

УДК130.123:316.722

О.Н. Новикова

Уральский государственный лесотехнический университет, г. Екатеринбург

ЭТНОКУЛЬТУРНЫЙ СМЫСЛ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ В ЖИЗНЕННЫХ СТРАТЕГИЯХ РУССКОГО ЭТНОСА



Понятие жизненной стратегии традиционно является одним из сложных и интересных явлений бытия человека, которое характеризуется целостностью окружающего мира, нацеленностью на будущее, а главное проявляется в виде способности изменять собственную жизнь ради конкретной цели или задачи. Невозможность предугадать наперед жизненные реалии (непредсказуемая русская природа не давала гарантий на хороший результат, несмотря на напряженный труд или социальную ситуацию), запланировать конкретный план действий и следовать ему формировали мышление великоросса. Не рациональное, а интуитивное начало доминирует в логике поступков русского человека. Реальное проникновение индивидом в существующие культурные формы осуществляется в контексте включенности его в социально принятые организованные виды деятельности. В самом процессе активной включенности и происходит интериоризация нормативных сторон жизни, включая освоение образцов, определяющих культурную норму.

Современная научная мысль доказала, что игра – это не просто отдельная сфера культуры, а прежде всего приоритетное свойство жизнедеятельности в целом: «Человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра» (Хейзинга, 1997. С.7). Игровое действие в любой культуре – это не только приспособление к определенным условиям обитания, а прежде всего самый простой и доступный способ освоения окружающего пространства через изменение себя, прилаживание своей самости к нововведениям.

Игровая деятельность, основанная на подражании действий взрослых, вооружает человека иррациональным осознанием глубинного, на уровне архетипических оснований, бытия своей души, приобщает к гендерным сущностям, т.е. игра творит человека по образу и подобию сущностей своего времени. Большинство игр неизменны во времени, благодаря чему складывается ощущение глубинных исторических корней, рождается преемственность, традиционность и устойчивость социума.

Г.В. Флоровский – религиозный мыслитель, философ, историк и богослов – определяя феномен своеобразия русского человека, указывает на особое присутствие в нем игровой стихии. «Слишком привыкли русские люди празднично томиться на роковых перекрестках, у перепутных крестов... И есть в русской душе даже какая-то особенная страсть и притяжение к таким перепутьям и перекресткам. Нет решимости сделать выбор. Нет воли принять ответственность. Есть что-то артистическое в русской душе, слишком много игры» (Флоровский, 1983. С. 501).

Практика свидетельствует, что традиционные игры, прежде всего, связаны с культурой конкретного народа, ведь свое содержание, особые характеристики игра бе-

рет из трудовой деятельности и бытовых качеств окружающей среды. Исторически социоцентричное русское общество поглощало индивида, формировало личное стремление «быть как все» и формировало осознание ценности как коллектива, так и личности, осознающей себя частью данного социума, предъявленных через результаты коллективных действий с индивидуальным проявлением. Например, почти все игры и забавы в Древней Руси имеют коллективный характер. Игра в пятнашки, лапта, городки, бабки, различные единоборства и т.д. формировали обобщенное сознание, круговую поруку, чувство единства и сопричастности. В процессе игры воспитывалась инициатива, поощрялась готовность принять брошенный вызов, преодоление себя, своих страхов и слабостей, взаимовыручка и т.д. Излюбленными потехами «сам на сам», «стенка на стенку» выковывались стойкость, боевой дух, взаимовыручка.

