются стратегии преступного поведения, заимствованные из игрового опыта. В ряде случаев, преступления совершаются в состоянии измененного сознания, непосредственно после игрового сеанса или во взаимосвязи с ним. Отмечены случаи совершения преступлений для удовлетворения потребности в компьютерной игре, или совершенных на фоне отягощающего влияния компьютерных игр [Чалдини 2002; Жмуров 2005].

Медиа насилие следует рассматривать как один из многих факторов, повышающих агрессию. Хотя он не является самым главным, игнорировать его в современном мире непозволительно. В 2000 году Американская психологическая ассоциация, Американская Академия Педиатрии, Американская Академия Психиатрии детей и подростков, Американская Медицинская Ассоциация официально заявили о наличии причинной связи между медиа насилием и агрессивным поведением, с учетом комплексности эффекта [Joint Statement 2000]. Цинизм производителей игр и позиция определенной части потребителей, готовых играть в любой продукт, способствуют превращению насилия в

норму в современном обществе. В результате такого отношения, игра, исходно эволюционировавшая у человека как ведущий способ развития и познания мира, преобразуется в опасный для общества деструктивный инструмент. Зачастую, насилие даже становится объектом эстетического наслаждения. В обращении к Сенату США один из ведущих исследователей в этой области Крейг Андерсон сказал: «Хотя в области исследования поведенческих особенностей есть много сложностей, одну простую и ясную вещь нужно знать всем: компьютерные игры увеличивают жестокость и насилие. Наше исследование показало: влияние на агрессивность поведения у жестоких компьютерных игр даже серьезнее, чем у жестоких телепередач и фильмов» [дано по Жмуров 2005]. Как говорилось ранее, недавний анализ 381 исследования о связи агрессии и НВИ показал, что нет никаких сомнений в том, что такой тип видеоигр стимулирует агрессию [Anderson 2010; Huesmann 2010].

Выход из ситуации видится в продвижении на компьютерный рынок познавательных и увлекательных игр с минимальным присутствием насилия, в активизации движения медиаобразования. Учителя и воспитатели должны обратить специальное внимание на регуляцию жестоких видеоигр у детей. Кроме того, необходимо соблюдать некие возрастные ограничения для продажи и проката компьютерных игр и фильмов, чтобы дети младше 10–12 лет не имели доступа к медиа источникам, содержащим откровенные сцены насилия.

Литература:

- Арчер 2003 — Арчер Д., Гартнер Р. Жертвы мирного времени: влияние войны на стремление населения к насилию в мирное время // Общественное животное. Исследования. Под ред. Э.Аронсона. Том 2. СПб., 2003. С. 44–61.
- Баранич 2004 — Баранич В. Мальчиши-плохиши XXI века // «Белорусы и рынок». № 10 (594), от 15–22 марта 2004.
- Берковиц 2001 — Берковиц Л. Агрессия: причины, последствия и контроль. СПб., 2001
- Берковиц 2003 — Берковиц Л. Влияние сцен насилия на зрителя // Общественное животное. Исследования. Под ред. Э. Аронсона. Том 2. СПб., 2003. С. 11–28.
- Буркова 2006 — Буркова В.Н., Бутовская М.Л., Тименчик В.М. Кросс-культурные различия агрессивного поведения у рус-

- ских и армянских школьников // Агрессия и мирное сосуществование: универсальные механизмы контроля социальной напряженности у человека (Под ред. Бутовской М.Л.). М., 2006. С. 68–106.
- Ениколопов 2002 — Ениколопов С.Н. Средства массовой коммуникации и насилие // Проблемы медиапсихологии. Материалы секции «Медиапсихология» Международной научно-практической конференции «Журналистика в 2000 году: Реалии и прогнозы развития», Москва, МГУ, 2001 (Сост. – канд. психол. наук. Е.Е. Пронина). М., 2002.
- Михалева 2008 — Михалева Г.В. Британские педагогические исследования негативных эффектов медиасреды // Актуальные вопросы модернизации российского образования /Под ред. Г.Ф. Гребенщикова. М., 2008. С. 76–79.
- Тарасов 2002 — Тарасов К.А. «Агрессивная кинодиета» ТВ и студенчество // Высшее образование в России. 2002. № 3. С. 66–76.
- Федоров 2001 — Федоров А.В. Насилие на экране и российская молодежь // Вестник Российского гуманитарного научного фонда. 2001. № 1. С. 131–145.
- Федоров 2004 — Федоров А.В. Школьники и компьютерные игры с «экраным насилием» // Педагогика. 2004. № 6. С. 45–49.
- Чалдини 2002 — Чалдини Р., Кенрик Д., Нейберг С. Агрессия. Социальная психология. Пойми других, чтобы понять себя! СПб., 2002.
- Anderson 2000 — Anderson C.A., Dill K.E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of Personality and Social Psychology. 2000. Vol. 78. Iss. 4. P. 772–790.
- Anderson 2001 — Anderson C.A., Bushman B.J. Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature // Psychological Science. 2001. Vol. 12. P. 353–359.
- Anderson 2002 — Anderson C.A., Bushman B.J. The general aggression model: An integrated social-cognitive model of human aggression // Annual Review of Psychology. 2002. Vol. 53. P. 27–51.
- Anderson 2004 — Anderson C.A. An update on the effects of playing violent video games // Journal of Adolescents. 2004. Vol. 27. P. 113–122.
- Anderson 2007 — Anderson D.R. A neuroscience of children and media? // Journal of Children and Media. 2007. Vol. 1. № 1. P. 77–85.
- Anderson 2010 — Anderson C.A., Shibuya A., Ihori N., Swing E.L., Bushman B.J., Sakamoto A., Rothstein H.R., Saleem M., Barlett C.P. Violent video game effects on aggression, empathy, and

- prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review // *Psychological Bulletin*. 2010. Vol. 136. № 2. P. 151–173.
- Austin 2000 — Austin E.W., Pinkleton B.E. & Fujioka Y. The role of interpretation processes and parental discussion in the media's effects on adolescents' use of alcohol // *Pediatrics*. 2000. Vol. 105. P. 343–349.
- Bandura 1994 — Bandura A. The social cognitive theory of mass communication // *Media effects: Advances in Theory and Research* (Bryant J., Zillmann D. — eds.). Hillsdale, NJ, 1994. P. 61–90.
- Barratt 1999 — Barratt E.S., Stanford M.S., Dowdy L., Liebman M.J., Kent T.A. Impulsive and premeditated aggression: a factor analysis of self-reported acts // *Psychiatry Research*. 1999. Vol. 86. № 20. P. 163–173.
- Berkowitz 1990 — Berkowitz L. On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis // *American Psychologist*. 1990. Vol. 45. P. 494–503.
- Bushman 2001 — Bushman B.J., Anderson C.A. Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation // *American Psychologist*. 2001. Vol. 56. P. 477–489.
- Bushman 2005 — Bushman B.J., Bonacci A.M., Pedersen W.C., Vasquez E.A., Miller N. Chewing on it can chew you up: Effects of rumination on triggered displaced aggression // *Journal of Personality and Social Psychology*. 2005. Vol. 88. P. 969–983.
- Bushman 2010 — Bushman B.J., Gibson B. Violent Video Games Cause an Increase in Aggression: Long After the Game Has Been Turned Off // *Social Psychological and Personality Science*. 2010 (in press).
- Butovskaya 2007 — Butovskaya M., Timentschik V., Burkova V. Aggression, conflict resolution, popularity, and attitude to school in Russian adolescents. // *Aggressive Behavior*. 2007. Vol. 32. P. 170–183.
- Cantor 1998 — Cantor J. Children's Attraction to Violent Television Programming // In: Goldstein, J. (Ed.). *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*. N.Y., 1998. P. 88–115.
- Cantor 2000 — Cantor J. Mommy, I'm Scared: Protecting Children from Frightening Mass Media // In: *Media Violence Alert*. Zionsville, IN, 2000. P. 69–85.
- Cohen 2000 — Cohen A. New game [PlayStation 2] // *Time*. 2000. Vol. 156. P. 58–60.
- Dill 1998 — Dill K.E., Dill J.C. Video game violence: A review of the empirical literature // *Aggression and Violent Behavior*. 1998. Vol. 3. P. 407–428.

- Dill 2001 — Dill K.E., Gentile D.A., Richter W.A., Dill J.C. Portrayal of women and minorities in video games // Paper presented at the 109th Annual Conference of the American Psychological Association. San Francisco, CA. August 2001.
- Donnerstein 1994 — Donnerstein E., Slaby R.G., Eron L.D. The mass media and youth aggression // In: L.D. Eron, J.H. Gentry, P. Schlegel (Eds.). Reason to hope: A psychosocial perspective on violence and youth. Washington, DC, 1994. P. 219–250.
- Fanti 2009 — Fanti K.A., Vanman E., Henrich Ch. C., Avraamides M.N. Desensitization to media violence over a short period of time // Aggressive Behavior. 2009. Vol. 35. P. 179–187.
- Fedorov 2000 — Fedorov A. Russian Teenagers and Violence on the Screen: Social Influence of Screen Violence for the Russian Young People // International Research Forum on Children and Media. 2000. Vol. 9. P. 5.
- Gedatus 2000 — Gedatus G.M. Violence in the Media. Mankato, Minnesota, 2000.
- Gentile 2002 — Gentile D.A., Walsh D.A. A normative study of family media habits // Journal of Applied Developmental Psychology. 2002. Vol. 23. P. 157–178.
- Gentile 2004 — Gentile D.A., Lynch P.J., Linder J.R., Walsh D.A. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behavior, and school performance // Journal of Adolescents. 2004. Vol. 27. P. 5–22.
- Grossman 1996 — Grossman D. On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society. Boston, 1996.
- Harris 1985 — Harris M.B., Williams R. Video games and school performance // Education. 1985. Vol. 105. № 3. P. 306–309.
- Hartmann 2006 — Hartmann T., Klimmt C. Gender and computer games: Exploring females' dislikes // Journal of Computer-Mediated Communication. 2006. Vol. 11. № 4. P. 910–931.
- Huesmann 2007 — Huesmann L.R., Kirwil L. Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer // In: Flannery D.J., Vaszonyi A.T., Waldman I.D. (Eds.) The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression. Cambridge, 2007. P. 181–193.
- Huesmann 2010 — Huesmann L.R. Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression — Comment on Anderson et al. (2010) // Psychological Bulletin. 2010. Vol. 136. № 2. P. 179–181.
- Huston 1992 — Huston A.C., Donnerstein E., Fairchild H., Feshbach N.D., Katz P.A., Murray J.P., Rubinstein E.A., Wilcox B.L., Zuckerman D.M. Big world, small screen: The role of television in American society. Lincoln, 1992.

- Kirsh 2005 — Kirsh S.J., Olczak P.V., Mounts J.R.W. Violent video games induce an affect processing bias // *Media Osychology*. 2005. Vol. 7. P. 239–250.
- Lamson 1995 — Lamson S.R. Media Violence Has Increased the Murder Rate // In Wekesser C. (Ed.). *Violence in the Media*. San Diego. 1995. P. 25–27.
- Lefkowitz 1972 — Lefkowitz M., Eron L., Walder L., Huesmann L.R. (1972) Television violence and child aggression: A follow up study // In: G.A. Comstock, E.A. Rubinstein (Eds.). *Television and social behavior: Vol. 3. Television and adolescent aggressiveness*. Washington, 1972. P. 35–135.
- Lieberman 1988 — Lieberman D.A., Chaffee S.H., Roberts D.F. Computers, mass media, and schooling: Functional equivalence in uses of new media // *Social Science Computer Review*. 1988. Vol. 6. P. 224–241.
- Lynch 1994 — Lynch P.J. Type A behavior, hostility, and cardiovascular function at rest and after playing video games in teenagers // *Psychosomatic Medicine*. 1994. Vol. 56. P. 152.
- Lynch 1999 — Lynch P.J. Hostility, Type A behavior, and stress hormones at rest and after playing violent video games in teenagers // *Psychosomatic Medicine*. 1999. Vol. 61. P. 113.
- Mathews 2005 — Mathews V., Kronenberger W., Wang Y., Lurito J., Lowe M., Dunn D. Media Violence Exposure and Frontal Lobe Activation Measured by Functional Magnetic Resonance Imaging in Aggressive and Nonaggressive Adolescents // *Journal of Computer Assisted Tomography*. 2005. Vol. 29. № 3. P. 287–292.
- Mori 2005 — Mori A., Azumi A. Clinical aspect. Computer game and prefrontal area // *Clin Neurosci*. 2005. Vol. 23. № 6. P. 695–698.
- NCCPV 1969 — National Commission on Causes and Orevention of Violence. USA. 1969.
- Paschke 2001 — Paschke M.B., Green E., Gentile D.A. The physiological and psychological effects of video games // Poster presented at the 36th Annual Minnesota Undergraduate Psychology Conference. St. Paul, MN, April 2001.
- Polman 2006 — Polman H., Orobio de Castro B. Violent video game playing effects on reactive and proactive aggression // Paper presented at the XVIIth World Meeting of the International Society for Research on Aggression. Minneapolis, 2006.
- Polman 2008 — Polman H., Orobio de Castro B., A.G. van Aken M. Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent vidoe games on children's aggressive behavior // *Aggressive Behavior*. 2008. Vol. 34. P. 256–264.
- Roberts 1999 — Roberts D.F., Foehr U.G., Rideout V.J., Brodie M. *Kids and Media at the New Millennium: A Comprehensive National Analysis of Children's Media Use*. Menlo Park, CA, 1999

- Robinson 2001 — Robinson T.N., Wilde M.L., Navracruz L.C., Haydel K.F., Varady A. Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior: A randomized controlled trial // Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine. 2001. Vol. 155. P. 17–23.
- Schutte 1988 — Schutte N.S., Malouff J.M., Post-Gorden J.C., Rodasta A.L. Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors // Journal Appl Soc Psychol. 1988. Vol. 18. P. 454–460.
- Slaby 2002 — Slaby R.G. Media Violence: Effects and Potential Remedies // In: Katzemann C.S. (Ed.). Securing Our Children's Future. Washington, 2002. P. 305–337.
- Steinfeld 1972 — Steinfeld J. Statement in hearings before subcommittee on communications of committee and commerce (U.S. Senate, Serial No 92 – 52). Washington, 1972. P. 25–27.
- Tafalla 2007 — Tafalla R.J. Gender differences in cardiovascular reactivity and game performance related to sensory modality in violent video game play // Journal of Applied Social Psychology. 2007. Vol. 37. № 9. P. 2008–2023.
- Van Schie 1997 — Van Schie E.G.M., Wiegman O. Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance // Journal of Applied Social Psychology. 1997. Vol. 27. P. 1175–1194.
- Weber 2006 — Weber R., Ritterfeld U., Mathiak K. Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study // Media Psychology. 2006 Vol. 8. № 1. P. 39–60.

Электронные ресурсы:

- Дети и видеоигры 2008 — Дети и видеоигры // Vitaminov.net. Все о витаминах и здоровом образе жизни. 12 марта 2008 г. / www.vitaminov.net. — Режим доступа: <http://www.vitaminov.net/rus-9234-0-0-2956.html>
- Жмуров 2005 — Жмуров Д.В. Компьютерные игры и подростковая агрессия // Фонд развития информационной политики. 02 декабря 2005 г. / www.frip.ru. — Режим доступа: <http://www.frip.ru/newfrip/dbase/211.doc>
- Известия 2002 — Рыбьянов М. Смертельно азартные игры // Известия.Ру. 25 июля 2002 г. / www.izvestia.ru. — Режим доступа: <http://www.izvestia.ru/day/article21565/>
- Ильин 2005 — Ильин Ю. Очередное исследование подлило масла в огонь споров вокруг насилия в видеоиграх // Компюлента: новости, железо, гаджеты, софт, интернет, безопасность, наука и техника, связь. 23 августа 2005 г. / games.compulenta.ru. — Режим доступа: <http://games.compulenta.ru/223119/>

- Клименко 2004 — Клименко С.А. Исследование восприятия внутреннего психологического пространства детьми, занимающимися и не занимающимися игровой компьютерной деятельностью // Всё о психологии во Владивостоке. 03 февраля 2004 г. / www.psyvklad.ru. — Режим доступа: http://www.psyvklad.ru/wp/?1.1.1.1.1.2.2004_03_02_04_24
- Компьютер-Информ 2002 — Компьютерные стрелялки в России начинают запрещать // Компьютер-Информ. № 15. 9–22 сентября 2002 г. / www.ci.ru. — Режим доступа: <http://www.ci.ru/>
- Платов 2004 — Платов А. Алиса в стране компьютерных игр // Компьютерная газета. № 15. 17 апреля 2004 г. / www.nestor.minsk.by. — Режим доступа: <http://www.nestor.minsk.by/kg/2004/15/kg41518.html>
- Труд 2005 — Краткий курс юного правонарушителя // Труд–7. Ежедневная газета о семье и жизни. № 88. 19 мая 2005 г. / www.trud.ru. — Режим доступа: http://www.trud.ru/nomer/2005_088/
- Шварценеггер 2009 — Шварценеггер против видеоигр с элементами насилия // ПРАВО.RU. 22 мая 2009 г. / www.pravo.ru. — Режим доступа: <http://www.pravo.ru/interpravo/news/view/11755>
- Anderson 2003 — Anderson C.A. Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions // Psychological science Agenda. Vol. 16. № 5. — Режим доступа: <http://www.apa.org/science/psa/sb-andersonprt.html>
- Children Now 2001 — Children Now. Fair play? Violence, gender and race in video games. Los Angeles, CA: Children Now. — Режим доступа: http://www.childrennow.org/uploads/documents/fair_play_2001.pdf
- Joint Statement 2000 — Joint Statement on the Impact of Entertainment Violence on Children. Congressional Public Health Summit. July 26, 2000 // American Academy of Pediatrics, American Psychological Association, American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, & American Medical Association / www.aap.org. — Режим доступа: <http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>
- Walsh 2000 — Walsh D. Testimony submitted to the United States Senate Committee on Commerce, Science, and Transportation. Hearing on the impact of interactive violence on children. — Режим доступа: Available at: <http://www.senate.gov/Bcommerce/hearings/0321wal1.pdf>.

Сокращения:

НВИ — насильственные видеоигры.

ОМА — общая модель агрессии (General Aggression Model).

ESRB — Entertainment Software Rating Board.

РАЗВИРТУАЛИЗАЦИЯ ГЕЙМЕРОВ: АКТУАЛИЗАЦИЯ ТЕЛЕСНОСТИ УЧАСТНИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Эта работа посвящена одной практике, получившей развитие среди участников Интернет-коммуникации: практике развиртуализации. Так сами участники называют временный перенос общения из виртуального пространства в физическое (встречи «в реале», «в оффлайне»); просто демонстрацию своих реальных фотографий в сети; иногда — раскрытие партнерам по Интернет-коммуникации своего настоящего имени и социального статуса, нахождение общих знакомых и т.д. Затем общение продолжается в привычном месте в сети. Таким образом, под «развиртуализацией» понимают совмещение образа личности в физическом мире с образом (и его ярлыками — ником, аккаунтом, персонажем), сложившимся в виртуальном пространстве. Практика развиртуализации известна в разных коммуникативных пространствах Интернета: я наблюдал ее среди блоггеров (сервис Интернет-блогов «Живой журнал» [<http://livejournal.com>]), среди пользователей социальных сетей (в одной из групп vkontakte.ru) и среди геймеров — участников компьютерных online игр. В каждом из этих случаев и онлайн-коммуникация, и развиртуализация проходят по-разному. В этой статье я рассматриваю развиртуализацию геймеров — участников компьютерных игр.

Основной процесс коммуникации геймеров, их знакомство, установление ролей и отношений происходит во время игры, где каждый игрок получает несколько воплощений: у него есть аккаунт на игровом сервере; на каждом аккаунте может быть несколько никнеймов (по которым его узнают в игре); под каждым никнеймом он может играть несколькими персонажами.

В Варкрафте (World of Warcraft) игрок с одного аккаунта может зайти в игру под разными никами — каждый никнейм соответствует одному персонажу. Я выбираю персонажа с (ранее придуманным мною же, игроком) никнеймом. В этом образе играю, под этим никнеймом общаюсь с другими игроками в чате во время игры. В другой раз я могу зайти другим персонажем под другим именем — и другие игроки видят меня в этом другом образе, с другим именем. О том, что оба персонажа принадлежат одному аккаунту (игроку), знает только админ (администратор) сервера. В игре же фактически общаются не собственно игроки и даже не представляющие их аккаунты, а образы-персонажи. Общение в игре, однако, дополняется общением на форуме. Там регистрируется новый аккаунт (не тот же, что в игре), с новым никнеймом. Под этим ником тебя и знают другие участники геймерского форума. На форуме важно идентифицировать себя с персонажем, которого знают по игре: геймер может раскрыть, каким персонажем он играет, но надо еще доказать, чтобы поверили, что ты (участник форума) — это ты (игровой персонаж). Ты можешь и не раскрывать своего игрового образа (образов), но тогда ты не сможешь повлиять и на ход игры — а форум позволяет оказать существенное влияние — организовать коллективные действия (создание кланов); связаться с администрацией и повлиять на решение игровых конфликтов; договориться о коллективных действиях с участниками других кланов и т.д.

Если мы рассматриваем коммуникацию геймеров, то должны учитывать и общение в игре, и на связанном с нею форуме. Это единая система (т.к. на форуме происходит распределение ролей, разрешение конфликтов, выдвижение и свержение лидеров — что потом проявится в процессе игрового взаимодействия).

Если рассматривать проекции личности геймера, то в этой системе их несколько: аккаунт в игре и на форуме; игровые персонажи (их также несколько). Условность виртуального пространства самого по себе усиливается условностью символического пространства игры.

В этой статье я рассматриваю развиртуализацию геймеров — социальную практику, с помощью которой участники

Интернет (онлайн)-игр пытаются совместить свои игровые и форумные образы со своим привычным обликом в физическом мире: как-то привести в соответствие свои виртуальные и физическое тела.

Перед тем, как перейти к эмпирическому материалу, надо остановиться на специфике Интернет-коммуникации, в частности, месте и особенностях восприятия телесности.

В этой статье я останавлиюсь на концепциях, определяющих специфику Интернет-коммуникации через понятие ее «бестелесности» (другой перевод — «развоплощения», «лишения тела» — *disembodiment*). Традиция эта идет еще от Норберта Винера, и сейчас она получила новое распространение [Cubbit 2000, p. 123–130; Hayles 1999; Strain 1999, p. 10–16]: ее последователи видят основное отличие виртуальной коммуникации в том, что физическое тело исключено из процесса коммуникации. Но как это исключение влияет на сам процесс коммуникации?

Тело в Интернет-коммуникации: концепции бестелесности и виртуального тела

Тело в социальной коммуникации. До сих пор тело выполняло разнообразные функции в процессе социальной коммуникации, которые подробно рассматриваются в монографии Энтони Синнот [Synnott 1993]. Тело, например, служит универсальным источником символов. Антрополог Мэри Дуглас в самой известной своей работе «Чистота и опасность» (опубликованной впервые в 1966 г.) [См.: Douglas 1978, Дуглас 2000] рассматривает тело как базовую тему вообще символизма; как модель, по которой строится символическое восприятие любой системы. Границы тела — символизируют любые границы и связанные с ними чувства угрозы. Тело как сложная структура служит источником символов для других сложных структур — например, кастовой системы в Индии. Самые нечистые — низшие касты; именно их обслуживающие функции дают возможность высшим кастам быть свободными от телесной нечистоты. Они стирают одежду, стригут волосы, одевают трупы и т.д. Вся система (каст) представляет тело, в котором благодаря разделению труда голова выполняет

мыслительные и молитвенные (жреческие) функции, а самые презируемые части выводят вон ненужные материи [Douglas 1978, p. 115, 163–164]. Поэтому в человеческой культуре все символизирует тело — и тело символизирует все остальное. Тело — это «естественный символ» [Douglas 1978, p. 123]. Следующая книга Мэри Дуглас (вышедшая в 1970 г.) так и называется — «Естественные символы» [см.: Douglas 1996]. Здесь М. Дуглас пишет о «двух телах»: тело «я» и общественное. Напряжение между социальным и индивидуальным переживанием тела — источник символизма, формирования значений. «Социальное тело ограничивает способы, которыми воспринимается физическое тело.

Мишель Фуко рассматривает тело как проводник и символ, через которые осуществляются отношения власти [Фуко 1999]. Власть рассматривается им как «био-власть», направленная на тело и осуществляемая через тело. Институты общества (мастерская, клиника, тюрьма и т.д.) с помощью дисциплинарных практик производят послушные тела — проводники власти в обществе. Дисциплинирование проводится через практики наказаний, манипуляции с телом, его частями, его ощущениями, активностью, сексуальностью и т.д.

Если общение в Интернете исключает тело, то как осуществляется власть в этом пространстве? В Интернете как пространстве, где идет общение, тело физически не присутствует, оно недостижимо. И здесь ходят страшилки (запугивания): что «найду в реале». На форумах и в блогах люди нередко высказываются весьма грубо, иногда оскорбительно (именно надеясь на недостижимость для других участников). Поэтому обещание «найти в реале» и воспринимается как угроза. Она звучит и из уст модераторов, и от группы участников, которые чувствуют свою силу и претендуют на власть, которая по-прежнему у них, видимо, ассоциируется с возможностью «дисциплинировать» тело. Но такой возможности в Интернете чаще всего нет. Очень часто в Интернет-общении стороны пытаются подавить или наказать через символическое обращение к телу: оскорбляя телесные качества другого человека («у тебя маленький...», «ты жирный урод»), даже ничего не зная о его реальном теле. Они создают партнеру, которого хотят подавить, виртуальное тело — неправильное, уродливое.

Его символическое уродство служит им поводом (обоснованием) «законно» воздействовать на виртуальный персонаж — забанить (исключить из игры, форума) и т.д. — то есть создавая партнеру виртуальное тело-урод, такие люди пытаются осуществлять власть. В этом случае встреча в реале, демонстрация своего физического тела, подтверждение его нормальности сообществом — есть способ сопротивления власти, сложившейся в виртуальном пространстве.

Тело как проекция идентичности, средство «представления себя другим» на сцене социальных взаимодействий рассматривается у И. Гофмана [Гофман 2000]. И. Гофман писал, что даже небольшая неопределенность во внешнем облике собеседника, когда трудно определить его возраст, статус, иногда пол — вызывает неприятное ощущение. Человек чувствует дискомфорт, потому что не знает, как говорить с таким собеседником и как реагировать на его слова.

В сети же тело вообще не видимо и как бы не существует. Все, что мы знаем о собеседнике, мы знаем только от него самого. Это и порождает проблемы, которые в некоторых случаях люди пытаются решить через выход из виртуального пространства, преодоление барьера, разделяющего его и «реал» (то есть пространство, где в коммуникацию вовлечены не только виртуальные, но и физические тела).

Концепции «бестелесности» и «виртуального тела» («удвоения» тела). Исследования Интернета как коммуникативного пространства имеют уже свою историю. Концепции, описывающие роль тела, тяготеют к двум вариантам: «бестелесности/развоплощения» (disembodiment) [Cubitt 2000; Hayles 1999] и «виртуального тела» [Hayles 1999; Bardzell and Odom 2008; Fantone 2003; Monaghan 2005].

Шон Каббит [Cubbit 2000] в своей рецензии на две книги об Интернет-коммуникации пишет:

«Тема наступления бестелесности вброшена в дискурс киберпространства. Мы ожидаем, что опыт серфинга сети, виртуальной реальности, видеоигр и машинно-генерируемых изображений поднимут нас из "плотского пространства" в гиперреальную зону, в которой тело <...>, в наиболее радикальном видении ближайшего будущего, оставлено в то время, когда сознание загружено в машину» [Cubbit 2000, p. 123].

«Развоплощение (телесное)» как черта электронно-опосредованного общения обсуждается с тревогой: с одной стороны, это тревога, связанная с тем, что большая часть населения планеты исключена из глобального обмена и торговли данными; с другой — это тревога, связанная с неопределенностью судьбы тех, кто втянут в интернет-общение и для кого оно стало основным видом коммуникации. Что происходит с телами, «оставленными пустыми» перед «пылающим монитором» в то время, как сознание погружено в виртуальный мир? Телами, которые К. Хейлис описывает как «неодушевленные, тучные» тела домоседов, погруженных в расширяющееся потребительское медиапространство [Hayles 1999, p. 124]. Кстати, беспокойство о физическом теле — еще одна тема, связанная с интернет-общением, и оказывающая влияние на практики развиртуализации (опасения, связанные с несовершенством физического тела).

Книга К. Хейлис «Как мы стали пост-человеческими (*post-humans*) существами: виртуальные тела в кибернетике, литературе и информатике» (Hayles 1999) вызвала оживленное обсуждение. В списке литературы, который я составил для этой работы, оказалось две рецензии на нее. Центральная идея книги — о «бестелесности» информации в среде Интернета. Здесь информация отделяется от того, кто сообщает, и от того, кто воспринимает. Информация циркулирует бестелесно, отдельно от тел источника и адресата. Это явление применительно к Интернет-среде получило название *disembodiment*, что можно перевести как 'развоплощение' или 'лишение тела'. К. Хейлис полагает, что этот отрыв информации от тела не был необходимостью или единственно возможным вариантом, а был исторически случайным событием. Далее она развивает идею, что информация в принципе может оставаться воплощенной (не терять своего соотношения с телом передающих ее людей); что тело — не только «система поддержки для разума» (цит. по: Haynes 2001, p. 106–108). Однако, рецензент отмечает, что при этом она в своей аргументации опирается зачастую на свой личный опыт или случаи из жизни ее студентов, и что все это может относиться только к небольшой части населения Земли. Но вместе с тем, отмечает, что это придает рассуждениям Хейлис и особую свежесть.

Несколько слов по поводу методики анализа Интернета: такая опора на личный опыт может быть чертой, соответствующей достаточно индивидуализированному стилю Интернет-коммуникации. Исследователи уже обращали внимание на то, что в виртуальном пространстве Интернета все, что выходит за рамки личного опыта, воспринимается без доверия, как зыбкое и текучее — см. статью Братича «"Не доверяй никому" (об Интернете)» [Bratich 2004].

Во второй части книги К. Хейлис рассматривает развитие отношений человека и вычислительной машины, компьютера, и формирование «киборга», постчеловеческого существа (*post-human*). Она описывает процесс информатизации (*informationalizing*) тела и сознания. Человек все более понимается как информационная структура. Как пишет К. Хейлис, ум формировался как продукт телесных процессов развития; тело, таким образом, рассматривается как «протез ума», с точки зрения информационной эпохи, *«тело эффективно не больше, чем инструмент ума на стадии становления»* [Hayles, 1999, p. 3, цит. по: Cubitt 2000, p. 125] и может быть заменено другим «протезом». *«В постчеловеческом (существе) нет никаких существенных различий или абсолютных установлений границ между физическим существованием и компьютерным моделированием, кибернетическим механизмом и биологическим организмом, телеологией работы и человеческими целями»* [там же]. Такое развитие событий (и телесное «развоплощение» информации) К. Хейлис считает результатом исторической случайности, главным образом, на основе ложной дихотомии между материальным (телесным, опирающимся на логику присутствия/отсутствия) и информационным (логика хаоса/порядка), идущей от Канта. Она предлагает другую модель: представление о постчеловеческом теле, которое могло бы оставаться связанным с информацией, но представляться открытой системой, впитывающей, рассеянной, — такое тело могло бы быть понятым через его приложение к окружающей среде. К. Хейлис, таким образом, рассматривает изменение способов присутствия человека в коммуникативном пространстве как формирование нового типа субъекта — «постчеловека». Этот субъект — результат человеко-машинного взаимодействия.

Э. Страйн также останавливается на проблеме (теле-сного) развоплощения в своей статье о виртуальной реальности, но рассматривает эту тему более конкретно, как особенность восприятия пользователем сети своего тела и тела партнера по коммуникации. Э. Страйн, как и многие другие авторы, отмечает изменение принципов конструирования субъекта общения, его «я» (идентичности): *«Субъект виртуальной реальности оказывается отошедшим от оснований собственной идентичности, сконструированной через тело как источник знания»* [Strain 1999, p. 10]. Идентичность больше не строится на основе ощущений тела и знания о теле или знания, полученного через физическое тело. Вхождение в виртуальное пространство *«требует забывания действительного тела и проективной обращенности в перспективу, обещанную виртуальным телом»*, — пишет Э. Страйн [Strain 1999, p. 13], сравнивая компьютерно-опосредованное общение (например, в игре) с впечатлениями зрителя в кино: только в кино воображаемое «я» проецируется на образы актеров на экране, а в электронной игре — на образы игровых персонажей или (на форуме) — на аватары (картинки, идентифицирующие пользователя). Автор, однако, признает ограниченность предположения о «забывании» тела (ср.: концепция «развоплощения»), взамен предлагая другую — концепцию «двойного воплощения»: *«Это двойное (телесное) воплощение не преодолевает или забывает первоначальное тело, но скорее синхронизирует эти два тела, по одному с каждой из сторон интерфейса»* [Strain 1999, p. 14]. Имеется в виду, что пользователь сети проецирует свое «я» в «арендованное», как выражается автор, тело — тело, способное войти в виртуальное пространство. В игре — это персонаж, олицетворяющий какую-нибудь игровую роль; в форуме или блоге — **аватар**, то есть картинка (может быть с подписью, девизом), идентифицирующая пользователя, точнее, его **аккаунт** (которых может быть несколько).

О конструировании виртуальных тел и идентичностей пишет и Т. Фитцпатрик в статье о киберкритицизме, киберполитике и виртуальных правах [Fitzpatrick 2000]. Опять формулируется точка зрения об «исчезновении» тела. В текучем, децентрированном пространстве Интернет-

коммуникации «самость уплывает от тела и места, производя чувство головокружительного опьянения, зависимости (*addiction*) и ухода (исчезновения)» [Fitzpatrick 2000, p. 379].

В этой статье автор обращает внимание не только на то, что пользователи много времени и сил уделяют созданию виртуальных заместителей своего тела в сетевом коммуникативном пространстве, но и пишет о капиталистическом контексте этого процесса. Опираясь на работы других авторов [Dean 1999; Ellis 1999], Т. Фитцпатрик отмечает «три стадии в коммодификации (*commodification* — превращения в товар) тела»:

- тела «физической эффективности» востребованы индустриальным капитализмом;

- «социально эффективные» тела — требует капитализм государства всеобщего благоденствия;

- пост-фордистское (*post-Fordist*) государство системы социального обеспечения сегодняшнего глобального капитализма требует «продуктивистского» консьюмеризма «независимого тела» [Fitzpatrick 2000, p. 381].

Эту схему Фитцпатрик вписывает в обсуждение киберпространства, полагая, что его появление «означает, что мы должны работать тяжелее, чем когда-либо, чтобы воплотить построенные идентичности, с которыми мы сталкиваемся в сети (включая нашу собственную)». Это происходит из-за опосредования самости (под этим понимается представление «я» в публичном пространстве? — Б.Щ.) технологий, начавшегося еще в XIX в., а с появлением Интернета приводит к появлению «кибертел (киборгов)» — субъект общения — это система, объединяющая человека и машину. Уходит различие между человеческим и машинным. Независимые тела — теперь «киборги», живущие при посредстве электронных машин; эти человеко-машинные существа вынуждены «бесконечно повторно программировать и непосредственно себя, и свою прошлую и будущую окружающую среду, чтобы выжить в государстве постсоциального обеспечения разрегулированного и глобализованного капитализма» [Fitzpatrick 2000, p. 381–382]. Важно и то, что Интернет-сообщества в меньшей степени опираются на территориальность, потому что присутствие тела неважно, а присутствие в виртуальной среде мало зависит

от территориального расположения тела. Это чаще всего сообщества по интересам, обычно нестабильные.

* * *

Развиртуализация, сходка, пивтовка: практики реактуализации физического тела. В Рунете (русскоязычной части Интернета) я обнаружил практику, смысл которой — в преодолении этой «бестелесности» — практику развиртуализации. Развиртуализация — термин самих участников этой практики. Под развиртуализацией чаще всего понимаются встречи вне Интернет-среды (встречи «в реале», «в оффлайне» — в физическом мире), вошедшие в обычай среди участников Интернет-коммуникации. Иногда под «развиртуализацией» понимают и просто показ своих фотографий в обычных местах общения в Интернете. Таково понимание самих участников. Смысл развиртуализации — совмещение онлайн- и оффлайн-образов.

Эта практика носит разные названия в разных Интернет-сообществах. Кроме слова «развиртуализация», в том же смысле используются термины «сходка», «встречи в оффлайне», «пивтовка», «пойнтовка». Группа геймеров, опыт которых я рассматриваю в этой статье, самое популярное наименование — «сходка». В ходе перечисленных выше мероприятий участники виртуального общения получают представления о физическом облике друг друга. То есть виртуальный образ дополняется образом физического тела. Таким образом, слово «развиртуализация» в данном случае наиболее точно передает смысл происходящего, и я буду использовать его в качестве термина.

Если переместиться с точки зрения участников на позицию внешнего наблюдателя, а точнее — исследователя, можно выдвинуть несколько гипотез о последствиях развиртуализации — ее влиянии на процессы коммуникации.

Если развиртуализация — это практика включения тела в процессы коммуникации, то нужно высказать предположения о стратегиях включения (возвращения его как фактора в коммуникативный процесс) тела. В основу положены две рассмотренные выше концепции о коммуникациях в Интернете:

Гипотеза 1.1. *Disembodiment* — развоплощения, бестелесности.

Гипотеза 1.2. Конструирования виртуального тела.

На этой основе я формулирую *две гипотезы* — собственно о развиртуализации, о том, как происходит возвращение тела в коммуникативный процесс. Они относятся к коммуникации уже вне Интернета; имеются в виду те коммуникации, которые сложились в Интернете, но продолжают вне его. Мои две гипотезы выводятся из двух гипотез о том, как тело исключается из общения в виртуальном пространстве, соответственно:

Гипотеза 2.1. *Reembodiment* — возвращение (образа) физического тела как фактора коммуникации (вытекает из предположения о *disembodiment* — бестелесности в сети): в практиках развиртуализации происходит реконструкция тела как элемента общения (знака, и так далее). Эта гипотеза предполагает особую демонстративность телесности: следует ожидать, что в процессе развиртуализации люди будут демонстрировать свое тело, внешние качества, желания и физические возможности — заново включать его в знаковую систему.

Гипотеза 2.2. Виртуализации образа тела (исходит из гипотезы виртуализации — конструирования виртуального тела в процессе Интернет-общения). Соответственно, я предполагаю, что во время развиртуализации виртуальное тело (наверное, его отдельные, но яркие качества, позволяющие опознать) переносится в коммуникацию, которая происходит в физическом пространстве. Исходя из этой гипотезы, следует ожидать, что во время развиртуализации будут попытки «подмены» физического тела виртуальным образом: демонстрация тех качеств (или приписывание ему), которые были обозначены в виртуальной среде — изменение облика тела, подгонка его под виртуальные образы, и так далее.

Case study: развиртуализация в Марьино

Виртуальный этнограф. От барьера к методу. Моя основная тема — о теле в Интернет-общении, о практиках его исключения в сети и вновь включения при развиртуализации — антропологическая. Она касается аспектов социальной жизни, которые нужно наблюдать или пережить на своем опыте, а потому естественно использовать этнографические методы. Однако, что понимать под этно-

графией, если речь идет только частично о практиках в оффлайне, а их мотивировки и обсуждения существуют в виртуальном пространстве, в Интернет-блогах и форумах? Возможна ли этнография отношений, где существование тела под вопросом?

Поначалу я предполагал провести мое исследование методами классической этнографии: то есть познакомиться с участниками Интернет-общения в реале, провести с ними интервью или понаблюдать их встречи-развиртуализации. Однако столкнулся с тем, что некоторые из участников игровых форумов опасаются выходить из виртуального пространства — в физическое. Эти опасения, как одному из участников, мне были понятны — я тоже испытывал активное нежелание встречаться с другими игроками в реале. Только после проведения исследования я понял, что эти страхи — проявления коммуникативного барьера, разделяющего виртуальное и физическое пространства коммуникации (то есть где участники представлены виртуальным или физическим телом). Обнаружив таким образом в опыте некий барьер между разными коммуникативными пространствами, я предположил, что общение в физическом пространстве с виртуальной личностью невозможно. Переходя из виртуального пространства — в физическое, виртуальная личность теряется, она не может существовать в другом пространстве. От ее имени «в реале» (в физическом мире) будет говорить другая личность, которая не принимала участия в Интернет-коммуникации. Исходя из этого, чтобы получить достоверную информацию от участника Интернет-общения, я решил проводить исследование в виртуальном пространстве.