Интересен тот факт, что традиционная русская пляска создавалась не как развлечение, а как уникальная система игровой тренировки воинов, способных из пахарей превратиться в защитников. Ведь «барыня», «казачок», «хоровод» и другие русские народные танцы содержат в себе элементы пешего боя и стратегического маневрирования (например, сложные хороводные закрутки – прообраз кольцевого захвата). Излюбленное катание на санках формировало стремление в неизведанное, свободолюбие и даже некую бесшабашность. Вера в социум, судьбу, некую помощь свыше, «авось» и удачу позволяла россиянину действовать без оглядки, интуитивно, полагаясь больше на фортуны и положительное стечение обстоятельств. В традиционной русской игре нет выверенной расчетливости и строгости, она архаична, импульсивна и аффективна, базируется на повышенной эмоциональности, открытости и коллективной воле. Традиционные игры «взапуски» (наперегонки), «невода» (перетягивание каната), «снежки» служили средством воспитания таких качеств, как сила, сноровка, чувство локтя. Все выше перечисленные приемы игрового воспитания способствовали самоопределению и самосознанию «делать как все», но в то же время формировали стремление помочь и сострадать тем, кто «ниже», кто проиграл, что порождало стремление индивида подняться до уровня «не хуже другого», «каждый как все». Данный феномен морально-психологической установки поведения, побуждающий к мобилизации личного индивидуального потенциала в сочетании с коллективным архетипом, и формирует дуализм, бинарность русского самосознания.

Практика свидетельствует, что стремление к личной самоопределенности свойственно и человеку социоцентристского общества, выражаемое противоречивым внутренним конфликтом между предопределенностью и внутренней свободой. Исторический феномен юродства – характерный признак национальной русской культуры. Традиционно юродивыми или блаженными на Руси считали людей, симулирующих безумство, эпатажирующих своим поведением окружающих (нагие или одетые в лохмотья, с тяжелыми веригами на теле, в шутовских колпаках и т.д.). Юродивый – это тот, кто, добровольно принимая на себя личину безумия (играя в него), скрывает от окружающих свое совершенство (интеллектуальное, нравственное, физическое), через «самоизвольное мученичество», маску, нивелирующую добродетели.

В феномене юродства уживаются два мира (реальный и горний), исполненные в реальных и фантазмагорийных действиях. «Юродивый – это тот, кто следует иной логике, имеющей точку отсчета в абсолюте. На место законов этого мира он ставит законы мира небесного, на место я – Бога, на место ума – веру, на место сна – бодрствование, на место слова – образ, на место внешнего – внутреннее, на место культуры – культ» (Ростова, 2007. С.106). Бинарность проявления себя, эпатаж поведения, сочетаемый с нарочитой святостью, аскетизм самоуничтожения и обличение пороков и грехов других, отрицание общественных норм приличия и неукоснительное выполнение избранной роли – типичная форма проявления себя юродивым.

Занимая срединное положение между смеховым миром и церковным укладом, играя роль «не от мира сего», человек совмещал в себе черты мистичности и святости, парадоксальности и разумности, иллюзии и реальности, игры и конкретного действия.

В обыденном сознании юродивый ассоциируется с обыкновенным «дурачком», имеющим душевное или телесное убожество. Но в то же время общество именно блаженным разрешало «ругаться миру», не почитая место и время - так Дмитрий Ростовский в «Четьи mineях» регламентирует данную привилегию. Презрение к общественным приличиям является привилегией и непременным признаком юродства. Добровольное принятие на себя тягот и жизненных лишений, готовность к постоянным издевкам, пинкам и поношениям дает право юродивому обличать всех и каждого.

Юродство – игра с обществом, актерство, принятие временной «чуждой личности», так как наедине с собой юродство теряет свою ценность. В толпе оправдано «глумление», безумство поступков, безудержность эмоций. Толпа, зритель выполняет свою отведенную роль, народ становится ведомым персонажем, реагирующим и действующим по заранее спланированному действию, сценарию. Речь, поступки, костюм блаженного ставят перед обществом проблему выбора. Нагота в мороз символизирует с одной стороны чистоту и неприязнательность, презрение к тленной плоти (праведный путь бытования), а с другой – имеет смысл безнравственности, прелюбодеяния, дьявольского начала.