После ознакомления с литературой выяснилось, что проблемы такого рода возникают не только у меня, и что некоторые исследователи уже пишут о «виртуальной этнографии», как особом методе полевого исследования в Интернет-среде. В связи с обсуждением проблемы утраты телесного воплощения в электронной коммуникации ставится вопрос и о том, как исследовать это своеобразное коммуникативное пространство. Карен Рухleder в статье «Виртуальный этнограф: полевая работа в распределенной электронной среде» отмечает, что «опосредованные техно-

логически местоположения требуют от нас переосмысления концепций присутствия и соположения, точно так же, как те, кого мы изучаем, должны переосмыслить их в процессе своих собственных повседневных взаимодействий» [Ruhleder 2000, p. 12].

Некоторые исследователи, ориентируясь на тексты, словесную форму общения в Интернете, строят свои исследования как изучение дискурсов определенных локальных сред [Menon 2007], хотя и в этом случае нередко говорят про «этнографический подход и участвующее наблюдение (*participant observation*)». Вопрос, что понимать под «участием» и «наблюдением», если внешне это выглядит как переписка на каком-нибудь форуме (в упомянутой статье — Фан-группы поддержки одной телевизионной передачи).

Я чувствовал себя одновременно участником игровой коммуникации и этнографом-исследователем, несмотря на то, что мое присутствие было либо в виртуальном теле игрового персонажа, либо в виде текстовых посланий и аватарок на игровом форуме.

Поле: форум «Марьино». Полем моего исследования я выбрал портал игровых серверов локальной сети «Марьино.нет» [<http://maryno.net>]. В сети локального провайдера «Марьино» имеется портал игровых серверов [<http://gmnet.ru>], на которых участники могут играть в онлайн-игры и общаться на форумах.

Таким образом, виртуальная коммуникация сводится к самой игре, где участники могут общаться с помощью чатов, и к общению на форуме, где возможно более подробное изучение отдельных событий как игрового, так и неигрового характера. В игре люди общаются (А) от имени игровых персонажей, обсуждая вопросы штурма крепости или раздела добычи, и (Б) участников неигрового виртуального общения — обсуждают встречи, неправомерные действия администрации в игре или на форуме (например, блокировка аккаунта — бан), обсуждения на форумах, и прочие. В самой игре, таким образом, сосуществуют разные типы идентичности, но, в основном, виртуальные, то есть основное число участников игры знают друг друга только по виртуальному пространству. Но некоторые имеют и опыт встреч в реальном.

На серверах Марьино играют в такие игры, как Counter-strike, Armed Assault, World of Warcraft, Killing floor, forgotten hope 2, и другие. Эти игры относятся к жанрам shooter (стрелялки с численностью игроков от 2 до 64 игроков) и mmorpg (массовые ролевые игры с участием от сотни и больше человек). Я выбрал для пристального анализа игру «World of Warcraft» и относящиеся к ней разделы форума. В этом разделе, в частности, есть целый подраздел, посвященный встречам в реале — то есть интересующей меня теме развиртуализации. Здесь такие встречи называются «сходка» или «пойнтовка». Второе название восходит еще к самому началу эры массовой компьютеризации в России, когда наиболее продвинутые пользователи общались через сеть «ФИДОНет». Это была сеть, где единичный пользователь носил название «point» — от «точка доступа», а тот, который давал нескольким «пойнтам» — конечным пользователям — назывался «сисоп» — от «системный оператор». У каждого было от двух-трех до двадцати таких «пойнтов» — в зависимости от мощности аппаратуры. Встречи сисопов между собой на ФИДОшном сленге назывались «сисопки». «Пойнтовками» назывались общие встречи участников сети ФИДО. Система подключения к ФИДО была такая, что не подразумевала полностью анонимных пользователей. Нельзя было подключиться не зная хотя бы своего сисопа; любое подключение было возможно только по рекомендации кого-то из пойнтов или сисопов, поэтому все пойнты были знакомы, хотя бы заочно, друг с другом. Пойнтовки добавляли немного доверительности в их общение. В шутку, иногда они назывались «пивтовками», так как ритуал общения подразумевал питье пива. На форуме участников игры «WoW (World of Warcraft)» встречи в реале называются словом «Пойнтовки», явно заимствованным из сленга ФИДО. В Интернете это мероприятие приобретает уже другое содержание, потому что люди, участвующие в игре и на форуме, по умолчанию, между собой незнакомы, и в сети, как правило, анонимны. Поэтому здесь «пойнтовка» означает переход к совершенно другой форме общения, чем в сети. Прежде всего, происходит возвращение физического тела и физического облика участникам коммуникации.

На форуме игровых серверов Марьино пользователи общаются от имени своих игровых персонажей, обсуждая

темы игры, и возникает большое количество тем, напрямую не связанных с игрой. Например, темы о встрече в реале. Эти темы и будут основным источником для моего исследования перехода из виртуального (игрового) коммуникативного пространства в физическое.

Собственно развиртуализация происходит не в сам момент встречи, а включает в себя также и ее обсуждение в виртуальном пространстве, т. е. необходимый элемент — соотнесение опыта встречи в реале и в виртуале. Такие обсуждения бывают двух видов: подготовка встречи и отчеты о ней.

Нарратив развиртуализации на форумах: метод виртуальной этнографии. Несколько слов о технике (процедуре) исследования.

1. Проанализированы отчеты о подготовке к развиртуализации и ее успешном или неуспешном проведении на форуме gmnet.ru. Этому посвящено 84 темы. Каждая тема — обсуждение одной, в единичных случаях — двух встреч. В общей сложности, в поле зрения оказалось порядка ста встреч-развиртуализаций.

2. На первом этапе надо было построить модель для дальнейшего анализа всего массива. Для этого выбрал 5 отчетов о развиртуализации на форуме gmnet.ru; эти отчеты отобраны самостоятельно из раздела [WOW — форума игры World of Warcraft] «Поинтовки», отбор проводился по наличию слов «сходка», «сходняк», «поинтовка», как ключевым. Отобраны наиболее информативные (где много сообщений) и отчет о самой первой встрече с тем, чтобы охватить по возможности наибольший диапазон обсуждаемых вопросов. Отобраны случаи успешной развиртуализации и сходки. Для примера неудачной попытки проведения развиртуализации и сходки был отобран один случай.

3. Проводился качественный анализ по принципу построения «обоснованной теории» [Страусс и Корбин 2006]. В результате открытого кодирования, выявились две темы, характерные для большинства случаев, они и стали смысловыми осями на этапе осевого кодирования. Первая тема — «тело, телесность (телесные облик, практики и ощущения)», вторая — «оценки развиртуа-

лизации». На последнем этапе — классификации, — я классифицировал разные варианты репрезентации этих двух тем в отчетах.

Сценарий развиртуализации: подготовка, встреча, отчеты. Ниже приведены материалы анализа переписки на форуме (тем) игрового сервера о подготовке к развиртуализации, а также отчетов о результатах ее успешного или неуспешного проведения, размещенных на форумах локальных игровых ресурсов gmnet.ru.

Каждая сходка состоит из трех условных этапов:

- 1) подготовка к «сходке» (переписка на форуме);
- 2) проведение сходки (в физическом пространстве);
- 3) обсуждение сходки, отчет (на форуме).

То есть сценарий сходки охватывает как общение в виртуальном, так и в физическом пространстве.

Подготовка к «сходке». На форуме устроитель сходки открывает тему, где предлагает другим пользователям собраться вместе. Обычно инициатором является «кто-то из админки» (представитель администрации игрового сервера), либо один из игроков. Первую встречу проводил админ (администратор) игрового сервера, то есть он был инициатор самой идеи проводить сходки в оффлайне. В последующем, инициаторами сходки выступали как тот же администратор, так и обычные игроки. Это всегда были игроки — пользователи локальной сети «Марьино.нет», которые живут в Москве. В большинстве случаев, по всей вероятности, жители московского района Марьино, потому что при обсуждении мест встречи часто встречаются локальные сленговые названия, понятные только марьинским: экран (кинотеатр «Экран»), камень (условное место на берегу Москва-реки).

В одном случае админ инициировал встречу по поводу приезда одного из участников игрового общения (игры и форума) из Санкт-Петербурга: *«Так, в наш город Москва приезжает гость из далекого Питера =)))))) надо бы его встретить, приезжает он в 6:07 на Ленинградский вокзал, кто идет встречать, отпишитесь здесь, обговорим где и во сколько...»* [gmnet.ru, 25.12.2005].

Эта встреча особого энтузиазма у марьинцев не вызвала и не состоялась. Рискну предположить, что в организации

этих сходок локальная (марьинская) идентичность преобладает над игровой. Сходки организуются, преимущественно, на базе локальной идентичности, хотя и приветствуются присутствия «дальних гостей», например, из Петербурга или из других районов Москвы. Они рассматриваются именно как гости; участники сходки демонстрируют удовлетворение. Источник его, по-видимому, совпадение их идентичностей — локальной и игровой.

Место и время встречи принято обсуждать на протяжении всей темы, но обычно автор темы в самом начале предлагает свои варианты. Время, как правило, нерабочее: от 16-00 и до вечера, чаще всего в субботу и воскресенье, или праздничные дни (Новый Год и т. д.). Поводом к сходке может быть чей-нибудь день рождения, но сходка также приурочена к нерабочему времени — например, пятница, вечер. Почти все сходки устраивались в Марьино в обычных местах местных тусовок (у кинотеатра «Экран» и у реки). Одна встреча была в Санкт-Петербурге, где проживает часть постоянных пользователей игрового сервера. Они не пользуются услугами этого провайдера, а встречаются с марьинскими только в игре и на игровом форуме.

Инициатива исходила от пользователя из Марьино, который планировал посетить Петербург и заранее стал договариваться на форуме о том, чтобы провести встречу с питерскими участниками игры: *«Я предлагаю устроить сходку в питере :D (просто я буду в питере с 13.10.06 до 16.10.06) оч хочется всех увидеть, так что давайте организуем сходку для всех кто играл на марьинском серваке из города Санкт-Петербурга (...)*» [gmnet.ru, 04.10.2006].

Здесь показателен факт инициативы «марьинских», который можно интерпретировать, как попытку совместить локальную идентичность с идентичностью участника игровой коммуникации. Фактически, это попытка распространить марьинскую локальную идентичность на все пределы охвата игрового сервера, и такой пример — единственный. Получив информацию о возможной сходке, несколько пользователей обычно откликаются, начинают обсуждать перспективы.

Пользователи, которые хотят прийти на сходку, обычно отмечают в теме сообщениями вроде «приду с удоволь-

ствием» или «я тоже пойду». Отмечается также наличие «авторитетных» пользователей: если такой пользователь сообщит о своем желании прийти на сходку, то несколько других пользователей могут пойти вместе с ним. Иллюстрацией такого примера служит случай из первой темы моего анализа: устроитель сходки *Games* предложил обсудить время и место сходки; пользователь *Invisible* в 20-10 оставил сообщение, в котором сообщил, что пойдет на сходку: «(...) я пойду :) только лучше попозже, часиков в 6. а где — да мне пофиг...» Вслед за ним, пользователь *KAS* в 20-13 сообщил: «хз где можно предложить, но я тоже пойду с инвизом =)» [gmnet.ru, 04.10.2006].

Идею сходки встречают как с энтузиазмом, так и скептически. Критика исходит, как правило, от тех, кто еще не имел опыта развиртуализации. Поэтому большая часть критических оценок связана с подготовкой самой первой сходки. Негативные оценки предстоящей сходки — по существу, проявление барьера при переходе из виртуального пространства коммуникации в физическое.

Остановлюсь подробнее на анализе негативных оценок. Часть их выражена в виде опасений пользователя: люди, до этого взаимодействовавшие только в игре или на Интернет-форуме, просто боятся встреч «в реале». Характерны такие формы, как:

А) страх нарушить целостность виртуальной личности и, соответственно, невозможность продолжать играть виртуальную роль.

Этого отлично иллюстрируется в следующем примере. В ходе обсуждения возможности проведения самой первой сходки, пользователь *Hooker* пишет: «по моему в любой пойнтовке есть смысл хотя бы потому, что люди которые хотя бы раз посмотревшие друг другу в глаза уже не будут беситься из за пустяков, и докапываться до всякой мелочи» [gmnet.ru, 07.09.2005].

На что пользователь *Mr.LaMkA* отвечает: «тогда нет смысла игры» [gmnet.ru, 07.09.2005]. Для него эта развиртуализация является угрозой для его виртуальной роли. В последующем обсуждении места и даты сходки он не участвовал.

Б) также некоторые участники боятся неожиданностей — не хотят приходить на сходки, где они никого не знают

(имеется в виду — не имеют опыта в оффлайне, ведь в игре и на форуме они все общались). Это самый характерный вариант — восприятие предстоящей встречи в понятиях агрессии.

Пользователь Solo в теме «сходка» от 07.09.2005 пишет следующее: *«хммм.. так встречаться опасно.. иногда за те слова, которые услышишь на форуме или в игре в свой адрес, хочется реально в тыкву зарядить.. останавливает только то, что не знаешь кому...а вот если будешь знать... играем и играем, все анонимно, когда будешь мочить кого-то, хоть лицо его перед глазами всплывать не будет»* [gmnet.ru, 07.09.2005].

Этот пример интересен еще и тем, что отсылает нас к предыдущему пункту: пользователь Solo не хочет соотносить реального человека с виртуальным персонажем, которому он сможет причинить виртуальную боль или даже виртуально убить: *«когда будешь мочить кого-то, хоть лицо его перед глазами всплывать не будет»* [gmnet.ru 07.09.2005]. Но в первой части цитаты следует отметить его опасения по поводу высказываний на форуме: основываясь на своем опыте, он ожидает встретиться на сходке со своими недоброжелателями по игре, и получить от них «заслуженное» наказание. Вместе с тем, он ненавязчиво показывает свою возможную несдержанность по отношению к обидчикам: *«которые услышишь на форуме или в игре в свой адрес, хочется реально в тыкву зарядить..»* [gmnet.ru 07.09.2005]. Этим он пытается на языке силы и агрессии показать свою возможность постоять за себя в случае неожиданностей на сходке.

Пользователь Шурик[ROCES] в теме «сходка 2» от 28.09.2005 пишет: *«мдя жеть даже не охота идти еще от..... =))) малоли кого я взбесил в вове (WOW — World of Warcraft. — Б.Щ.) а пиво попить можна проста я только сегодня заметил эту тему так бы пошел бы !! =)))»* [gmnet.ru, 01.10.2005].

Таким образом, он высказывает опасения, что кто-нибудь попытается отомстить ему за его игровые (виртуальные) плохие поступки. Примечательно стремление пользователей, уже бывавших на сходках, пресекать агрессивный тон дискуссии.

В ответ *Шурик[ROCES]’у*, пользователь *Mode* пишет: «если ты марьинский то успеешь они к камню на набережную пойдут и до упора-буль-буль»)» [gmnet.ru, 01.10.2005].

Он подчеркнуто игнорирует опасения и переводит разговор в нейтральное русло, приглашая *Шурик[ROCES]’а* присоединиться к проводимой встрече. Идентичность «марьинский» здесь упоминается не вследствие угрозы всем, кто к ней не относится, а по территориально-временным соображениям: сходка будет проводиться в определенный промежуток времени, а значит не все жители Москвы успеют достигнуть места назначения до ее начала.

Всего в теме, посвященной первой сходке, 113 сообщений относящихся к подготовке сходки, т. е. сообщений, отправленных до ее начала. Из них 27 сообщений содержат апелляции к теме и языку агрессии. Среди них были следующие формы апелляций: угрозы (10 случаев), страхи (6), пресечения разговоров на тему агрессии (на тему угроз и страхов) (12), и обшучивание этой темы (6). Общее число апелляций несколько больше, чем высказываний, поскольку одно высказывание могло содержать несколько апелляций. Например, в одном высказывании могли сочетаться апелляции и к угрозам, и к страхам.

Проведение сходки. Этот этап проходит в «оффлайне», в физическом пространстве: обговорив место и время, пользователи форума собираются в обговоренном заранее месте. Там происходит само таинство — **сходка**. Во время сходки участники проходят что-то похожее на обряды инициации: распивают спиртные напитки, знакомятся друг с другом, обсуждают игровые темы, сравнивают опыт общения в сети с опытом общения в «оффлайне» («в реале»). Для таких встреч характерны практики, которые можно определить как ритуалы общения: коллективные прогулки, выпивка, купание и загорание и т.п. Характерно, что все эти практики связаны с демонстративным вовлечением тела, и именно через телесную вовлеченность демонстрируется коллективность: коллективная (иногда из посуды по кругу) выпивка, громкие крики, пение, потом обмен мнениями об ощущениях. Причем характерно единство демонстрируемых ощущений: если кто-то написал, что замерз, другие тоже в отзывах о сходке пишут, что замерзли, было холодно и т.п.

Одним из важных событий на сходке является ритуал фотографирования (смысл его раскрывается в отчетах). Фотографируют несколько участников, причем объектом отображения служат не места («я/мы на фоне...»), а именно коллективные практики: люди стоят/сидят обнявшись, подпрыгивают, что-то кричат вместе, размахивают руками, бутылками, изображают шуточные «драки», кучу-малу и т.п. Некоторые из этих действий специально делают ради фотографирования или изображают их особенно демонстративно, утрированно. Анализ изображений выявляет те же сквозные темы, что и анализ текстов отчетов: телесность (демонстрация облика участников, практик, ощущений) и коллективность. Эти же темы — и в комментариях к фотографиям на форуме — что подтверждает значимость этих тем.

На сходке могут происходить события, влияющие на виртуальных персонажей участников: заключаться договора между игровыми кланами и альянсами, обсуждаться вопросы о мире или войне. Так, один из участников сходки от 29.12.2005 JAREK сообщил, что «(...) *сегодня на сходке произошло то чего я боялся больше всего. А именно мое примерение с Tulkasom. :)*» [Тема «ну вот мы и провели сходку», gmnet.ru, сообщение от 30.12.2005, 02-00 по МСК]. Конфликт между ними произошел ранее, в игре. А фраза «то чего я боялся больше всего» относится к угрозе виртуальному образу «я», которую переживал перед сходкой автор высказывания.

Отчет. Третий этап процесса развиртуализации — непосредственно отчет о сходке. В процессе анализа отчетов выявились две оси — две сквозные темы: (а) телесность (облик участников, ощущения, практики, в которые вовлечено тело) и (б) оценки встречи (в целом — и участников: их облика, ощущений, практик), то есть оценки тоже часто связаны с телесностью.

Сразу после встречи появляются просьбы выложить фотографии. Они появляются либо в день проведения сходки, либо спустя какое-то время — от одного до трех дней. На фотографиях участники обычно изображены группами, изредка — отдельные люди. Обычно все смотрят в объектив фотокамеры, но встречаются также и документальные

кадры, запечатлевающие какие-то действия: обсуждения вопросов или шуточные драки. Очень часто, хотя и не всегда, присутствующие на фотографии люди отмечаются их игровыми (виртуальными) никнеймами: это может быть подпись непосредственно на фотографии, или комментарий к ней на форуме. Такое представление фотографий со сходки означает, что смысл их — совместить виртуальные образы участников в впечатлениях от их физического телесного облика. То есть физическое тело включается (возвращается) в коммуникацию. Преодолевается «бес-телесность» сетевого общения.

Теперь об оценках. В отчетах на форуме и комментариях к ним пользователи высказывают свои мнения о проведенном мероприятии. Следует подчеркнуть нарочитую положительность этих отзывов: любой неприятный опыт намеренно приукрашивается, пользователи подчеркивают свою радость от участия в этом событии. Например, в теме «ну вот мы и провели сходку», упомянутой выше, пользователь *overclocker* оставил такой отзыв: «*да сходка просто супер оч понравилось хоть и холодно до ужаса было*» [gmnet.ru, сообщение от 29.12.2005, 23-29 по МСК] — неприятный элемент был упомянут мельком, как нечто незначительное и неспособное помешать всеобщему веселью. Комментарии о проведенной сходке чаще всего положительные. Участники наперебой хвалят друг друга, свои впечатления и т. д. Чем обосновывают эти положительные оценки?

1. Чаще всего, обходятся без обоснований. Позитивные оценки: «офигенно сходили», «все гуд», «да васче суперrrrr», «да, хорошо сходили», «все круто», и т.д.

2. В некоторых случаях одобрение развиртуализации выражается через восторженные описания ощущений во время встречи и совместно полученных впечатлений. Общее настроение отмечается, как позитивное: люди радуются знакомству, вспоминают приятные моменты опьянения и кокетства, ухаживаний на встрече. В качестве иллюстраций приведу два примера.

Первый пример из темы «сходка» [gmnet.ru 07.09.2005]. Пользователь *MegaHerz* пишет: «*Киттен напилась, приставала к Геймсу ;-)*». На это *KiTTeN*, о которой шла речь в его сообщении, отвечает: «*ДА?я просто просила чтоб он*

меня в виде кошки сделал)))и просить я начала до того как напилась между прочим)))))». Обилие смайликов прямо говорит об одобрительной оценке пользователем того, что происходило на сходке. *Второй пример* из темы «сходка 2» от 28.09.2005. Пользователь СТЕРВА пишет: «не думайте что это весь народ кто был на сходке это тока пеличита и они напились... молодо-зелено :d». На это пользователь Raven отвечает: «Ой сама то хороша была, к дракону лезла, который был еще лучше, того я вообще до дома тащил» [gmnet.ru от 28.09.2005]. Опынение на сходке не осуждается, оно обсуждается в шуточной форме. Основной тон комментариев — выражение общего удовольствия, шутки, радость — эйфория опынения представлена как телесное переживание атмосферы праздника.

3. Позитивный настрой сходки выражается через одобрение внешности людей и других их качеств. Положительная оценка физического облика выражается, например, через подчеркивание сходства с виртуальными персонажами, в том числе знаменитыми актерами, певцами.

В теме «ну вот мы и провели сходку» от 29.12.2005 пользователь RIP пишет:

«(...) Декс, на фото на прикольно выглядишь))) похож на солиста группы «Limp Bizkit» :)» [gmnet.ru, 01.01.2006].

В первой теме «сходка» пользователи выясняют то, как они узнают друг друга на предстоящей встрече. Пользователь Postman описывает себя так:

«(...) а так маленький с бородкой и толстый. да с усами еще, о.» [gmnet.ru 09.09.2005].

На это Balbes ему отвечает:

«да, злой с бородкой! ухахахахахаха! вылитый игровой перс кстати! 1 в 1! да, встретиться надо ещё!» [gmnet.ru, 01.01.2006].

Таким образом, он приравнивает его физический облик к облику виртуального персонажа.

Показательно также отношение к проявлениям агрессии. На сходках бывают примеры игровой агрессии, которой придается шуточный смысл. Тем самым, агрессивность (ее смысл) аннулируется, если следовать концепции А.Г. Козинцева [Козинцев 2007]. Так, на сходке от 28.09.2005 [gmnet, тема «сходка 2»] пользователь KiTTeN рассказала о произо-

шедшем там шуточном сражении между двумя игровыми фракциями — «ордой» и «альянсом»:

«О да....На сходке были сражения пвп и орда против альянс!Орда против альянс:В бою участвовали:Tulka, Reaver,MALAHIT...К сожанию Ривера убили но альянс WIN=))) Запись имеется :D Ну а пвп сражения это просто ПРИКОЛ :D» [gmnet.ru 02.10.2005].

Исходя из вышесказанного, несложно заключить, что имелась в виду шуточная потасовка, которую устроили игроки на сходке. Выставив ее в качестве игровой ситуации, которая возможна только в виртуальном пространстве игры, *KiTTeN* придала ей комичности, нейтрализовав тем самым агрессивность потасовки.

Тот, кто не был на сходке, продолжает интерпретировать в соответствии с теми кодами, которые привычны в виртуальной игре. Там любое символическое проявление агрессии интерпретируется именно как агрессия, и вызывает соответствующую реакцию. Поэтому *PIRANIA 2I* так и удивляет удовольствие, которое написано на лицах участника потасовки: *«посмотрел. одного пенали всей толпой и ему это нравилось удивительно»* [gmnet.ru, 02.10.2005].

В игре это было бы проявление вражды, то есть при интерпретации этой практики актуализируются разные коды, в зависимости от того, в каком пространстве — виртуальном или физическом — находится интерпретатор.

Анализируя то, как представлено в отчетах тело, я обратил внимание на, как правило, положительные оценки внешности, откровенные похвалы. Можно предположить, что это также вариант положительной оценки развиртуализации самой по себе, как практики. Позитивная оценка развиртуализации может быть выражена через положительную оценку людей (партнеров по развиртуализации) — их внешность, действия при встрече, ощущения от общения с ними — оцениваются позитивно, то есть сообщество демонстрирует принятие их настоящего тела (облика, «Я»?).

Но встречаются и отрицательные оценки: они исходят, как правило, от пользователей, которые не были на этой сходке или вообще не посещают подобного рода мероприятий. Пользователь *Mr. Crow*, ни разу не побывав на сходке, сделал вывод о них по некоторым фотографиям и видеороликам:

«мдааааа... посмотрел я эти ролики, и пришел к выводу, что хорошо они так на контре не помешанны, а то бы по городу бегали бы с ножами, всех резали, ставили бы бомбы и т.д.» [gmnet.ru, тема «сходка 2» от 28.09.2005, сообщение от 02.10.2005, 18-53 по МСК].

Почему часто встречаются негативные оценки встреч в реале (их возможности, перспектив, возможных последствий) у тех, кто не имеет опыта развиртуализации? Думаю, негативные оценки — проявление существующего коммуникативного барьера между виртуальным и физическими пространствами (и соответствующими формами) общения. Не случайно они демонстративно перекрываются восторженными отзывами о встрече в отчетах — барьер перестает существовать.

Какую роль выполняют позитивные отчеты и комментарии по результатам уже произошедших развиртуализаций? Почему они в подавляющем большинстве позитивны в отчетах участников?

Важный момент отчетов — оценка перспектив дальнейшего общения: как продолжения общения в Сети, так и новых встреч «в реале». То есть произошедшая встреча соотносится с теми привычками общения, которые сложились в сети (в игре). Одно из опасений до встреч было, что разрушится сложившийся виртуальный образ. И в отчетах участники сходки должны убедиться в том, что после реальной встречи их интернет-общение не прекратится. Именно поэтому в отчетах очень много одобрительных, хвалебных восклицаний, восторженных оценок самих встреч и их участников (внешности, манеры общения, душевных качеств). Отрицательные стороны преуменьшаются: например, участники призывают друг друга «не замечать косяки», или «относиться к ним философски».

Характерный момент — включение в круг причастных к развиртуализации третьих лиц, которые не участвовали в сходке, но являются участниками игры и общения на игровом форуме. Теоретически декларируется добровольность развиртуализации, но на практике можно наблюдать и давление на тех, кто на сходку не пришел. Мягкая форма этого давления — рассказы о том, как было хорошо и как много отсутствовавший потерял: «сам себе злобный буратино». Более жесткая форма давления встретила на форуме участников игры WOW на Марьинском сервере: один

из пользователей форума *Trofy* заявил о своем участии в предстоящей первой сходке (тема «сходка» от 07.09.2005), а затем не явился на встречу. О своей неявке он сообщил уже после начала сходки. Когда он поинтересовался о дате следующей сходки, пришедшие на предыдущую встречу игроки возмутились его отсутствием. Инициировал возмущение *MegaHerz*, с которым, по-видимому, у *Trofy* был персональный договор о встрече:

«Нет, ну нормально договориться о встрече, а потом написать, что не пойдешь за 2 минуты до нее?» [gmnet.ru, 13.09.2005].

В сообщениях других пользователей стали появляться сообщения оскорбительного характера:

«Трофи кака», «ладно так уж и быть скажу: трофи кака», «ну и я до кучи трофи кака» [gmnet.ru, 16.09.2005].

Пользователи *Homester* и *Hooker* поинтересовались:

«а трофи кака? :d», «Да ладно, чего Трофи кака?» [gmnet.ru, 16.09.2005],

— на что получили ответ от *MegaHertz*:

«идем с нами на сходку — вы убедитесь, что он кака)» [gmnet.ru, 16.09.2005].

Пользователь *Trofy* не явился на сходку, тем самым не свое тело в Интернет-коммуникацию; символично, что и оскорбление «трофи кака» обращается к его физическому облику. Его физическое тело остается неопознанным, а потому его значение принижается. О происхождении этого прозвища («кака»). Оно связано с игрой той же группы пользователей, только не в *WoW*, а в *Counter-strike*. То есть телесность человека, который не участвовал в сходке, определяется через его виртуальный образ.

Это оскорбление служит также попыткой заставить *Trofy* все-таки прийти на сходку, т. к. пользователь *MALAHIT* в ответ на вопрос *Trofy* разрешат ли ему прийти на сходку отвечает:

«да ладно в следующий раз сто пудов возьмем если пойдешь» [gmnet.ru, 13.09.2005].

В следующей теме «сходка 2» *Trofy* опять сообщает о своем желании прийти на сходку, но затем его настроение портится тем, что его снова называют «какой»:

«блин мегагерц все настроение испортил теперь думаю идти не идти больше склоняется на не идти испотил кстате

словом трофи как так что лучше не повторять а то вобще не когда не приду» [gmnet.ru, 01.10.2005].

Тогда пользователь *KiTTeN*, отмечая его нежелание идти на сходку, заявляет:

«Ну и зря.....Я тож скоро начну писать Трофи кака».

Эти высказывания подтверждают две гипотезы:

1). По-отношению к тем, кто не явился на сходку, применяются оскорбления.

2). Эти оскорбления служат также попыткой «выманить» пользователя на сходку, обещая ему снять позорную стигму. То есть сообщество геймеров оказывает давление на тех, кто остался неразвиртуализованным, то есть остался «по ту сторону» барьера, разделяющего виртуальное и физическое коммуникативные пространства, в то время как большинство уже преодолело этот барьер. Обе гипотезы хорошо иллюстрируются следующими примерами.

Пользователь *Trofy* после обсуждения кардинально меняет свое решение: «Ушел на сходку» [gmnet.ru, 01.10.2005]. Пользователь *KiTTeN*, по-видимому, рад его решению посетить встречу: «Трофи ураааа=)))» [gmnet.ru, 01.10.2005]. Пользователь *Homester*, обсуждая проведенную встречу, пишет: «оо трофи был! значит он уже не кака!! :d» [gmnet.ru, 01.10.2005].

Пользователь *Trofy*, побывав на сходке, включил тем самым свое тело (его образ) в виртуальное пространство. Его тело было осознано участниками игрового форума, оно приобрело значимость, и стигма была снята. Он был принят снова в общее коммуникативное пространство — правила коммуникации в котором теперь учитывают и фактор (физического) тела участников.

Почему агрессия фигурирует как контекст восприятия встречи в реале? Откуда страх и угрозы? Предположу, что:

1). Агрессия — просто выражение барьера между коммуникативными пространствами.

2). Агрессия имеет значение игры, как повседневного взаимодействия, привычного участникам (основное содержание игры WOW- битва коалиций Орда, Альянс, Нежить и др.), то есть агрессия — это игровой язык.

3). Агрессия в виртуальном пространстве важна как средство конструирования виртуального образа

игрока (привлечения внимания, завоевания статуса, авторитета, зависимостей и т.п.) в сетевом бестелесном общении.

4). Агрессия выступает в качестве способа конструирования виртуального тела. Характерна агрессивность через апелляцию к телесности: указания на «малый размер» гениталий, полноту, возраст («школота», «малолетка») и проч.

Появление физического тела снижает необходимость в подтверждении этого виртуального (сконструированного через агрессивность) тела. Соответственно, снижается агрессивность и в Интернет-общении. Особенно это заметно на примере из первой темы «сходка» от 07.09.2005, когда от пользователей требовалось актуализировать возможность сходки. Пользователь *MALAHIT* подчеркнул положительные моменты:

«классное предложение как кто-то заметил когда люди увидят друг-друга познакомятся в игре станет гораздо меньше наездов потому что ты хоть и плохо но будешь знать человека» [gmnet.ru, 07.09.2005].

Таким образом, он попытался запрограммировать сходку на улучшение игровых (виртуальных) отношений, ритуализировать ее. Сходка превращается в своего рода ритуал по преодолению агрессии в виртуальном пространстве компьютерной игры. Интересно, что реальная встреча (сходка) здесь выступает как ритуал (символическое действие), а виртуальная игра — как настоящее, по-настоящему значимое для участников основное пространство общения.

* * *

В заключение вернусь к гипотезам о развиртуализации. Анализ практик развиртуализации говорит чаще всего о том, что физическое тело вовлекается (как фактор и символ) в виртуальную коммуникацию, то есть фактор тела после сходов начинает оказывать влияние на коммуникации на игровом форуме и в игре. Самое общее наблюдение — это снижение агрессивности. До сходов (при подготовке первой сходки в особенности) характерно настороженное отношение к перспективе встречи в реале. Это подготовлено общением в игре и на форуме, где угрозы «найти в реале» (подразумевается: и побить) служат обычным средством

дисциплинирования или статусных игр. Во время сходов агрессивных форм взаимодействия, случаются шуточные театрализации на тему «виртуальных сражений». Их смысл — как раз дезавуировать виртуальную вражду. Отчеты о сходах в подавляющем большинстве позитивны, и, по отзывам самих участников, способствуют снижению вражды уже и в самой игре. Таким образом, подтверждается первая гипотеза — о возвращении тела как фактора коммуникации даже в виртуальном пространстве. Но есть свидетельства и в пользу второй гипотезы — о том, что виртуальные образы выносятся в физическое пространство, соотносятся с физическим обликом участника коммуникации. Так, обсуждая внешность одного из участников сходки, участники форума обратили внимание на его сходство с игровым персонажем, которым тот играет на сервере. В другом случае шуточная потасовка на сходке интерпретируется как «битва (игровых) альянсов».

Что происходит с игрой после развиртуализации? Становится ли она в большей степени игрой или перестает ей быть? Теоретически — в меньшей, поскольку виртуальное пространство как бы раскрывается, перестает быть отделенным от повседневности. Но в реальности игровые практики становятся более условными: например, игровую агрессию перестают переносить на самих пользователей; усиливается символический характер происходящего в игре.

Литература:

- Гофман 2000 — Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М., 2000.
- Дуглас 2000 — Дуглас М. Чистота и опасность. Анализ представлений об осквернении и табу. М., 2000.
- Козинцев 2007 — Козинцев А. Г. Человек и смех. СПб., 2007.
- Страусс, Корбин 2006 — Страус А., Корбин Дж. Основы качественного исследования. М., 2006.
- Фуко 1999 — Фуко М. Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы. М., 1999 (Paris 1975).
- Bardzell and Odom 2008 — Bardzell Shaowen and Odom William. The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community// Space and culture. Vol. 11. № 3, August 2008. P. 239–259.
- Bratich 2004 — Bratich Jack Zeljko. Trust No One (On the Internet): The CIA-Crack-Contra Conspiracy Theory and Professional

- Journalism // TELEVISION & NEW MEDIA. Vol. 5. № 2. May 2004. P. 109–139.
- Cubbit 2000 — Cubitt Sean. The virtual disembodied: A crisis in post-humanism (Book Review) // International Journal of Cultural Studies. 2000. Vol. 3. P. 123–130
- Douglas 1978 — Douglas Mary. Purity and Danger. 1978.
- Douglas 1996 — Douglas Mary. Natural Symbols: Explorations in Cosmology. New York, 1996.
- Fantone 2003 — Fantone Laura. Final fantasies: Virtual women's bodies // Feminist Theory. 2003. Vol. 4 № 1. P. 51–72.
- Fitzpatrick 2000 — Fitzpatrick Tony. Critical cyberpolicy: network technologies, massless citizens, virtual rights // Critical Social Policy. 2000. Vol. 20. № 3. 375–407.
- Haynes 2001 — Haynes Paul. (book review). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics by N. Katherine Hayles // Body Society. 2001. Vol. 7. №. 4. P. 105–112.
- Hayles 1999 — Hayles N. Katherine. How We Became Post-human: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. Chicago, 1999.
- Menon 2007 — Menon Siddhartha. A Participation Observation Analysis of the Once & Again Internet Message Bulletin Boards // TELEVISION & NEW MEDIA. 2007. November. Vol. 8. № 4. P. 341–374.
- Monaghan 2005 — Monaghan Lee F. Big Handsome Men, Bears and Others: Virtual Constructions of 'Fat Male Embodiment' // Body & Society. 2005. Vol. 11. № 2. P. 81–111.
- Ruhleder 2000 — Ruhleder Karen. The Virtual Ethnographer: Fieldwork in Distributed Electronic Environments // Field Methods. 2000. 3. P. 3–17
- Strain 1999 — Strain Ellen. Virtual VR // Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. 1999. P. 10–16.
- Synnott 1993 — Synnott A. The Body Social: Symbolism, Self and Society. London and New York, 1993.

Электронные ресурсы:

- Живой Журнал (ЖЖ), сервис сетевых дневников. — Режим доступа: <http://livejournal.com>
- gmnet.ru — Форум игрового портала «Марьино». – Режим доступа: <http://www.gmnet.ru>

ИГРА С РЕАЛЬНОСТЬЮ

А.П. Липатова

ДУРАК И СВЯТОЙ: ИГРА С РЕАЛЬНОСТЬЮ ИЛИ ИГРА В РЕАЛЬНОСТЬ

Убогие и болящие почитаются в народе как святые, способные «чуду творить». Их уважают, им поклоняются, за помощью к святым–чудотворцам обращаются в критические ситуации. С другой стороны, они нередко признаются «юродивыми Христа ради» и оцениваются как «дураки», «глупые». В таком случае у кого-то они вызывают неприязнь, у кого-то — смех. Материалом для данной статьи послужили рассказы об одном из «убогих» старцев — об отце Максиме, память о котором до сих пор сильна в народе. Максимушка почитается в среднем течении реки Суры (север Инзенского района Ульяновской области) и на юге республики Мордовии. В этой же местности нами зафиксирована особая форма окказионального ряжения «дурачком».

* * *

Обычай наряжаться «дурачками» во время святочного или свадебного ряжения был распространен в Ульяновском Присурье еще в 1960-е гг. «Девушки, склонные к игровому перевоплощению, пародировали местных дурачков. В таком случае ряженные представляли персонаж, хорошо известный в округе, имитируя его походку, жесты, особенности невнятной речи» [Чередникова 2009, с. 149]. Существовало несколько вариантов этого типа ряжения. М.П. Чередникова замечает, что «иногда ряженный, представляющий «дурачка», входил в группу, сопровождающую «барыню» и «кавалера».

В с. Новосурск «дурачок» во время пляски «барыни» и «кавалера» выскакивал в центр избы и «отбивал» «барыню» у «кавалера»» [Чередникова 2009, с. 150].

Наше внимание привлёк вариант из села Новосурск, где наряжались «Максимом».

«У нас вот была Еня вот Елисеева. Она всё наряжалась "Максимом". Здесь ходил Максим-дурачок, вот она им была. Плясала по его, нарядится как он. Да. Вот в сумку свою наберёт мёрзлых говёнов лошадиных. "Это у меня орехи тут". Он пригнушивал говорил. "Это у меня орехи". — "Максим, спляши!" Пойдёт плясать.

*Ох, шмара моя,
Шмара бледная.*

Как-то песню она пела. Вот это она пела, бывало. Тоже она была, у неё муж был на фронте, она была молодая, чтобы её ни мяли, вот она, бывало, наряжалась. Да. Он всё "берёзу ставил сучком", Максим этот самый, дурачок. Ну, а как вот? Опрокинется на голову, а штаны-ти скинет, вот это у него "сучок" был. Бывало, всё: "Максим, сделай ты берёзу! Поставь берёзу! Поставь берёзу!" Ну, и она опрокинется. "У тебя сучка что-то нету!" — скажут ей. Ну, смех. Да, показывала же. Она только это вот на голову опрокинется там и сразу встанет. И всё, да» [ЛАСИС Ф2002–18Ульян., № 34–35, с. Новосурск].

Местный дурачок (конкретный человек, живший в с. Новосурск в предвоенное и послевоенное время) оказывается персонажем ряжения, наравне с «цыганкой», «барыней и кавалером», «медведем». Происходит обобщение и заострение определенных качеств дурачка — персонажа, популярного (и любимого) в русской культуре. Образ дурачка востребован традицией ряжения неслучайно: дурачок смешит, забавляет публику.

«А тут "дурак" выскакивает. Да, он перебивает. Он как вроде "барыню" отбивает у этого [=«кавалера»]. Играют в гармони, он пойдёт [с «барыней»] плясать, а они все смотрят, смеются. Для смеху» [ЛАСИС Ф2002–15Ульян., № 46, с. Новосурск].

Текст о ряжении Максимом («о березе») интересен еще и потому, что в нем содержится ценная информация о реальном поведении и повадках дурочка-Максима. Из

рассказа слушатель узнает даже о его необычной манере разговаривать («пригнушивал»). Индивидуальные черты Максима-дурачка сохранились в памяти народа неслучайно. Они оказались поддержаны обрядовыми действиями — обычаем рядиться.

Ряжение является одной из форм игрового поведения. В обыденном сознании игра (развлечение, шутка, забава) противопоставляется реальности (существующее, не воображаемое, подлинное). Но игра — понятие многозначное, включающее в себя самые разнообразные формы. Р. Кайуа предлагает «разделять игры на четыре основные рубрики, в зависимости от преобладания важности в той или иной игре состязательности, случайности, симуляции или головокружения». Исследователь называет их «соответственно *Agôn, Alea, Mimicry, Ilinx*» и подчеркивает, что «все четыре разряда, несомненно, принадлежат к области игр: мы играем в футбол, шары или шахматы (*agôn*), мы играем в рулетку или лотерею (*alea*), мы играем в пиратов, играем Нерона или Гамлета (*mimicry*), и мы играем, стремительным вращением или падением вызывая в себе органическое состояние смущения или расстройства (*ilinx*)» [Кайуа 2007, с. 50–51]. Оказывается, понятие «игра» не только лишено «шуточного» пафоса, но и практически всеохватно — оно покрывает собой все аспекты жизни человека.

Игра как «представление» (исполнения, репрезентация), особенно если это касается народно-площадных форм, связана со смехом. В качестве «важнейшего компонента древнерусского смеха» Д.С. Лихачев рассматривает «дурость, глупость». Дурость понимается как особая роль, осознанно разыгрываемая человеком («смеховая работа»): «Смешающий <...> валяет дурака, обращает смех на себя, играет в дурака» [Лихачев 1984, с. 13].

Персона «дурака» популярна в русской традиционной культуре [обзор литературы см.: Синявский 2001], но далеко неоднозначна. «Дурак» пересекается с такими понятиями и образами (тоже по природе своей неоднозначными) как «шут» и «глупец», с одной стороны, и как «игра» — с другой. Если исходить из словарных дефиниций [Даль 1880–1882], то «дурак» (как понятие) шире, чем «глупец», поскольку дураком может называться и шут, то есть человек

далеко не глупый, сознательно играющий роль дурака и развлекающий публику забавными выходками [Отто 2008; Бердников 2009; Парламент дураков 2005]. «Дурак» и в варианте «глупого», и варианте «шута» связан с понятием «игры». Но характер этой связи различен.

«Глупый, что малый», а детям, как известно, свойственно играть. «Глупой» является Катенька болящая (почитается как святая в с. Пятино Инзенского района Ульяновской области).

«Дети собрались и его, вроде, айда-ти отвезём — свозим к этой, к Катеньке. А он и говорит: "Что у дурака делать-ат!"» [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 16, с. Большое Шуватово]. *«Она была глупая. Ну, глупый человек»* [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 16, с. Большое Шуватово]. «Глупая» в данном случае равнозначна «болящая», «убогая»: *«Она как глупенькая была. <...> Ну, как убогая была — не ходила, язык у неё толком не говорил»* [ФА УлГПУ Ф2002Ульян., № 45, с. Коржевка]; *«она просто была немножко такая юродивая. <...> Ну, была, видно, такая неполноценная»* [ФА УлГПУ Ф2002Ульян., № 44, с. Коржевка].

В рассказах о Катеньке подчеркивается ее недееспособность. Болящая из Пятино, подобно младенцу, «не ходила», «толком не говорила», то есть «Катенька глупая» употребляется в значении «как ребенок». А ребенок, как известно, безгрешен, чист и непорочен. И занятия у Катеньки были детские: например, рассказывают, что болящая «играла» с клубочками ниток.

«Язык добром не говорил. И сама она какая-то. <...> Родилась она эдакая. Вот она какая-то как парализована вся вот так вот, вот на кровати лежала — вот с клубочком всё играла в нитки» [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 16, с. Большое Шуватово; подробнее о почитании Катеньки см.: Фадеева 2004].

Такое поведение есть отклонение от нормы, заданной миром взрослых полноценных людей. Но «стереотипы поведения существуют не только для выражения нормы, ее соблюдения, но и ее нарушения» [Байбурин 1993, с. 8]. «Ненормальное» поведения Катеньки стереотипно для блаженных и болящих. Блаженная Матрона, например, в

детстве играла в куклы. «Ходила в широком платье. Нашили ей самодельных кукол, и вот она бросала по одной этой кукле запазуху, и они проскакивали через платье и падали вниз. Этим она показывала, что матери будут убивать своих детей во чреве» [Сказание о Матроне 2010]. В книге «Письма царской семьи из заточения» церковный историк Е.Е. Алферьев (1908–1986гг.) так описал свидание императрицы с блаженной Марфой:

«Когда юродивая оказалась в присутствии царицы, она развернула восемь кукол, завёрнутых в газету. С силой бросив их на пол, она закричала: "Это вы, это вы, все вы!" Затем из чайника облила кукол красной жидкостью и подожгла их спичкой. Когда все куклы вспыхнули, она воскликнула: "Вот ваше будущее! Вы все сгорите! Я вижу кровь! Много крови..."» [Блаженная Марфа 2010].

Л. Улицкая в пьесе «Семеро святых из деревни Брюхо» художественно обыгрывает эту особенность болящих. Блаженная Дуся на протяжении всего действия играет в куклы, и эта игра, несомненно, носит символический характер.

Простая детская игра приобретает в микрокосме блаженного, болящего «притчевый», «дидактический» смысл. В системе сакрального детская игра занимает свое место. Игра является важным компонентом культа блаженных. Кроме того, особое отношение к детской игре — показатель необычной природы святого. Святые не играют даже будучи детьми. Святой уже во младенчестве обладает особым знанием — он не «малый», который «глупый». Самостоятельный отказ от детских игр — этикетная ситуация житий святых [Лихачев 2010].

С одной стороны — максимальная пассивность (безвольность, болезнность, недееспособность, неполноценность, ненормальность, убогость), с другой стороны — максимальная самостоятельность, независимость, свобода воли. И первое, и второе оценивается как отклонение от нормы и вызывает соответствующую реакцию публики. Отклонение от нормы — дурость, но дурость сакральных персонажей. Болящие, например, — «*святые, кто почитал бога. Пусть они калеки какие были, зато там они сейчас они в раю живут. <...> Потому что они здесь обижены*». Катеньку, например, считают «божественной» («*Катенька?! Она божественная, ну, как*

убогая»), «угодницей Бога» («Это вот действительно она Господу Богу угодница большая»), «прозорливой» («Она как, прозорлива была. А это Богом дадено»), «моленной» («Больно уж она верующая, моленная это»), даже «святой» — в значении «безгрешной» («Она святая, она была не грешна, святая она» [ФА УлГПУ Ф2002Ульян., № 12, № 45, с. Коржевка; Ф2004Ульян., № 32, № 31, с. Сухой Карсун; Ф2001Ульян., № 24, с. Пятино]).

Поведение «глупой» Катеньки вызывает разную реакцию «публики»: от иронии, насмешки (она «как ребенок», а «что с глупца возьмешь!»), до умиления (или даже жалости), почитания и преклонения («она святая»).

Дурак не всегда равен глупцу-ребенку. Иногда «дурак» сближается с «сумасшедшим» в том значении, в котором это понятие употребляет Ю.М. Лотман. Рассматривая «тренировочную структуру: дурак — умный — сумасшедший», он отмечает, что «дурак и сумасшедший в таком построении не синонимы, а антонимы, предельные полюса» [Лотман 2004, с. 41], различающиеся степенью «предсказуемости / непредсказуемости поведения». «Дурак» в этой системе «глупенький», предсказуемый и понятный как ребенок для взрослого. «Сумасшедший», скорее, «шут», то есть тот, кто обладает знанием, недоступным простому человеку. Поведение шута непонятно и непредсказуемо.

Принято считать, что шут осознанно играет роль дурака. Шутовство — одна из форм игрового поведения («*titicatu*», по терминологии Р. Кайуа). Шут в своей игре всегда выходит за границы приличий, а значит и за границы нормы.

Глупая Катенька была не-нормальная по природе своей («Она всё равно как это, ненормальная. Наподобии уroda!» [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 34, с. Пятино]). Неслучайно мать пыталась исцелить Катеньку: «Недалёко были у нас Чаглы. Там жили вермонахи [=иеромонахи] два. Там землянка у них была. Как мать-то придёт с Катинькой-то <...>. Они тоже были набожны. А Катеньку Ульяна носила на исцеленье к ним» [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 14, с. Тяпино]. Желание вылечить есть желание «привести в норму», восстановить признанный обязательным порядок вещей. Неслучайно в работе «Дурак и сумасшедший» Ю.М. Лотман рассматривает «уродство» как «разрушение нормы» [Лотман 2004, с. 73].

Но «в пространстве, лежащим за пределами нормы», находится не только явление «уродства», но и «расположенные сверх нормы положительные качества» [Лотман 2004, с. 73]. Последнее характерно для шута, которому открыто особое знание о мире, о порядке вещей, недоступное простому человеку. Шут сверх-нормален (*superhuman*): он располагается как бы вне нормы, над нормой.

За пределами нормы располагается еще одна «ипостась» дурака — «безумец», «сумасшедший». Если действия «дурака-шута» осознанны («игра в дурака»), то действия сумасшедшего — нет: воля безумца ему не подчинена. Его поведение «анормально»: оно спонтанно и непредсказуемо. Это связывает сумасшедшего со сферой игры, фундаментальными свойствами которой являются спонтанность и непредсказуемость, случайность. Но сумасшествие это — «игра природы», дикая и опасная, уподобляющая человека животному (а не наивному ребенку), бесу, дьяволу (одержимый, бесноватый). И такая игра в традиционной культуре нередко интерпретируется как занятие бесовское.

Реальность игры и наша реальность — области, параллельные друг другу (при этом оказывающие друг на друга влияние). Параллельные прямые не пересекаются. Человек, как правило, осознает, в какой реальности (игровой или нет) он находится, и понимает: для того, чтобы попасть в реальность игровую, надо покинуть нашу реальность и наоборот. В случае с сумасшедшим происходит нарушение этого «физического» закона — параллельные прямые пересекаются: игровая и наша реальность растворяются одна в другой. Сумасшедший находится в нашем мире, но он не такой как мы — он живет не по нашим законам. Но и игроком в прямом смысле слова его считать нельзя. Игра предполагает осознанность и свободную волю. Ни сумасшедший, ни глупец не обладают свободной волей: их воля находится в плену либо неполноценности, либо болезни.

В.И. Даль определяет «дуру» как 'глупого человека, тупицу, тупого, непонятливого, безрассудного', 'малоумного, безумного, юродивого' и как 'шута, промышляющего дурью, шутовством' [Даль 1880–1882]. «Юродивый» оказывается ипостасью «дуры» («дурака») наравне с «глупым человеком», «шутком» и «безумным». Шутовство — одна из форм игрового поведения. М.М. Бахтин полагает, что юродивый,

подобно шуту (дураку), есть «лицедей жизни». «Бытие» этих персонажей «совпадает с их ролью, и вне этой роли они вообще не существуют» [Бахтин 1975, с. 410]. Параллельные прямые: наша реальность и реальность игры — в бытии шута и юродивого пересекаются: происходит наложения (смешение) пространства игры и нашего «неигрового» пространства. Причем это не недостаток, а «своеобразная особенность и право» шута и юродивого — «быть чужими в этом мире». Это особенность дает юродивому возможность видеть *«изнанку и ложь каждого положения. <...> Юродивый, шут и сами смеются, и над ними смеются. Смех их носит публичный народно-площадной характер»* [Бахтин 1975, с. 411]. Право смешивать реальность игры и нашу реальность, играть в дурака (или играть дурака?) юродивый получает неслучайно, поскольку он не просто дурачок, он святой, «прозорливец».

Итак, дурак — понятие, объединяющее, как минимум, три (не синонимичные) явления: «глупость», «шутство», «сумасшествие». Различия понятий представим в виде таблицы:

	«Глупый»	«Шут»	«Сумасшедший»
Отношение к норме	Ненормальность	Сверхнормальность	Анормальность
Пассивность/активность	Неполноценность, недееспособность, зависимость от других — детскость. Пассивность	Максимальная свобода и независимость от других. Активность, самостоятельность	Зависимость от болезни, от своего порока — бесноватость, звероподобие. Пассивность
Отношение к игре	«Играет», подобно ребенку	Игра — «mimicry». Как правило, играет или роль «глупца», или «сумасшедшего»	«Игра природы»

Отец Максим («Максимушка»), который жил в селе Тияпино Инзенского района Ульяновской области прибли-

зительно с середины XIX в. до середины 20-х годов XX в., в народе также мог называться «дурачком» или «глупым» (хотя сама наиболее используемая форма его имени помещает старца в определенный контекст). Тексты, в которых Максимушка так называется, единичны.

«А вот тияпинские, они вот всё над ним насмехались. Вроде, мол, глупый, глупый. А он вот не глупый — он всё отгадывал»; «А здесь вот <...> женщины жали. <...> Ну, он идёт отколи-то, идёт. <...> Говорит: "Да, идти надо мне, мне бы дойти, а то сейчас, говорит, такой сильный дождик пойдёт!". Ну, только отошёл, мы все говорим: "Что дурак орёт?! Какой дождик — такой вёдра. Нигде никакой тучки нету?!". До дому, наверно, только не отошел, отколи не возмись как даст гром! Как дождик пошёл! <...> Вот узнавал это он что» [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 4, с. Тияпино].

Оценка Максимушки меняется в рамках одного рассказа: неверие в чудесные способности старца («дурак») уступает место признанию его необычной «божественной» природы («святой»).

Сейчас отец Максим оценивается практически однозначно как святой старец. Его называют «богом, истинным богом», «божественным» («Вот он это <...> божественный он был»), «моленным/молящим» («Максимушка, вот, он жил. Молёный такой был»; «Молящий что ли он, какой ли был»), «прозорливым/прозорливцем» («У нас был отец Максим, он прозорливец. Он сильный был»), «старцем» («Отец Максим был старец. Он очень, очень к Господу Богу близкай был»), «богомолом» («Это тоже богомол был»), «святым» («Здесь ещё у нас был святой Максимушка жил. Максимушка какой-то святой») [Липатова 2009, с. 224–225]. Все характеристики направлены на то, чтобы подчеркнуть святости Максима, его избранность, приобщенность к миру божественного.

Старец, подобно священнику, похоронен у полуразрушенной церкви (с. Тияпино). Его могила почитается как чудотворная. Сюда («к Максимушке») ходят за советом.

«У них заболел бык и, значит, он заболел и пропал. И они, значит, <...> пошли к отцу Максиму [на его могилу]. И вот они плакали всю дорогу, просили, чтоб он, значит,

этот бык-то, нашёлся. <...> Они набрали земли, значит, и идут. И не доходя, значит, своего села, они нашли этого быка и узнали потом в скором будущем, кто его, значит, вывел. Чудотворений действительно от Максима много».

Народ верит в целебную силу земли с могилы отца Максима: *«Зубы болят — можно. Стакашек налить крещенской водички. День настоит, глотнёшь и сразу почувствуешь».* *«Вот сейчас на его могилку многие ходим. Земличку <...>, и водичкой запиваем. И вот помогает он».* От святой «землички» *«изгоняются все духи плохие».* Рассказывают о наказании за осквернение могилы: *«Ему наложили еду на эту, на могилу. <...> Ну а эти девчонки созоровали — всё, всё там переметнули, всё унесли. И их в этот же день задавили обоих».* Однажды могила святого чудесным образом обновилась. *«Кто делал — никто не знает. Утром, рядом-ти живут, глядят: батюшки, могила обгорожена, вся выкрашена, и всё. Памятник стоит».*

Корпус текстов о жизни Максимушке строится «в соответствии с житийным каноном» [подробнее см.: Матлин 2001]. Необычность Максимушки проявилась уже в юном возрасте: *«Одно у него было только Господу Богу, только Господу Богу. Никому он ни кого так, а вот Господу Богу у него всё было. <...> Прямо на руках ещё был».* И на протяжении всей жизни Максимушка вел себя необычно, избрав путь «крайней аскезы, самоуничтожения, мнимого безумия, оскорбления и умерщвления плоти» [Панченко 2000, с. 338]. Он не женился: *«Жениться надо, жениться надо — враги-ти случали»*, а он *«так и остался — не женился. Так и жил он как старец».* Вел отец Максим аскетический образ жизни: *«Ни постели у него ничего не была, вообще он ничего не запасался, всё говорил: "Будет день, Господь даст, будет и пища"».* Ходил Максимушка *«босиком прямо по снегу»*: *«Вот он, бывало, идёт зимой в зипуне, босиком и без шапки, безо всякого. По снегу весь год — и ничего не отмораживал».* При этом *«на нём были цепи, ну, вот железные цепи; и он в бане мылся и никогда их не скидал».*

Отец Максим обладал уникальным даром. Он *«исцелял, исцелял, которые захворают больно сильно»*, и предсказывал. Тияпинский старец *«угадывал»*, *«что сейчас на*

вольном свете ведётся»: *«Вот родители его стали строиться. И он им говорит: "Вы без толку строите. Всё равно вам не придется". Они сгорели»; «Мне мама покойная рассказывала. Вот, говорит, он всё знал. "Вот Анюточка, здесь вот будет базар" Здесь, правильно, базар — магазин».* Старец видел, что *«жизнь вот сейчас вот переменится, всё будет по-другому»: «доживут, девицы будут бесстыжи лица, будут женщины драться из мужских кальсонов», «будут по вольному свету мухи железные летать, дома разбивать», «паутиной железной землю опутают, что кони будут железные»* [Матлин 2001; Липатова 2009].

Итак, сейчас образ практически лишен амбивалентности: Максим — старец, святой, творящий чудеса и чудотворения, а не юродивый, совершающий непристойности и похабства. Но «игра в дурака», подмена реальности игрой (и наоборот), шутовство — важнейшие составляющие феномена юродства. Анализ рассказов о других народных святах, почитаемых на территории Ульяновской области, подтверждает этот тезис. Например, в культе старца Антония (Ундоры, Ульяновский р-н Ульяновской обл.) и в культе Андрея Блаженного — покровителя Симбирска присутствуют оба компонента («святость» и «шутовство») [Раб Божий 1999; Града Симбирска 2007]. Образ же тятинского прозорливца сконструирован по идеальной («житийной») модели, в которой не предусмотрены, по мнению односельчан, «снижающие» общий тон повествования приметы дурачества. Хотя можно предположить, что поведение реального Максимушки было не столь «идеальным», что впоследствии черты шутовства были вытеснены из активного фонда народной памяти.

Нам удалось записать несколько рассказов о чудачествах Максимушки. Они составляют незначительный процент во всем корпусе текстов, но само их появление показательно. Приведем некоторые из них.

«Максимушка у нас был. Ну, най как святой. Он как странный какой-то был. Я сама-то его не видела — меня ещё не было, маленькая я была. Говорили, вроде, как дурачок какой-то. Всяко про него говорили» [ФА УлГПУ Ф2003Ульян., № 12, с. Тятпино]. Есть даже конкретные примеры чудачества Максимушки: *«Нас родители заставили*

жениться. А он им и говорит: "Погодите — погляжу". Подошёл там, помыл руки. Подошёл к двоюродному брату и говорит: "Открой-ко штаны-ти". Он открыл. Он ему и говорит: "Женишься, жена-то не будет детей-то грудью кормить. Ха-ха-ха". — "Что отец Максим?" — "Дитя потерял". <...> Он с одной играл — ее не взяли. А эту взяли — не одного дитя грудью не кормила. А к моему-то подошёл, тоже руки помыл, утёрся, подошёл: "Откройся". Он открыл. Он поглядел: "А ты женишься на хлыстуше. <...> Не будешь жить-то". <...> И правильно — хлыстала с другими»; «Вот не могу я вам объяснить, неудобно. Встретит мужчину. Скажет: "Вот иль покажи мне, иль дай я потрогаю". Вот для чего он это говорил?! Вот спроси его. Да что о нем говорить-то! Дурак-дураком» [Липатова 2009, с. 228–229].

В данных рассказах образ старца Максима раскрывается с новой стороны. Поведение старца («святого», «чудотворца», «божественного») странно и неожиданно. Если в основном корпусе текстов Максим представляется как идеал, как образец непорочности, девственности («он не женился, так и жил он как старец»; «одно у него было только Господу Богу, только Господу Богу. <...> Всё желанья только Господу Богу»), то в этих описаниях он, скорее, похабник, поведение которого, по меньшей мере, непристойно и даже с элементами извращенности, если усмотреть в его действиях гомосексуальный подтекст [Кон 2005, с. 53–55].

Непорочность «уступает место» похабству. Перед нами «инверсия двоичных противопоставлений», переворачивание смысла бинарных оппозиций, характерное для карнавализации по М.М. Бахтину. Переворачивание смысла, инверсия базовых оппозиций, пародийность — приметы антимира, антикультуры, устроенных по закону «обратности» по отношению к миру «настоящему».

«Если мир культуры характеризуется довольством, приличием, святостью, то есть обладанием должного (нормы), то его антипод — мир нищеты, богохульства, бесстыдства, его «антигерой» — гол, бос, бесцеремонен» [Юрков 2003, с. 36].

«Голый» и «босой» святой старец предстает перед нами теперь еще и «бесцеремонным» «бесстыдником». Отец Максим — персонаж из сферы сакрального. При этом в рас-

сказах о необычном способе предсказания он потешается именно над своей «святостью», над своим чудотворным даром, над «божественной» природой предвидения. Святость оборачивается богохульством.

Как богохульство поведение «святого» Максимушки воспринимают и носители традиции. Обращает на себя внимание разная реакция рассказчиц. Первый текст демонстрирует нейтральное восприятие необычного способа предсказания. Можно даже сказать, что по тональности текст мало чем отличается от других повествований о пророчествах старца. Рассказчица второго текста демонстрирует негативное отношение к «странностям» Максимушки: *«Вот не могу я вам объяснить, неудобно. <...> Да что о нем говорить-то! Дурак-дураком!»*. Для нее один этот непонятный и не встраиваемый в легендарную модель факт перечеркивает святость прозорливого: из святого он «превращается» в дурака, из старца в Максимушку. Образ святого теряет однозначность.

А.Г. Краснов замечает, что «сакральное поведение логично только внутри сакральной системы. Вовне оно бессмысленно, абсурдно, нелогично и, что самое главное, при профаном <...> истолковании вызывает <...> смех. И, напротив, для того, кто находится внутри сакрального, прежде абсурдное описание сакрального поведения обретает смысл» [Краснов 2004, с. 23].

Но смешит публику не святой Максимушка (с. Тяпино), а дурак-Максим (с. Новосурск). Поэтому такое поведение подошло бы больше Максиму-дурачку, который *«опрокинется на голову, а штаны-то скинет, вот это у него "сучок" был. Бывало, всё: "Максим, сделай ты берёзу! Поставь берёзу! Поставь берёзу!" <...>. Ну, смех»*.

Максимушка из Тяпино («святой») заглядывал в штаны другим, Максимушка из Новосурска («дурачок») сам снимал штаны, чем потешал публику. При этом при всей схожести поведение Максима из Новосурска вызывает смех, поведение Максимушки — негодование. *«Существо смеха связано с раздвоением. Смех открывает в одном другое, не соответствующее: в высоком — низкое, в духовном — материальное, в торжественном — будничное, в обнадеживающем — разочаровывающее» [Лихачев 1984, с. 35].*

Исследователи давно отметили, что «юродивый балансирует на грани между смешным и серьезным, олицетворяя собою трагический вариант смехового мира», что феномен «*юродства занимает промежуточное положение между смеховым миром и миром церковной культуры*» [Панченко 1984, с. 75]. «Смеховая работа» сумасшедшего/ юродивого — «играть в дурака», пользуясь «дополнительной свободой», «нарушать запреты», «совершать поступки, запрещенные для «нормального человека» [Лотман 2004, с. 41]. Неслучайно «юрод» и «похаб» — «эпитеты, безразлично употреблявшиеся в древней Руси» [Федотов 1989, с. 192; см. также: Лотман 2004, с. 78].

«Юрод», «похаб» есть скоморох — еще один герой «антимира» (скоморох нас интересует как метафорический образ, а не как исторический персонаж, встречающийся на Руси в XIX–XVIII вв.). Скоморох, как и шут, имеет непосредственное отношение к игре. Но, в отличие от дурачка, он профессиональный игрок-актер, веселящий публику. При этом природа «скомороха», как и святого-юродивого, амбивалентна. Он «антигерой» — похабник и богохул, при этом он связан со сферой сакрального — скоморохов нередко рассматривают как служителей языческого культа. Е.П. Фрэнсис замечает, что «скоморохи в общественном мнении представлялись обладателями сверхъестественных качеств, притом положительных, направленных на благо», и воспринимались как святые-чудотворцы [Фрэнсис 2007, с. 463]. Более того, «внешне» тип поведение скомороха «может иметь сходство с поведением юродивого (так, Симеон Юродивый, согласно жизнеописанию XIV в., получил прозвище “игрца”, то есть скомороха)» [Юрков 2003, с. 46]. Следовательно, в образе скомороха есть что-то от народного святого.

Но не только святой Максимушка (Тяпино), но и Максим-дурак (Новосурск) демонстрирует связь с феноменом скоморошества. Выше было отмечено, что в Ульяновском Присурье существовал обычай рядиться дурачком. Существует точка зрения, что корни скоморошества — в обычае рядиться. С.Е. Юрков, например, высказывает предположение, что «образ скомороха сложился <...> в

результате слияния древнерусского певца-гусельника и "ряженого" — участника языческого праздника, развлекавшего собравшихся своим "беснованием"» [Юрков 2003, с. 42]. При этом исследователи пишут и о схожести поведения юродивого и поведения ряженных, «святков» [Лавров 2000].

* * *

Итак, понятия «ряженный» и «скоморох» связаны, во-первых, между собой и, во-вторых, с понятиями «дурачок» и «юродивый».

Слово «дурак» оказывается доминантой двух семантических полей:

1. «Дурак: глупый — шут — сумасшедший». Объединяющий семантический признак — «ум» (синонимы: «разум», «рассудок», «догадливость», «рассудительность», «интеллект», «здоровость», «здравый смысл» и др.);

2. «Дурак: ряженный — скоморох — юродивый». Объединяющий семантический признак — «игра» (синонимы: «забава», «потеха», «шалость», «шутка» и др.).

Первое семантическое поле имеет опосредованное отношение к «игре». Отсутствие «разума», «рассудка», свободной воли делает таких персонажей как «глупец», «безумец» не способными играть. Они «больные», «убогие», «неполноценные», а игра существует только в мире «здоровых». Но, с другой стороны, «глупец», «безумец» — роли, причем довольно востребованные и культурой, и повседневной жизнью. Например, «юродивый» (персонаж второй триады) играет, скорее всего, одну из этих ролей. Отсутствие ума для персонажей первой триады — качественный признак. Несмотря на то, что для шута отсутствие ума не доминантная характеристика, он не боится показаться дураком, поэтому и вызывает смех. Именно это качество (в одной из трех ипостасей: глупость, шутство, безумство), как правило, разыгрывают персонажи второй триады.

Понятия, входящие во второе семантическое поле, — «ряжение», «скоморошество», «юродство» — являются игровыми формами поведения. Дурачество в данном случае есть лицедейство, связанное, с одной стороны, с профессиональным актерским мастерством и с притворством, с

другой. И профессиональный актер, и профессиональный игрок осознают, что наш мир и мир игры — параллельные реальности: чтобы попасть в одну, нужно покинуть другую. Игра имеет свое «пространство», свое «время», свои атрибуты («костюм», зависящий от «роли»).

Обычай рядиться (изменять свой облик) имеет календарную приуроченность. Обычный человек становится «антигероем» в строго определенное время («антивремя») [Ивлева 1998, с. 180–181]. Перевернутость антимира провоцирует полное перерождение человека: он не узнаваем внешне (костюм) и внутренне (богохульства). По истечении определенного периода человек должен очиститься — смыть с себя приметы антимира, для того чтобы продолжить существование в нашем мире. Рядятся на селе, как правило, особые люди, при этом говорить о них как о профессиональных актерах не приходится. Профессиональными актерами являлись скоморохи, разыгрывавшие свои роли в строго определенном времени и пространстве.

«В деревнях и селах нужда в скоморохах ощущалась главным образом в дни праздников, составной частью которых являлись народные игрища. Скоморохи были также непременными участниками свадеб и общественных пиров-братчин. В остальное время скоморохи мало чем отличались от остальных деревенских жителей» [Белкин 2010].

В момент игры реальности пересекаются. Играть — особая привилегия, данная героям антимира — мира дурацкого и абсурдного. И ряженный, и скоморох, и юродивый есть антигерои, совмещающие сакральность с глумлением («семантический хаос»).

Персонажи первой триады не играют, потому что неспособны осуществить переход из одной реальности в другую, так как не осознают наличие границ между ними. Если юродивый — игрок (то есть персонаж второй триады), то он играет в неосознанность и «не-игру» «глупого» или «сумасшедшего», тем самым намеренно уходит в другую «смысловую» категорию (по аналогии с весовой категорией в спорте), маскируя «лицедейство» («игру») под «безумие». В отличие от скомороха и ряженного, юродивый играет свою роль всегда и везде. Он «заигравшийся». Он — персонаж второй триады — смешал (подобно персонажам первой

триады) принципиально несмешиваемое — игровую и нашу реальности. Скомороший костюм превратился в кожу. Юродивый — странный и непонятный образ: его, в зависимости от точки зрения, можно воспринимать и как «глупца», как «сумасшедшего», и как «ряженого», как «скомороха», и как «святого».

В науке распространенным является тезис о напускном характере дурачества юродивого. При этом вопрос, кто такой юродивый — безумный (1 семантическое поле) или лицедей (2 семантическое поле) — остается открытым. В. Даль возводит феномен юродства к первой модели: *«Принимать на себя юродство, юродиться, юродствовать, напускать на себя дурь, прикидываться дурачком, как дельывали встарь шуты; шалить, дурить»* [Даль 1880–1882]. Назаров полагает, что природа дурачества амбивалентна: юродивый может играть и роль «безумного» (первая модель), и роль «игрока», «лицедея» (вторая модель). На самом же деле юродивый есть святой.

*«Юродство — один из подвигов христианского благочестия, особый, парадоксальный вид духовного подвижничества, заключающийся в отречении от ума и добродетели (при полном внутреннем самосознании и душевной нравственной чистоте и целомудрии) и в добровольном принятии на себя **образа безумного** [выделено автором; первая модель. — А.Л.] и **нравственно падшего** (безнравственного) человека [выделено автором; первая модель. — А.Л.]»* [Назаров 2010].

Вопрос, играет ли юродивый, принципиален. Только в случае положительного ответа поступки юродивого обретают смысл. Поведение юродивого, которое *«с внешней точки зрения представляется кощунственным»*, тогда окажется *«проникнуто дидактическим содержанием и связано прежде всего с отрицанием грешного мира — мира, где нарушен порядок»* [Успенский 1985, с. 332].

«Антигерой» — это всего лишь маска юродивого. Выходки скомороха, ряженного веселят, развлекают публику, подобное же «представление», разыгранное юродивым, зрителей не смешит. Своим поведением юродивый переворачивает и пере­мешивает реальность и игру: подменяет их друг другом.

«То обстоятельство, что юродивый находится в сакральном микропространстве, придает его поведению характер

перевернутости для постороннего наблюдателя, находящегося в грешном мире. <...> Характеристики антиповедения переносятся при этом с действующего лица на зрителей, с мира потустороннего на мир посюсторонний: поведение юродивого превращает игру в реальность, демонстрируя нереальный, показной характер внешнего окружения» [Успенский 1985, с. 337]. Формулируя иначе, «подвиг юродства получает уникальное в своей парадоксальности преломление в нравственном плане. "Аффектация имморализма" выступает оборотной стороной юродствующего сокрытия добродетели, стыда перед добродетелью, которые означают стремление юродивого пребывать абсолютно добродетельным перед Богом, представляясь порочным перед миром и людьми» [Назаров 2010].

Понятие игры принципиально для понимания юродства. Именно игра наделяет поведение особым смыслом. Юродивый играет «глупца», «сумасшедшего», «скомороха», «ряженого», «святого». Но он не равен не одной из своих ролей. Сведение юродивого к одному из этих образов — свидетельство непонимания природы юродства. Безумный в силу своей убогости не играет: его реальность — реальность болезни. Лицедей — профессиональный игрок — играет определенную роль в строго отведенном для этого месте и времени. Юродивый — это «заигравшийся», «перечеркнувший» границу игры и реальности, смешавший игровой и наш мир.

Юродивый — многогранный и многозначный образ, объединяющий оба семантические поля дурачества. Поведение юродивого — это и игра ребенка, и игра болезни, и лицедейство, и игра святого, следовательно, это уже и не игра вовсе. Образ юродивого соотносим только с образом дурачка, который тоже допускает самые разные трактовки, но который также принципиально не сводим не к одной из них. Зрители «представления», разыгрываемого дурачком, смеются, но смеются над собой, а не над убогим. Дурачок, как и юродивый, «превращает игру в реальность, демонстрируя нереальный, показной характер внешнего окружения». И образ дурака, и образ юродивого, с одной стороны, трудно понять без «игры», но, с другой стороны, их поведение шире и несводимо к этому понятию.

Литература:

- Бахтин 1975 — Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики: Исследования разных лет. М., 1975.
- Бердников 2009 — Бердников Л.И. Шуты и острословы. Герои былых времён. М., 2009.
- Браун 2004 — Браун П. Культ святых. Его становление и роль в латинском христианстве. М., 2004.
- Ивлева Л.М. Ряженный антимир (Пугалашки, кудеса, страшки) // Ивлева Л.М. Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. СПб., 1998. С. 180–189.
- Кайуа 2007 — Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007.
- Кон 2005 — Кон И.С. Сексуальная культура в России. Клубничка на березке. 2-е изд. М., 2005.
- Краснов 2004 — Краснов А.Г. Притчевый смех и смех в притче (К постановке проблемы) // Смех в литературе: семантика, аксиология, полифункциональность. Самара, 2004. С. 19–24.
- Лавров 2000 — Лавров А.С. Колдовство и религия в России: 1700–1740 гг. М., 2000.
- Липатова 2009 — Липатова А.П. Отец Максим // Духовная культура русских Ульяновского Присурья. Материалы к этнодиалектному словарю. М., 2009. С. 224–237.
- Лихачев 1984 — Лихачев Д.С. Смех как мировоззрение // Лихачев Д.С., Панченко А.М., Понырко Н.В. Смех в Древней Руси. Л., 1984. С. 7–71.
- Лотман 2004 — Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб., 2004.
- Матлин 2001 — Матлин М.Г. Отец Максим // Духовная культура Русских Среднего Поволжья. Материалы полевых исследований. Вып. 3. Ульяновск, 2001. С. 8–20.
- Отто 2008 — Отто Б. Дураки. Те, кого слушают короли. СПб., 2008.
- Панченко 1984 — Панченко, А.М. Смех как зрелище // Лихачев Д.С., Панченко А.М., Понырко Н.В. Смех в Древней Руси. Л., 1984. С. 72–153.
- Панченко 2000 — Панченко А.М. О русской истории и культуре. СПб., 2000.
- Парламент дураков 2005 — Парламент дураков. Антология. М., 2005.
- Синявский 2001 — Синявский А.Д. Иван-дурак: Очерк русской народной веры. М., 2001.
- Успенский 1985 — Успенский Б.А. Антиповедение в культуре Древней Руси // Проблемы изучения культурного наследия / Отв. ред. Г.В. Степанов. М., 1985. С. 326–336.
- Фадеева 2004 — Фадеева Л.В. Рассказы о блаженных и прозорливых в Инзенском районе Ульяновской области: Катенька Пятинская // Актуальные проблемы полевой фольклористики. Вып. 3. М., 2004. С. 200–217.

- Федотов 1989 — Федотов, Г.П. Святые Древней Руси. Париж, 1989.
- Фрэнсис 2007 — Фрэнсис Е. П. Скоморохи и церковь // Скоморохи в памятниках письменности / Сост. З.И. Власова, Е.П. Фрэнсис (Гладких). СПб., 2007. С. 463–477.
- Чередникова 2009 — Чередникова М.П. Наряженными ходить // Духовная культура русских Ульяновского Присурья. Материалы к этнодиалектному словарю. М., 2009. С. 172–182.
- Юрков 2003 — Юрков С.Е. «Смеховая» сторона антимира: скоморошество // Под знаком гротеска: антиповедение в русской культуре (XI–начало XX вв.). СПб., 2003. С. 36–51.

Электронные ресурсы:

- Белкин 2010 — Белкин А.А. Русские скоморохи / www.bibliotekar.ru. — Режим доступа: <http://www.bibliotekar.ru/rus/16-3.htm>
- Блаженная Марфа 2010 — Блаженная Марфа Царицинская / www.marfa-caricinskaja.ru. — Режим доступа: <http://www.marfa-caricinskaja.ru/doc/marfa.html>
- Даль 1880–1882 — Даль, В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 1. М., 1880. Т. 2. М., 1881. Т. 3. М., 1882а. Т. 4. М., 1882б / www.slovardalya.ru. — Режим доступа: <http://www.slovardalya.ru/description.html>
- Лихачев 2010 — История русской литературы X — XVII вв. Под ред. Д. С. Лихачева Учеб. пособие для студентов пед. институтов // Электронная библиотека «Infolio» / www.infolio.ru — Режим доступа: http://www.infoliolib.info/philol/lihachev/1_3.html
- Назаров 2010 — Назаров В.Н. Юродство // Сайт «Юродство как феномен мировой культуры» / www.jurodstvo.upelsinka.com. — Режим доступа: <http://jurodstvo.upelsinka.com/vved/nazarov.htm>
- Сказание о Матроне 2010 — Сказание о житии Блаженной старицы, матушки Матроны // Сайт «Библиотека Благовещение» / www.wco.ru. — Режим доступа: <http://www.wco.ru/biblio/books/matrona3/Main.htm>

Неопубликованные материалы:

- ФА УЛГПУ — Фольклорный архив Кафедры литературы Ульяновского государственного педагогического университета. 2000 — 2005.
- ЛА СИС — Личный архив И.С. Слепцовой. 2002.

Список населенных пунктов Ульяновской области:

- Инзенский район: Большое Шуватово, Коржевка, Новосурск, Проломиха, Пятино, Тяпино, Чамзинка
- Карсунский район: Сухой Карсун

«ДОМ МОЕЙ МЕЧТЫ»: ИГРА С РЕАЛЬНОСТЬЮ В ПРЕДСТАВЛЕНИЯХ СОВРЕМЕННЫХ ПОДРОСТКОВ

Любая человеческая культура несет в себе модель мира, созданную данной этнокультурной общностью. Эта модель мира воплощена в мифах, отражена в системе религиозных верований, воспроизводится в обрядах и ритуалах. Она закреплена в языке, материализована в планировке человеческих поселений и организации внутреннего пространства жилищ. Понятие «дом» для человека имеет много смыслов, слитых воедино и эмоционально окрашенных. Это кров и убежище, место жительства и символ жизни семьи, теплого домашнего очага, воплощение идеи интимности, уюта и личного пространства [Баак 2005, с. 40–41; Осорина 2009, с. 33–34]. В современной культуре большую часть времени люди проводят в зданиях, в том числе в домах. Сегодня дом воспринимается как здание, спроектированное для наилучшего соединения личной и семейной жизни [Нэпп 2006].