Юродивый обычно презирает ум, и следуя сакральной доктрине, презентует идею: всё, что считается мудростью в мире, оказывается безумием с точки зрения Творца. Жизнь по закону Божьему, праведнический путь предстает через антиэстетизм жизни. Опровержение общепринятого идеала красоты, возвеличивание безобразного в разряд положительного, нивелирование прекрасного ради этического – цель юродства. Презентация себя через лохмотья одежды, довольствование всяким углом для жизни (подчас в собачьей конуре или канаве), пренебрежение к пище, комфорту и самой жизни – технология жизненной игры, именуемой юродством, которая держится на зрелище и имеет, прежде всего, показной характер.

Выполняемые действия, выступление с определенной ролью должны рассмешить публику, но, как правило, отражаются не столько в релаксации зрителя, его ослаблении и довольствовании, сколько заставляют посмотреть на некую проблему, грань бытия через сокровенное, «душевноспасительное». «Рыдать над смешным – вот благой эффект, к которому стремится юродивый» (Панченко, 1984. С. 123).

Амбивалентное начало в поведенческой игре юродивого сочетает бессознательное лицемерие с открытым отрицанием принятых основ, страдание с комической самокритикой, сакральность с гротескной клоунадой. Толпа, оказавшись вовлеченной опосредованно в действие, через мимику, жесты, выкрики, парадоксальные фразы как бы оказывается в другом измерении, окружающем пространстве, в царстве Абсолюта. Юродивый вбирает в себя и высказывает не частную, субъективную точку зрения, определенную мысль, а некий целый пласт общих дум, чаяний и надежд толпы; он собой «олицетворяет душу народа». «Лишая центр своей личности «я» и ставя на его место Бога, юродивый отказывается от индивидуальной, субъективной точки зрения и, выходя за рамки психологизма, встраивает свой взгляд в пространство мистерии, имеющей дело с целым, а не частностью, с «мы», а не с «я» (Успенский, 1985. С. 393).

Эпатируя, юродивый несет на себе бремя укора через постижение и выражение духовной свободы, сознательного отрицания эстетически прекрасного, цельного и гармоничного. Играя роль героя-обличителя реальности, акцентируя на мнимых ценностях, юродивый своей самопрезентацией стремится к самораскрытию в человеке апофатичных категорий.

Этический потенциал любого игрового действия строится на соблюдении правил, и в то же время любая игра поддерживается нестандартными решениями, т.е. отходом от установленных законов. Избирая путь юродства, человек получает стереотип действия, сценарий жизни, он стремится возбудить толпу через гротеск действия, слова, балансирует на грани комического и трагического, поучая через смех и издевки. Исторически сочетая в себе черты православной духовности и языческой мистерии, юродство обнажало проблемы и в то же время нивелировало их, превращало в фарс, помога-

ло перетерпеть тяготы и невзгоды существования. Сознательное уподобление себя со спасителем, безропотное принятие побоев, упреков и насмешек и есть принятые правила жизни - игры под названием «юродство».

Интуиция, вера в сверхвозможность, сверхопределенность как исторической судьбы России, так и жизни конкретного человека, - характерная особенность российской ментальности XVIII-XIX вв. А. Мень (1990), характеризуя данный исторический период, пишет: «Человек обладает не только ощущениями и разумом, но и как бы особым “органом” внутреннего постижения, который раскрывает перед ним сущность бытия» (с.54). Восприятие и реализация жизни через игровое действие наполняет повседневность мистичностью. «Игра становилась столкновением с силой мощной и иррациональной, зачастую осмысляемой как демоническая» (Лотман, 1992. С. 806).

Сходная мысль встречается у Н. Бердяева (1997): «В русской стихии, всегда сохранялся и сохраняется и доныне дионисический, экстатический элемент. Один поляк сказал мне в разгаре русской революции: Дионизос прошел по русской земле. С этим связана огромная сила русской хороводной песни и пляски. Русские люди склонны к оргиям с хороводами» (с.48).