Скрытые формы коммуникации человека включают использование времени, тип одежды, архитектурных строений [Мацумото 2008]. Такие сигналы в ходе общения несут информацию точно также, как язык и невербальное общение, и являются частью целостного коммуникативного акта. Антрополог Э. Холл (E.T. Hall) назвал окружающие нас неживые объекты зафиксированным (*fixed-feature*) и полузафиксированным (*semifixed-feature*) пространством [Hall 1966]. Зафиксированное пространство ограничено неподвижными границами (комната или дом); полузафиксированное пространство состоит из движимых объектов наподобие стульев и столов. Оба типа пространства оказывают существенное влияние на наше коммуникативное

поведение [Нэпп 2006]. Специфические характеристики среды влияют на коммуникацию людей в ней. Так, к примеру, люди, живущие в квартирах, зачастую лучше знают своих соседей по лестничной клетке, чем тех, кто живет на других этажах [Вердербер 2007].

Расположение определенных подвижных объектов в обстановке помогает структурировать общение, поэтому люди зачастую манипулируют ими, чтобы добиться нужной реакции собеседника. Например, расположение телевизора в комнате влияет на расположение кресел и, следовательно, на стиль общения в данной комнате [Нэпп 2006]. Многие исследователи отмечают, что грамотная перестановка мебели может способствовать увеличению общения между людьми [Sommer 1958]. В любом пространстве, где есть возможность переставлять вещи, можно достичь желательного эффекта в общении людей [Вердербер 2007]. Люди также создают свои жилые помещения, соответствующие их имиджу.

Людям свойственно эмоционально реагировать на окружающую среду. Эти эмоциональные реакции могут рассматриваться с позиции того, насколько 1) обстановка возбуждает (степень активности, стимулированности, тревожности и беспокойства), насколько 2) приятно находиться в данной обстановке (ощущение радости, удовлетворения и счастья) и насколько 3) мы ощущаем в ней наше доминирование (чувство важности, контроля и свободы действий различными способами) [Mehrabian 1976].

Различия домов и внутренней обстановки в них обусловлены экономическими и социальными отношениями, формами семейной жизни, культурно-бытовыми традициями [Мартынова 2004]. Представление об идеальном доме формируется у человека в процессе взросления и под влиянием культуры, семьи, окружения сверстников, а также средств массовой информации.

Методы и участники. В исследовании пространства «Дома моей мечты» в представлении современных подростков мы использовали рисуночный метод Э. Холла [Холл 1997]. Школьникам было предложено нарисовать ручкой или карандашом «дом моей мечты» на белом листе формата А4. При этом ставилась задача изобразить план-схему (вид

сверху) дома, прорисовав его обстановку, подписав комнаты и их принадлежность определенным членам семьи. Это мог быть дом в настоящем или будущем времени, с любым количеством этажей, комнат, пристроек, это также могла быть квартира. Таким образом, в отличие от распространенной в психологии проективной методики изображения дома в тесте «Дом-Дерево-Человек» Дж. Бука, *«направленной на оценку аффективной сферы личности, ее потребностей и психосексуальное развитие»*, [Романова 2001, с. 278], в нашем исследовании респондентов просили изображать внутреннее помещение дома, а не его фасад.

Рисунок, как и другие формы деятельности человека, связанные с воображением, являются его игровой деятельностью. Еще Л.С. Выготский указывал, что *«старую формулу, что детская игра есть воображение в действии, можно перевернуть и сказать, что воображение у подростка и школьника есть игра без действия»* [Выготский 2004, с. 204].

Исследование проводилось в г. Тольятти. В нем приняло участие 73 подростка в возрасте от 14 до 18 лет, из них 20 мальчиков и 53 девочки.

Целью данной работы было выявить специфику пространственной организации дома (как отражение представлений о сети социальных связей в пределах семьи) и проследить, как современные российские подростки моделируют в игре образ будущего дома и семьи.

Результаты. Рисунки мальчиков и девочек различались между собой по их расположению листе. У мальчиков 70% рисунков было горизонтально ориентировано и 30% — вертикально; у девочек 80% — горизонтально и 20% — вертикально. Таким образом, у мальчиков горизонтально-вертикальные предпочтения в расположении рисунка на листе составляют соотношение порядка 2:1, а у девочек — 4:1.

Психологические методы позволяют многое сказать о человеке по расположению рисунка на листе относительно свободного места. Так, обычно рисунок расположен на средней линии стандартного листа. Размещение рисунка точно в центре листа говорит о ригидности, прямолинейности, потребности контроля для поддержания психологического равновесия [Лебедева 2006, с. 53–58; Романова 2001, с. 284]. Напомним, что ригидностью в психологии

называется неготовность к изменениям программы действия в соответствии с новыми ситуационными требованиями (БПС 2003, с. 430). Положение рисунка ближе к верхнему краю трактуется как высокая самооценка у рисующего, недовольство собственным положением в социуме и недостаточностью признания со стороны окружающих; тенденция к самоутверждению и претензия на признание [Лебедева 2006, с. 53–58; Романова 2001, с. 284].

Положение рисунка в нижней части листа свидетельствует о неуверенности в себе, низкой самооценке, подавленности, нерешительности, незаинтересованности в своем социальном положении и признании, а также об отсутствии тенденции к самоутверждению [Лебедева 2006, с. 53–58; Романова 2001, с. 284]. Если рисунок смещен влево, этот показатель говорит, что человек устремлен в прошлое, бездеятелен. В случае же смещения рисунка вправо — об устремленности человека в будущее, о положительных эмоциях и высокой активности [Лебедева 2006, с. 53–58; Романова 2001, с. 284].

Расположение «Дома моей мечты» на рисунках подростков г. Тольятти представлено в таблице 1.

Рисунки на листе располагались по центру у юношей в 90% случаев, у девушек в 58%. Это может указывать на большую прямолинейность юношей. Интересно также отметить расположение «своей комнаты» на рисунке дома, что, пожалуй, более информативно говорит о внутренних психологических особенностях рисующего (табл. 2).

Юноши чаще рисуют «свою» комнату либо верхней левой (15%), либо в верхней правой части листа (15%). Девушки также часто располагают «свою» комнату вверху слева (19%) и вверху справа (15%). 75% юношей и 69% девушек выразили желание иметь отдельную комнату, что в целом характерно для подростков.

Важную информацию несет размер рисунка. Психологи отмечают, что большой рисунок говорит о высокой самооценке, склонности к тщеславию, экспансивности и даже высокомерии. Если рисующий стремится занять все свободное пространство, то, возможно, он при чувстве неуверенности в себе компенсаторно превозносит свой статус в воображении. Маленький же рисунок означает тревогу, зависимость,

Таблица 1. Расположение «Дома моей мечты» и «своей» комнаты в доме (относительно центра листа)

	Расположение дома			Расположение «своей» комнаты								
	влево	по центру	вправо	внизу слева	внизу справа	вверху слева	вверху справа	по центру	слева по центру	справа по центру	внизу по центру	вверху по центру
♂	3 (15%)	14 (90%)	2 (10%)	3 (15%)	2 (10%)	3 (15%)	3 (15%)	2 (10%)	2 (10%)	2 (10%)	1 (5%)	—
♀	14 (26%)	9 (16%)	9 (16%)	8 (15%)	4 (7%)	10 (19%)	8 (15%)	2 (4%)	—	3 (6%)	3 (6%)	1 (2%)

Таблица 2. Наличие «своей» комнаты

	Отдельная комната	Совместная спальня		Спальня родителей	
		с сестрой	с супругом (-ой)	совместная	раздельная
♂	17 (75%)	1 (5%)	-	7 (35%)	1 (5%)
♀	37 (69%)	1 (5%)	1 (5%)	14 (26%)	-

скованность [Лебедева 2006]. У мальчиков рисунки были следующих размеров: 2 маленьких, 9 средних, 8 больших и 1 на весь лист. У девочек — 15 маленьких, 21 средних, 15 больших и 2 рисунка на весь лист. Таким образом, девушки чаще рисуют маленькие рисунки, что может указывать на их большую тревожность по сравнению с юношами.

Интерес представляет также тип дома (одно-, двух-, трехэтажный или квартира), а также его форма (квадратная, прямоугольная, овальная или необычная) (табл. 3). Квартиру нарисовали 55% юношей и 52% девушек. При изображении дома мальчики отдали приоритет одноэтажному дому (25%), чуть меньше двухэтажному (15%), а девочки — двухэтажному (26%) и чуть меньше одноэтажному (18%). Трехэтажные особняки нарисовало незначительное количество респондентов: 5% юношей и 4% девушек. Различие в этажности, возможно, объясняется тем, что юноши по большей части рисовали идеальный дом для проживания в нем совместно с родителями в настоящем времени, тогда как девушки больше ориентированы на проживание своей будущей семьи. Также стереотип идеального двухэтажного дома девушки могли усвоить из западных фильмов.

Большинство респондентов нарисовали дом или квартиру прямоугольной формы, около четверти — квадратной и незначительное количество овальной или необычной формы (с ломанными линиями и другое) (табл. 3). Такой реалистичный подход указывает на вполне разумный подход к методу рисования и вероятно, что подростки рисуют не абстрактный дом, а опираются на имеющийся жизненный опыт. Как известно, *«любое создание воображения всегда строится из элементов, взятых из действительности и сохраняющихся в прежнем опыте человека»* [Выготский 2004, с. 241].

На рисунках «Дома моей мечты» у юношей и девушек отличаются также предпочтения в количестве комнат: у первых это 2–3, у вторых — 3–5 комнат. Вероятнее всего юноши более ориентированы на проживание в доме в настоящем времени, а девушек — на проживание в будущем с мужем и детьми. Также, вероятно, девушки, как будущие домохозяйки, лучше понимают сколько им необходимо комнат, и что это за комнаты по функциональной нагрузке.

Таблица 3. Размер и форма «Дома моей мечты»

	Размер рисунка				Тип дома			Форма дома			
	во весь лист	большой	средний	маленький	дом			квадратная	прямоугольная	овальная	необычная
					одно-этажный	двух-этажный	трех-этажный				
♂	1 (5%)	8 (40%)	8 (40%)	2 (10%)	5 (25%)	3 (15%)	1 (5%)	11 (55%)	12 (60%)	--	3 (15%)
♀	2 (4%)	15 (28%)	22 (40%)	15 (28%)	10 (18%)	14 (26%)	2 (4%)	25 (52%)	35 (65%)	3 (5%)	7 (13%)

Таблица 4. Наличие комнат в доме

	гостиная	кухня	столовая	бар	спортивная комната	комната для танцев	бильярд	компьютерная	кинотеатр	библиотека	лестница	гардеробная	картинная
♂	10 (50%)	17 (85%)	2 (10%)	—	5 (25%)	1 (5%)	2 (10%)	3 (15%)	--	1 (5%)	2 (10%)	1 (5%)	1 (5%)
♀	39 (89%)	15 (28%)	2 (4%)	2 (4%)	9 (17%)	1 (2%)	7 (13%)	2 (4%)	3 (6%)	7 (13%)	12 (22%)	10 (19%)	1 (2%)

Гендерные различия прослеживаются и в том какие именно комнаты рисуют юноши и девушки. Молодые люди намного чаще, чем девушки указали на рисунках комнаты для спорта (спортивные залы или площадки) и комнаты для компьютерных игр. Девушки чаще, чем юноши, желали иметь такие комнаты как гостиная, столовая и гардеробная (табл. 4). В этом прослеживается помимо определенных гендерных стереотипов также большая ориентированность девушек на семью по сравнению с юношами.

Также желание иметь в своем доме гардеробную, столовую, гостиную, сад, гараж, джакузи, бассейн, баню, сауну может указывать на стереотип «красивой жизни», бытующий в среде молодежи и навязанный различного рода фильмами, сериалами и рекламой на телевидении. Девушки значительно чаще молодых людей указали на своих рисунках наличие ванной комнаты, что является ярким примером отражения гендерных стереотипов.

Юноши изобразили туалетные комнату всего на 7 (35%) рисунках, при этом больше половины из них расположили их отдельно от ванной комнаты. Девушки изобразили их на 32 (60%) рисунках: половина из них предпочли иметь ее отдельно от ванной, а половина — совместно. Возможно, что девушки, мечтающие о раздельных ванной и туалетной комнатах, имеют опыт проживания в квартирах с совместным санузлом, в то время как девушки, мечтающие о большой совместной с туалетной ванной комнате, вероятно, мечтают о большом красивом доме, в чем также прослеживается влияние телевидения с его навязанной мечтой о «красивой жизни».

Тринадцать (65%) мальчиков отметили телевизор на рисунке, свыше 60% из них указали один телевизор на весь дом, а остальные на наличие двух или трех. В тоже время только двадцать четыре (45%) девушки указали телевизор, при этом треть из них указала наличие двух аппаратов. Таким образом, юноши в основном выделяют себе отдельный телевизор, не заботясь о предполагаемых членах семьи в «доме мечты».

Любая созданная людьми предметно-пространственная ситуация является своеобразным слепком системы от-

ношений, характерных для этих людей [Осорина 2001]. Окружение, в котором чувствуется душевная теплота, расслабляет человека и позволяет ему чувствовать себя комфортно. Это ощущение может быть создано определенной комбинацией цветов обоев, наличием мягкой мебели, ковров, цветов в горшках, картин. Наличие личных вещей (например, туалетных принадлежностей, косметики и пр.) существенным образом олицетворяют пространство комнаты и создают ощущение интимности [Нэпп 2006, с. 132–145]. В такой комнате чужие люди чувствуют себя более скованно и напряженно. В тоже время в оформлении интерьера определяющими зачастую являются общие представления о комфорте у современного городского населения, мода, а порой и стандартный набор мебели и предметов обихода [Будина 1989, с. 100].

На рисунках наличие таких олицетворяющих пространство вещей чаще встречалось у девушек (табл. 5). Это изображения ковра (30%), вазы (2%), зеркал (9%), цветов (32%) и животных (8%). На рисунках юношей встречаются только изображения ковров (15%) и цветов (20%) (табл. 5). В психологии считается, что цветок — это символ женской репродуктивности или символ позитивной жизненной позиции, а домашнее животное (кошка или собака) олицетворяет потребность в любви [Лебедева 2006, с. 235–242]. Таким образом, изображения таких предметов на рисунках, скорее всего, объясняются их личными психологическими особенностями или желанием олицетворить пространство дома, привнеся в него уют.

Указание на присутствие других людей на рисунках одинаково у мальчиков (65%) и у девочек (69%). Разница в упоминании людей на рисунках заключается в том, что последние несколько больше ориентированы на будущую семью. Наглядное различие в упоминании людей на рисунках юношей и девушек представлено в Таблице 6.

Упоминание о будущей семье (жена и/или дети) есть в незначительном количестве у юношей (23%), при этом они все относятся к старшей возрастной группе 17–18 лет и, которые, видимо, уже задумываются о будущей семье в отличие от мальчиков младшего возраста (табл. 6). Также необходимо учитывать и тот факт, что в подростковом воз-

Таблица 5. Изображение предметов, отличающих пространство

	Ковер	Ваза	Зеркало	Цветы	Животные
♂	3 (15%)	—	—	4 (20%)	—
♀	16 (30%)	2 (4%)	5 (9%)	17 (32%)	4 (8%)

Таблица 6. Наличие людей в «Доме моей мечты»

	Наличие людей	Родная семья								Будущая семья		
		нет	мать	отец	брат	сестра	ба-бушка	дедуш-ка	всего	супруг (-а)	дети	всего
♂	13 (65%)	7 (35%)	9 (45%)	8 (40%)	4 (20%)	1 (5%)	4 (20%)	1 (5%)	10 (77%)	1 (5%)	3 (15%)	3 (23%)
♀	37 (69%)	17 (31%)	23 (42%)	18 (33%)	14 (25%)	2 (4%)	7 (13%)	2 (4%)	23 (62%)	3 (6%)	13 (24%)	14 (38%)

Таблица 7. Расположение обеденного стола и его форма

	Всего	Расположение			Форма			
		слева	центр	справа	круглая	овальная	квадратная	прямоугольная
♂	11 (55%)	3 (30%)	6 (60%)	1 (10%)	2 (18%)	4 (36%)	1 (9%)	4 (36%)
♀	37 (68%)	6 (16%)	22 (60%)	9 (24%)	13 (35%)	7 (19%)	2 (5%)	15 (41%)

расте важным является мнение сверстников, а ориентация на будущую семейную жизнь у юношей подросткового возраста зачастую ассоциируется с мечтами девушек о замужестве и высмеивается в мужских компаниях. Это подтверждает то, что на рисунках только 1 мальчик указал в доме своей мечты жену, причем в другой комнате. В то же время только 4 девочки указали присутствие будущего мужа в одной с ними комнате.

Девушки же в целом чаще, чем молодые люди, упоминают будущую семью (38%) (табл. 6), но они чаще упоминают будущих детей, чем супругов. Этот факт вряд ли можно объяснить тем, что девушки планируют быть матерями-одиночками, скорее всего здесь мы видим боязнь «сглазить» и/или признаться посторонним людям в своей мечте, значимость которой для девушек достаточно велика.

В жизни традиционной семьи стол всегда был социальным центром жилища, вокруг которого выстраивалась структура семьи как модель человеческого общества [Байбурин 1990, с. 136]. Значительным в пространственном поведении являются как расположение самого обеденного стола, так и порядок посадки членов семьи вокруг него [Фаст 1997, с. 158–162]. На рисунках более половины и юношей, и девушек отметили обеденный стол, при этом 60% расположили стол по центру комнаты (кухни или столовой). Известно, что форма стола отражает и в тоже время диктует внутрисемейные отношения. Так, к примеру, наиболее демократичные отношения между супругами наблюдаются при овальном или круглом столах, а конфронтация наиболее часто отмечается при прямоугольном столе, особенно в том случае, если супруги рассаживаются друг напротив друга по разные стороны стола [Фаст 1997].

На анализируемых нами рисунках места посадки конкретных людей отмечены не были. По форме столы распределялись следующим образом: юноши предпочли овальные (36%) и прямоугольные (36%) столы, в то время как девушки — прямоугольные (41%) и круглые (35%) (табл. 7).

Предпочтение прямоугольных столов вряд ли можно объяснить подспудным желанием конфронтации в семье, скорее всего подростки оперировали тем опытом и знанием, которые они имеют. В российских семьях чаще всего обе-

денные столы прямоугольные, что связано с планировкой кухни и ее малометражностью, и диктуется многофункциональностью такого стола: его можно приставить к стене или отодвинуть в зависимости от количества сидящих за столом, а зачастую такие столы раздвижные, что позволяет увеличить количество посадочных мест, особенно при приеме гостей.

Обсуждение результатов исследования. Юноши изображающие на своих рисунках балконы чаще упоминают о членах своей семьи (настоящей или будущей). Известно, что изображение окон и балкона означает открытость, готовность к межличностным контактам [Лебедева 2006, с. 26–78]. Таким образом, более дружелюбные и открытые для общения

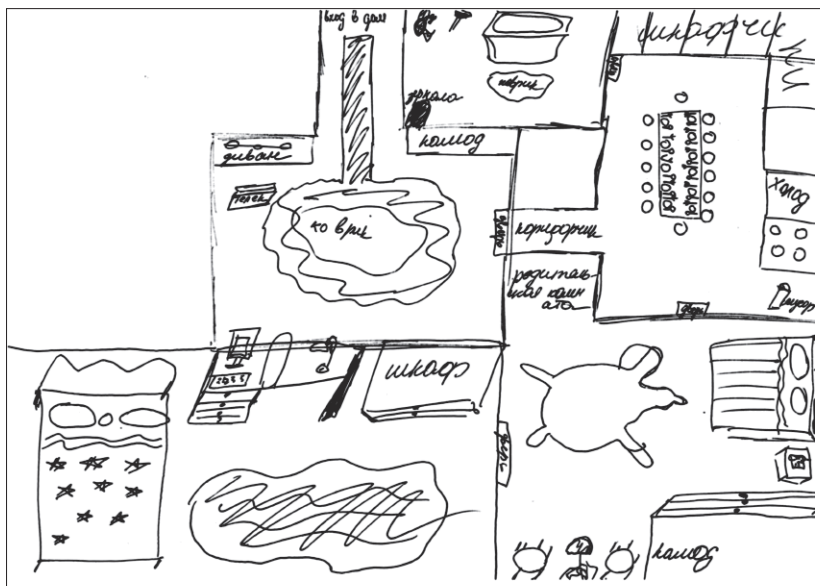


Рисунок девушки (г.Тольятти)

молодые люди в большей степени ориентированы на семью, в том числе и будущую.

Молодые люди, изображающие многоэтажные дома, чаще, чем те, кто изобразил одноэтажные дома или квартиры, упоминали о своих отцах. Это может косвенно указывать на то, что в полных семьях доход выше. Многоэтаж-

ный дом — один из стереотипов хорошей, богатой жизни людей, имеющих стабильный достаток. Многоэтажный дом, как правило, отражает финансовое благополучие и обеспеченность.

Расположение «своей комнаты» на листе зависит с размером рисунка в целом: чем больше рисунок, тем чаще эта комната расположена ближе к центру или верхнему краю листа. Это в свою очередь отражает степень уверенности в себе и собственной значимости (эгоцентризм) [Романова 2001, с. 284].

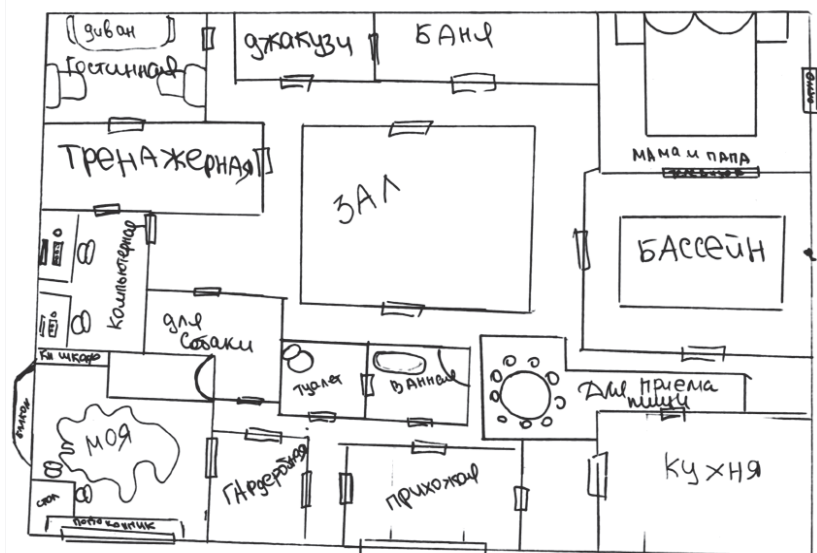


Рисунок девушки (г.Тольятти)

Интересно отметить, что на рисунках, на которых молодые люди изображали ковер, нет упоминаний о матери, но есть упоминание о будущей супруге. Ковер является символом домашнего тепла, уюта и некоторой интимности помещения [Сергеева 2006, с. 45]. Видимо, рисуя ковер подросток более ориентирован на семью в будущем. С наличием супруги на рисунке связаны также упоминания о будущих детях.

С упоминанием будущей супруги сопряжено изображение камина и наличие цветов в будущем доме. Камин является символом домашнего очага, хранительницей

которого традиционно выступает женщина, а цветы являются символом женской репродукции [Лебедева 2006, с. 236].

При изображении кухни, юноши чаще располагали обеденный стол в ее правой стороне. С изображением кухни также часто встречается изображением гостиной и большой по метражу ванной комнаты. Все эти комнаты важны именно при проживании в доме семьей. Таким образом, ориентированные на будущее юноши чаще рисуют семейный дом с кухней.

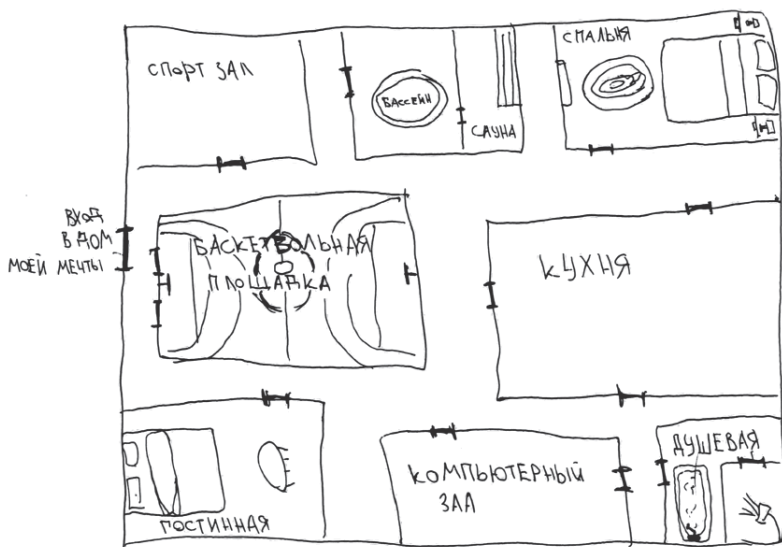


Рисунок юноши (г.Тольятти)

Форма стола зачастую связана с его положением: чаще в правой стороне подростки рисуют круглые и овальные столы, а в левой — прямоугольные и квадратные, то есть молодые люди ориентированные на будущее являются и более либеральными в отношении будущих внутрисемейных ролей.

Юноши, изобразившие квартиру своей мечты, не нарисовали бассейн и спортплощадку. Те, кто желает иметь собственный дом, хотят иметь к нему и другие блага, в частности бассейн и пр. Здесь отражается ориентация на

благополучие в будущем и стереотипные представления о том, как должны жить обеспеченные люди.

Интересно отметить, что на тех рисунках, где есть изображение бильярда есть упоминание о дедушке/бабушке. Такое положение вещей можно объяснить, если помнить, что для бильярда обычно выделяют отдельную комнату и возможно это лишь в большом доме обеспеченных людей. Подростки, рисуя комнату для бабушки с дедушкой, более социально ориентированы и проявляют заботу о своих престарелых родственниках. Также, возможно, что подростки живут с бабушками и дедушками, и в будущем не отрицают возможности совместного проживания с ними и/или своими родителями.

На рисунках молодых людей, где есть изображение бассейна часто встречаются также изображения библиотеки, площадки для танцев, компьютерной комнаты, спортивной площадки. Скорее всего, это является также отражением стереотипных представлений о красивой жизни из фильмов и книг. В тоже время, сочетание этих комнат вполне разумно и, возможно, обосновано также собственным жизненным опытом посещения домов отдыха и отелей. Эти атрибуты взаимосвязаны с представлениями молодых людей о праздной жизни и «крутом» отдыхе.

В домах, в которых было указано наличие бассейна, нет изображения телевизора. Возможно, это указывает на то, что часть юношей предпочитают спортивные формы досуга, а также на представление о красивой жизни у молодых людей.

Девушки при изображении многоэтажного дома встречаются также изображения джакузи, бассейна, бильярда, комнаты для спорта, отдельной компьютерной комнаты. Изображение многоэтажного дома у молодых людей связано с финансовым благополучием его родной семьи, то у девушек зачастую связано с мечтой об обеспеченной жизни в будущем. При этом девушки чаще юношей предпочитают двух- и трехэтажные дома, а юноши одно- и двухэтажные.

Как и многоэтажность, наличие разнофункциональных комнат отражает стереотип красивой и богатой жизни в будущем, созданный телевизионными фильмами, сериала-

ми и телерекламой. Так, к примеру, на рисунках девушек встречаются такие комнаты, как библиотека, столовая, гостиная, кабинет, специально оборудованная комната для работы на компьютере, комната для танцев, спортивная комната, бильярдная, бассейн, джакузи, гараж. Однако, изображение гаража встречается только при изображении идеального дома, а не квартиры, что является свидетельством того, что девушки, предпочитающие иметь в будущем дом для семьи, хотят также иметь и машину. Девушки, мечтая о хорошей жизни, хотят иметь дом со всеми «благами» цивилизации, зачастую в настоящее время им недоступными.

Те девушки, которые нарисовали «Квартиру моей мечты», реже упоминали будущих детей и животных. В изображенных квартирах девушки чаще рисовали компьютерной комнаты. Девушки же, предпочитающие квартиры, больше ориентированы на индивидуальное проживание, возможно, они хотят жить отдельно от своей родной семьи в настоящее время.

Девушки, изображая многоэтажные дома, чаще упоминали в них своих будущих мужей и детей, чем родителей и братьев и сестер. Таким образом, девушки, нарисовавшие отдельно стоящий дом, хотят жить отдельно со своим будущим мужем и детьми. Это также может указывать на архетип патрилокального поселения, который девушки усвоили и стремятся воплотить в своей жизни, отделившись от родителей и живя с мужем.

Интересно отметить, что на тех рисунках, на которых девушки упоминают своих матерей, нет изображения кухни. В случае совместного проживания с матерью для мироощущения девушки кухня не является важной комнатой, в которой хозяйкой остается мать.

В целом, чем больше комнат в «доме мечты», тем вероятно чаще упоминаются люди, в том числе и будущие дети. При этом достоверно чаще девушки изображают «свою комнату», то есть они предпочитают иметь свою личную, отдельную комнату в том случае, если в доме будет проживать еще кто-то помимо них самих или гостить в ней (в этом случае рисуются гостиные комнаты).

На рисунках «дома мечты», где есть гостиная, часто

изображена также и столовая, то есть девушки мечтают о таком доме, в котором смогут принять своих гостей со всеми удобствами и показать себя как гостеприимные хозяйки.

На рисунках, где есть упоминания о будущих детях девушки обычно не рисуют совместную спальню будущего супруга. В тоже время чаще всего это многоэтажные дома с большим количеством комнат, то есть девушки мечтают о многоэтажном доме, в котором для каждого члена семьи предусмотрена своя спальная комната. Помимо этого в таких домах девушки изображают бильярда и джакузи, то есть с наличием дополнительной площади в доме. В таком стереотипном представлении о доме мечты также просматривается идеал, пропагандируемый массовой культурой.

При упоминании будущих детей в «домах своей мечты» девушки не рисуют комнату для своих родителей, то есть это подтверждает то, что девушки хотят жить отдельно от своих родителей. Однако упоминание бабушки и дедушки чаще встречаются в таких «домах мечты», где есть дополнительная площадь, то есть изображены джакузи, библиотека, кабинет. То есть при всем своем желании жить отдельной семьей в большом красивом доме все же для девушек социальные и внутрисемейные связи остаются значимыми, и они проявляют заботу о своих престарелых родных.

Форма стола связана с его центровкой в комнате: чем правее он смещен от центра, тем вероятнее он будет круглой или овальной формы, а смещенный в левую сторону — прямоугольным или квадратным. Таким образом, ориентированные на будущее девушки стремятся также выстраивать более демократические отношения в своей семье.

Изображая круглый или овальный обеденный стол, девушки зачастую также рисуют камин. Поскольку камин является символом уюта и домашнего очага, это может означать, что, если девушка нацелена на спокойные и ровные отношения с будущим супругом, то она стремится создать с своим доме уют и окутать все женской заботой. Отражением этого также является обнаруженная связь

между изображением будущей супружеской спальни и камина.

На рисунках девушек чаще, чем на изображениях юношей встречаются предметы, олицетворяющие пространство, делающие его интимным и уютным. При этом, девушки нарисовавшие в своих «домах мечты» вазы, зеркала, камин, цветы и другие олицетворяющие пространство предметы, зачастую изображали также супружескую спальню, упоминали будущего мужа, детей и домашних животных (кошек, собак). Как уже говорилось выше, цветок в психологии считается символом женской репродуктивности, то есть девушки, изображающие дом с камином, цветами и другими олицетворяющими его предметами, мечтают о полноценной семье и детях [Лебедева 2006, с. 236].

Изображение домашних животных отражает потребность в любви, заботе и ласке [Лебедева 2006, с. 235]. Изображения животных на рисунках девушек встречаются в тех «домах мечты», где есть упоминание будущего мужа, изображение ковра, то есть девушки хотят в будущем воплотить свои женские качества: заботу, любовь, теплоту, материнство.

В больших многокомнатных домах иногда есть изображение кабинета. При этом в таких домах обычно нет окон, дверей и ковров. Кабинет в психологическом плане означает место уединенности, некоторой закрытости от социальных контактов. Окна и двери — символы открытости людям, а ковер — уюта и семейной обстановки. Видимо некоторые девушки психологически более закрыты, чем их сверстницы, и имеют потребность в уединении.

* * *

Подводя итоги данного исследования, можно сделать следующие выводы:

Пространственная организация дома является отражением социальных связей в пределах семьи, усваивается детьми с раннего возраста и воспроизводится во взрослой жизни. Известно, что на представление о пространстве дома влияют пол, возраст, национальность и культурная среда [Бутовская 2007; Фаст 1997]. На рисунках юношей, и де-

вушек прослеживается игровое моделирование будущего, что отражает определенную настроенность молодых людей на создание семьи и дома.

Зачастую проектирование будущего пространства дома становится для подростков игрой с реалиями «красивой жизни», стереотипные представления о которой они усвоили из средств массовой коммуникации. Человек оперирует тем опытом, который он накопил в течение своей жизни. Чем младше ребенок, тем, естественно, меньше у него возможностей для комбинации различных систем, в силу небольшого жизненного опыта. Тем интереснее представляется комбинация бытовых реалий современных российских семей со стереотипами «красивой жизни» по западному образцу, транслируемой СМИ.

В данном сочетании нам видится игровое моделирование пространственной организации идеального дома, в том числе дома будущего. Как отмечал Л.С. Выготский, *«сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов»* [Выготский 2004, с. 204]. Также он особо отмечал, что игра *«всегда должна быть понята как воображаемая иллюзорная реализация нереализуемых желаний»* [Выготский 2004, с. 203]. Подростки г. Тольятти, изображая свои «дома мечты», рисуют дом воображаемый, игровой, зачастую недоступный и недостижимый ими в жизни реальной, но безмерно их манящий своим идеальным, по их представлениям, жизненным пространством.

В нашем исследовании пространства идеального дома в представлении подростков, прослеживаются четкие гендерные различия в организации внутреннего пространства дома, в том числе и с предпочтением тех или иных людей в качестве совместных жильцов: юноши, изображая идеальный дом или квартиру в настоящем времени чаще населяли его своей родной семьей, а изображая в будущем — семьей по браку. В тоже время девушки, рисуя дом будущего, мечтают о своей крепкой семье с мужем и детьми, но, если они рисуют дом или квартиру в настоящем, то предпочитают жить отдельно от родителей.

Рисунки «Дома моей мечты» юношей и девушек г. Тольятти являются игровым конструированием пространства

будущего, в том числе пространства дома и внутрисемейных отношений. Юноши, и девушки, ориентированные на создание в будущем семьи, настроены на партнерские отношения с супругом / супругой, а девушки также — на создание уюта в семье и доме. Также подростки проявляют заботу о своих престарелых родственниках, выделяя им комнаты в своих идеальных домах.

Девушки испытывают большее влияние телевидения и навязанных им стереотипов о красивой и обеспеченной жизни. Как отмечают исследователи, с помощью средств массовой коммуникации, как главного инструмента формирования информационной картины мира, появляется возможность «разыгрывать» актуальные события действительности. Игра с помощью массмедиа приобретает черты технологии, позволяющей моделировать реальность и становится частью политической, культурной, бытовой жизни. Именно СМИ интегрируют в общество набор символики, правил поведения и определенный алгоритм мышления [Савицкий 2010]. Представления российских подростков о пространственной организации дома (в настоящем и/или будущем времени) подвергаются сильному влиянию пропагандируемых массмедиа западных ценностей и стереотипов «красивой жизни».

При том, что нарисованный «дом мечты» зачастую нереальный, игровой, все же он построен на реальных основах, то есть на том опыте, который есть у подростка: среднестатистическая российская квартира зачастую простых рабочих с заводов г. Тольятти и навязанный массмедиа стереотип «красивой и богатой жизни» по западному образцу. В этой связи актуально мнение российского психолога С. Рубинштейна:

«В игре есть отлет от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности с тем, чтобы еще глубже в действенном плане выявить другие» [Рубинштейн 1946, с. 592].

Так, девушки, восприняв западные идеал дома, мечтают о больших многоэтажных домах с садом, гаражом, открытым бассейном, джакузи, с анфиладой комнат (в том числе гардеробной, бильярдной, кабинетом, библиотекой и пр.), с выделением каждому члену семьи отдельной спальной комнаты. Почти все девушки, ориентированные на будущее, упоминают о супругах и/или детях, но в то же время под влиянием западной культуры размещают детей отдельно от себя и друг от друга. На такое представление, вероятнее всего, влияет возраст девушек, их реальные условия проживания, стереотипы хорошей жизни по западному образцу, транслируемые телевидением.

В целом девушки значительно чаще по сравнению с юношами упоминают о своей будущей семье, что является отражением как культурной специфики, так и психологических особенностей взросления подростков. Девушки к 15–17 годам уже имеют достаточно полное представление о своей будущей семье, взаимоотношениях с мужем и ориентированы на семью, в то время как юноши этого возраста еще в целом достаточно сильно привязаны к своей родной семье, особенно к матери.

Юноши чаще девушек в доме будущего выделяют место для своих родителей. В этом факте, как нам представляется, могут прослеживаться традиционные для русских архетипы патрилокальности, то есть норма брачного поселения, при которой молодые живут там, где живет или жил отец мужа [Народы и религии мира 2000, с. 984]. Наличие родителей не мешает юноше чувствовать себя комфортно, тогда как девушка (с учетом культурных традиций перехода в дом мужа) мечтает о собственном доме, в котором влияние свекрови и свекра будет сведено к минимуму.

В эпоху строительства больших индустриальных центров, в них прибыло много людей. Хорошим примером такого центра является г. Тольятти. В связи с большим притоком населения, города не могли обеспечить каждую семью отдельным жильем. В силу этого многим людям пришлось жить в общежитиях, коммунальных квартирах, «на подселении». «Домом мечты» для многих советских людей являлось отдельное жилье в виде квартиры. Эта

мечта во многом была воплощена во времена Хрущева при строительстве отдельных малометражных квартир для каждой семьи [Сергеева 2006, с. 39]. Родители и бабушки наших респондентов, скорее всего, имели именно такое представление об идеальном доме. По мере роста количества членов семьи, такие «идеальные хрущевки» становились маленькими и тесными. Как отмечает исследователь Йоост ван Баак «замкнутость домашнего пространства может восприниматься и как положительный и как отрицательный факторы, то есть и как «комфорт» и «уют», помогающие защититься от внешнего мира, и как противоположные этому «теснота» и «несвобода», вызывающие тревогу» [Баак 2005, с. 66]. Со временем люди начали мечтать о квартирах большей площади, о своих собственных домах. Наше исследование показало как изменилось представление об «идеальном доме» и как его представляет современная молодежь типичного индустриального города, построенного в советскую эпоху.

* * *

Авторы выражают огромную признательность за помощь в проведении исследования заместителю директора МОУДОД «Центр внешкольной работы Диалог» г. Тольятти Волянской Анне Александровне, всем ученикам, принявшим в нем участие, и Кызласовой (Слепцовой) Ирине Семеновне за неоценимую помощь при сборе материала.

Литература:

- Баак 2005 — Баак ван Й. Дом и мир // Антропология культуры. Вып.3. К 75-летию Вяч. Всеволод. Иванова. М., 2005. С. 40–74.
- Байбурин 1983 — Байбурин А.К. Жилище в обрядах и представлениях восточных славян. Л., 1983.
- Байбурин 1990 — Байбурин А.К., Топорков А.Л. У истоков этикета. Л., 1990.
- БПС 2003 — Большой психологический словарь / Под ред. Б. Мещерякова, В. Зинченко. СПб., М., 2003.
- Будина 1989 — Будина О.Р., Шмелева М.Н. Город и народные традиции русских. М., 1989.
- Бутовская 2007 — Бутовская М.Л., Феденок Ю.Н., Буркова В.Н. Взаимопонимание и толерантность в поведении детей и под-

- ростков в условиях многоэтничных школьных коллективов
// Молодежь Москвы: адаптация к многокультурности. М.,
2007. С. 314–366.
- Вердербер 2007 — Вердербер Р., Вердербер К. Психология
общения. Тайны эффективного взаимодействия. Полный
курс. СПб., 2007.
- Выготский 2004 — Выготский Л.С. Воображение и творчество в
детском возрасте [Сб. избр. тр.] // Выготский Л.С. Психология
развития ребенка. М., 2004. С. 235–326.
- Лебедева 2006 — Лебедева Л.Д., Никонорова Ю.В., Тарака-
нова Н.А. Энциклопедия признаков и интерпретаций в
проективном рисовании и арт-терапии. СПб., 2006.
- Мартынова 2004 — Мартынова М.Ю. Мир традиций и межкуль-
турное общение. В помощь школьному учителю. М., 2004.
- Мацумото 2008 — Мацумото Д. Человек, культура, психоло-
гия. Удивительные загадки, исследования, открытия. СПб.,
2008.
- Народы и религии мира 2000 — Народы и религии мира. Энци-
клопедия / Гл. ред. В.А. Тишков. М., 2000.
- Нэпп 2006 — Нэпп М., Холл Дж. Невербальное общение. Полное
руководство. СПб., 2006.
- Осорина 2001 — Осорина М.В. Поглядев на свой дом, поймешь
– кто ты // Top-Manager: Журнал для руководителей. 2001.
№ 12. С. 136–142.
- Осорина 2009 — Осорина М.В. Секретный мир детей в простран-
стве мира взрослых. СПб., 2009.
- Романова 2001 — Романова Е.С. Графические методы в прак-
тической психологии. СПб., 2001.
- Рубинштейн 1946 – Рубинштейн С. Основы общей психологии.
М., 1946.
- Сергеева 2006 — Сергеева А. Русские. Стереотипы поведения,
традиции, ментальность. 4-е изд., исправл. М. Наука, 2006.
- Фаст 1997 — Фаст Д. Язык тела: [Пер. с англ.] // Фаст Д. Язык
тела. Холл. Э. Как понять иностранца без слов. М., 1997.
- Холл 1997 — Холл Э. Как понять иностранца без слов: [Пер. с
англ.] // Фаст Дж. Язык тела. Холл Э. Как понять иностранца
без слов. М., 1997.
- Hall 1966 — Hall E.T. The Hidden Dimension. N. Y., 1966.
- Mehrabian 1976 — Mehrabian A. Public places and private spaces:
The psychology of work, play, and living environments. N.Y.,
1976.
- Sommer 1958 — Sommer R., H. Ross Social interaction on a
geriatric ward // International Journal of Social Psychiatry. 1958.
№ 4. P. 128–33.

Электронные ресурсы:

Савицкий 2010 — Савицкий В.А. Игровое моделирование социальной реальности в массовой коммуникации // Медиаскоп. Электронный научный журнал Факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова. Вып. 2. Теория СМИ. — 26.09.2010 г. / mediascope.ru — Режим доступа: <http://mediascope.ru/>.

ПОЗОР И ХУЛА: НАКАЗАНИЯ ЗА «БЛУДНОЕ ДЕЛО» В КОНТЕКСТЕ ИГРОВЫХ ПРАКТИК

Наказания как обширная сфера социальных практик, призванных восстановить справедливость, по своей сути являются знаково-символическим действием [Фуко 1999]. Будучи общественной санкцией за нарушение установленных предписаний, запретов, законов или совершенное насилие, наказание в классическом виде («око за око») фактически лишь усугубляет причиненный ущерб, распространяя его на преступника. Используемые в наказаниях методы направлены на стигматизацию тела нарушителя (нанесение ему увечий), публичное унижение и снижение статуса. При этом тело преступника не только «физически репрессивируется», но и подвергается осквернению телесными выделениями других членов сообщества, маркируемыми как «нечистоты» [Дуглас 2000, с. 29-72], например, такими как экскременты и слюна. Снижение статуса часто сопряжено с демонизацией преступника, нейтрализацией его человеческой сущности, приравнивание его к животному, отсюда такие приемы, как измазывание смолой или сажей, обваливание в перьях, облачение в вывернутые одежды.

Целью этих репрессивных практик является дезинтеграция не только «персоны», то есть социальной стороны личности, но и сущностных характеристик «внутреннего Я» преступника при помощи ограничения базовых потребностей (пища, секс, сон) и устрашения. Речь идет о существенной трансформации личностного начала, в общих чертах напоминающей традиционные практики, совершавшиеся с иницируемыми. Прошедший через горнило таких испытаний индивид должен преобразиться как внутренне, так и внешне, и по завершении установленного социумом

лиминального периода («срока») предстать в своем новом, измененном обличье.

Учитывая символический характер наказаний, можно увидеть существенное сходство этих практик с игрой, на что, в частности, указывает М. Фуко. Подобного рода «жестокости игры» с действительностью находят прямые соответствия в игровых наказаниях, которые выполняют регулятивные функции как в традиционном, так и в современном социуме [Щепанская 2001; Морозов, Слепцова 2004, с. 367–379, 472–638; Кон 2007]. Как в игре, так и в правоприменительных практиках наказания существенно различаются в зависимости от социовозрастного статуса. Например, совершенно разные наказания практикуются по отношению к детям, членам закрытых сообществ и групп, мужчинам или женщинам. Но во всех этих случаях мишенью наказания становится то, что обычно обозначается словами «слава» и «честь», в свою очередь являющимися самым ценным призом в любом соревновании и игре [Хейзинга 1992 с. 74-87]. Наказание всегда «лишает чести» и связано с понятиями «дурная слава», «позор» и «стыд».

Этические понятия, образующие бинарные оппозиции «честь / бесчестие», «верность / неверность», нельзя назвать гендерно-нейтральными. Они обрели гендерную окраску вместе с возникновением социального неравенства, поскольку гендерное неравенство было исторически первой формой социальной депривации. Внимание к женщинам, а не к мужчинам в древнерусских ритуальных практиках, связанных с темой чести и выраженных в жестоких играх, о которых идет речь в данной статье, вполне объяснимо: понятие мужской чести многие годы и даже столетия лишь впитывало в себя тему верности избраннице, в то время как женская честь понималась и в древности, и сегодня именно как соблюдение целомудрия девушкой и супружеской верности замужней женщиной.

Нарушение целомудрия и адюльтер веками считались стыдом и позором, как говорили в древности, — «соромом». Здесь стоит дать пояснение: понятие чести в современном праве предполагает *«сопровождающееся положительной оценкой отражение качеств лица в общественном сознании»*, нематериальное, неотчуждаемое

право. Что касается порочащих и позорящих сведений (и наказаний), то они отличаются тем, что первые имеют оттенок ложности, а вторые (позорящие) — нет [Базылев 1998, с. 12–13]. Словосочетание «честная девушка» или «честная женщина» в большинстве славянских языков предполагает невинность до брака и верность в супружестве [Cvetanovska 2001, s. 564–558].

Целью данной статьи является сопоставление современных и древних форм позорящих ритуалов и игровых практик, которые помогают выявить проявления так называемого «списка потребностей», среди которых и такие, казалось бы, неочевидные, как *доминантность* (стремление контролировать, оказывать влияние, направлять, убеждать, препятствовать, ограничивать) и *агрессия* (стремление словом или делом опозорить, осудить, поиздеваться, унижить) [Хекхаузен 1986, с. 109–112]. Участие в игровых практиках, связанных с закреплением этических норм, напрямую связано с проблемой ценности личности: можно ли было дистанцироваться от общепринятых позорящих практик, проявить жалость и сочувствие к унижаемым, насколько подобные эмоции могли быть гендерно-нейтральными?

Очевидно, что в гендерно-ассимметричном обществе, которым было русское традиционное общество, эти стремления могли реализовать преимущественно мужчины. Именно они были авторами и древнейших правовых кодексов, регулировавших в те времена обыденное поведение обоих полов.

Для чего применялись позорящие наказания?

Сексуальность органично связана с игрой, поскольку сам механизм завязывания взаимоотношений между полами (заигрывание) имеет игровой характер. Этот механизм ограничен для определенных социовозрастных групп и в определенные периоды их жизни. Как в традиционном, так и в современном обществе существуют определенные ограничения на сексуальные девиации и запреты на «сексуальные игры» не только в возрастном (взрослый — ребенок), но и в социокультурном регистре (начальник — подчиненный, отец — дочь, и т.п.).

Авторитаризм власти жесткими методами закреплял в нормативно-ценностной личностной парадигме индивида в качестве значимых личностных качеств уважение к сильно-му, страх перед его гневом, смирение и покорность перед лицом традиции. Сила, насилие — часть порядка господства; насилие над нецеломудренной девушкой и женой-изменщицей — это деструктивная реакция на уменьшение женского соучастия в правилах поведения, разделяемых данной социальной группой [Гидденс 2004, с. 138].

Все прогрессивные педагоги уже в начале XX в. активно выступали против наказаний. Ведь наказание информировало лишь о том, чего не надо было делать, но не сообщало, что делать нужно. Наказываемые способы поведения не исчезали; они почти всегда возвращались замаскированными или сопровождаемыми другими (это показала краткая история XX в.). «За гуманизацией наказаний просматриваются все те правила, что предписывают или, скорее, требуют “мягкости” как рассчитанной экономии власти наказывать. Но они также вызывают смещение точки приложения упомянутой власти: отныне это уже не тело с ритуальной игрой чрезмерных страданий, торжественных клеймений в ритуале публичной казни; это сознание или, скорее, игра представлений и знаков, циркулирующих молчаливо, но необходимым и очевидным образом в сознании всех и каждого. “Более не тело, а душа”, — сказал Мабли» [Фуко 1999, с. 147].

Современная психолого-правовая мысль настаивает на том, что наказание поощряет наказывающего, и он все чаще старается прибегать к наказанию, пока не возникнет бунт. В конечном итоге наказание не удовлетворяет наказывающего и не приносит пользу наказуемому [Литвак]. Современная правовая культура исходит из реальных людей, чей порог стыда может быть различен, как и их самоуважение, внутренние ценности, стремление быть понятыми, а также из принятых обществом формы приличия. Но она апеллирует именно к ним.

А всегда ли так было?

Есть ли хронологические пределы у обозначенного выше понимания женской и девичьей чести? Когда возникло

«особое» отношение к ним и одновременно ли появились ритуально-игровые формы опозоривания тех, кто эти нормы не соблюдал? Каким было отношение к не сохраняющим девственности до брака и заводившим себе «сердешных друзей» вне семьи в давние времена, до начала индустриальной эпохи, позднего Нового времени? [Пушкарева 2009а, с. 55–57; Пушкарева 2009б, с. 42–43].

Обращение к древнерусскому законодательству XI в. позволяет выделить такое понятие, как *dehonestatio mulieris* 'обесчещение, оскорбление чести'. Опустив общую характеристику тех проступков, что касаются оскорбления чести невинной девушки или женщины [Пушкарева 1989, с. 142–152; Исаев 1986, с. 151–157], я остановлюсь лишь на тех, что касались отношения к несоблюдению девушкой целомудрия и верности — супругой. Можно ли найти в древнерусских памятниках того времени какие-либо описания «жестоких игр» — специальных практик, которые фиксировали «сором» 'позор', возникающий при нарушении целомудрия «девой» и супружеской верности «мужатицей»? Древнейшим документом, упоминающим постыдность утраты целомудрия и нарушения супружеской верности, является Устав князя Ярослава Владимировича, ни словом не обмолвившийся о возможности публично разгрызать тему опозоривания провинившейся девушки или женщины: «Аще у отца и матери, дщи девкою дитяти добудет, обличив ю, поняти в дом церковный» (ст. 4). Обращение к этому тексту показывает, что с начала XI в. на Руси началась контаминация обыденных практик и православных норм морали. Заимствованные из византийских норм, они предоставили именно мужчинам право определять наличие или отсутствие верности в браке и до брака. Но как каралось последнее и каралось ли? Об этом в древнейших памятниках сведений нет.

В Древней Руси, в отличие от европейских традиционных обществ [Павлов 1865, с. 96; Adultery], мужчина считался прелюбодеем лишь только тогда, когда имел на стороне не только возлюбленную, но и детей от нее, при этом он нес ответственность не перед женой и даже не столько перед мужем любовницы, сколько перед епископом и верховной светской властью: «аще муж от жены блудет, епископу в

вине, а князь казнит» [Устав князя Ярослава 1984, с. 267; Владимирский-Буданов 1872, с. 224]. Иными словами, штраф за совершенный поступок шел церкви, а размеры и саму необходимость уплаты штрафа определял князь.

В древнерусском обществе жена неверного мужа вряд ли имела право на выражение недовольства [Татищев 1768, с. 242; Дубакин 1880, с. 59]. Совершенно иное отношение к «блудному делу» прослеживается по древнерусским сводам законов, когда речь в них идет не о мужчине, а о женщине. Замужняя женщина в Древней Руси считалась нарушившей супружескую верность, едва только вступала в связь с посторонним мужчиной. Ее супругу просто предписывалось как-то острастить ее легкомыслие, более того: муж, простивший прелюбодейку («волю давший ей»), еще и должен был понести особое наказание от отца духовного [Вопросы Кирика 1908, стб. 69–70, с. 41–42, 58]. Чтобы не нарушать утверждаемого и желанного священникам порядка вещей, супругу предлагалось развестись с изменщицей, и чем раньше, тем лучше [Вопросы Кирика 1908, ст. 82, 92, с. 43–44].

О девичьем целомудрии и позоре его несоблюдения первые упоминания в русской культурной традиции — в канонических ответах новгородского епископа Нифонта Кирику, Савве и Илье («Вопросы Кирика, Саввы и Ильи с ответами Нифонта, епископа Новгородского» 1130–1156 гг.). Этот документ описал ситуацию, когда будущий дьяк, женись, обнаруживал, что его избранница «есть не девка» — но без упоминания о «сороме» [Вопросы Кирика 1908, стб. 21, ст. 51], позоре для этой житейски оступившейся женщины [подробнее см.: Пушкарева 1989]. Сведения, содержащиеся в ряде исторических источников о распространенности языческих форм брачных отношений [ДАИ 1846, с. 29–30] и «священного блудодеяния» [Пушкарева 1989, с. 222; Дубакин 1880, с. 52], дают основание полагать, что в те отделенные эпохи позорящих наказаний за утрату девственности и супружескую измену не было или они практиковались редко.

О том, что существовала практика прилюдного позорящего наказания для женщины замужней, тайно изменившей своему супругу и желающей тем не менее сохранить с ним

брачные отношения, так же нет. Зато известно, что в отношении замужних женщин, самовольно «роспустившихся», то есть разведшихся с мужьями (что иногда делалось по согласию с законным супругом, и жена в таком случае именовалась «пущеницей»), никакого осуждения со стороны общества так же не было. Своеволие и свободное поведение таких женщин вызывали благородное возмущение исключительно у представителей клира, которые запрещали венчать тех, кто «за иные мужья посягает беззаконно, мятущись» [Правило 1913, ст. 29, с. 92].

Денежные проблемы были главной причиной конфликтов того времени, и большинство спорных коллизий средневековое русское право предлагало решать опять-таки с помощью денежных компенсаций и штрафов в пользу властей (светских или церковных). Правда, штраф за обещание был очень высоким — равным штрафу за убийство человека этой социальной категории, но женщины от этой «высокой цены» их чести мало что могли приобрести. Иное дело — их отцы или мужья. Если принять во внимание, что в порыве гнева отцы и мужья нередко попросту убивали прелюбодеев и развратников [Пушкарева 1989, с. 144], и им за это «ничего не было», можно сделать вывод: в конечно счете, древнерусское светское право в отношении чести женщин было практичным и лаконичным [Пушкарева 1989; Колманн 2001, с. 49–104, 367–387]. Церковь охотно приняла в свою карательную систему денежные взыскания, не найдя в них ничего противного своему учению об искуплении вины и видя в материальных компенсациях важную для себя доходную статью. Никаких данных о позорящих наказаниях в текстах древнерусских источников XIV–XV вв. также не встречается.

Конец XV—XVII вв.

В эпоху перехода к Новому времени — а процесс этот в русской истории занял несколько столетий — отношение к женским «свободам» сильно изменилось. Целомудрие, верность стали частью понятия о женской чести («почестности») а последняя стала одним из структурообразующих понятий ментальностей, культурным конструктом, формирующим как личную идентичность, так и место в сообществе.

«Почестность» девушки, вступающей в брак, как и сохранение верности супругой, стали превращаться в социально подтвержденное личное достоинство — явление типичное для всего европейского мира в эпоху позднего Средневековья и раннего Нового времени [Krizsa 2002, p. 54].

В основе перемен лежали отношения собственности, которые требовали строгого контроля над тем, кому она может быть передана по наследству. «Ветер перемен» коснулся вначале высших слоев русского общества, а затем стал всё шире распространяться на иные социальные группы, прочно закрепляясь. Это, как выяснили уже первые исследователи истории «чести и бесчестья» в 1960-х гг. [Honour and Shame 1966; Honor and Shame 1987; Honor and Grace 1992], оказалось типично для многих обществ и государств раннего Нового времени [Dulmen 1994, p. 294], постольку был поставлен вопрос: для всех ли европейских народов было характерно возникновение особого отношения к женской чести? Историки пришли к выводу, что общества «чести и стыда» были характерны для небольших групп аграрных поселений, особенно типичных для южной Европы [см. подробнее: Пушкарева 2009a].

Тематизация «чести и бесчестья» в Московии эпохи становления и развития Единого государства стала превращаться к началу XVI века в дискурс, риторическую и культурную практику, с помощью которой определялся способ взаимодействия, степень близости «своих» или «чужих», пути и методы контроля сообщества над своими членами и «совладания» с конфликтами [Черная 1991, с. 56–84; Davies 1984, p. 42–57].

В Русском государстве XVI—XVII вв. вознаграждение за напраслину — словесное оскорбление, связанное с сексуальностью женщины, — было в случае оскорбления женщины вдовое большим, чем когда напраслину и клевету возводили на мужчину. Жены получали вдовое больше, чем мужья, незамужние дочери — вчетверо больше, чем их братья [Коллманн 2000, с. 206]. Если в доме оскорбленной не было совершеннолетнего мужчины, денежную компенсацию получала сама женщина [РГАДА, стб. 1657, л. 1–31об.].

Вместе с осуждением нецеломудренности и неверности женщин социум заставлял следовать общим моральным

нормам честного поведения и мужчин, причем делал это, говоря современным языком, во имя ясности, прозрачности и однозначности социальных связей между партнерами, а следовательно — имущественных отношений их наследников. *«Следует оберегать душевную чистоту при отсутствии телесных страстей, имея походку кроткую, голос тихий, слово благочинно, пищу и питье не острые; при старших — молчание...»* [Домострой 1994, с. 160]. Непорочность женщины до брака давала мужчине уверенность в отцовстве, а в некоторой степени — и гарантию того, что в браке такая девушка станет верной и не склонной к изменам [Бутовская 2004, с. 318; Thompson 1983, p. 1–22].

Первым подробным описанием позорящего наказания для девушки, решившей пойти замуж нецеломудренной, можно считать возникший в XIV—XV вв. в числе свадебных и венчальных ритуалов высшего социального слоя обычай «вскрытия» невесты, определения ее «почестности». Делалось это и в процессе подготовки к свадьбе. Так, на смотре Ивану IV, будущему Грозному, подыскивали невесту, но неожиданно, уже после смотрин, она оказалась «лишенной девства» [цит. по: Скрынников 1975, с. 24], будто подтверждая возникшее в то время присловье *«Стыд девичий — до порога»* [см.: Пушкирева 1997, с. 26].

Обряд определения «почестности» не был частью народного, дохристианского (языческого) обычая, являясь следствием распространения церковного венчального брака и связанного с ним требования сохранения невестой целомудренности до него: *«...не причащайте, женивши, а девицам потому же, которая замужь пошла нечиста...»* [Описание обычая «вскрытия»: Сборник РИО 1831, с. 187–188; Древняя 1790, с. 12; РИБ 1908, ст. 134, с. 924.]. По свидетельству Г. Котошихина (XVII в.), родовитый жених, имевший неосторожность жениться на лишившейся девственности до брака с ним невесте, «не смел являться царю на глаза». И это не удивительно: к определению степени целомудренности девушки в высших слоях московского общества относились все более трепетно [Котошихин 1884, с. 127].

Даже на царских свадьбах принято было демонстрировать окровавленную после первой брачной ночи рубашку

новобрачной. Известно, что так поступил царь Федор Алексеевич, женившийся в 1679 г. на Агафье Семеновне Грушецкой [цит. по: Загоровский 1884, с. 108–109], о которой родители, мечтавшие выдать ее замуж не в царские покои, а за ровню, пустили слух, что она «не чиста». В таком ритуале никто не видел ничего предосудительного.

Н.И. Костомаров, основывавшийся на сообщении итальянца, побывавшего в Московии XV в., приписал именно обрядам времен Московского царства ритуал «дырявого кубка»:

«если <...> случилось невеста не сохранила своего девства — <...> посрамление ожидало бедных родителей новобрачной. Отец мужа подавал им кубок, проверченный снизу, заткнув отверстие пальцем; когда сват брал кубок, отец жениха отнимал палец, и вино проливалось на одежду при всеобщем поругании и насмешках, и тогда самая печальная участь ожидала в будущем их дочь в чужой семье» [Барберини 1842, с. 46; Костомаров 1887].

О том, что позорящие обряды практиковались в XVI—XVII вв. достоверных подтверждений нет, как нет и доказательств того, что за блуд и прелюбодеяние женщин карали смертью (как то предписывалось в византийском праве).

«За нарушение супружеской верности у русских смертью не наказывают, — удостоверяет Олеарий, — если жена впадает в развратную жизнь, и на то поступит от мужа жалоба, и преступление будет доказано, то ее наказывают плетью и выдерживают несколько дней в монастыре на хлебе и на воде, затем она возвращается в дом мужа, где получает новое наказание плетью за запущенное хозяйство» [Олеарий 1870, с. 213].

Чаще, впрочем, случалось, что не столько невесту и ее семью позорили, сколько старались тайно решить вопрос об улаживании скандала с помощью денег. Г.И. Котшихин говорит, что «новобрачный тайно пенял тестя и тещу». О том, что никакого обычая опозоривания женщины не было, упоминает и Петр Петрей де Ерлезунда, направленный Карлом IX по государственным делам в Москву: «Прелюбодей должен обычно удовлетворить его [мужа — Н.П.] деньгами». Он же засвидетельствовал обыкновение не столько позорить оступившуюся, сколько немедленно совершать

постриг ее и отправку в монастырь [Петрей де Ерлезунда 1867, с. 405].

Не стоит забывать, что в предпетровские времена языческие по сути многолюдные обряды по-прежнему были распространены в народе, вопрос о соблюдении православных норм морали на них не стоял, а священники то и дело жаловались, что *«игрища разные и мерзкие бывают, там же и жонок, и девок много ходит, и тамо девицы девство диаволу отдают»* [Успенский 1993, с. 119–120, 1661 г.], *«и в таких в позорищах своих многие люди в блуд впадают»* [Харузин 2004а, 1; Крестьянское правосудие 2003, с. 174, 649 г.].

Пострижение было самым распространенным наказанием за растление девственности и супружескую измену в древней и средневековой Руси. Право мужей ссылать жен за прелюбодеяние (мнимое или действительное) в монастырь было отменено в России лишь в 1845 г. [Цит. по: Нижник 2006, с. 138, ст. 106 Законов гражданских]. Конечно, в отношении адюльтера все нормы стали в эпоху Московии строже. К предпетровскому времени в приказных избах, схожих по функциям с современными Отделами судебных приставов районных судов, постоянно наличествовало немалое число дел, в которых мужья требовали расправы над неверными женами-прелюбодейками. В простом народе такие расправы были очень жестокими. С.С. Шашков привел легенду о том, что С.Т. Разин, узнав о прелюбодействе одной замужней женщины с его казаком, распорядился *«его — бросить в воду, а женщину повесить за ноги к столбу, воткнутому в воде»* [Шашков 2004, с. 610]. Но более нигде следов этой легенды найти не удалось, что не исключает существования таких форм насилия по отношению к женщинам в ту эпоху.

Трудно сказать, насколько женщины могли себя защитить от клеветы в подобных ситуациях, а кара их ждала жестокая: за «блудное дело» виновницу могли избить кнутом, а брак расторгнуть [См., напр.: АЮБ 1864, № 220, 1683 г.].

Посадская литература того времени отобразила не эти позорящие наказания, а нередкость самих ситуаций «неисправного жития» с «чюжими женами», равно как

множественность мужей, «запинающихся в сетях блуда с полубовницами», и замужних распутниц, «зжившихся дьявольским возжелением» с двумя, а то и тремя мужьями [Повесть 1988, с. 39; Сказание 1988, с. 123].

Для рассказов о разоблаченных женских хитростях (их много среди так называемых «фацеций») финальная сцена «приклада» всегда повествовала о разоблачении неверной жены перед ее родственниками. В представлении человека того времени, если судить по текстам этой городской литературы, наиболее действенным наказанием для обманщицы были не столько побои, сколько прилюдное разоблачение, а оно случалось не всегда [РНБ 1627, л. 73 об., 88, 94 об., см. также: Пушкарева 1997, с. 78–81; Архангельская].

XVIII столетье

Одной из сторон интенсивного процесса модернизации всех сторон общественной жизни по западноевропейскому образцу, начавшейся в России с петровских времен, было, как известно, обмирщение социальной и культурной жизни общества, появление сначала незначительного, но все более возрастающего числа прав индивида и личности [Алексеева 2007, с 5]. В их числе — и это тоже характерно для расставания с патриархальными ценностями прежней эпохи — было и возникшее воззрение на брачный союз как акт свободной воли молодых людей, а не их родственников, семей, кланов.

Деятельность Петра Великого, положившего начало секуляризации русского брачного права, включала изъятие целого ряда норм из ведения Церкви; были сделаны попытки отнести эти дела, связанные с блудом и прелюбодеянием, к ведомству светской власти. В предпетровский период разбор всех дел, подсудных Церкви, был предоставлен Патриаршему приказу. С 1700 г. Патриарший Приказ возродился под именем Монастырского. В 1720 началась деятельность Синода, и прелюбодеяние вместе с другими преступлениями отошло к светскому суду [см., например: ПСЗ 1835, № 3485, кн. V, гл. XIV, § 121, 1720 г.], который предпочитал либо назначать штрафы, либо телесные наказания. Последние как вид карательного воздействия проникли в русскую в церковную практику в XVII веке в

связи с широким закрепощением крестьян [Абрашкевич 1994, с. 442].

Телесные наказания в XVIII в. стали довольно частым эквивалентом многолетних епитимий — как было сказано в одном из обоснований, *«за умышленное, в соблазн народный учиненное явное прелюбодеяние»* [см., например.: Розанов 1870, с. 78, 1764 г.; с. 79–80, 1766 г.]. Достаточно долго действовал в стране и завизированной личной подписью Петра Великого приказ от 28 февраля 1722, предписывавший парням венчаться с *«прохудившимися по их вине девицами»* [Миненко 1995, с. 224].

Как в XV–XVI вв. с высших слоев российского общества началось внедрение позорящих обрядов, связанных с нецеломудрием невесты, так с этих же социальных слоев начался и отказ от них. Нет данных о том, что в дворянском сословии сохранялись ритуалы демонстрации «почестности» новобрачной. Что касается прелюбодеяния замужних, то во времена Екатерины II постановлено было:

«За прелюбодеяние знатных персон и других состоящих в классах, и дворян, и знатное купечество православных отсылать в монастыри, где содержать их три месяца безысходно на братской пище, а подлых и не имеющих рангов — сечь плетью» [Проекты 1882, с. 168].

Восприятие Россией некоторых (как ни странно — европейских!) форм нормализации поведения молодежи прослеживается, например, в создании в России XVIII в. смиренных домов, помещать в которых «распутных» дочерей, *«кои родителям своим непослушны или пребывают злаго жития»*, их отцы и матери получили в 1775 г. (подтверждено в 1813 г. — *«за упорное неповиновение родительской власти, развратную жизнь и другие явные пороки»* — на срок от 3 до 6 мес.) [Цатурова 1991, с. 47]. Однако эти распоряжения, несовместимые с общим процессом гуманизации права, быстро возникнув, на деле применялись все реже и реже. И это при том, что взгляд на непорочность невесты как на предмет гордости именно к XVIII в. окончательно утвердился в русском народном правосознании. Удостоверению наличия девственности во время свадебного ритуала стали придавать громадное значение, причем не только в высших слоях общества, но

и в простонародье: положительные результаты осмотра рубашки и простыни новобрачных *«веселили всю родиньонку»*, то есть радовали всю семью.

Невозможность подтвердить чистоту и непорочность в некоторых местностях России эволюционировала в обряд опозоривания, о частностях которого приходится судить по поздним описаниям, в других же на добрачную свободу девушек могли смотреть сквозь пальцы [Таганцев 1902, с. 61]. Даже провоцирующее девичье поведение, при строго определенных обстоятельствах жестко нормированное обычаями, народная традиция квалифицировала как норму [Пушкарева 1999, с. 612–62].

Об обычаях посрамления материалы XVIII в. говорят скупой, если вообще говорят о них: в памятниках писаного права вообще нет никаких данных о том, что нецеломудрие невесты могло быть препятствием к заключению брака. Венчали всех — и целомудренных, и нецеломудренных [Цатурова 1991, с. 21], хотя в идеале всем хотелось отдать дочку, *«как из купели — так и под злат венец»*.

Подчас к пермиссивности толкала боязнь бесплодного брака: в Западно-Сибирском регионе такое добрачное сожительство жениха и невесты не осуждалось деревенским миром. Унизительной считалась не сама потеря невинности, а невозможность «покрыть грех девичий венцом». Фольклор, сохранивший немало свидетельств бытования ритуала обнародования девственности новобрачной, также свидетельствует, что «запятнанной» отсутствием целомудрия, если таковое открывалось, невеста часто себя не чувствовала. Важно подчеркнуть: осуждаемым и порицаемым в крестьянском мире было именно и только «блудодейство», рождение же ребенка снимало вину, в известной степени оправдывало невоздержанность [цит. по: Бальжанов 2007, с. 69. «Дело Саломеи Мериновой и Захара Подрезова», 1740 г.].

Что касается супружеских измен, то их и в XVIII в. и позже рассматривали как повод к разводу: женщины тут имели мало прав, но все же при уличении их мужей в блудном житии, брак расторгали (в допетровские времена муж-изменник мог отделаться годом епитимьи и штрафом). Но, конечно, к изменам жен закон всегда относился строже.

Если какую-то особу уличали в прелюбодеянии, развод мог быть дан незамедлительно. Мужу при этом предоставлялось право вступить в новый брак, а жену-изменщицу приказывалось направлять на прядильный двор [ПСЗ 1835, т. VII, № 4199]. Правда, для доказательства аморального поведения жены мужу еще надо было найти свидетелей, что отразилось и в поговорке, приведенной В.И. Далем: *«Не пойман — не вор, не поднята — не б...дь»* [Даль].

О том, что наказание за супружескую измену не было таким, чтоб остановило замужних женщин от необдуманных страстей, также данных нет. Напротив, несмотря на пожелания священнослужителей и традицию (в крестьянском мире супружеские измены оценивались окружающими значительно более осуждающе, нежели в обществе начитавшихся французских романов дворян), объектами сильнейших чувственных переживаний женщин из среды простонародья часто были именно не мужья: *«Как полюбит девка свата — никому не виновата»*, *«Не мать велела — сама захотела»*, и особенно: *«Чуж муж мил — да не век жить с ним, а свой постыл — волочиться с ним»* [Кузнецов 1911, с. 20–21; Ивановская 1908, с. 116; Сборник пословиц 1961, № 943].

На окраинах государства отношения в семьях регулировались не столько писаным правом, сколько обычным. В этом плане по-своему показательны описания жизни казаков: измены в казацком быту были нередки. Долгая разлука мужа и жены — одно из неизбежных условий военного быта казаков — способствовала тому, что против искушения не выдерживали иногда и «добрые жены» [Гмелин 1771. Ч. I, с. 260]. В старину, подчеркнул исследователь казацкого быта более позднего времени, «на грехи жен за время отсутствия мужа смотрели снисходительно. Иной казак прощал жену, другой небольшо бил — делал вид только, «чтобы родители не осудили». Даже если у жены был незаконный ребенок, то вернувшийся казак принимал его к себе, как родного сына» [Харузин 2004б, с. 177].

XIX—XX век

Исторические изменения наказаний за добрачные отношения и супружескую неверность в последующие сто-

летия [Пушкарева 2009б] отчетливо отражаются в соответствующих практиках, вкрапленных в ткань традиционного свадебного обряда. В источниках отражено существенное варьирование как оценки этого явления в различных локальных традициях, так и большое разнообразие способов наказания. В некоторых случаях сами молодые и их родители предпочитали сохранить в тайне обнаруженный факт нарушения целомудрия, хотя в большинстве случаев это оказывало негативное влияние на дальнейшие взаимоотношения молодых супругов. Выявленная измена становилась поводом для систематических избиений со стороны мужа и демонстративно асоциального его поведения (пьянство, загулы).

Что касается наказаний за потерю целомудрия, то они в данном контексте имели ярко выраженный знаково-символический характер, нередко распространяясь на родственников невесты. При этом использовалась символика, характерная для традиционного сатирического фольклора, широко применявшегося в игровых практиках для осмеяния соперников во время словесных перепалок и частушечных перепевов. Утратившая невинность девушка в такого рода текстах обычно сравнивалась с разбитым, продырявленным сосудом, надкушенным пирогом, расколотым льдом или поврежденным предметом-персонификатором (ложка, коса, лента).

В Медынском у. Калужской губ. если на рубашке невесты *«не оказывается признаков целомудрия, сваха из клетки приносит худой горшок и подносит его к отцу и матери новобрачной, а женихова родня заставляет их лить в горшок воду»* [Русские крестьяне 2005, с. 433]. В Жиздринском у. Калужской губ. *«если молодая окажется потерявшей невинность до брака, то ее муж бьет посуду, ломает руками и грызет зубами ложки»* [Русские крестьяне 2005, с. 211].

В Юрьевском у. Владимирской губ. *«при нецеломудрии невесты <...> жених берет рюмку с просверленной на низу дырочкой и зажимает эту дырочку пальцем; налив в такую рюмку вина, он подходит к матери невесты и говорит ей: "Извольте, матушка, выкушать". Когда мать невесты возьмет рюмку, то жених отнимает от просвер-*

ленного в ней отверстия палец, и из рюмки все вино вытекает; поднимается всеобщий хохот. На все рюмки и бутылки в этом случае привязывают черные ленточки, гости прикалывают к груди такие же ленты» [Русские крестьяне 2006, с. 358].

В Вельском у. Вологодской губ. на второй день свадьбы молодого кормили блинами, причем большое значение имело то, как он их начинал есть. Если откусывал с краю, то это означало, что молодая сохранила девственность. Теща в ответ причесывала его, слегка смазывая голову маслом, и приговаривала: *«Баран, баран, не ходи по чужим дворам, люби свою ярочку»* [Шангина 2007, с. 321]. Подобные практики сохраняются и в XX в. [Байбурин 1993, с. 85-86].

Так, в Вашкинском р-не Вологодской обл. *«если девушка очень хорошая, дак на второй день выносит matka или сватья хорошую посудину или две, грохнет вот там от у порога, вся чтоб вдребезги! А если балованная девушка, дак подносят, подавают батьке и матке ломаную посудину за столом, колотые — ну, как раньше сгуляла, до мужа. Девушку уж тут и опозорят, что вот когда раньше времени прохудилась»;* *«Матку да батьку привезут, на другой день привозили после свадьбы. Это утром к молодым. И при всём народе выйдет там свекровка или там кто-то — золовушка ли какая выйдет — да покажет [горшок]: "Вот ваша дочка!" Если хорошая дочка, значит горшок новый принесут и покажут, што: "Вот ваша дочка да какая хорошая". Худая, значит с дырой горшок найдут. При всём народе, чтобы все видели, что дочка у них худая. И тут и ломают, всё равно тоже растопчут. Вот и кажут: "Вот, вот, вот!" Все чтобы видели»* [ДКСБ 1998, с. 337-338]. В Шацком р-не Рязанской обл. *«тогда горшок берут, да вот — горшки глиняные — дно ему выбьют этому горшку, и на палке его вот этак вот вешают и вот этак крутят. Вот какая ваша невеста-то!»* [РТК 2001, с. 118].

На второй день свадьбы в Пермской обл. обычно подавали яичницу. Если молодой начинал ее есть с краю, то это означало, что невеста «честная девушка», а если зачерпывал с середины, то «нехорошая» [Куединская свадьба 2001, с. 110].

Нередко для сообщения о невинности невесты использовали цветовую символику: обычно об этом оповещал

красный цвет, перекликаявшийся с цветом крови на брачном ложе и рубахе молодой, которую публично демонстрировала сваха. В Вытегорском у. Олонецкой губ. в доме жениха отца невесты угощали красным вином или подкрашенной водкой, если невеста была «честной». Если же она оказалась «нечестной», то его поили простой, неподкрашенной водкой, и при этом отец жениха говорил: *«Извини, дорогой сватушко, посудина-та, вишь, оказалась розно, красно-то вино все повытекло, дак уж выпей белого»*. Все это сопровождалось насмешками над родителями невесты [Русские крестьяне 2008, с. 201-202].

Словесные поддевки или устойчивые фольклорные тексты и языковые формулы, употреблявшиеся в данной ситуации, не только органически вписывались в игровую ткань второго дня свадьбы, но и имели параллели в календарно-обрядовых практиках. Например, в Вологодской губ. факт «честности» невесты у молодого выясняли при помощи устойчивой формулы: *«Лед ломал или грязь топтал?»* [Байбурин 1993, с. 86], что находит прямое соответствие в масленичных подшучиваниях над молодоженами [Морозов, Слепцова 2004 с. 550].

Некоторые формы насмешек были направлены на саму невесту и очень напоминали традиционные розыгрыши. Например, в Одоевском у. Тульской губ. *«в случае нецеломудренности невесты ей подставляется утром после брачной ночи скамья о трех ножках»* [Русские крестьяне 2008, с. 437].

В ряде случаев в описываемом обряде четко проявляются имущественные отношения и зоны ответственности участников свадебного действа. Поскольку девушка до брака находится в полном распоряжении родителей, то и потеря невинности вменяется в вину именно им. Такого рода проективные практики используют более архаические формы символических наказаний, которые в средневековом обычном праве применялись к нарушителям общественного порядка, вора, должникам, а также ведьмам и колдунам. Речь идет о надевании хомута на родителей невесты или их обрядовых заместителей (сват, сватья), вымарывании их смолой или сажей, ритуальном преследовании, сопровождающееся избиением и т.д.

В Шуйском у. Владимирской губ. «если невеста не была честной, то ее родителям подносят "худой" стакан вина, "худой" горшок, а иногда надевают хомут» [Быт 1993, с. 260]. В Ростовском у. Ярославской губ. «на свата при нецеломудрии невесты надевают хомут и силой под руки водят его в хомуте по селению, причем шлея обычно тащится по земле. В селе Чернокунове был случай, что сват во врем прогулки в хомуте по селению вырвался из рук своих вожakov и бежал в хомуте версты четыре до с. Колягина, так как боялся остановиться и снять хомут ввиду того, что за ним гнались. В с. Чернокунове и в д. Коленове того же уезда свата порют: при целомудрии невесты — соломенным жгутом, при нецеломудрии — лошадиным ременным кнутом, хотя для успокоения его и вяют для виду соломенный жгут. Свата перед поркой силой кладут на лавку и накидывают на него какое-либо нищенское рубище, палач же надевает на себя белую женскую рубаху и белый фартук и в таком виде производит экзекуцию. При некоторых свадьбах в тех же селениях в случае целомудрия невесты поезжане румянятся фуксином (иногда румянит гостей сваха), и в таком виде гуляют по селу и провожают молодых в баню. При нецеломудрии же невесты родственники жениха марают невестиных родных сажей и в таком виде водят их по селу, иногда же прямо выгоняют их, вымаранных, по селу, вон из избы, предлагая им уезжать "подобру поздорову" домой. <...> Обыкновенно, если невеста оказалась нецеломудренной, родители ее во все время свадебных празднеств подвергаются насмешкам: их обносят угощением и даже прямо ругают: жениховы дружки, угощая, например, гостей водкой проходят мимо отца невесты и со смехом говорят ему: "Три к носу"» [Русские крестьяне 2006, с. 359].