Русская игровая культура, прежде всего, просматривается в жизнедеятельности дворянской среды. Жизненная стратегия, выстраивание модели удовлетворенностью окружающим миром и стремление к счастью, которое проявлялось через веру в непредсказуемость, удачный случай. Типичный русский дворянин состоял на царской службе, но через ряд ухищрений стремился избежать деятельности, предпочитая праздный образ жизни. Скачки, балы, бескрайнее гостеприимство с обильным угощением на пирах, безоглядное расточительство служат своеобразным потлачем (древним ритуалом, дающим уважение и авторитет). Дух соперничества, желание выглядеть не хуже, чем другой, заставляет соревноваться дворянские семьи в организации праздных мероприятий с преднамеренной демонстрацией уничтожения материальных ценностей. Игровое действие становится механизмом, двигателем, активатором человеческой жизни. В реальной жизнедеятельности игру организуют, ждут, радуются или огорчаются, но никогда не удивляются. Все бытие воспринимается как непредсказуемая случайность, сознательно организованная кем-то или чем-то успешность, в сочетании с пассивно-созерцательным, фаталистическим отношением к миру, принятием как данности своей судьбы.

«Жизнь – игра, жизнь – театр, жизнь – сон, а искусство – реальность сна» (Дмитриева, 1989. С.243). Придворный церемониал и установленные светские условности задают определенное ролевое поведение всем участникам придворной жизни. Театрализация, игра становятся нормой этикета, а декорации и костюмы дополняют образ ежедневного лицедейства. Эпоха правления Елизаветы Петровны характеризуется появлением большого количества предметов-«обманок». Достаточно вспомнить художественные полотна П. Ротари, на которых девушки кажутся живыми, благодаря мастерству и убедительности изображения человеческой плоти и одежды (кабинет мод и граций в Петергофе). В моду входят натюрморты, написанные на дубовых досках, вмонтированных в стену, имитирующие стеллажи с книгами, писчими предметами. Исторические хроники свидетельствуют, что ручки, перья, чернильницы, листы бумаги казались реальными, настоящими, и нередко незнающий гость протягивал руку с целью взять предмет или нарисованную книгу.

Не только бутафорные предметы, но и имитация людей – типичный факт культурных особенностей данного времени. Так, в усадьбе Кусково гостей развлекают фигурами-обманками. В знаменитом Шереметьевском театре на заднем плане нередко располагались нарисованные фигуры персонажей, имитирующие толпу. Но известен факт иного использования бутафорных героев. Так изображение прекрасной дамы, нарисованное на плотном картоне, выставлялось в затемненной алее парка или на водной глади пруда на специальные полозья. Гости «навеселе» устремлялись к прекрасным «нимфам» с целью знакомства, но героини исчезали из виду при приближении

онных (слуга, приводил обманку в движение с помощью веревки и несложного механизма).

Реальность и театральность наиболее полно переплетались в маскарадах, которыми также славился Елизаветинский двор. Требования к маскараднему платью даже регламентируются в законодательных документах: «...в публичный маскарад иметь приезд всему дворянству с фамилиями к приличных масках..., а кто не дворянин, тот бы в оный маскарад быть не дерзал» (Полное собрание..., 1830).

Весь имперский период русской культуры отмечен феноменом «случая» и его ролью в истории конкретного человека и нации в целом. Специфика достижения личной успешной карьеры (в условиях «женского правления»), самоутверждение через театрализацию образа, выбор особой роли и соответствие ей (гусар – мот, игрок, любитель женщин; дворянин – денди, вежлив, учтив, меланхоличен и т.д.) – вот чаяния данной эпохи.

Азарт игры вытекает из общей атмосферы романтизма данного времени с его культом непредсказуемости, отхода, противостояния норме, противопоставления упорядочиванию империи. Идеал данной эпохи нацелен на уникальность и таинственность, проявляющуюся в исключительных обстоятельствах. Противодействие внешнему через борьбу внутреннюю с чередованием добра и зла, добродетели и порочности, спокойствия и буйства. Герой данного времени весь соткан из контраста: он и венец творения, повелитель мира, и в то же время безвольная игрушка в руках судьбы. Человек XIX века является жертвой собственных страстей. Отсутствие видимой свободы в имперском масштабе компенсируется свободой карточного действия. Ведь это целая церемония, с установленными правилами и обязательствами: наличие модного сюртука, владение специфической терминологией, готовность радоваться жизни при выигрыше и без сожаления расстаться с ней при проигрыше. Сама ситуация запала игры эквивалентна ситуации поединка, конфликтного противостояния, противодействия двух и более противников – прототип дуэлянства. Карточная игра становится жизненной стратегией, ведущей к счастью, гарантирующей или отнимающей успех в обществе, признание и уважение товарищей, любовь женщин; путь самореализации и самопрезентации без лишних хлопот, усилий, выстроенный на вере в удачу, «авось». Случай, ситуация становятся синонимом удачливости, так как «милость божья» подразумевается не как соблюдение установленных правил, а именно как их нарушение.

В исторической практике карты и карточная игра в XVIII - начале XIX вв. приобретают черты мифообразования эпохи. Как сказал М.Ю. Лермонтов:

«Что ни толкуй Вольтер - или Декарт –
Мир для меня - колода карт,
Жизнь – банк; рок мечет, я играю,
И правила игры я к людям применяю» (Лермонтов, 1985. С. 262).

Феноменальный интерес и любовь к карточной игре объясняются ее двойственной природой: игра как она есть и игра как рок, жребий, через трактовку выпавшей карты, определяющей будущее игрока, имеющей прогнозирующее и программирующее значение Ю.М. Лотман (1992) пишет: «В рамках карточной игры каждая отдельная карта получает свой смысл по тому месту, которое она занимает в системе карт. Так, например, дама ниже короля и выше валета, валет, в свою очередь, также расположен между дамой и десяткой и так далее» (с.272). Русский человек более склонен обсуждать пройденный путь, чем соображать дальнейший, больше оглядываться назад, чем действовать, а перед делом – заглядывать вперед. Карты становятся планом действия, жизненным ориентиром, стратегической реализацией конкретно выпавшей роли. Самоутверждение, игра личности не с другим человеком, а с обстоятельствами, случаем, самой жизнью определяют приоритет игрового начала.

Карточные игры привлекают современников не только надеждой на выигрыш, но участием в данном действии, определяют модель общественной жизни, т.к. участник расценивается как «добрый, хороший малый», или «вертопрах, мот». Так формиру-

ется имидж успешного героя «своего времени», достаточно вспомнить образы главных литературных героев воспетых в творчестве М.Ю. Лермонтова, А.С. Пушкина, Н.В. Гоголя и др. А.С. Пушкин писал:

«Там позволяется вчерашнему слуге
С хозяином своим на равной быть ноге.
И тот, кто был судьбой обижен в час рожденья,
Находит иногда в игре вознагражденье».

Счастье, удача и действие связывались воедино не через соблюдение принятых законов, устоявшихся норм, а как непредсказуемое нарушение правил. Риск, стремление к выигрышу служит отдушиной, является оборотной стороной имперской эпохи, исключая случайность, сознательно подчиняющую свободу личности. Неожиданность становилась атрибутом повседневности, ее предчувствуют, к ней постоянно стремятся.

Образ государственности ассоциируется с игрой покер.

«Взгляните-ка, из стариков
Как многие игрой достигли до чинов
Из грязи,
Вошли со знатью в связи,
А все ведь отчего? – умели сохранять
Приличие во всем, блюсти свои законы,
Держались правил... глядь!..
При них и честь и миллионы!» (Лермонтов, 1985. С. 274).

Парадная мундирность и муштра, всеобщая видимая подчиненность сосуществует со свободным выбором, приключенческим началом, символом страсти, вожделения и мечты. Сознательный самообман, вера в «точный расчет» (волшебная карта, вещь-фетиш) - иррациональный характер повседневности русского быта XIX столетия.