Рассказ о преследовании свата в полной мере проявляет всю зыбкость границы между игрой и действительностью, когда игриво-насмешливое поведение свадеблян с легкостью перерастает в агрессивно-враждебное. Игра в данном случае очень легко может закончиться увечьем или смертью.

Свадебная церемония оповещения о «честности» невесты могла использоваться для манипуляции общественным

мнением и получения преимуществ в супружеской жизни. В некоторых случаях жених мог оболгать молодую, чтобы получить моральное право на свободу действий.

В Санкт-Петербургской губ. *«в доказательство, что новобрачная сохранила девственность, зять берет нож и едва заметно приподнимает тончайший краешек яичницы, отрезает едва заметный кусочек, кладет на стол перед собой и делит его пополам. Часть отдает жене, а другую сам съедает. <...> Когда яичница благополучно начата, все разом заговорят, вдруг развеселятся. Начнутся пляски, песни».* Если же отец женит сына на нелюбимой девушке, то чтобы получить возможность жить *«вольно»*, молодой *«поданную на стол яичницу ложкой всю перемешает и с хохотом потчует всех, говоря: "Ешьте, ребята, на здоровье!"* Этим он покажет всенародно, что его жена не сохранила девства» [Русские крестьяне 2008, с. 363-364].

* * *

«История наказаний — это история их постепенного вымирания» [Jhering 1867, s. 4]. Это было сказано еще в XIX в. Анализ истории позорящих наказаний «сквозь века» показал, что они существовали не всегда, период их распространения и господства исторически ограничен. В известной мере, можно согласиться с Н. Элиасом в том, что по мере упадка феодализма стыд обретал все большую важность в структуре человеческих аффектов [Elias 1982, p. 236] и потому устыдительные наказания существовали в Европе особенно очевидно в XVI—XVIII вв.

Что касается России, то в эпоху ранней русской государственности, когда влияние старых дохристианских норм нравственности было весьма сильным, среди обычных людей («простецов») никаких позорящих наказаний, похоже, не практиковалось. Всё появилось позже, не ранее XVI в. Н. Элиас, к сожалению, не коснулся в своих наблюдениях того смещения от стыда к жестокому наказанию, которое обозначилось в контроле над преступностью низших классов по всей Европе в XVII—XVIII веках. Кульминацией этого периода в России стал очевидный провал карательного произвола, существовавший весьма вольготно до отмены крепостного права в 1861 г. Можно предположить, что се-

редина XIX в. открыла путь идеалам реинтеграции совершившим прорыв в обычную социальную среду в Западной, а затем и в Восточной Европе. Этот концепт получил поддержку в викторианскую эпоху в англоговорящем мире, а также за ее пределами, в том числе и в России. Уже в конце XIX столетия прогрессивные русские юристы говорили о том, что современные законодательства должны стремиться не к опозорению, а к исправлению преступника, скорее, путем его временной изоляции, а затем — реинтеграции в обычную социальную среду.

Позорящие наказания для женщин связаны с попытками поставить под контроль женскую сексуальность, которая, как и большинство других аспектов частной жизни, всегда была охвачена экспансией властных систем — тут нельзя не согласиться с общим постулатом М. Фуко. Женская сексуальность всегда структурировалась ими. Власть, включая власть современную, государственную в том числе, постоянно «надзирала» над женской сексуальностью, а в XX в. в рамках советской системы надзора ухитрялась проникать в области, степень интимности которых и не снился традиционным культурам.

Говоря о последних, стоит также принимать во внимание, что слишком большую свободу поведения ни одна из традиционных культур Европы допустить не могла. Патриархатная моногамная семья, создававшаяся с определенно выраженной целью рождения детей, предполагала происхождение их от определенного отца — иначе рушилась вся схема и порядок наследования. Кроме того (и вследствие того), сложившиеся правила поведения были тем внутренним регулятором, без которого культура не устояла бы. Без понятия «нормы» и отклонений, без правил, которые должны были все соблюдать, мог возникнуть тот хаос в области морали, который выразила русская поговорка «Дай душе волю — захочет и боле».

Пространства для мобилизации продуцировались самой экспансией надзора: чем более вездесуща власть старалась проникнуть в помыслы индивида, тем больше она нуждалась в методах устрашения, которые бы привели к покорности. Власть надзирающего и наказывающего предполагала укрепление иерархий — оступившаяся оказыва-

лась в полной власти и подчинении от тех, кто устраивал ей «вывод». Участники же этого действия возвеличивались, не совершив никаких поступков, кроме соучастия в опозорении. Господствующее положение мужчины в семье, строгое преследование супружеской неверности женщины, связь понятий «прелюбодеяние» и «разврат» в основном с несоблюдением целомудренности женщиной гиперболизировались в религиозных догматах, а уж согласно им женщина считалась источником греха, «сосудом дьявольским», существом морально и социально неполноценным.

«Самые тяжелые нравы — сплетни, пересуды — были в маленьких городках, в мещанской среде. Но сексуальная культура развивается. Брак по любви появился в Европе в Новое время, раньше действовал принцип «стерпится — слюбится. Сегодня нормой стало — сначала секс, а брак закрепляет отношения. Если ранее секс и предшествовал браку, то это был секс с будущим супругом. Сегодня первая связь, как правило, бывает не с будущим мужем. Произошло отделение сексуальности не только от репродукции, но и от любви...» [Кон 2009].

Когда речь шла о нецеломудренности, непостоянстве, неверности, мужская культура — вспышками ярости, физическими расправами — фактически наказывала женщин за собственные слабости и потребность в них (ведь воспроизводить себя можно было только при участии женщин) [Braithwaite 1989]. Именно эти факторы руководили (и вероятно, все еще лежат в основе) психологического насилия над теми женщинами, которые решались, несмотря на все запреты и правила, на угрозы самых страшных физических расправ, все-таки проявить собственные желания и предпочтения. Законы писанные и неписанные, светские и церковные обещали им физическое и психологическое насилие, оскорбления, упреки, грубость, боль, страх, но... девушки и женщины решались на преступление запретов и сохраняли тем самым самоуважение, поскольку доверяли своим желаниям и своей воле.

Литература

Абрашкевич 1994 — Абрашкевич М.М. О прелюбодеянии по русскому праву // «А се грехи злые, смертные». Русская семейная и сексуальная культура глазами историков, этнографов,

- литераторов, фольклористов, правоведов и богословов XIX — начала XX века. Вып. 2. Кн. 3. М., 2004. С. 383–507.
- Алексеева 2007 — Алексеева Е.В. Диффузия европейских инноваций в России (XVIII — начало XX вв.). М., 2007.
- АЮБ 1857, 1864 — Акты, относящиеся до юридического быта России. Изд. «Археографической Комиссии». Т. 2. СПб., 1857.
- Базылев 1998 — Базылев Б., Бельчиков Ю., Леонтьев А., Сорокин Ю. Понятия чести и достоинства, оскорбления и нормативности в текстах права // Честь, достоинство и репутация. М., 1998.
- Бальжанов 2007 — Бальжанов Е.С. Мир женских грехов // Женщина в истории Урала и Сибири XVIII — начала XIX в. Екатеринбург, 2007.
- Барберини 1842 — Барберини Р. Путешествие в Московию Рафаэля Барберини в 1565 г. // Сын Отечества. СПб., 1842. № 6.
- Бутовская 2004 — Бутовская М.Л. Язык тела: природа и культура. М., 2004.
- Быт 1993 — Быт великорусских крестьян-землепашцев: Описание материалов Этнографического бюро кн. В.Н. Тенишева (На примере Владимирской губ.) / Авт.-сост. Б.М. Фирсов, И.Г. Кисилева. СПб., 1993.
- Владимирский-Буданов 1872 — Владимирский-Буданов М.Ф. Хрестоматия по истории русского права. Вып. 1. Ярославль, 1872.
- Вопросы Кирика 1908 — Вопросы Кирика, Саввы и Ильи с ответами на них Нифонта, епископа Новгородского // Русская историческая библиотека. Т. 2. СПб., 1908.
- Гидденс 2004 — Гидденс Э. Трансформация интимности. Сексуальность, любовь, эротизм в современных обществах. М.; СПб.; Нижний Новгород и др., 2004.
- Гмелин 1771 — Гмелин С.Г. Путешествие по России для исследования трёх царств естества. СПб., 1771. Ч. 1.
- ДАИ 1846 — Дополнения к Актам историческим собранным и изданным Археографической комиссией. СПб., 1846. Т. 1.
- ДКСБ 1998 — Духовная культура Северного Белозерья. Этнодиалектный словарь / Колл. авт. И. А. Морозов, И. С. Слепцова, Е. Б. Островский, С. Н. Смольников, Е. А. Минюхина. М., 1998.
- Домострой 1994 — Домострой / Под ред. В.В. Колесова и В.В. Рождественской. СПб., 1994.
- Древняя 1790 — Древняя Российская Вифлиофика. Ч. 13. М., 1790.
- Дубакин 1880 — Дубакин Д. Влияние христианства на семейный быт русского общества в период до времени появления «Домостроя». СПб., 1880.

- Дуглас 2000 — Дуглас М. Чистота и опасность. М., 2000.
- Забылин 1880 — Забылин М.М. Русский народ, его обычаи, обряды, предания, суеверия и поэзия. М., 1880.
- Загоровский 1884 — Загоровский А. О разводе по русскому праву. Харьков, 1884.
- Ивановская 1908 — Ивановская Т. Дети в пословицах и поговорках // Вестник воспитания. Год XIX. М., 1908.
- Исаев 1986 — Исаев И.А. Гражданское и семейное право // Развитие русского права в XV—первой половине XVII в. М., 1986.
- Коллманн 2000 — Коллманн Н.С. Проблема женской чести в Московской Руси XVI—XVII вв. // Социальная история. 1998/1999. М., 2000.
- Коллманн 2001 — Коллманн Н.Ш. Соединенные честью. Государство и общество в России раннего нового времени. М., 2001.
- Кон 2007 — Кон И.С. Дедовщина в свете исследований закрытых мужских сообществ // Мужской сборник. Вып. 3. Мужчина в экстремальной ситуации. М., 2007. С. 84-90.
- Костомаров 1887 — Костомаров Н.И. Очерк домашней жизни и нравов великорусского народа в XVI и XVII столетиях. СПб., 1887.
- Котошихин 1884 — Котошихин Г. О России в царствование царя Алексея Михайловича. СПб., 1884.
- Крестьянское правосудие 2003 — Крестьянское правосудие. Обычное право российского крестьянства в XIX—начале XX в. М., 2003.
- Куединская свадьба 2001 — Куединская свадьба Свадебные обряды русских Куединского района Пермской области в конце XIX — начале XX в. / Сост. А.В. Черных. Пермь, 2001.
- Кузнецов 1911 — Кузнецов Я. О. Родители и дети по народным пословицам и поговоркам. Владимир, 1911.
- Миненко 1995 — Миненко Н.А. Семья. Праздники и развлечения // История казачества Азиатской России. Т 1: XVI—первая половина XIX в. Екатеринбург, 1995.
- Морозов, Слепцова 2004 — Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX — XX вв.). М., 2004.
- Нижник 2006 — Нижник Н.С. Правовое регулирование брачно-семейных отношений в русской истории. СПб., 2006.
- Олеарий 1870 — Олеарий А. Подробное описание путешествия Голштинского Посольства в Московию и в Персию. СПб., 1870.
- Павлов 1865 — Павлов А.С. Личные отношения супругов по Греко-римскому праву // Ученые записки императорского Казанского университета. Т. 1. Казань. 1865.

- Петрей де Ерлезунда 1867 — Петрей де Ерлезунда. История о великом княжестве Московском. М., 1867.
- Повесть 1988 — Повесть о Савве Грудцыне // Памятники литературы древней Руси. Век XVII. Ч. 1. М., 1988.
- Правило 1913 — Правило о церковном устройении XIV в. // Материалы для истории древнерусской покаянной дисциплины / Изд. С. И. Смирнова. М., 1913.
- Проекты 1882 — Проекты уголовного уложения 1754–1766 годов / Под редакцией А. А. Востокова; Предисл. Н. Д. Сергеевского. 1882.
- ПСЗ 1835 — Полное собрание законов Российской империи. Собрание 2-е. Т. VI. СПб., 1835.
- Пушкарёва 1989 — Пушкарёва Н.Л. Женщины Древней Руси. М., 1989.
- Пушкарёва 1997 — Пушкарёва Н.Л. Частная жизнь русской женщины: невеста, жена, любовница. М., 1997.
- Пушкарёва 1999 — Пушкарёва Н.Л. Не мать велела — сама захотела. Интимные переживания и интимная жизнь россиянок в XVIII в. // А се грехи злые, смертные... Любовь, эротика и сексуальная этика в доиндустриальной России (X—первая половина XIX в.). М., 1999.
- Пушкарёва 2009а — Пушкарёва Н.Л. К истории позорящих наказаний для женщин в России от древности до современности // Социогуманитарные науки в трансформирующемся обществе. Сборник научных статей (по материалам VII международной научной конференции в г. Липецке. Май 2009. Липецк, 2009.
- Пушкарёва 2009б — Пушкарёва Н.Л. Стыд и позор (позорящие наказания для девушек и женщин в крестьянской России XIX — начала XX в. // Женская и гендерная история Отечества X—XX вв.: новые проблемы и перспективы. М., 2009.
- РИБ 1908 — Русская историческая библиотека. Т. 6. СПб., 1908.
- Розанов 1870 — Розанов Н. Состояние Московского епархиального управления под управлением епархиальных архиереев, происходивших из малороссиян (1721–1821) // Чтения в Московском обществе любителей духовного просвещения. Ч. 2. Кн. 11. М., 1870.
- РТК 2001 — Рязанская традиционная культура первой половины XX века. Шацкий этнодиалектный словарь / И.А. Морозов, И.С. Слепцова, Н.Н. Гилярова, Л.Н. Чижикова. Рязань, 2001.
- Русские крестьяне. Жизнь. Быт. Нравы. Материалы «Этнографического бюро» князя В.Н. Тенишева. Т. 2: Ярославская губерния. Ч. 1: Пошехонский уезд. СПб., 2006. Ч. 2: Даниловский, Любимский, Романово-Борисоглебский, Ростовский

- и Ярославский уезды. СПб., 2006. Т. 6: Курская, Московская, Олонецкая, Псковская, Санкт-Петербургская и Тульская губ. СПб., 2008.
- Сборник пословиц 1961 — Сборник пословиц Библиотеки Академии наук // Пословицы, поговорки, загадки в рукописных сборниках XVIII — XX вв. М.; Л., 1961.
- Сборник РИО 1831 — Сборник Русского исторического общества. Т. 35. СПб., 1831.
- Сказание 1988 — Сказание об убиении Даниила Суздальского // Памятники литературы Древней Руси. Век XVII. Ч. 1. М., 1988.
- Скрынников 1975 — Скрынников Р.Г. Иван Грозный. М., 1975.
- Таганцев 1902 — Таганцев Н.С. Народно-обычное право и его значение в действующем законодательстве // Таганцев Н.С. Уголовное право (Общая часть). Ч. 1. СПб., 1902.
- Татищев 1768 — Татищев В.Н. История Российская. Т. 2. СПб., 1768.
- Успенский 1993 — Успенский Б. А. «Заветные сказки» А. Н. Афанасьева // От мифа к литературе: Сборник в честь 70-летия Е.М. Мелетинского. М., 1993. С. 117–138.
- Устав князя Ярослава 1984 — Устав князя Ярослава Владимировича. Ст 8. // Российское законодательство X–XX веков. Т. 1. М., 1984.
- Фуко 1999 — Фуко М. Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы. СПб, 1999.
- Харузин 2004а — Харузин Н.Н. К вопросу о борьбе Московского правительства с народными языческими обрядами и суевериями в половине XVII века // «А се грехи злые, смертные». Русская семейная и сексуальная культура глазами историков, этнографов, литераторов, фольклористов, правоведов и богословов XIX—начала XX века. В 3 книгах. Вып. 2. Кн. 1. М., 2004. С. 272–284.
- Харузин 2004б — Харузин М.Н. Сведения о казацких общинах на Дону // Пушкарева Н.Л. «А се грехи злые, смертные...» Вып. 1. Кн. 2. М., 2004. С. 78–233.
- Хейзинга 1992 — Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992.
- Хекхаузен 1986 — Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность. Т. 1. М., 1986.
- Цатурова 1991 — Цатурова М.К. Русское семейное право XVI—XVIII вв. М., 1991.
- Черная 1991 — Черная Л.А. «Честь»: представления о чести и бесчестии в русской литературе XI—XVII вв. // Древнерусская литература: изображение общества. М., 1991. С. 56–84.

- Шангина 2007 — Шангина И.И. Русские девушки. СПб., 2007.
- Шашков 2004 — Шашков С.С. История русской женщины // Пушкарёва Н.Л. «А се грехи злые, смертные...» Вып. 2. Кн. 2. М., 2004. С. 468–706.
- Щепанская 2001 — Щепанская Т.Б. Зоны насилия (по материалам русской сельской и современных субкультурных традиций) // Антропология насилия. СПб., 2001. С. 115–177.
- Braithwaite 1989 — Braithwaite J. Crime, Shame and Reintegration. Cambridge, 1989.
- Cvetanovska 2001 — Cvetanovska J. Traditional Punishments for Female Sins // Macedonian Folklore. Skopje, 2001. Т. XXIX. Broj 58–59.
- Davies 1984 — Davies N. Charivari, Honor, and Community in Seventeenth-Century Lyon and Geneva // Rite, Drama, Festival, Spectacle: Rehearsals toward a Theory of Cultural Performance. Ed. by J. J. MacAloon. Philadelphia, 1984.
- Dulmen 1994 — Dulmen R., van. Kultur und Alltag in der Frühen Neuzeit. Bd. 2. München, 1994.
- Elias 1982 — Elias N. State, Formation and Civilization: The Civilizing Process / Trans. by Edmund Jephcott. Oxford, 1982.
- Honor and Grace 1992 — Honor and Grace in Anthropology / Ed. by J. G. Peristiany and J. Pitt-Rivers. Cambridge, England, 1992.
- Honour and Shame 1966 — Honour and Shame: The Values of Mediterranean Society / Ed. by J.G. Peristiany. Chicago, 1966.
- Honor and Shame 1987 — Honor and Shame and the Unity of the Mediterranean / Ed. by D.D. Gilmore. Washington, D.C., 1987.
- Jhering 1867 — Jhering R., von. Das Schuldmoment im römischen Privatrecht. Gießen, 1867.
- Kriza 2002 — Kriza Il. Sin and Punishment in Folk Ballads // Acta Ethnographica Hungarica. 2002. Vol. 47. № 1–2.
- Thompson 1983 — Thompson A.P. Extramarital sex: a review of the research literature // Journal of Sex Research. Vol. 19. 1983.

Неопубликованные материалы:

- РГАДА — Российский государственный архив древних актов. М. Ф. 210. Приказной стол. 1693 г.
- РНБ 1627 — Российская Национальная Библиотека. СПб. Фонд Тит. 1627.

Электронные ресурсы:

- Архангельская — Архангельская А.В. Повседневная жизнь семьи в русских рукописных сборниках XVIII века / natara.msk.

- ru — Режим доступа: <http://natapa.msk.ru/biblio/sborniki/arhangelskaya.htm>
- Даль — Даль В.И. Заветные пословицы и поговорки // Толковый словарь В. Даля ON-LINE / vidahl.agava.ru. — Режим доступа: <http://vidahl.agava.ru/zavet.htm>
- Кон 2009 — Кон И.С. Мужчина теряет свое господствующее положение: сексуальная революция имеет женское лицо // Частный корреспондент. 16 января 2009 г. / www.chaskor.ru. — Режим доступа: <http://www.chaskor.ru/p.php?id=2629>
- Литвак — Литвак М.Е. Принцип сперматозоида. Предисловие к восьмому изданию / litvak.ru. — Режим доступа: http://litvak.ru/knigi/princip_spermatozoida.
- Adultery — Adultery Catholic Encyclopedia / www.newadvent.org. — Режим доступа: <http://www.newadvent.org/cathen/01163a.htm>

ИГРОВЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЛИЧНОСТИ

О.Е. Фролова

ЛИЧНОСТЬ В АНЕКДОТЕ

Анализу текстов должны предшествовать несколько предварительных замечаний, касающихся выбранного аспекта и материала. Во-первых, следует прояснить значение термина личность. Во-вторых, выявить особенности природы избранного жанра.

Нашу цель мы видим в том, чтобы показать, как личность представлена в анекдоте, каким трансформациям она подвергается в рамках данного жанра и как жанр моделирует ее поведение.

Термин личность совпадает со словом литературного языка. Профессиональное понимание предполагает две составляющие в семантике термина: социальный образ человека — персона — и его индивидуальные характеристики — Его [Хьелл, Зиглер 2007, с. 22].

Соотношение индивидуального и социального — сложный вопрос. К.Г. Юнг выделял в структуре личности не две, а три составляющие: Я или Его, личное и коллективное бессознательное. Юнг, давая определение личности, употреблял несколько терминов: душа, маска или персона и тень. Под душой в концепции Юнга понимается *«определенный, обособленный функциональный комплекс, который лучше всего было бы охарактеризовать как "личность"»* [Юнг 1995, с. 507]. Маска или персона по Юнгу это — «та приспособительная система или та манера себя вести, с помощью которой мы общаемся с миром» [Глоссарий 2010]. Таким образом, персону можно соотнести с ролями, которые человек играет в зависимости от социальных условий

и ситуаций. Тень как бессознательная часть личности для Юнга персонифицировала собой все, *«что субъект не признает в себе и что все-таки — напрямую или же косвенно — снова и снова всплывает в его сознании»* (Цит. по [Глоссарий 2010]).

Уникальный состав свойств человека Юнг связывал с термином индивидуация, понимая его как *«нашу глубинную внутреннюю, предельную и ни с чем не сравнимую уникальность, ... Самость»* (Цит. по [Глоссарий 2010]). Для Юнга индивидуация связана с самосозиданием и самовоплощением.

А.Н. Леонтьев, представляющий отечественную психологическую традицию, различал понятия индивида и личности, а также подчеркивал деятельностьную основу последней. *«Понятие личности, так же как и понятие индивида, выражает целостность субъекта жизни... Но личность представляет собой целостное образование особого рода. Личность не есть целостность, обусловленная генотипически: личностью не рождаются, личностью становятся»* [Леонтьев 1975].

Если же мы обратимся к толковым словарям, то увидим, что в наивной семантике представлена, главным образом, одна составляющая личности.

Для В.И. Даля в слове личность наиболее ярко выявляется его внутренняя форма. *«Личность ж. лицо, самостоятельное, отдельное существо; | состоянье личного. <...> Личная обида, хула, падающая прямо на лицо, оскорбление лица; намек на человека»* [Даль 2, с. 259].

В словаре Д.Н. Ушакова выделены несколько значений интересующего нас имени.

«Личность — 1. только ед. Отдельное человеческое я, человеческая индивидуальность, как носитель отдельных социальных и субъективных признаков и свойств || Образ такого отдельного я, воплощенный в произведениях искусства (книжн.). 2. Человек с точки зрения черт его характера, поведения, общественного положения. 3. преимущ. мн. Намек в речи на определенное лицо, замечания, имеющие целью задеть, обидеть какое-н. определенное лицо (устар.) 4. Физиономия, лицо (простореч. неправ.)» [Ушаков 2, стлб. 78].

Наконец, в словаре под редакцией А.П. Евгеньевой (далее — МАС) дается такое толкование:

«1. Совокупность свойств, присущих данному человеку, составляющих его индивидуальность || с определением. Человек с точки зрения его характера, поведения, положения и т.п. || О человеке с ярко выраженной индивидуальностью, замечательном в каком-л. отношении. 2. Отдельный человек в обществе; индивидуум. 3. Прост. То же, что лицо (в 1 знач.)» [МАС 2, 192].

Данный словарь не включает значение, отмечаемое и Далем и Ушаковым и связанное с нанесением обиды, но приводит фразеологизм перейти на личности. МАС отмечает и неординарность человека, получающую положительную оценку в обществе. Кроме того, в этом же словаре присутствует предикатное, характеризующее, значение существительного, позволяющее построить фразу: Он — личность.

Опираясь на материалы толковых словарей, можно говорить о нескольких важных составляющих личности: индивидуальность, отдельность, социальные связи. Однако, в языке сильнее отражена не социальная, а индивидуальная сторона человека.

Личность выражается в своих поступках и поведении, которые могут быть невербальными и вербальными.

В лингвистике в этой связи говорят о языковой личности. Ю.Н. Караулов замечает: *«В повседневном понимании, говоря о личности, мы имеем в виду стиль жизни или характерный способ реагирования на жизненные проблемы»* [Караулов 1987, с. 35]. Под термином языковая личность в концепции Караулова понимается *«совокупность способностей и характеристик человека, обуславливающих создание и восприятие им речевых произведений (текстов), которые различаются а) степенью структурно языковой сложности, б) глубиной и точностью отражения действительности, в) определенной целевой направленностью»* [Караулов 1989, с. 3].

Ю.Н. Караулов описал также и структуру языковой личности, включающую три уровня: 1) на вербально-семантическом (нулевом) уровне находятся языковые единицы, вербальная сеть, речевые коммуникативные умения, 2) на втором, тезаурусном, уровне сосредоточены понятия,

умения извлекать и перерабатывать информацию, способности к аргументации, умения рефлексировать по поводу языка и текстов, 3) третий, мотивационно-прагматический, уровень включает способности и умения учитывать фактор адресата, переключаться с одних языковых средств на другие в зависимости от ситуации, знание культурного кода, который Караулов связывал с прецедентными текстами [Караулов 1987, с. 60–61].

Итак, личность имеет социальную природу, связана, с одной стороны, с социальным контекстом, набором социальных ролей, а с другой стороны, — с некоторым уникальным комплексом характеристик. В обеих своих составляющих личность может реализовать себя вербально и невербально.

Что касается нашего материала, анекдот тесно связан со смеховой культурой и игрой.

Феномен игры, которому посвящена богатая литература, определяется неоднозначно: Й. Хейзинга выделяет комплекс черт, присущих игре: свободу, несерьезность, наличие правил, отстранение от обыденной жизни, перевоплощение, агональность [Хейзинга 1997].

В ряде работ игра сближается с ритуалом. А.К. Байбурин пишет: *«Близость игры и ритуала отмечалась многими исследователями. Весьма распространена точка зрения, согласно которой игра генетически восходит к ритуалу. Начиная с «Исторической поэтики» А. Н. Веселовского (еще раньше — в «Поэтике» Аристотеля и «Эстетике» Гегеля) идея обрядового происхождения игры возникает всякий раз при обсуждении вопроса их соотношения»* [Байбурин 1993, с. 20].

Однако такая интерпретация поддерживается не всеми. В книге И.А. Морозова и И.С. Слепцовой высказывается иная точка зрения, согласно которой ритуал и игра имеют разную природу. Авторы пишут: *«специфически игровым, не соотносящимся с ритуалом будет признак спонтанности и непредсказуемости»* [Морозов, Слепцова 2004, с. 38]. Ритуал и игру, действительно, объединяет наличие некоего свода правил, которого придерживаются участники действия, но, тем не менее, ритуал и игра различаются по динамичности и непредсказуемости.

Это же качество, непредсказуемость, является основным в определении жанра анекдота как *«короткого устного рассказа с неожиданной остроумной концовкой»* [МАС 1, с. 37–38]. Неожиданная концовка анекдота должна быть узнаваемой и убедительной, иначе не будет достигнут прагматический эффект, столь важный для данного жанра, когда рассказчик и адресат ощущают, что ситуация, описанная в анекдоте, имеет отношение к хорошо знакомой им действительности.

Игра реализуется в неречевом и речевом поведении людей (о языковой игре см. [Земская 1983; Санников 2002]). Ясно, что анекдот имеет непосредственное отношение, прежде всего, к языковой игре.

Игровая природа анекдота не является безусловной величиной, а зависит от внутрижанровой типологии. Нами выделены пять типов анекдотов: закон, случай, толкование, метажанровый анекдот (или анекдот-пародия) и сцена [Фролова 2007]. Четыре типа объединяются игровой интерпретацией действительности. В анекдоте-законе раскрываются постоянные качества действительности, случай рассказывает о единичном явлении, анекдот-пародия содержит узнаваемые признаки другого жанра, в толковании дается объяснение явлениям, их причинам и следствиям. Игра в первых четырех типах анекдота совершается на прагматическом уровне между рассказчиком и слушателем. И только анекдот-сцена, предполагающий наличие диалога персонажей, представляет столкновение или даже конфликт различных личностей, разрешающийся парадоксальным образом.

Обратимся сначала к вопросу о трансформации личности в анекдоте (см. [Белоусов 1996; Шмелева, Шмелев 2001; Шмелева, Шмелев 2002; Фролова 2007]). Для этого нам нужно рассмотреть систему персонажей, представляющих собой реальные исторические личности, тогда можно выявить вектор трансформации, которому подвергается личность в данном жанре

Мы выбрали в качестве материала анекдоты о советских и постсоветских политических деятелях: В.И. Ленине, И.В. Сталине, Н.С. Хрущеве, Л.И. Брежнев, Ю.В. Андропове, М.С. Горбачеве, Б.Н. Ельцине.

Анекдот показывает персонажей, выделяя их наиболее яркие черты в конкретных ситуациях, адресат должен по одной или нескольким характеристикам вербального или невербального поведения узнать и «дорисовать» весь образ. При этом личность подвергается трансформации в соответствии с требованиями жанра: некоторые черты гиперболизируются, другие отходят на второй план. Главное, чтобы была сохранена узнаваемость. Анекдот обеспечивает идентификацию образа с реальным прототипом с помощью, по крайней мере, трех кодов: визуального, поведенческого и вербального. Последний позволяет рассказчику анекдота воспроизводить характерные особенности произношения человека, в том числе национального акцента, создавая своеобразную маску персонажа (см.: [Шмелева, Шмелев 2002]).

Реальная историческая личность, упрощаясь, лишаясь многообразия черт, в анекдоте становится маской комедии дель-арте, но этот образ опирается на индивидуальные черты личности.

Не все многообразие кодов прослеживается у всех исторических персонажей. Визуальный код представлен так: у Сталина это усы (пример 2), у Хрущева — лысина (пример 1), у Брежнева — необычайно густые брови (пример 2), у Горбачева — пятно на лбу (примеры 3, 4).

(1) *А/р — Кем лучше быть — дураком или лысым?*

— *Лучше дураком — не так заметно* [Штурман, Тиктин 1992, с. 242].

(2) — *Что такое брови Брежнева?*

— *Это усы Сталина, но на более высоком уровне* [Время СССР 2010].

(3) — *Откуда у Горбачева красное пятно на лбу?*

— *Это родимое пятно социализма (которым Бог шельму отметил)* [Штурман, Тиктин 1992].

(4) — *Что означает пятно на лбу у Горбачева?*

— *Это карта Советского Союза после окончания Перестройки* [записано автором от Т.Н. Чернявской в 1985–1986 гг.].

Вербальный код является практически универсальным: анекдот осваивает и усиливает речевые особенности людей, гиперболизируя их: для образа Ленина это слова и

выражения (обращение батенька, приставка архи-), грассирование, для Сталина — грузинский акцент, для Брежнева — невнятная речь с дефектами дикции, для Горбачева нарушение орфоэпической норм: неправильные ударения и южнорусское г, слово «понимаешь», часто употребляемое Ельциным.

В анекдоте в рамках поведенческого кода отражено пристрастие Брежнева целоваться с руководителями других государств.

(5) Брежнев и Громыко прилетели с дружественным визитом в африканскую страну. Самолет приземлился. Трап обступили встречающие африканцы. На трапе Брежнев подбросил вверх монету, посмотрел — «орел». Тогда он и говорит Громыко:

— Теперь твоя очередь целоваться [Анекдоты о Брежневе 2010].

Поведенческий код тесно связан с вербальным. Однако акцент на поведении требует также и учета ситуации. Оценка ситуативного поведения персонажей анекдотов позволяет нам сделать вывод о том, что ряд исторических деятелей представлен в анекдотах как ситуативно неадекватных. Таковы в анекдоте Хрущев, Брежнев и Ельцин.

(6) Решил как-то Хрущев написать свою речь сам. Дал на просмотр Суслову, Ильичеву и Аджубею.

Суслов: — Идеологически все выдержано.

Ильичев: — Политически правильно.

Аджубей: — Все верно, Никита Сергеевич, только «на-срать» пишется вместе, а «в жопу» — отдельно [Штурман, Тиктин 1992, с. 233].

Брежнев — самая яркая фигура по шкале ситуативной неадекватности.

(7) Пасха. В кремлевском коридоре сотрудник встречается с Брежневым.

— Христос воскрес, Леонид Ильич! Тут же навстречу второй.

— Христос воскрес, Леонид Ильич!

— Я знаю, мне уже докладывали

[Анекдоты о Брежневе 2010].

Обществу была незнакома спонтанная речь Брежнева, т.к. наиболее распространенной формой общения с наро-

дом в 1970-е гг. были выступления по телевидению, прочитанные по заранее написанному тексту. Поскольку такие речи готовились не самим генсеком, а сотрудниками ЦК и Брежнев был уже тяжело болен, он читал их с большим трудом.

(8) *В дни Олимпиады Брежнев выступает на стадионе и читает:*

— *О-о-о. Референт толкает его:*

— *Леонид Ильич! Это же пять олимпийских колец!*

[Анекдоты о Брежневе 2010].

(9) *Брежнев выступает на заседании: — Кто сказал, что я читаю по бумажке? Ха, черточка, ха, черточка, ха, черточка* [Время СССР 2010].

В речевом плане Горбачев резко отличался от своего предшественника: отказ от чтения заранее написанных текстов и его пристрастие к спонтанной речи проявили особенности его речевой манеры (примеры 10, 11).

(10) *Американец работает с Горбачевым и спрашивает:*

— *Как будет по-английски «начать»?*

— *Это же просто: «to begin»!* [самозапись].

(11) — *Почему американцы относятся к Горбачеву хорошо, а русские — плохо?*

— *Потому что американцы слушают его через переводчика* [самозапись].

Пристрастие Горбачева к заранее неподготовленным выступлениям затрудняло их восприятие на слух, что отразилось в примере 11.

В противовес ситуативно неадекватным персонажам Хрущеву и Брежневу, несколько государственных деятелей предстают в анекдоте как игровые личности, находящие неожиданное разрешение ситуации. Таковы: Ленин, Сталин и Андропов. Мы признаем их поведение игровым, поскольку в выборе действия они демонстрируют ориентацию на игру.

(12) — *Товагищи! Геволуция отменяется!*

— *Почему?*

— *Товагищ Дзегжинский на гыбалку уехал.*

— *А что, без Дзержинского нельзя?*

— *Да без него-то можно, без «Авгогы» никак...*

[Анекдоты о Ленине 2010].

(13) Родители ожидали появления Володи Ульянова 1 апреля, а он родился 22. После рождения отец спрашивает:

— Чего же ты так долго, Володенька?

— Конспигация, батенька, конспигация! [Уголок Ленина 2010].

(14) Умирая, Ленин просит отрезать ему причинное место и забросить подальше. «Но зачем же?» — спрашивают соратники. «Когда меня будут хоронить, эта политическая проститутка Троцкий обязательно скажет: помер Ленин, ну, и хер с ним. И, как всегда, будет неправ!» [Душенко 2010].

Игровой характер реакций Ленина в анекдоте в отличие от поведения Брежнева состоит в том, что Ленин не только контролирует ситуацию, но и обостряет ее. Так, в примере 13 обращению батенька возвращена его первоначальная семантика, т.к. ясно, что оно обращено не к мужчине, а к отцу говорящего.

Показателен пример 15, потому что в нем Ленин представлен как игровая личность, иницирующая вокруг себя смех.

(15) Владимир Ильич Ленин мужчина смешливый был. И смеялся заразительно. Как зальется бывало! Глядишь, Троцкий хихикать начнет, у Дзержинского губы растягиваются, Сталин улыбку в усы прячет. А Ильич еще пуще разыграет. А на пороге светлая жизнь в стране рабочих и крестьян, счастье, и лучи расходятся. Только Свердлов хмурился, потому что в 19-ом году помер [Уголок Ленина 2010].

Проявление игровых склонностей Сталина связано с массовыми репрессиями. Игра Сталина разворачивается на фоне неиграющей, пребывающей в страхе, аудитории. В некотором смысле это игра одного актера (примеры 16, 17).

(16) Во время речи Сталина на XVIII съезде кто-то чихнул.

— Кто чихнул? (Молчание).

— Каждого десятого — на десять лет в лагеря. (Отсчитали, увели).

— Кто чихнул? (Молчание).

— Каждого десятого — расстрелять. (Отсчитали, увели).

— Кто чихнул?

Глеб Кржижановский:

— Я.

Сталин:

— На здоровье [Штурман, Тиктин 1992, с. 214].

(17) Пушкин на приеме у Сталина.

— На што жалуетесь, товарищ Пушкин?

— Жить негде, товарищ Сталин...

Сталин снимает телефонную трубку:

— Моссовет! Бабровныкова мнэ! Товарищ Бабровныков?

Тут у меня сыдыт товарищ Пушкин, штоб завтра была у него самая лучшая квартира!

— Што ещо у вас, товарищ Пушкин?

— Не печатают меня, товарищ Сталин...

Снова Сталин снимает трубку:

— Саюз писатэлей! Фадеева ко мне! Товарищ Фадеев!

Тут у меня сыдит товарищ Пушкин, штоб завтра напечата-
лы его самым большим тиражом!

Пушкин благодарит и уходит.

Сталин снова снимает трубку:

— Товарищ Дантес? Товарищ Пушкин уже вышел!

[Штурман, Тиктин 1992, с. 218–219].

К этой же группе игровых личностей можно, на наш взгляд, отнести и Андропова, несмотря на то, что период его пребывания на высшей государственной должности был непродолжителен.

(18) — Товарищ Андропов, к вам польский посол.

— Введите [Штурман, Тиктин 1992, с. 281].

Игровой характер ситуативного поведения Ленина, Сталина и Андропова в анекдоте имеет одновекторную направленность: это игра сильного партнера, знающего, что другие участники игры не могут выступать с ним на равных.

Фигура первого президента России в анекдоте причислена к ситуативно неадекватным персонажам.

В поведенческом коде текстов, посвященный Ельцину, ведущей чертой оказывается его непредсказуемость и пристрастие к спиртному.

(19) Встреча глав «восьмерки». Клинтон, Ширак, Ельцин... Вдруг Ельцин встает, берет графин с водой и как даст Клинтону по голове!

Клинтон: — Борис! Что такое

Ельцин: — А вот такой я непредсказуемый политик...
[Анекдоты о Ельцине 2010].

(20) Лежит Ельцин пьяный, голова болит, выздоравливает, понимаешь.

Стучится к нему секретарь: «Борис Николаевич, там Черномырдин пришёл».

Ельцин отвечает: «Какой в ... Черномырдин, на ... его».

Диктор телевидения: «Экстренное сообщение. Президент России Борис Николаевич Ельцин принял решение об отставке правительства» [Политюмор 2010].

Фигура Ельцина лишена визуального кода, в анекдоте не отражена его покалеченная рука, но вербальный облик первого президента России чрезвычайно ярок: это диалектные особенности его устной речи и вводное слово понимаешь (см. примеры 18, 20).

(21) Решили Ельцин и Клинтон переписываться по электронной почте.

Письмо Клинтона: «*Dear Boris! Ne vmeshivaites v nashi razborki na Balkanakh, pls...*»

Ответ Ельцина: «Это мое личное дело, пнмш...» [Анекдоты о Ельцине 2010].

Что касается того, как в жанре анекдота представлена личность Ельцина, данный персонаж выступает как наследник Брежнева. Дело в том, что функционирование и актуализация анекдота связана с заменой антропонимов. При этом предполагается, что персонажи сходны по личностным характеристикам, поэтому-то подобная замена происходит безболезненно (см. [Галкин 2007, с. 639–640; Фролова 2007, с. 102–105]). Ухудшение здоровья Ельцина в анекдоте было осмыслено путем трансформации анекдотов о Брежневе. При этом игнорировались все поведенческие, идеологические и личностные различия между политиками.

В Интернете выложены три текста (примеры), включающие сходные сочетания после тяжелой/ долгой и продолжительной болезни, что свидетельствует об их близости. Данная формула входила в состав официальных правительственных сообщений о смерти государственных и партийных деятелей. Более того, это клише было использовано и в анекдотах о Брежневе (примеры 22–25).

(22) Утренние газеты сообщили: «ЦК партии, Политбюро и Совет Министров с прискорбием извещают, что после тяжелой и продолжительной болезни, не приходя в сознание, вернулся к работе Леонид Ильич Брежнев» [Анекдоты о Брежневе 2010].

(23) Вчера после тяжелой и продолжительной болезни так и не приходя в сознание Борис Николаевич Ельцин приступил к выполнению своих обязанностей президента России [Анекдоты о Ельцине 2010].

(24) Последние новости: «Вчера товарищ Ельцин, после тяжелой и продолжительной болезни, так и не придя в сознание, принял посла Франции за посла Австралии, и имел с ним беседу...» [Люди 2010].

(25) От российского Информцентра (голосом Левитана): Сегодня на 72 году жизни, после долгой и продолжительной болезни, не приходя в сознание, Борис Николаевич Ельцин... принял решение баллотироваться на третий срок [Анекдоты о Ельцине 2010].

Что касается примера 25, он является контаминацией двух текстов о Брежневе (примеров 22 и 26).

(26) Программа «Время». Диктор И. Кириллов: «Сегодня Леонид Ильич Брежнев принял в Кремле французского посла за английского и имел с ним дружескую беседу» [Анекдоты о Брежневе 2010].

Подобным образом, в анекдоте приравнивается поведение Брежнева во время подорожания товаров народного потребления 1970-х гг. и Ельцина 1990-х гг., когда резко повысились цены на продукты питания и предметы первой необходимости (примеры 27, 28).

(27) Решили устроить очередное подорожание. Взяли рулетку, написали буквы алфавита, и порешили: на какой букве стрелка остановится — на эту букву товар и дорожает. Крутит барабан Борис Николаевич, стрелка останавливается на букве «Ф». Ельцин долго думает и изрекает: — Фсе, па-анимаишь... [Анекдоты о Ельцине 2010].

(28) Решили члены политбюро повысить цены и бросили жребий. Написали буквы на бумажках и стали тянуть. Громыко вытянул «К», решили, что ковры подорожают.

Потом пошел Суслов, вытянул «а», тогда решили, что нужно повысить цены на автомобили. Идет Брежнев и вытягивает «Ф», посмотрел на бумажку и говорит: «А пускай фсе подорожает» (самозапись).

Автор настоящей статьи в 1990-х гг. рассказала анекдот о подорожании в 1970-е гг. коллегам и через несколько дней получила от них свидетельство того, что этот текст имеет большой успех. И когда мы выразили удивление по поводу того, что популярен такой старый анекдот, наш коллега сказал, что он заменил в тексте Брежнева на Ельцина.

Не избежал сравнения с Брежневым в анекдоте и Горбачев, не испытывавший проблем с речью. Другой анекдот, посвященный ему, (пример 29) является переделкой текста о Л.И.Брежневе, открывающем Олимпиаду 1980 г. в Москве (ср. пример 9).

(29) Горбачев читает доклад:

— Хохохохохохо...

— Михаил Сергеевич, переверните листок, — шепчет Рыжков, — мы же с вами вчера на президиуме в крестикнолики играли [Анекдоты про М.С. Горбачева 2010].

Какие выводы позволяет сделать приведенный материал? Можно говорить о трех кодах, в которых проявляется исторический персонаж в анекдоте: поведенческом, речевой и визуальном. Первый сформирован наиболее известными и выразительными носителем языка и культуры привычками человека, его пристрастиями, характерными особенностями поведения.

Речевой код основан на воспроизведении индивидуальных произносительных навыков, присущих человеку ошибок орфоэпического характера, характерных ему слов для него?. Заметим, что рассказчики русских анекдотов стараются воспроизвести особенности произношения практически всех политических лидеров нашей страны. Пожалуй, только фигура Хрущева в анекдоте лишена особого речевого облика. Поэтому речевой код мы считаем одной из устойчивых манифестаций личности в анекдоте. Личность в анекдоте формируется через ее неповторимый речевой облик, или, в других терминах, языковая личность является непременной составляющей личности персонажа.

Визуальный код лишен подобной универсальности и последовательно отражен в образах Брежнева и Горбачева, но не Ельцина.

Анекдот позволяет также выделить два типа ситуативного поведения политического деятеля — персонажа анекдота: а) ситуативно неадекватного (к этому типу можно отнести Хрущева, Брежнева, Ельцина и Горбачева) и б) игрового (так будет? себя Ленин, Сталин, Андропов). Первый тип поведения характеризуется отсутствием адекватной оценки ситуации. Можно сказать, что в этом случае в анекдоте игра осуществляется в жанровых рамках между рассказчиком и адресатом анекдота, персонажи выступают как объекты осмеяния. Во втором случае игра происходит внутри текста, т.к. персонаж демонстрирует установку на игру и парадоксальное обострение ситуации.

Какая же часть личности отражается в анекдоте о политических деятелях? Думается, что персону, обращенную к обществу, наблюдаемые публичные поступки политического деятеля формируют его образ в фольклорных текстах нового времени. Однако социальная сторона личности выступает через ее Его, через ее индивидуальные особенности.

Литература:

- Байбурин 1993 — Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре. Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. СПб., 1993.
- Белоусов 1996 — Белоусов А.Ф. «Вовочка» // Анти-мир русской культуры. Язык, фольклор, литератур: Сб. ст. / Сост. Н. Богомол, М., 1996. С. 165–186.
- Галкин 2007 — Галкин М.А. Актуальность и структура текста как важнейшие аспекты комического // Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма / Отв. ред. Н.Д. Арутюнова. М., 2007. С. 635–641.
- Даль — Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4-х т. М., 1978–1980.
- Караулов 1987 — Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. М., 1987.
- Караулов 1989 — Караулов Ю.Н. Предисловие. Русская языковая личность и задачи ее изучения // Язык и личность. / Отв. ред. Д.Н.Шмелев. М., 1989. С. 3–10.

- Земская 1983 — Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. М., 1983.
- МАС — Словарь русского языка / Под ред. А.П.Евгеньевой. В 4-х т. 2-е изд., испр. и доп. М., 1981.
- Морозов, Слепцова — Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX—XX вв.). М., 2004.
- Санников 2002 — Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002.
- Ушаков — Толковый словарь русского языка / Под. ред. Д.Н. Ушакова. В 4-х т. М., 1996.
- Фролова 2007 — Фролова О.Е. Мир, стоящий за текстом: референциальные механизмы пословицы, анекдота, волшебной сказки и авторского повествовательного художественного текста. М., 2007.
- Хейзинга 2007 — Хейзинга Й. Homo ludens: Статьи по истории культуры. М., 1997.
- Хьелл, Зиглер 2007 — Хьелл Л., Зиглер Д. Теории личности. СПб., 2007.
- Шмелева, Шмелев 2002 — Шмелева Е.Я., Шмелев А.Д. Русский анекдот: Текст и речевой жанр. М., 2002.
- Штурман, Тиктин 1992 — Штурман Д., Тиктин С. Советский Союз в зеркале политического анекдота. М., 1992.
- Юнг 1995 — Юнг К.Г. Психологические типы. СПб.—М., 1995.

Электронные ресурсы:

- Анекдоты про М.С. Горбачева 2010— Анекдоты про Михаила Сергеевича Горбачева // Коллекция политического юмора. — 21 мая 2010 г. / polithum.ru. — Режим доступа: <http://polithum.ru/316/>
- Анекдоты о Ельцине 2010 — Анекдоты о Ельцине // Возрождение державы. Русский патриотический портал. — 07 октября 2010 г. / ruek.narod.ru. — Режим доступа: http://ruek.narod.ru/jumor/an_elcyn.html
- Анекдоты о Брежневе 2010 — Анекдоты о Брежневе // Smeshok.com. Самый вселый развлекательный сайт в рунете. — 01 октября 2010 г. / smeshok.com — Режим доступа: <http://smeshok.com/main/humor/aneddots/politics/brezhnev/index-00001.shtml>
- Анекдоты о Ленине 2010 — Анекдоты о Ленине // Smeshok.com. Самый вселый развлекательный сайт в рунете. — 01 октября

- 2010 г. / smeshok.com — Режим доступа: <http://smeshok.com/main/humor/anekdots/politics/lenin/index-00001.shtml>
- Время СССР 2010 — Время СССР. Анекдоты про Брежнева. — 01 октября 2010 г. / ussr.km.ru/ — Режим доступа: <http://ussr.km.ru/anekdot/brezhnev.html>
- Глоссарий 2010 — Глоссарий основных терминов К.Г. Юнга. Jung Land. Юнгианство и аналитическая психология Карла Густава Юнга. — 10 октября 2010 г. / jungland.ru/ — Режим доступа: http://www.jungland.ru/glossariy_osnovnyh_terminov_k_g_yunga.
- Душенко 2010 — К. Душенко. Афоризмы на любую тему. Цитаты с точным указанием источника. — 20 октября 2010 г. / dushenko.ru/ — Режим доступа: http://www.dushenko.ru/quotation_date/121551/
- Леонтьев 1975 — Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 1975. — 10 октября 2010 г. / psy.msu.ru/ — Режим доступа: <http://www.psy.msu.ru/science/public/leontev/index.html>
- Люди 2010 — Люди. Peoples. — 20 октября 2010 г. / peoples.ru/ — Режим доступа: <http://www.peoples.ru/anekdot/6936.shtml>
- Политюмор 2010 — Движение Сопротивления. Политюмор. — 20 октября 2010 г. / postman.ru/ — Режим доступа: <http://www.postman.ru/~ameller/yhumor.htm>
- Уголок Ленина 2010 — Уголок Ленина. Анекдоты о Ленине. — 24 января 2001 г. / vlenin.narod.ru/ — Режим доступа: <http://vlenin.narod.ru/anik.htm>
- Шмелева, Шмелев 2001 — Шмелева Е.Я. Шмелев А.Д. Политический анекдот: типы коммуникативных неудач // Труды международного семинара Диалог 2001 по компьютерной лингвистике и ее приложениям. — 20 октября 2010 г. / dialog-21.ru/ — Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/materials/archive.asp?id=6802&y=2001&vol=6077>

ИГРОВЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЛИЧНОСТИ (НА ПРИМЕРЕ УЛЬЯНОВСКОГО ПРИСУРЬЯ)*

Во время экспедиционных исследований, проводимых нами в различных регионах Европейской России в последние десятилетия, неоднократно приходилось встречаться с людьми, которых можно было бы назвать «игровыми личностями». Их отличает стремление придавать окружающей их действительности черты несерьезности, двусмысленности, юмора, желание шутить и смешить других людей. Такие индивидуальные особенности оказывают значительное влияние на их повседневное поведение. Обыденное течение жизни, которое они воспринимают как скучное и безрадостное, их не удовлетворяет, поэтому они предпринимают усилия, чтобы найти пути ее изменения. Повседневная жизнь в их интерпретации нередко предстает в неожиданном ракурсе, перестроенная по законам комедии.

У индивидов со склонностью к игре складывается со временем особый тип поведения, который становится их стилем жизни, что проявляется в использовании ими в коммуникативных практиках различных шуток, розыгрышей, поддевок, обманок, поддразнивания и т.п. Вследствие этого отношение к игровым личностям не бывает нейтральным, их проделки всегда вызывают эмоционально окрашенный отклик в зависимости от личности адресата и характера акции. Индивиды, которые считают игру пустым занятием, как правило, враждебно встречают любые ее проявления в жизни, даже если игровая акция их напрямую не затрагивает, поэтому они также отрицательно относятся и к игровым лич-

* Работа выполнена в рамках проекта РГНФ № 08-01-00497а «Этнодиалекты Ульяновского Присурья (на материалах 20 – начала 21 века)».

ностям. Однако гораздо чаще это качество высоко ценится окружающими, так как общение с игровыми личностями доставляет радость и поднимает настроение. В определенной степени они становятся «заложниками» созданного ими образа «шутника», поскольку от них ожидают смешных выходок, выражения веселья и радости. Смех и удовольствие от игровой акции, демонстрируемые окружающими, являются мощными стимулами для поддержания данного типа поведения у игровых личностей. А положительное отношение окружающих к их действиям воспринимается как подтверждение своей социальной ценности. Переживания игровой личности в таких ситуациях сродни чувствам актера после удачного выступления, когда длительные аплодисменты служат доказательством его успеха и востребованности.

Поведение игровых личностей обладает большой ситуативной вариативностью. Они быстро реагируют на изменяющиеся обстоятельства и умеют обыграть их таким образом, чтобы получить определенные моральные преимущества, то есть представить себя с лучшей стороны. Способность к импровизации позволяет говорить еще об одном качестве игровой личности — о ее креативности, стремлении к творческой самореализации.

Эти общие положения нам хотелось бы проиллюстрировать меморатами о жизни, записанными от Лидии Ивановны Крестиной (1937 г. р.), жительницы с. Утесовка Сурского р-на Ульяновской обл. Прежде чем знакомиться с воспоминаниями, необходимо привести некоторые факты ее биографии, которые дадут представление о ее личности. Лидии Ивановне не удалось закончить среднюю школу, после окончания семи классов она все время работала санитаркой в больнице. Несмотря на отсутствие образования, она сочиняет стихи, темой которых являются разные события ее жизни, а также песенки и частушки. В советское время, пока в селе работал клуб, она была одной из главных участниц театрального коллектива. Причем, ее амплуа составляли комические персонажи, а любимой ролью был клоун. Репертуар сельского клуба имел, в основном, развлекательный характер, преобладали юмористические сценки, нередко с сатирической направ-

ленностью («протаскивали пьяниц, лентяев»), и таланты Лидии Ивановны как нельзя лучше подходили для этого. Чтобы сделать представляемые сценки (например, «Глухая барыня», «Поступление в певичцы») более понятными для своих зрителей, она несколько переделывала сюжет, изменяла текст, добавляя в него реалии, знакомые жителям села. Даже чтение басен или комических стихов в ее исполнении становилось маленькой интермедией. Для этого она обязательно придумывала смешной костюм и грим. Артистизм Л.И. Крестиной проявился еще в ранней юности, когда она устраивала концерты на улице перед домом. Даже на обычных танцах в клубе она разыгрывала комические сценки (см. ниже). Еще совсем недавно она наряжалась на второй день свадьбы и была организатором и главным исполнителем шуточного обряда «поисков ярки».

Ее повседневное поведение также характеризуется стремлением к игре и юмору. «Я обманывать любила, баловать любила, пугать. И сама мазалась, ходила озоровала баловалась» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 44]. Даже сейчас в обычном разговоре с соседями она любит «подшкунивать» и «подскрывать» — шутить и поддразнивать. Например, придя в дом своей старшей подруги, которая недавно вышла замуж, она начала в шутку дразнить ее, говоря, что сговорились с ее мужем вдвоем пойти в лес за грибами. Та обиделась, не приняв шутки.

«Ну, вот "подшкунивают", подсмеиваются, подыгрывают. Неправда, а подыгрывают. Вот я Тоньке-ти [= соседке], уж ничего у меня правды нет, я говорю: "Я с Витей [= мужем соседки] сидела, пока ты тут ходила. За грибами сговорились", — подшкуниваю. <...> Тонька, она меня это: "Что это ты? Что ты надо мной подсмеиваешься?" Я говорю: "Я не подсмеиваюсь, а подшучиваю", — ей говорю. "Я подшучиваю, а ты сердишься. Ты, вроде, сердишься, вот я начинаю дальше подскрывать, — говорю, — раз такое дело". <...> Я говорю: "Я тебя не просмеяла, — говорю, — ничего, я хотела пошутить, а ты всерьез приняла» [ЛА СИС Ф2009-23Ульян., № 10].

Стремление к игре и творчеству проявлялось у нее даже в том, что в молодости при фотографировании она не любила шаблонные позы, а старалась придумать что-нибудь

оригинальное. Например, есть фотографии, на которых она «здравствуется» с подругой, или протягивает подруге кувшинку, или держит на плече ветку черемухи, а маленькая веточка черемухи у нее в волосах.

Л.И. Крестина обладает качествами эмоционального лидера, «души компании». Шутками и забавными комментариями по поводу тех или иных событий она привлекает к себе внимание в разговоре и становится его центром. Этим качеством она обладала еще будучи подростком.

«[В компании] главный кто? Кто больше рассказывает, какие новости смешные там. Есть ведь вот люди пусть они и не знают, а они какие-то насмешливые вот, шутить умеют и всё. Вот они. У меня подруга же была, мы с ней водились и нас считали как будто мы с ней две сестры. Она тоже насмешница. И она тоже разыграет, рассмешит, и все, хоровод с нами. Вот сядем вон в круг-то. И другие-то к нам, взрослые-те, прицепались. Придут тоже в хоровод. "Что-то тут так смешно? Визгу-то сколь!" Ой, начнут прямо вот так вот» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 16].

Для Л.И. Крестиной характерно осмысление практически всего, что приключалось с ней на протяжении жизни, как забавного происшествия. Это особенно хорошо видно на примере ее мемуаров о детстве. Если просто прочитать приводимый ниже текст, то можно подумать, что речь в нем идет о тяжких испытаниях, выпавших на долю ребенка во время войны и в послевоенные годы. И только шуточные комментарии, радостное оживление и смех, сопровождающие рассказ, раскрывают их действительный смысл для Лидии Ивановны. Детство воспринимается ею как абсолютно счастливое время.

Мемуары о детстве

Этому рассказу предшествовал мемуар о том, как девочки нашили нарядов для кукол, разрезав платье матери, за что и были наказаны. «Нас опять оставили. Накажут: "Не бедокурьте! Вот только тут играйте! Ничего не делайте! Не режьте, не кромсайте, не трогайте! Играйте цветами. Цветочки рвите". Ну чего? Раз цветочки — цветочки. Этих набрали — вон репы расцветают когда, нарядные цветочки-ти, еще не старые-ти репы-ти. "Давай это шапки сделаем!"

Ну разуму ну нисколько нету! Ну нисколько не соображали, что их потом не выдерешь. "Давай! Ты мне делай, а я потом тебе сделаю. Нарядные на лоб будем делать". Нарядные-ти, расцветённые, на лоб налепили — это с отделками, с длинными ушами. Одной сляпали. Эта в шляпе мне ляпает. Наляпала, всё, волосы залепили все, нигде-нигде ни клочка не выглядывает. Всё залепили, прилепаются быстро. И эти уши повесили. "Как хорошо, — говорит, — шапка-то!" [смех] Башка ни работает, что не выдерешь. Какие еще были? Матери приходят. Глядят на нас. Мы обе с ушами, подходим. [смех] А мать говорит: "Ну и что это?" — "А мы шапки сделали. Мы не озоровали, мы шапки сделали. Она мне, я ей сделала". А мать-то, значит, она говорит: "Снимать надо, жара-то какая". За волосы. "А-а-а!" — "Снимай, ети твою мать! Снимай!" Волосы все дыбом. "А-а-а! Мамка, не трогай шапку!" В две глотки: одна меня теребит, другая свою дочь. Шапки за уши-ти подняли, а волосы вот да сех [= до плеч] были, они все дыбам! "Мамка, ой-ёй-ёй!" Зёву-ту, крику-ту! Они ругаются матом на нас. "Да что? Ну оставить нельзя, ну придумали, башки дурацкие!" Обоих залепили ведь. Они все старые эти репы-ти, колючки там остались — наперёд только нарядные-то налепили. Нарядный лоб сделали, а тут уши-ти такие, всё кругом залепили, ни кос, ни чего нет, волосы все поднялись, все перепутались. Мать-то теребит нарочно, чтоб мы поняли: "Вот тебе шапка, вот тебе шапка! Жарко в ней стало? Жарко?" И бьют нас, и всё. "Ой-ёй-ёй! Пускай в шапке, пусть моя шапка на мне!" Остригли нас лесницами, как из подваротни выглядываем. [смех] Друг на дружку глядим, как зеки. Друг на дружку глядим с ней: "Больше не будем, мать вон как лупила, мне вон тут с ухом драла, прям шапку с ухом драла!" Зацепилась с ухом прям. Чтоб больно, помнила. Ладно уж, не наказали. "У меня что-бы ни шагу никуда! Ничего! Играйте вот тут. Вон лодыжки сделаны, играйте". — "Мы не умеем в лодыжки-ти". — "Ну, цветами играйте". Только проводили матерей. "Не будем, в избу не пойдём, резать ничего не будем, репы не будем прилеплять". <...>

А она [= подруга] любила с молотком еще работать. "Давай коляску сделаем с педалями, кататься лучше у двора будем. Колёсья вон валяются, а педаль я найду".

[смех] Пошли от плугов эти колёсья железные, тяжёлые такие, и спицы железные. Ну и что? Согнута вот эта была от коляски, ну вот как крутить-то [педали], самоделка-то. У нас Валька был, он вот на эдакой коляске. Только она изломана, изломалась. Она нашла педаль, колёсья стащили, надели, оглобли стали делать. Надо ведь оглобли, где садиться-то будем. Сколотили большими гвоздями. Колёсья у нас туды-сюды, туды-сюды, как у пьяных едут — ну как приделали? Как тачку сделали. Она, значит, села, вот так крутит, я сзади села, держусь. А колёсья туды-сюды и пальцы мне прищемило колесом-то. “Ой, — кричу, — останови коляску! Ой-ёй-ёй!” Она глядит: палец-то — вся шкура слезла. Думаю как? Мы его намыли палец, землёй завалили, заляпали рану-ту и вот так держу. Мать приходит говорит: “Чего держишь?” — “Пчела укусила”. — “Ну-ка, какая пчела? Что он у тебя грязный какой!” А раздуло его. “Грязи сколь, вымой”. — “Ой-ой, не трогай!” А там шкура прямо вот так клубком-то свёрнута, как содрало колесом-то. “Опять, опять натворили!” Эту коляску у нас в овраг закинули, всё закинули. Еще напороли, напороли. В конюшню заперли нас, наказали. Одну в этот угол, другую — в этот. Заперли, и пусть, говорят, постоят они. Боимся. Плакать в два голоса: “Темно, боюсь, темно”. — “Вот стойте! Больше нигде вас держать нельзя! Вот в конюшне только держать. Перегородку сделаем: одна в этом углу, одна — в этом будети.” Ладно. Это ушли. Матери опять ушли на работу. Она говорит, подруга-то говорит, мы ровесники были и в одном классе учились, она говорит: “Давай не будем больше ничего делать. Мамка вон какая злая, мне вон чего наделала, теперь палец болит. Давай качели лучше сделаем”...» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 57-60].

Далее следовал рассказ о том, как она полезла на крышу сарая за птичьими яичками, которые нужны были для игры, сорвалась оттуда и сильно ударилась спиной. Затем девочки сделали ходули из колов, поставленных острыми концами вверх. Не удержавшись, Лидия Ивановна повисла подмышкой на острие кола, который пропорол руку, из-за чего пришлось ехать в больницу. Потом, послушавшись увещаний матерей играть с цветочками, натащили в избу лебеды, выдернутой с корнем, устроив «лес». Вернувшим-

ся с работы матерям пришлось поздно вечером выгребать землю из комнаты. И так далее. Конечно, каждая проделка завершалась наказанием ремнем («Да мы исколочены вот с детства!»).

Мемораты о подшучиваниях в юности

И все же наказания не смогли изменить личностные качества Л.И. Крестиной, ее склонности к смеху, озорству, игре. Эти ее индивидуальные черты в полной мере проявились в период отрочества и юности. Ниже приводится несколько ее воспоминаний о подшучиваниях над соседями, устроенных вместе с друзьями.

«Вот здесь бабушка жила. Озоровать-то как хочется, в клубе нет ничего, нечем заняться. “Айдайте!” То к кому-нибудь к молодым придём, у молодых огурцы подёргаем, и дорогу сделаем к этой бабушке: по огурцу положим, и на крылец накладём бабушке. Не хотим [их есть], у всех свои огурцы. Накладём, и на окошки накладём. Она встанет: “Господи, не знаю, потайная милостынька?” — бабушка. [смех] Раньше мода была, кто-то подаст вот, потайная милостынька это было модно, хорошо. “Да куда это мне ведра два, кадушка целая!” [смех] Эдакая куча лежит, всё обобрали, к ней принесли, и дорогу от них по агурцу. [смех] Она говорит: “Ну куда мне, если потайная милостынька, я разве съем сэстолько?” А та идёт: “У меня все плети подёргали! Не одного огурца нет! Да батюшки!” — “Это, наверно, мне вот принесли, — бабушка говорит. Вон мои с этого собери и на крыльце, и на окнах — везде”. — “Да это какая нечистая сила занесла! Нечистый носит их тут кто”. Господи! Вот не спокойна нисколь. Нисколь! Умирали, вот так вот» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 67].

«И любили баловать! <...> То у кого дрова лежат, брёвна привезли, дрова все в одну кучу перетаскаем, нас много. Утром делят, зёву, крику! Ну уж опять дерутся два хозяина: “Это моё бревно! У тебя эдаких не было, это дубовое моё!” [смех] “Какой это дурак корячился с эстоль, все дрова перетаскали в одну кучу!” Они разбирают: “У меня берёзовые были, а у тебя липовые”. Крику потом! Утром дрались хозяева-те. Стали искать, кто это сделал. Мы все притихли, я уж молчу. Отец милиционером, вызовут: “Я не была на

улице, я не видела". Меня спрашивают: "Кто это тут делал?" — "Я не была на улице, чай, я в школе учусь в восьмом классе, меня не пускает отец". <...> Озорство одно. Это вот выйдем на улицу, клуб закрытый, чем заняться-то?

А один плотник был, тёс у него сложенный вот так треугольником, длинный тёс. А тут вот овраг — ходили спускались. И мы из этого тёса мост за ночь построили. Настелили и так, и эдак настелили. [Он утром:] "Это что? Да блядский дух, тёс весь украли!" А наши погнали коров в стадо: "Когда мост сделали?" [смех] Коровы по мосту. А там широкие доски устелили. Ну, милый, нас ватага целая. Девчонок подруг только пятнадцать человек водились, а мальчишек — сколь силы! Да все молодые, здоровые. Ну, силы! Всю ночь работаем. Грязные придём. У кого занозы на руках, у кого что, выковыриваем. Настелили этот мост, а Медведева вот — управляющего жена — керову гонит, всё время её ругали: вот, мол, управляющий мост ние сделает. А это за ночь мы построили, построили этот мост, она скотину гонит: "Всё кричат, Медведев им ничего не может, а мост готовый. Мост готовый сделанный, корова идёт у меня". А это вот муж с женой жили, только тужат: "А, сколько тёсу, куда делся". Потом пошли: "Вот наш тёс, мост кто-то сделал!" Стали таскать туда, из оврага-то. А нам их жалко стало. Мы пошли и говорим: "Давайте мы вам поможем". — "Помогите, пожалуйста. Какой чёрт это тут тапырились делали, всю ночь что ли работали". — "Ну, не мы же". А мы все, мы же перетаскали. "Ну мы верим, верим, чай, не девчонки это тут будут". Как не девчонки, мы все работали, эдакая бригада большая была. Мы опять на место таскать! А над нами смеяться взялись. То туда таскали, то оттоль вытаскивали. [Работа] тяжёлая! Да [доски] широкие, да они какие-то занозистые, не гладкие же они. Мы нацапались кто, и сидим, выковыриваем в клубе-те, кто руки занозил, кто содрал. Мы работали эдак. Обязательно что ли? Сидим около клуба, кто около церкви, свет тут — выковыриваем. Госпади, вот нужда-то!» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 35, 39].

В меморатах Л.И. Крестиной в качестве одной из забав упоминается дразнение, которое особенно часто практиковалось по отношению к тем, кто бурно реагировали на

шутки (ругался, раздражался, бросался в погоню). Подросткам это доставляло большое удовольствие. Они получали при этом явное моральное преимущество, демонстрируя беспомощность и даже глупость соперника, его неумение дать достойный ответ. Дразнение в этом случае выступало средством самоутверждения для подростков. Если кто-либо не мог спокойно снести насмешку и поддавался на игровую провокацию, то это приводило только к изобретению новых способов дразнения.

«Тут вот одна старуха такая серьёзная, не велела мимо их двора [ходить], чтобы песни пели. "Мальчишков, ребяташков моих разбудите, у нас шесть человек. Ребят моих разбудите!" А они ребята-те подростки: по четыре, по шесть лет. А мы, значит: "Айдайте!" Я сговорю всех: "Айдайте песни петь". Как только доходим, песню запеваем. Какую ж мы? "Ой, цветёт калина", — громко, все хором. "Ой, цветёт!" Она с хворостиной за нами! Бабушка выбежит в шлыке, юбка дуется! "Ах, вы сукнищи! Всех ребят на дыбы подняли!" — "Ну а что мы? Чай, не у вас в избе поём, идём по улице поём". Бежим, бежим все в проулок туда. Там завод вот был раньше у нас, сломали, там конюшни. Она бежит как быстро с хворостиной. Мы — ну ума нисколько ещё не было — в конюшню заперлись да припёрлись вот так вот. Не подумали, что она нас на цепь наложит и будем всю ночь. Она хлыснула по двери и убегла. Ушла. Нас опять [смех] берёт. Ну что? Клуб закрытый, ну ещё... Апать. <...> Ну, баловники были! Меня отец-то ругал, ну я... Детство, непоседы были. Вот всё, так любила я баловаться. Говорю, бабушка за нами с хворостиной бегала. "Давайте копёшку с дровами свалим! Раз, два, — я командую, — три! Взяли! Ух!" Она: ты-ры-ры-ры-ры — рассыпалась. И опять как горох посыпались, посыпались. А её — Костя Муллов там у неё муж-то был — он говорит: "А они тебя будут теперь дразнить. Раз ты за ними бегаешь с хворостиной, им [смех]. Они как горох, ты догонишь что ли их?" А мы какие ещё — дети. Опять убегли» [ЛА СИС Ф2009-23Ульян., № 41, 43].

Объектом «игрового нападения» часто становилась взрослая молодежь, общество которой было очень привлекательно для подростков. Дети и подростки стремились принять участие в тех же развлечениях, что и старшие, при

этом часто возникали ситуации, когда они мешали взрослым и раздражали их. Все это вызывало стычки между молодежью и подростками, в которых последним удавалось одерживать победы. «И вот нас девки выталкивают, танцевать не давали, а я рано, с пятого класса танцевать-то стала. Ну что это? Мы танцуем, не мешаем, мы в кругу будем. Танцуем, значит, где отлетим на них, они ругаются. Они нас выталкивают: "Идите-ко!" То: "Встали на ногу нам!" То: "Сшибаете! Идите-ко вон, вон у двора идите". А мы, значит, как уж пели?

Мои глазки, как салазки,
Только не катаются,
Стары девки, как собаки,
Толька не кусаются.

Вслед да хором! И пойдём. А там и парни-те с ними взрослые, заржут. Мы ещё что-нибудь про них спаём. Они нас вышвыркивали. Они [вальс] танцуют, а мы "польку-бабочку" будем, ногой-то [отбивать], тры-ты-ты, тры-ты-ты! Нас за девок не считали, мы ещё чего? » [КЛИ, с. Утесовка; СИС Ф2009-23Ульян., № 30].

Л.И. Крестина часто объясняла свое стремление к озорству тем, что клуб закрыт и заняться нечем, что выглядят совсем неубедительно, поскольку и в клубе она устраивала настоящие клоунады, становясь центром внимания.

«То танцы [в клубе]. А танцевать, вот еще что у нас было. Мы баловались. Ну, мы не скромничали, мы не любили форсить, ничего. Ну, беднота, небогато жили. И вот придём, сидим, говорю. Все пойдут на танцы, у кого хромовые сапожки, у кого что, у нас валенки. Придём, у одной белые, у другой чёрные. "Давай, ты один мой чёрный одевай, а я один твой белый". У нее чёрный да белый и у меня чёрный да белый. Пойдём танцевать. Они: "Гли-гли-гли! Это они в потёмках обувались! Гли-гли-гли! Один чёрный, один белый!" Ха-ха-ха! — над нами. А мы потом (будто не замечали): "А ба! Это мы в потёмках, это ты мой надела что ли?" Все: "Ха-ха-ха!" — все хором. А мы знаем прекрасно. А мы просто насмешиваем, раз они заметили. "Ха-ха-ха!" — глядят на ноги. "Свету не было. Какой смех? — мы, значит, говорим. — Без света надели, сапоги подходят и пошли, мол. А тут свет в клубе. Стали танцевать: чёрный,

белый". Сами нарочно. До красноты насмеются. "Неужто вы не чувствуете, что не твой сапог!" — "Не чуяли, надели да пошли". А мы специально. То танкетку одну, туфлю другую. Танцевать. Дрыгаем. На озорство всё. Чего? Молодёжь. Время чтобы прошло смешно, вот и баловались» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 32].

Мемораты о шутках на посиделках

Игровой стиль общения был доминирующим на посиделках. Сама ситуация совместного проведения свободного времени провоцировала молодежь на устройство взаимных подшучиваний и розыгрышей. Причем, в компании всегда выделялись индивиды, которые являлись заводилами, инициаторами веселья, а также те, над которыми чаще других практиковались различные шутки. Л.И. Крестина, как правило, относилась к первым, придумывая остроумные и необычные развлечения.

«У кого-то вон в помещении стали [собираться], клуб закрытый. Ну, и келья, посиденки называли — по-всякому, все собираемся. А то начнём что-нибудь подсмеиваться, озоровать. Вот сидят эти мальчишки: то прибьём гвоздём этот пиджак, или брюки ли, если отдуты, вот так прибьём. То прилепим что-нибудь там. То лялочку привяжем, пойдёт опять с хвостом с каким-нибудь. Вот такое. Один там парень был, он уж, правда, в годах такой, а мы молодняк, школьники все. А я любила подходить вот так вон. Он идёт, значит, я руки сажай намазала: "Ой! Как долго не видала я тебя! Ты моя золотая, дай я тебя!" — "Да ладно, Лид, ты что, долго? Вот виделись только". Он весь в саже, значит. "Да чуб-то у тебя какой, чуб!" — Волосы все взъерошу. Глаза одни выглядывают! Чёрный! Все: "А-а-а-а!" О-ой, ни вздохнуть. "Они что? Вzbесились что ли?" — "Да ну-ка их, пустосмешники, мол". А то намажу руку, он опять идёт этот, он как [на меня] не обращает внимания. "Здорово!" — "Здорово". Я — хлоп! Он: "Не то у тебя рука, най я в саже пришёл?" Глядит. Надпоришься! Все укалывались. А я вот этим занималась. Я любила баловаться. Я не то что подсмеиваться, озоровать любила. Играть как-то надоедает в карты сидеть, что-нибудь наделаем делов, смеёмся.

И вот этому Вале мы написали письмо и в карман сунули — этому парню. Я его обнимаю, другой — в карман сунула, там всё написали: “Я к тебе приеду, да сколь у тебя скотины, да...” Он пришёл [рассказывает]: “Пришёл домой, письмо какое-то в кармане. Сколь скотины? Какое их дело, сколь скотины держу. Богатый если, то замуж пойдёт. А если бедный — не надо мне тебя. [смех] Дура, видно, какая-то написала”. Надпоришься! Он принисёт это, всем показывает, все укалываются. “А где печать-то?” — “Никакой печати, в кармане было”. Все сразу догадываются.

А то еще. Из Лебедёвки парни ходили, и вот, значит это, что-нибудь напишем, письмо какое-нибудь такое, а адрес [обратный] не пишем. А раньше посылали — не оплатим мы его [то есть письмо должен оплатить получатель]. А в письме напишем: “Крути-верти, а рубль плати! Лай не лай, а рубль отдай!” Я и думаю, сейчас [парни] приедут, какие слова помянут, мы уж догадывались: ага, получили! Приходят, только дверь открывают: “Крути-верти, а рубль плати!” Приходят, и эти слова толкуют: “Лай не лай, а рубль отдай!” Это значит, мы уже поняли, письмо получили. Мы ухмыляемся, смеёмся. “Что это вы толкуете? — спрашиваем. “Ну, чай, а то не знаете! Письмо кто-то прислал”. — “А что в письме-те хоть?” — “Спрашивает: если богатый, замуж пойду, а не богатый — пошёл ты к чёрту!” Озорвали вот так вот. Надо услать ведь вот туда. А то: эта девка, например, она и не знает его, и не дружила никогда, пошлём с кого-нибудь фотографию, страшную какую-нибудь, старуху, или чего, этому парню-ту пошлём. “Я твоя первая любовь” — там, на карточке. Его дразнят все! “Эх, — говорит, — блядский дух, где это ты взял эдакую? Клячу выписал”. Какую-нибудь старуху страшную пошлём, старую. И в письме-ти: крути-верти. “Рубль ещё заплатил за эту сволочь!” Упоролись прям все! Смеялись. Вот этим мы занимались. Баловались просто. Ну, скучно, ничего нет. Вот...» [ЛА СИС Ф2009-23Ульян., № 36-37].

Мемораты о шутках на работе

Стремление превратить действительность в карнавал (сделать серьезное смешным и даже посмеяться над смертью) особенно ярко проявилось у Л.И. Крестиной на рабо-

те. Несмотря на то, что работа санитарки было тяжелой и практически не оставляла свободного времени, она саму работу часто превращала в игру. Способы, которые она изобретала, чтобы повеселиться самой и насмешить других, были всегда неожиданны для окружающих. Поскольку она никогда не повторялась в своих выдумках, ей всегда удавалось разыграть присутствующих. Даже такие неприятные ситуации как «вызов на ковер» она превращала в клоунаду и тем самым избавлялась от наказания. Ниже приводятся фрагменты из ее мемуаров, в которых представлены различные применявшиеся ею формы игрового поведения: розыгрыши, подшучивания, шутки, насмешки, запугивание, поддразнивание и т.п. Обращает на себя внимание, что ее проделки никогда не были оскорбительны для адресата и не наносили ему особого ущерба.

«На работе нас любили. Я с этой старушкой стала дежурить-то, я ещё молодая была, а она уж на пенсии. Она матом не ругалась, она: "Тренгель тебя мать!" Её и прозвали "Потренгель". "С кем дежуришь?" — "С Потренгелем". Она после пенсии уж. А шутница такая же. Нам скажут: "Ну что вы озоруете?" — "А что с нас взять-то? Старый да малый", — она скажет. [смех] На пятиминутку нас, вроде на ковер. Бывало, вот больные после операции насмеялись, у кого шов лопнул, у кого что, придут: "Вон дежурили, насмешили, я смеялась, у меня шов разошёлся". Ну, они сами к нам идут, не мы же. Сами смеются. Вот сами смеются и вот так [живот] держат — аппендицит-то делали. [смех] Они нас ругать, врачи-те! На пятиминутку. Вот стол в середине стоит, а вот так вот кругом сёстры, врачи сидят — буквой "П". А в серёдке — главврач. А нас как подсудимых к нему за стол-то посадили — вдвоём дежурили. "Ну, отвечайте за своё дежурство. Что вы натворили сегодня?" А она, у неё нос длинный какой-то, худенькая она была, она насмешивает миня: а-апчхи! [нарочито шмыгает носом]. Я вот так вот засмеялась. Он её спрашивал вопрос, а она: а-апчхи! — во всю глотку, с озорством. Вот, значит, они там на неё показывают [пальцем около головы вертят]: "Ну ты умная или нет?" [смех] — "Ну что с нас взять-то, Иван Фёдорович? Старый да малый" [говорит придуриваясь]. Он так отвернётся, сидит. Эти все засмеются, сёстры-ти. "А вам что за смех?