Бинарность русского сознания проявляется в способности не терять головы в трудных обстоятельствах и сохранять честь и достоинство при губительных ситуациях. Азартная игра – серьезное действие, шуткам и вольностям в ней нет места: игра совершается в полном молчании, игроки обмениваются информацией через условную специфическую терминологию, что в свою очередь способствует расцвету словесной игры. Язык картежников обрастает синонимами, приобретает аллегорическую форму (маз – ставка, удача, дела на мази и т.д.).

Постепенно карточная игра проникает в мир семейной идиллии, помогающей интересно провести досуг. В своих виршах «Евгению. Жизнь Званская» Г.Р. Державин восклицает:

«И где до ужина, чтобы прогнать как сон,
В задоре иногда, в игры зело горячи,
Играем в карты мы, в ерошки, в фараон,
По грошу в долг и без отдачи...»

Не азарт, а отдых, приятное времяпровождение или «коротание времени» с родными и друзьями все больше наполняют жизнь провинциальной России. Время, проведенное за карточной игрой, постепенно становится воплощением нежданной удачи, сбывшихся надежд, удавшейся жизни. Выигрыш в игре интерпретируется как универсальная модель реализации желаемого, некий канонический принцип бытования. Внешняя парадная закономерность мундирности противопоставляется непредсказуемости случая, государственное начало соседствует с личными желаниями. В. Шубарт (1997) пишет: «По сути, русский играет с миром. Ему неведома западная земная серьезность. Иначе русские эмигранты, в большинстве своем низвергнутые со своих жизненных высот, не выдержали бы постигшей их участи» (С.81).

Итак, проведенный анализ игрового действия в определении жизненных стратегий русского этноса позволяет сделать вывод, что игровая форма прочно внедрилась в самосознание русского человека. Как средство социальной адаптации, являясь спосо-

бом самореализации и самопрезентации, игра дает человеку возможность, не выделяя себя из этноса, реализовать свои желания, надежды и устремления, как правило, противопоставляемые обстоятельствам, судьбе, идеологии и самой жизни.

Список использованной литературы

Бердяев Н. Русская идея. Основные проблемы русской мысли XIX века и начала XX века // О России и русской философской культуре: Философы русского послеоктябрьского зарубежья. М.: Наука, 1997. С.43-271.

Дмитриева Н.А. Краткая история искусств. В 3-х кн. Кн. 2. М.: Искусство, 1989. 318 с.

Лермонтов М.Ю. Избранные произведения / Вступ. статья и коммент. А. Пескова. М.: Худож. лит-ра, 1985. 536 с.

Лотман Ю.М. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века // Избр. статьи. В 3 т. Т. 1. Таллинн, 1992. С. 269-286.

Лотман Ю.М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Избр. статьи. В 3 т. Т. 2. Таллинн: Александра, 1992. С. 389-415.

Мень А. Познание мира // Наука и жизнь. 1990. № 4. С. 50-56.

Панченко А.М. Смех как зрелище // Лихачев Д.С., Панченко А.М., Поньрко Н.В. Смех в Древней Руси. Л.: Наука, 1984. С. 72-153.

Полное собрание законов Российской Империи. Собрание первое (с 1649 по 12 декабря 1825 г.). Т. XIII, № 9217. СПб., 1830.

Ростова Н.Н. Человек обратной перспективы как философско-антропологический тип (Исследование феномена юродства) // Вестник ТГПУ. 2007. № 11. С.105-111.

Успенский Б.А. Антиповедение в культуре Древней Руси // Проблемы изучения культурного наследия. М.: Наука, 1985. С. 326-337.

Флоровский Г.В. Пути русского богословия. 3-е изд. с пред. прот. И. Мейендорфа. Париж: YMCA-PRESS, 1983 (<http://www.vehi.net/florovsky/puti/bibliogr.html>).

Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

Шубарт В. Европа и душа Востока. М.: «Русская идея», 1997. 447 с.

Рецензент статьи: заведующая кафедрой философии Уральского государственного педагогического университета, доктор философских наук, профессор

Л.А. Беляева