Порядок-то будет когда-нибудь?» [смех] Мы тоже держим нос-то. Я фыркну, он меня ругает. Она насмешивает. Сидит и свой нос вот нарочно [дергает], а эти все засмеются. Он взял за шиворот её и: «Концерт ставить пришли?» Эти ржут все. Вытолкал нас. Все придут потом к нам.

Ничего мы такого-то не делали. Вот старуху эту накормили, вылечили. Одна прямо вот немаймачная лежала — умирает. И каша стоит у неё, и молочко стоит. Нарядились врачом, слушалку повесили тут. Чепчик это вот так она [как поварской колпак] сделала — он накрахмаленный. Надела, да вот так пилоткой сделала. Тут слушалку повесила: «Бабуля, вставай, ульяновский врач приехал». — «А, господи, да что меня уж лечить-то». — «Сначала нужно кушать». — «Не лезит, не проглатывается». — «Давай, давай». Кашу искормили мы ей, молочко заливаем мы в рот ей, прихлёбывает. Искормили ей всё. Эти все укалываются, больные. Всё искормили, значит. «А теперь немножко полежи, потом прослушивать мы придём». — «А Господи!» Она, значит, легла. «У меня аж живот надулся, всё искормили, я ведь не могу уж дышать, много прошло туда мне». — «Всё, всё надо доесть, всё. Ну сколь в этой чашечке тоненькой-то. Давай, давай с молочком». — «Не глотается», — плачет. Искормили, ладно. А строгая Елена Павловна, лечила. Она приходит утром. А работы-то много было, всё вручную! Мы утром: ту-ту-ту-ту! — носимся. Елена Павловна пришла вот и следит за нами вот так вот. Вот так и глядит, и глядит. Глядит и улыбается, опять глядит и улыбается. Я пробегу — улыбается, за той следит — улыбается. Потом говорит: «Идители-ка сюда». Всё, на ковёр нас поведут. «Садитесь-ка». По обе стороны сели. Она говорит: «А вы почаще лечите тяжёлых больных-то, почаще приезжайте проверять-то. Они будут кушать». Не ругала. А всё ей рассказано, всё это: «Искормили ей всю кашу, молоко ей и уложили спать. Сказали, ещё придём, прослушивать». [смех] Она насмеялась, посинела, инда вот как смеялась! Пошла к врачам и там рассказала на пятиминутке-те. <...> Вот так шутили. Нас любили. Знаешь, любили нас...» [ЛА СИС Ф2009-26Ульян., № 45-47].

«Ну, вот этих татарок-то [напугала]. Ну они шумят, эти [= больные] жалуются. Они бормочут по-своему, девчонки

говорят, эти сёстры-ти: "Иди-ка их припугни маненька. Только сильно-то чтоб не орали они, то напугаем всех". Я, значит, мужчиной нарядилась, вон тут намазала помадой, тут вон около носа, как-будто упала я. А другая в халате в белом ведёт меня. Тут три койки у них, они: "Быр-быр-быр-быр". Не ожидают они. "Подвиньтесь-ко маненько", — она говорит. "Э?" Они, значит, сразу отрабучились. "Что?" — "Да вот наш сторож упал, мест нет, до утра только". — "А-а!" — они все в коридор, значит, с зёвам! [= криком] "Ай, не будет тут моя, моя нет, нет, не будет лежать!" Зёв подняли! А я вот так легла, да руки-ти на них положила. А лицо-то увидали это крашено-то, они решили — мужик. Мужик! Зёв подняли. Визжат как, все враз. Я под койку, сёстры-ти прибегли оттоль: "Что случилось?" Они в коридоре сидят, вышли, не ложатся. Сёстры говорят: "Кого вы напугались?" А они показывают: "Там мужик". Ну, я там скорей сняла, чтобы это Иван Фёдорович [= главврач] у нас очень строгий был, порядок был, всё, не пройдёшь одевкой-то уж. Я там скорей спустила и [вылезла]. Они говорят: "Там мужик улез туда", — под эту заглядывают. И я заглядываю уж тут. "Где мужик? Да там какой-то шобал лежит, мол, вон. Они напугались, думают, мужик". Всё бросили это. А я им вытащила эти штаны-ти: "Да это вот костюм, мол". Всё утро смеялись.

А это вот опять всё их же разыграла с водой-то. А они ведь, татарки, такие чистоплотные, вот в туалет сходят, они то и дело подмываются. А у нас вода-то не проведёна ведь была. Господи! Двенадцать палат мыть! Двенадцать печек топить! Сколько дров. <...> Мы понатаскаем воды-ти, они у нас выхлощут её: то ноги моют, то стирают, то всё. Измучили они нас водой-то. Потом они свои эти жбаны принесли. У них какие-то вот такие они, с ручками. Ну вот, у всех трёх. И там на окошке они ставили, в женском-то этом. Мы взяли это да жбаны-то их намазали перцем жгучим, края-ти, где они воду поливают, подмываются. А одна подмылась и стоит глядит! И вот так вот [= подолом машет]. Дерёт! Перец красный-то. Края натёрли-ти! Эта подмылась, не говорит, что нехорошо. Другая тоже подмылась. Они думали, что вода наша нехорошая. Нашей-то водой подмылись из своего жбана. "Вода нехороша тут". А

потом и воды принесли своей! Мужики тут сидят, в старой больнице это всё, дверь вот только приоткрыта. Потом мужики-ти они укалывались! Укалывались! "Чем вы натёрли им эти жбаны-ти?" И не стали нашу воду брать! А то одна подмоется, и стоят. Одна мотаёт подолом, другая глядит на неё, выходит — тоже подол. "Русска вода нехорош. Откуда взята вода, дерёт всё там". Господи! Ну, просмеяли, мужики-ти насмеялись до смерти прямо вот, раскалывались...» [ЛАСИС Ф2009-26Ульян., № 38-39].

«Со мной подруга дежурила и говорит: "Вот никого не привезли, никого: ни резаного, ни убитого". [Сговорились разыграть больных]. Ну, нарочно, болтает: "А ба! В лесу нашли убитого, в морг вон положили. Туловище-то мужское, а голова женская. Косы приплетёны". Мы будто-то одни разговариваем, а тут [больные] слушают. А там цемент лежит в этом, в морге-то, а окошки выбиты. Уж в него не клали. Все лезут туда. Одна: "А ба! Правда, что ли?" Другая услышит, тоже: "А ма! В лесу нашли в Никитинском, привезли". Будто на "скорой помощи" шофер [говорил]. "И как её нашли?" — "Ну как? Лежал". Он тоже знает, что мы болтаем. "Лежал. Напали, едем — лежит. Глядим, пришта голова-то другая". [смех] Все туда лезут! Ну вот где смеху-то было! Иван Фёдорович идёт: "Что вы там, цемента что ли не видали? Куда вы лезете на стены?" [смех] Все туда тучей! Иван Фёдорович тоже глядит: "Что это туда все лезут?" А одна говорит: "Да какой-то труп положили там, туловище женское, а голова мужская, другая". [смех] Ну, кто чего наболтает. Всё перепутали. Все лезут на окна. Дверь закрыта на замок, в окошко лезут. [смех] Всю больницу взъерошили. А насмеялись! Все захворали инда.

А я в какую ситуацию попала. Сидим, выходной день. И вот я говорю шофёру-то этому, Борису: "Что ж делать-то, мол? Скука какая, хоть больного что ли привезли". — "За чем он тебе?" — [смех] "Сейчас направление, мол, напишу, чтобы это". А дежурили: после пенсии одна сестра и с ней, ну, на практике, молоденькая — только приехала, ни нас не знает, ни знакомых, ни чего, а только медсестру знает. Я написала направление и вот так точечками сделала печать и как главврач расписывается — большую букву, значит, и так. В зарбарак [= "заразный барак", инфекционное от-

деление] класть. В зарбарак, мол, его надо класть. Что-то он чешется. Заразная какая-то болезнь. Вот так, мол. А она, значит, этой дивчонке-то молодинькой дала, она глядит, ничегохонько не понимает, этой отдаёт. "С печатью, сам главврач, [смех] говорит, расписанный". А этот шофёр-то поддакивает: "Чай, блатной какой-нибудь его". — "Куда его? Он расписался: положить срочно, надо лечить. Гляди-ко, чешется, всё изворочил спиной-то". А мне неудобно, Валентина Николаевна там, она после пенсии, она хирургическая сестра была, я с ней работала. Мы хотели эту молоденькую обмануть, а она не понимает, ей отдала. Та тоже в очках, не разглядит тоже.[смех] "Лида, иди за санитаркой и за врачом". А Борис говорит, это шофёр-то, говорит: "Ну вот, нажили сухоты себе. Бежать теперь".[смех] "Ну что же, сбегая". — "Дома никого нет, — не знаю, что болтать. — Там замок". — "Ищите. Куда они ходят? Родня у них кто". Батюшки! Канитель сделали себе. Сами дежурим, никого нет, ничего нет. "А где этот больной-то?" Написали: "Иван Васильевич, семьдесят девять лет". И написали: "Шолуди". — "А это что за диагноз? Что это за болезнь: шолуди?" — "Ну, какие-то нарывы, чешутся. Большие, крупные. Гноятся. Заразный какой-то он". — "Шолуди — да эдакой болезни не бывает". — "Не знаю, они по-чувашски называются шолуди". [смех] Ну вот где смеялись! А этот еще, Борис, под нашу дудку дудит, знает, мы шутим: "Он, — говорит, — вот так у них все ведра с водой пролил, чешется об эту, об лавку-ту, они качаются". — "Ну тогда иди, Лида, ищи санитарку из зарбарака". Господи, она рядом живёт, санитарка. "Шура, айда, открывай зарбарак". Она: "Что?" — "Шолудивово привезли". — "Какой это шолудивый?" — "Ну, шолуди, диагноз какой-то такой, заразная болезнь". — "Надо маску надевать что ли да перчатки?" [смех] А никого нет, ничего. Ну вот насмеялись, захворали инда все! Смеялись. Вот ни с чего взяли вот рассмешить. Направление, мол, что ли написать? Тоска-то, мол, какая, выходной был, врачей нет, балуемся. Ну и это. А у меня почерк хороший, я, значит, написала это и печать вот так. А жирные буквы во всю печать — как он расписывается я точно подобрала и расписалась. Они глядят: "Роспись-то главного врача ведь", — она глядит в очках. "Иди, Лида,

ладно бы такой, сам главврач кладёт". Ну я, мол пойду, подчиняться буду! "Шура, иди, открывай зарбарак, топить там надо, там никого не было, зима, топить надо". — "Ну вот, меня вызвали, я в отпуске, меня вызвали топить". [смех] Она топить — затопила, а там ни души нет никого. А это пошла Валентина Николаевна: "Где ж?" — "Да вот здесь вон сидел этот больной-то, Иван Васильевич-то". — "Сколько лет?" Я говорю: "Семьдесят девять лет". — "Батюшки, старый какой, а шолуди где набрал?" А я: "Что шолуди-ти, мол, Зоя Фёдоровна? — спрашиваю сестру-ту, — что это?" — "Да что они по-своему что-то называют. То ли чесотка это у них, чешется, ну ведь чесотка мелкая, а это крупная, мол, с нарывами какая-то, с гнойниками". [смех] Наболтали, всего. "Нет, надо". Валентина Николаевна пошла: "Где он?" — "Да у него родня вот тут вот, наверно, к родным ушёл, завтра придёт, наверно". Не знаем, чего болтать-то, наболтали уж. А это направление таскали, таскали, таскали, а потом разыграли утром-то, никого и не было, узнали, что это я написала направление-то. Это дивчонка подходит: "Ты что надо мной смеёшься?" — "Я не улыбнулась ни разу. Вы главная тут, дежурите, ну филькину грамоту не разбираете с настоящими документами. Зачем же пришла сюда работать? Как же ты будешь? Тебе подадут какую-нибудь ложную бумажку. Ты смотри. Меня не обсудят, тебя обсудят. Ты тупица, — я, значит, говорю. — Ну ты видишь, это от руки написано, печать от руки, всё". — "А я с Валентиной Николаевной". — "Валентина Николаевна старенькая. Ты должна смотреть-то, с острыми глазами"» [ЛА СИС Ф2009-26Ульян., № 57-58].

«Ходили в морг, старенький морг был, нового-то не было ещё у нас. И вот трактором задавило одного, туда положили. А охота поглядеть, в больнице женщины лежат с их села. "Поглядеть бы". Я в хирургии работала. "Айда-ти, мол". Все идут за мной. "Айда, Лида, ты первая". А этот морг заросший в крапивнице весь! А там доски вот так приподнимаются, и стол на них стоит. И он лежит (его вскрывать хотели). И вот днём это дело. Я иду, встала на эту доску, а доска-то качается, и голова-то закачалась у него, они заходят. "Не велит он, живой, мол, головой ка-

чают: не ходите!" Я первая заорала, метнулась, а они все в двери сбились: "А-а-а!" Значит, все назад. А тут идёт Иван Фёдорович: "Что вы глотки-ти порите!? Что вы взбесились, из крапивы-ти лезете как лешие!?" Все на него. "А-а-а!" Зёву-та. А я присела, не показалась, в белом-то халате. Караул! Я скорей спряталась, моя смена-то. Сейчас, мол, скажут, ты что водишь туда набудораживаешь? Я присела, они несутся все, больные, вперёд, все к нему вылетели. "А зачем вы туда ходили?" — "Мы нашего поглядеть хотели, а он мотает головой: не ходите, мол. [смех] Живой, сказали, он живой". Отживел, пока лежал, весь отрезанный. Вот тут разрезано, этим трактором проехал. А головой мотает: не велит ходить. [смех] Ну, что только не делали, проказничали!» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 1].

«Потом мой Саша едет, вот этот, [сын]. А мы, ну что? Спать-то не ляжешь всё равно, а время ещё полпервого. Он из Ульяновска ехал и зашёл ко мне на дежурство. А они его не знали. Такой представительный, высокий, стройный. Они не знают его. Я их позвала: "Ещё, мол, привезли какого-то пьяницу. Этот, видно, опился, что ли?" Он сидит вот так [склонившись], я ему сказала, наклонись, мол, и не разговаривай, вот так, мол, сиди. Он пришёл и сидит. "Сколько выпил?" — "Ведро. Ведро или больше". Сидит. "Что пил? Водку что ли, или брагу?" — "Всё кряду". Сидел, сидел, они вот так подняли ему лицо-то, а у него губа-то трясётся, смех берёт. Его поднимают, они говорят: "Жёлтый квадрат". Как сказали "жёлтый квадрат" — укол надо сделать. "Ох, нет, я не пьяный!" Он встал. "Никакого жёлтого квадрата нет". — "А что ж ты? Ты откуда?" — "Ниоткуда, с города". — "Зачем ты сюда зашёл?" — "К маме". — "К какой к маме?" Они меня взялись колотить. "Лидка, твой, что ли?" Я говорю: "Да". — "Что ты перепугала нас как? Мы ладно не ткнули ему. Показалось нам — желтый квадрат, плохо ему совсем". А он напугался, он уколов боится. "Ничего у меня не болит!"» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 6].

«Любила пугать. У нас на дворе в больнице никогда свету не было. И сёстры никогда в зарбарак [= "заразный" барак, инфекционное отделение] одни не ходили. Молоденькие. И вот я, если дежурю, хоть бросай всю работу, полы мыть, и их провожай. Я говорю: "Нас не провожают, мы и выливать

[воду] ходим одни, свету нету, и полы моем одни, и в другие помещения без свету заходим, а вас всё провожай. А мы работать свою работу когда будем?” — я говорю. “Айда, провожай меня”. И я пошла. Взяла полено с собой, чтобы ещё больше напугать. Чтоб не брали. Взяла полено, вот так иду, ночь, темнота, они зацепились. Доходим — на крышу [полено] как кину! Тру-ту-ту-ту! Я первая побежала: “А-а-а!” — с зёвам назад! Ой, сама-то первая рванула, заорала изо всех сил. А тут побежала она, на лошадь наткнулась, лошадь вскочила тут в потёмках, она кричит: “А! это кто!? Мамочка, помоги, умираю!” [смех] Зёву-то! Веришь, нет? Вот прямо так ноги поджали, не добежим до туалета, вот насмеялись как» [ЛА СИС Ф2009-27Ульян., № 5].

Шутки на 1-ое апреля

Определенные ситуации (свадьба, праздничные застолья и гулянья) и календарные периоды (святки, масленица, Троица) предполагают актуализацию игрового поведения. В послевоенное время к ним добавилось и первое апреля, день, когда предписывалось всех обманывать.

«А это вот тут в этом доме Медведева жена была, а Медведев управляющий был, а его жена, она как-то серьёзная была, не шутила. А на первое апреля ведь тоже шутят, обманывают, хвастают, всё. Ну, и я это, молодая была, в медпункт пойду в Астрадамовку на работу, и всю улицу наряжу [= дам наряд], обману. Иду и всем кряду стучу. У этой вот [Медведевой] бабушка — мать старая была, это мужнина мать, она уж старенькая. А эти две женщины, вот на проулке, они у них прислуживали: они на огороде пололи им, помогали всё, полы мыли, избу к Пасхе мыли. Они две сестры — Манька с Санькой. А я иду и говорю: “Тётя Маня, тётя Саня, идите, бабушка умерла”. — “Батюшки, Манька! Ты, Манька, беги, старух собирай! А я пойду к ним”. — “Да нет, айда сначала обе, спросим что приготавливать может надо”. Ладно [= хорошо, что] не пошли собирать. Пришли, а она, говорит, чай пьёт сидит — бабушка-то. А Сима-то и спрашивает, сноха, спрашивает: “Вы что обе враз пришли?” А она в сени вызывает: “Иди-ка. Ну, окаянная-то! Сказала, бабушка умерла! Вот прибежала: одна старух собирать,

другая, мол, помогать надо". Она идёт меня ругать утром-то: "Это как ты сумела мою бабушку схоронить!" Я говорю: "Я на первое апреля и тебя закопаю!" И в окошка ей кричу: "Ты что грохаешь мне в окошко! Первое апрель — никому не верь!" А Медведев её ругает: "Ну что ты пошла, обычай такой! Что орёшь чем свет, заря-то раздаётся, стадо только согнали". Пошла, меня чтоб застать. <...>

Как только меня не ругали! "Разнечистая-то утроба! Пронеслась на работу! Всю улицу нарядила!" Один туда идёт, один оттоль. Спрашивают друг дружку: "Ты куда? Не ходи, это Лидка пробежала. Не ходи. Ты туда идёшь, а оттоль уж другие. Не ходи, я оттоль иду". [смех]

Сваю сваху обманула. Вот мой брат женатый на этой, дочь их взяли. Она [= сваха] такая, ни шутики, ни чего не принимает. А у нас моста сроду тут не было, недавно построили, дощечки всё, когда водополь, лёд сопрётся — по льду ходили. И я на работу ходила в Астрадамовку по льду. Ну вот. Ходили, ходили, а тепло стало, лёд-то растаял, ушёл. Я иду и говорю: "Сваха, знаешь что? Валентин ведь провалился под лёд, вон в крайнем доме лежит, неси чирок вина, кожаные сапоги и тёплый тулуп. Натереть его надо вином и пусть выпьет, простыл весь!" Она прибегает: "А где Валентин-то?" — к старухе-то. "Какой Валентин? — та духу не знает. — "Да наш-то зять провалился". — "Где провалился?" — та не знает, не в курсе дела. "Да вон у тебя на печи, говорят, лежал". — "Никто у меня не лежал. Вон, нет никого". — "Тьфу! Разнечистая утроба! Пролететь бы ей до белой глины! Паскуда!" Зевастая [= крикливая] такая, голос тонкий, звонкий! Ну и лебедёвские эти в магазине вот так все поджали, присели. А я иду как раз с работы уже. А она из магазина выходит, ей показали: вон она идёт. Сейчас она драться налетит, чай. А она из магазина выходит: "Тьфу! Разнечистая твоя утроба!" Я: "Господи, Иисусе Христе, перекрести задницу лучинкой! Ты что, что с тобой? Сорвалась. Что я? Я иду и всё". Она на меня: "Надо это я, целый узел навязала, да вон с какой улицы да на какой конец несла! Узел да чирок вина. Чирок вылакал бестолку. Отдала ему: на, пори, хоть и не утонул". Лаяла, лаяла меня. А надо мной целую неделю смеялись эти лебедёвские. Ну, обычай раз такой, что уж на это сердиться. Я уж: "Сваха, ну

что ты на меня-то ополчилась, ещё с палкой ходишь около меня, ты ить сильно ударишь”, — я отбегаю всё. Что уж? Я молодая была, только замуж вышла. Ай, да ма! Да вот пошли, она рассердилась на меня. А Валька — мой-то брат — смеяться взялся: “Аха-ха-ха! Она тебе теперь проломит башку палкой, она с батогом ходит, тебя резнит где-нибудь, прижмёт”. <...> И меня разыгрывали, ну я не сердилась. Я не сердилась. Знаешь, как меня напугали один раз! Я из Астрадамовки с работы бежала сюда. Обедом накормила, я дежурная, обедом накормила, и галопом сюда. Прибежала, тут нет ничего. Надули меня. А туда опять галопом прибежала. Ну, я и буду драться налетать? Раз обычай» [ЛА СИС Ф2009-22Ульян., № 35].

* * *

Итак, приведенные мемораты о жизни Л.А. Крестиной позволяют получить представление о типичных чертах «игровой личности». К ним можно отнести жизнерадостность, доброжелательное отношение к другим людям, стремление развеселить окружающих, умение стойко переносить тяжелые жизненные обстоятельства, находя в них смешные стороны. Поведение «игровой личности» характеризуется постоянным включением игры и смеха в повседневную коммуникацию с целью добиться позитивной оценки со стороны окружающих, что расценивается индивидом как подтверждение своей социальной ценности. Одновременно тем самым индивид поддерживает положительную самооценку. На примере Л.И. Крестинной можно увидеть успешность игрового поведения в самых различных ситуациях повседневной жизни.

ЖИЗНЬ И ИГРА СТАРИКА БУКАШКИНА

Известный немецкий философ Ганс-Георг Гадамер писал: *«Прежде всего, мы должны уяснить себе, что игра является элементарной функцией человеческой жизни и что человеческая культура без нее вообще невысказима»* [Гадамер 1991, с. 287]. Невысказима без игры была и жизнь легендарного представителя уральского неформального искусства Старика Букашкина.

Его настоящее имя — Евгений Михайлович Малахин (1938, Иркутск — 2005, Екатеринбург). Старик Букашкин — это лишь один из многочисленных псевдонимов, придуманных Малахиным для самого себя: К.А. Кашкин, Б.У. Кашкин, Букашкин, Старик Букашкин, Народный дворник России, панк-рок-скоморох и др.

Деятельность Е. Малахина была чрезвычайно разнообразной. Инженер-энергетик по образованию, он работал всю жизнь по специальности, но с 1970-х гг. параллельно начал заниматься различными творческими практиками и выступал как фотограф-экспериментатор, художник-концептуалист, поэт, акционист, создатель «самиздатовских» книжечек, коллекционер. В 1970-90-х гг. он стал одним из ярчайших представителей неофициальной культуры Свердловска-Екатеринбурга, превратившись со временем в своеобразный символ уральского андерграунда тех лет.

Все увлечения Букашкина носили нестандартный характер, который обуславливался, в первую очередь, неординарностью его личности и свободой от стереотипов. Не будучи членом каких-либо официальных академических объединений (Союз Художников, Союз Писателей) и не стремясь туда попасть, Букашкин занимался тем, что ему нравилось и приносило радость. Его творческая деятельность была во многом новаторской, всегда эксперимен-



тальной, и именно в этой склонности к эксперименту выражалось мощное игровое начало. Играл он с техниками и материалами, со словами и отдельными буквами и, наконец, со зрителем.

Занимаясь экспериментальной фотографией в 1970-х гг., он кипятил негативы или поливал их кислотой до печати снимков, каждый раз не зная наверняка, что выйдет в итоге. Неочевидность результата, интрига, свойственная любой игре, характеризовала всю его деятельность.

Важной составляющей творчества Старика Букашкина были его лингвистические опыты, заключающиеся в дроблении слов, перемене слогов местами, в переименовании устоявшихся выражений, что вело к разрушению привычного значения слов, выявлению нелепости в строении некоторых из них. Эти языковые игры сам автор описывал примерно так:

*Слова настроишь,
Знаки поставишь,
Читай, сколько хочешь,
Любезный товарищ!*

Вероятно, игра со словом, смыслом, стереотипным восприятием читателем некоторых языковых структур была нацелена на привлечение внимания к языку, как к живому организму, к его внутреннему потенциалу. Но все же, в первую очередь, эти эксперименты были просто интересны Букашкину, что выразилось и в тематике многих его стихов:

*Ноль — ничего, всего четыре буквы...
А звука три, из них согласных два
и мягкий знак один.*

*А гласная есть «о», похожая на ноль,
о нем здесь речь и шла...*

или

*Торыбоан — это слово «наобырот»,
прочитанное наобырот.
Так как задом ходом наперед...*

или

*Но с'тих — он тоже «хит'с»,
когда наборот'с!*

Схожая со скоморошьям балагурством деятельность Букашкина превращала «Булочную-кондитерскую» в «Кулачную-бандитерскую», а «Закусочная» и «Сосисочная» сливались в «Засочно-сосикусочную». Фразы, построенные Букашкиным с нарушением правил русского языка, тем не менее, вовсе не кажутся абсурдными, например:

*Понятно даже нашей кошке,
Что пить нельзя, нельзя ни крошки!*

Лингвистические игры и поэтические эксперименты стали основой для создания так называемых «морально-шинковательных» досочек с примитивистскими иллюстрациями на букашкинские стихи, часто содержащие в себе некое поучение или призыв. Первоначально эти досочки совмещали в себе утилитарную и эстетическую функции и могли использоваться по прямому назначению на кухне:

*Есть мораль, и польза есть
В досочке, прошу учесть!*

Позже досочки стали исключительно подарочными и стали именоваться по-разному, в зависимости от того, что на них было изображено: «Испытательно-антиалкоголительная фанерка крикливого типа», «Милицейско-призывательная фанерка тонкая», «Детско-планетная досочка тонкого типа» и т.д., но за ними сохранилось общее название «морально-шинковательных» или «морально-бытовых». Здесь к лингвистической игре добавлялась игра между словом и изображением, ведь каждый букашкинский стишок можно было интерпретировать, а значит, и иллюстрировать по-разному:

*Не пысь мне лось на нару!
(не сыпь мне соль на рану).*

или

*Давайте винтовки в цветы превращать
И на затылке венки помещать!
(цветочная антивоенная досочка).*

или

*Ах вернисаж, ах вернисаж,
Какой волшебнейший мираж,
Какой дворец, песок и пляж,
Какой разо — и чароваш.*

Элемент игры непосредственно со зрителем возник в
букашкинских арт-книжечках, представляющих собой чаще



всего лишь две створки, они же обложки. Каждую деревянную книжку «выпускало» одно из фантомных издательств: «Der Бук», «Скромная книга», «Бере-стная книга», «АзКнигаБуки», «Книжки-даришки», «Книжки-открывашки», «Книж-читаш» и др. Концепция таких арт-книг, по сути, представляла собой шараду и была нацелена на во-влечение зрителя-читателя в интерактивный процесс. Отдель-ные фрагменты текста размеща-лись в книжечке таким образом, что фразу полностью можно было прочитать, лишь заглянув

внутрь, а часто и на обратную сторону книжки.

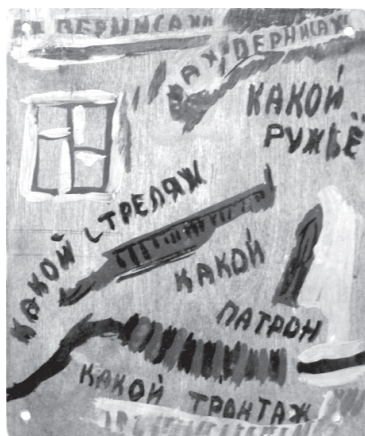
Тот же мотив игры со зрителем был, вероятно, основным в созданной Букашкиным (тогда еще К.А.Кашкиным) ширме «Пространство — время» для первой свердловской худо-жественной выставки без официального жюри, в которой могли принять участие представители андерграунда. Вы-ставка под названием «Сурикова, 31» (адрес, по которому она проходила) состоялась в 1987 г. и стала знаковой для уральского искусства. Виктор Филимонов написал о своем впечатлении от ширмы так:

«Она представляла собой некую конструкцию размером с большой телевизор, исписанную странными для меня

тогда текстами и содержащую некую крутилку, требующую для наиболее правильного созерцания, вращения, производимого самим созерцателем. <...> Я огляделся по сторонам и стал читать. Чем дальше я читал, тем отчетливее понимал, что с эти делом надо завязывать, и тем быстрее читал, чтобы успеть прочесть как можно больше, пока не завязал. <...> Работа К.А.Кашкина состояла не только из конструкции и текстов, но также из самого

вращения, которое немыслимо без человека вращающего, который немыслим без создавшего его, того, кого не видно, но кто есть только потому, что человек вращает крутилку. <...> Б.У.Кашкин — тот, кто сотворил вращающего» [Филимонов 2007, с. 127-128].

Очевидно, четко осознавая, что «игра является коммуникативным действием и в том смысле, что, собственно, не такая уж большая разница между тем, кто играет, и тем, кто наблюдает. Зритель явно больше, чем простой наблюдатель, следящий за тем, что разворачивается перед ним. В качестве участника он — составная часть самой игры» [Гадамер 1991, с. 289], Букашкин придумал так называемые «акции коммуникации», ставшие своеобразной квинтэссенцией игровых мотивов в его творчестве. Акции эти он устраивал вместе с членами образованного им в конце 1980-х гг. неформального



общества «Картинник». Именно члены «Картинника» под чутким букашкинским руководством создавали иллюстрации стишков на «морально-шинковательных» досочках.

Проходили «акции коммуникации» приблизительно следующим образом: группа во главе с самим Стариком Букашкиным, одетым в яркий балахон, лапти и какой-



нибудь головной убор с бубенцами, выходили на улицу, собирали разрисованный шатер, где развешивали картинки, и начинали играть на музыкальных (часто самодельных) инструментах, петь песни и выкрикивать букашкинские стишки. Сам Букашкин с бубном в руках или с балалайкой пел, плясал и раздаривал из сумки «морально-бытовые» досочки тем прохожим-зрителям, кто включался в игру. Например, Букашкин говорил: «Граф Николаевич Толстой учил добру народ простой. Граф Толстой есть?», и тот, кто отвечал: «я

граф Толстой», получал досочку в подарок. Главная задача таких действий — установить контакт со зрителем, вовлечь его в процесс игры — сближала «акции коммуникации» с хеппенингами, появившимися в 1960-х гг. Сам Букашкин называл эти выступления «фолк-панк-шоу-скоморохтусовкой», а себя «панк-рок-скоморохом»:

*Я настоящий скоморох
И честно признаюсь —
Как только слышу АХ! и ОХ!
Так сразу и смеюсь!*

Александр Шабуров в своей статье, названной строчкой из букашкинского стишка «Читай, сколько хочешь, любезный товарищ!» [Шабуров 1990, с. 110-116.] приводил цитату из таллиннского издания «Мастерская» о музыкальных выступлениях «Картинника»:

«У группы довольно необычное амплуа, может, единственное в своем роде у нас в стране — выступать не на сцене, а в фойе, и не в антрактах и паузах основных концертов, а <...> практически непрерывно... Надо заметить, группа в высшей степени демократична, ее участники дают постучать, побренчать, подудеть и так далее на своих инструментах всем желающим <...>. В отдельные моменты фестиваля (а таких моментов набралось довольно много) в фойе зрителей набиралось в несколько раз больше, чем в зале» [Зисерман 1989].

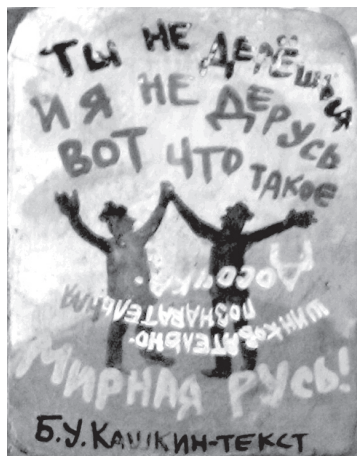


Творчество для Букашкина было неотделимо от повседневной жизни, поэтому игра переходила и в его манеру общения и саморепрезентации. Елена Маркина, редактор Е. Малахина, вспоминает первую встречу с Букашкиным так:

«Открылась дверь и вошла коричневая фигура в колпачке, с котомками, мешками и кошелками. Ожившая коненковская скульптура с сапфировыми глазищами. Ряженный, ахнула я. Далее началось действие. Фигура порылась в одной из котомок, извлекла пустую майонезную стеклянную баночку и неспешно налила себе чаю из агрегата, занимавшего полстола. Непринужденно устроилась в центре комнаты и включилась в разговор, разом перетянув все внимание на себя. Породистое, тонкое лицо, пронзительный едкий взгляд и вдохновенные речи» [Маркина 2007, с. 121].

В любом обществе Букашкин неизменно становился центром внимания, и не только благодаря врожденной харизме и экстравагантному внешнему виду, но и потому, что сознательно эпатировал публику своим поведением:

«У кого-то каменело лицо, кто-то неуверенно замолкал, кто-то был явно растерян, лицемеря шествующего меж столов Букашкина, расставляющего по ходу следования



сумки-котомки, резную клюку, куртку, — в общем, метящего территорию. <...> А те, кто его знал, радовались. Некоторые автографы и книжки просили» [Маркина 2007, с. 122].

Одна из «учениц» Букашкина из общества «Картинник» Вера Довгошея говорит о его игровом способе взаимодействия с окружающими так:

«Букашкин вообще редко напрямую высказывался, он старался хвалить или ругать человека намеками, в обход, через шутки. Его частыми словами

были "За это я тебя буду критиковать!". Он был действительно очень ироничным человеком и всеми силами избегал "сурьезных" разговоров». Постоянные розыгрыши и небылицы пронизывали атмосферу в его мастерской-дворницкой (в 1992 г. он сменил профессию на дворника), где в дружеской атмосфере собирались «картинники», чтобы дегустировать «фирменные» букашкинские блюда, и рисовать картинки на «морально-бытовых» досочках. Автографы на этих досочках — отдельная тема: «На подписях Букашкин настаивал, - вспоминает В. Довгошея, — так же как и надпись "общество "Картинник" была обязательной. "В этом вся игра!" — говорил он». Каждому автору часто самим Букашкиным, большим любителем псевдонимов, придумывалось прозвище, которым и подписывалась работа, например, Вобло — это Володя, ЯЕМ — Ярослав Евгеньевич Минуллин, Изо Азу — Анна Зуева и т.д.

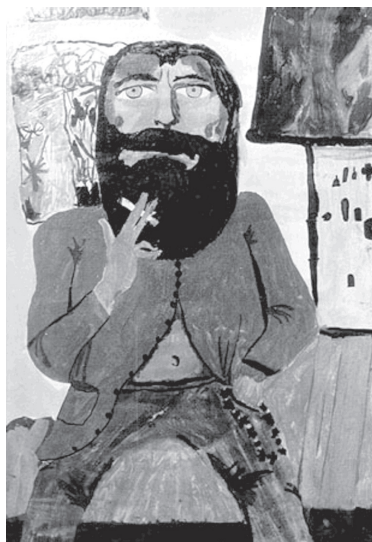
Другой перманентной игрой Малахина-Букашкина было мифотворчество. Сочиняя пародийные «мифы о добром и злом», он и сам постепенно превратился в мифологический персонаж. Придумав образ старика-скомороха и набор псевдонимов, он создал собственную «иконографию»: старик в длинном красном балахоне с бородой и двумя косичками, в шапке, красной или раскрашенной в цвета

российского флага. Повторение однотипного изображения на досочках, картинках, в книжечках, самоцитирование и неизменно оригинальные наряды с неизменным элементом — головным убором — превратились в «игру в самого себя»:

«Шапочка и Букашкин — одно целое. Один образ. Ехидный такой, задиристый старец. Но пару раз он ее снимал — и исчезал бесследно. Сидел передо мной усталый, очень усталый, скорбный Моисей, с горы Синайской сошедший и народ свой неразумный, жестоковыйный узревший. Длилось то мгновение. Шапочка водружалась на место, и вновь материализовался все подмечающий остроязыкий Букашкин» [Маркина 2007, с. 123].

Очень и очень немногим довелось видеть Букашкина «вне» его образа шутника-скомороха, а потому эта «игра в самого себя» естественным образом привела к рождению в сознании людей легенды о Старике Букашкине.

Слова Шиллера *«Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет»* [Шиллер 1935, с. 245] без сомнения можно отнести к Букашкину-Малахину, обладавшему невероятной внутренней свободой и прожившему вопреки всем обстоятельствам и условностям того времени жизнь яркую и заметную. Создав игровое пространство с прозвищами, псевдонимами и специфическими нарядами, установив в нем свои «правила», Евгений Малахин обогатил смысловое и физическое пространство реального города (во время работы дворником он вместе с «Картинником» разрисовывал гаражи, заборы, мусорные баки все теми же примитивистскими иллюстрациями на свои стишки). Вовлекая в сотворчество окружающих людей,





он давал им ориентиры, которым многие из них верны и сегодня. Члены «Картинника» после смерти Малахина образовали арт-движение «Старик Букашкин» и продолжают заложенную им традицию паблик-арта, создавая на заборах и зданиях росписи в его стиле, снимают фильмы о нем. Другой представитель «всеобщего общества» «Картинник» (сегодня лидер известной группы «Синие носы») Александр Шабуров создает арт-проекты, посвященные Старика Букашкину, и готовит к изданию книгу о нем, а в Уральском государственном университете им А.М. Горького на факультете искусствоведения и культурологии уже год успешно функционирует Музей Б.У.Кашкина.

Литература:

- Гадамер 1991 — Гадамер Г. Г. Актуальность прекрасного. М., 1991.
- Зисерман 1989 — Зисерман Я. Не спи на путях // Мастерская. Таллинн. 1989. Ноябрь.
- Маркина 2007 — Маркина Е. О Евгении Михайловиче Малахине // Урал. 2007. № 4.
- Филимонов 2007 — Филимонов В. Вращение — мать творенья // Урал. 2007. № 4.
- Шабуров 1990 — Шабуров А. «Читай, сколько хочешь, любезный товарищ!» // Урал. 1990. № 11.
- Шиллер 1935 — Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М.-Л., 1935.

Список сокращений

ЛА МИА — Личный архив И.А. Морозова

ЛА СИС — Личный архив И.С. Слепцовой

ЛА ССН — Личный архив С.Н. Смольникова

МАЭ — Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого
(Кунсткамера)

МГУ — Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова

ПФА РАН — Санкт-Петербургский филиал архива Российской Академии наук

РГГУ — Российский государственный гуманитарный университет

РГО — Русское географическое общество

РЭМ — Российский этнографический музей

СПбГУ — Санкт-Петербургский государственный университет

При оформлении обложки использованы следующие иллюстрации:

На лицевой стороне:

Ребенок, пускающий мыльные пузыри. Фото с сайта «Екабу.ру — развлекательный портал Екатеринбурга».

Граффити во внутреннем дворе в районе Мясницкой улицы.
Фото И.А. Морозова.

Фрагмент фотографии Ричарда Хикса «Мыльный пузырь». Фото с сайта «Bubble Pop. Photo by Richard Heeks».

На оборотной стороне:

Картинка Б.У. Кашкина «Я с животными дружу». Фото Д.А. Костиной.

Научное издание

Личность: игра и реальность

Составители

Игорь Алексеевич Морозов

Ирина Семеновна Слепцова (Кызласова)

Ответственный редактор

Марина Львовна Бутовская

Утверждено к печати

Ученым Советом

Института Этнологии и антропологии РАН

им. Н.И. Миклухо-Маклая

Текст публикуется в

авторской редакции

Художник: **Е.В. Орлова**

Компьютерная верстка: **И.А. Морозов**

Подписано к печати 25.11.2010

Формат 60x84¹/₁₆. Усл. печ. л. 19,6

Тираж 300 экз. Заказ № 25

Участок множительной техники

Института Этнологии и антропологии РАН

119991 Москва, Ленинский проспект 32а