

Федорова Анна Вячеславовна

Кандидат филологических наук, доцент.
Вологодский государственный университет
(Вологда, Россия)
E-mail: canelloni@mail.ru

Fedorova Anna Viacheslavovna

PhD in Philology Sciences, Associate
Professor, Vologda State University
(Vologda, Russia)
E-mail: canelloni@mail.ru

**ДЕТСКАЯ ИГРА КАК ПРИЕМ
ГЕНДЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ
В ПОВЕСТИ В.И. БЕЛОВА
«ПРИВЫЧНОЕ ДЕЛО»¹**

**CHILDREN'S ROLE-PLAYING GAME
AS THE METHOD OF GENDER
MODELING IN THE STORY OF V.I.
BELOV "AN ORDINARY AFFAIR"**

Аннотация. В статье на материале повести В. И. Белова «Привычное дело» рассматривается детская ролевая игра как прием гендерного моделирования. выделяются «мужской» и «женский» игровые сюжеты в контексте социокультурных традиций.

Abstract. The article based on the material of the story by V. I. Belov "An Ordinary Affair". ("Privychnoe delo") is considered children's role-playing game as the method of gender modeling. "Men" and "female" game plots in the context of cultural traditions are allocated.

Ключевые слова: В.И. Белов. «Привычное дело», детская игра, игрушка, гендерное моделирование, аллюзия

Keywords: V.I. Belov, "An Ordinary Affair" ("Privychnoe delo"), children's game, toy, gender modeling, allusion

Введение

В современной культуре закреплено толкование игры, восходящее к книге нидерландского культуролога Й. Хейзинги "Homo ludens" («Человек играющий», 1938), отмечавшего, что игра должна трактоваться «как форма деятельности, как содержательная форма, несущая смысл, как социальная функция» [5, с. 13].

Детская игра выступает как способ познания мира и позволяет ребенку получить необходимый для дальнейшей жизни социокультурный опыт. Особое значение в развитии детей имеют ролевые игры. Их сюжеты позволяют играющему визуализировать социальную роль («дочки-матери»), примерить на себя ту или иную профессию (игра «в больницу», «в магазин», «в школу»), разыграть ситуацию, по какой-то причине оставившую яркое воспоминание. Кроме того, игра может быть тренингом, в ходе которого ребенок решает психологические проблемы (бежит от них или компенсирует). В игре ребенок учится выражать эмоциональное отношение к окружающему миру. Игра и используемые в ней предметы, как только ребенок выходит из младенческого возраста, становятся приемом гендерного моделирования, одним из наиболее продуктивных способов получения необходимых в будущем знаний и практических навыков, помогающих человеку реализовать социальную роль, определяемую принадлежностью к мужскому или женскому полу.

В.И. Белов пояснял деятельностьную сущность игры крестьянских детей в книге очерков по народной эстетике «Лад» следующим образом: «Элемент игры в трудо-

¹ Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ (проект № 15-04-00364 «Вологодский текст в русской словесности»).

вом акте, впервые испытанный в детстве, во многих видах обязательного труда сохранялся если не на всю жизнь, то очень надолго» [1, с. 101]. Писатель рассуждает о детстве как о важном этапе формирования трудовых навыков человека, определения его нравственных ориентиров, о том, как в процессе взросления растет «степень ответственности перед окружающим миром» [1, с. 99].

В деревне старшие родственники, используя игровой элемент, сознательно привлекают ребенка к разным видам трудовой деятельности уже на раннем этапе его жизни, демонстрируя те качества характера и умения, которым дети захотят соответствовать: «В хорошей семье ничего не заставляют делать, ребенку самому хочется делать. <...> Обычная детская жажда подражания действует в воспитании трудовых навыков неизмеримо благотворнее, чем принуждение. Личный пример жизненного поведения взрослого (деда, отца, брата) неотступно стоял перед детским внутренним оком, не поэтому ли в хороших семьях редко, чрезвычайно редко вырастали дурные люди?» [1, с. 99–100]. Важно, что такое приобщение к взрослой жизни происходит не от случая к случаю, а является постоянной основой воспитания в крестьянской семье.

Основная часть

В повести «Привычное дело» ситуация детской игры воспроизводится всего два раза. Об игре четырехлетней Маруси в «дочки-матери», остающейся как бы «за кадром», сообщает повествователь. За шестилетним Васькой, бегающим по деревне с патачиной в руках, наблюдает старик Куров. Поведенческие модели, предполагаемые в каждом случае, с точки зрения гендерных стереотипов представляют выразительную антитезу.

Марусина игра – женская, в ней имитируются отношения матери и ребенка. Введение этой игровой ситуации в повествование имеет два значения. Во-первых, она дает необходимый социальный, семейный опыт (по общепринятому сюжету игры девочка по отношению к кукле выступает в роли матери). В этой функции Маруся показана и за пределами игровой ситуации, когда бабка Евстоля просит внучку понаблюдать за Володькой и Ванюшкой, лежащими в одной люльке: «Покачай ты их, Маруся, <...> покачай, хорошая девушка. Вот, вот, за веревочку» [2, с. 26]. Люлька – главный элемент домашнего пространства Дрыновых – образ, символизирующий идею рода. Маруся еще достаточно мала, чтобы помнить себя находящейся внутри колыбели, ей знаком в люльке каждый сучок. Тем не менее, по меркам крестьянской семьи, она уже способна справляться с работой няньки. Ситуация, в которой ребенок выступает в роли функционального двойника собственной матери, обретает особый психологический драматизм, поскольку качая братиков, Маруся думает об отсутствующих родителях: «За окошком белел снег и светилось солнышко. Мама ушла по этому снегу. Маруся еще спала, а мама ушла. И папы нет» [2, с. 26]. В роли «матери» выступают и две другие дочери в семье: старшая, Танюшка, живет в Мурманске «в няньках»; средняя, Катюшка, практикуется на Гришке, заставляя его делать уроки. После смерти Катерины Катюшку отправят в Мурманск в ту же семью, где работала сестра.

Во-вторых, в процессе игры в «дочки-матери» ребенок обычно реконструирует систему отношений в семье, воссоздает общую домашнюю атмосферу. Такая игра может быть рассмотрена и с точки зрения заложенных в ней компенсаторных механизмов. В этом случае ребенок проецирует на куклу собственные психологические комплексы, обычно связанные с недостатком материнского внимания. Эта проблема в повести поставлена предельно остро: Катерина почти не бывает дома, и для Маруси постоянное отсутствие матери, являющейся смыслом всей ее маленькой жизни, –

трагедия. Младшая дочь Дрыновых отличается от остальных детей в семье глубокими недетскими переживаниями, которые тем драматичнее, что девочка не может их выговорить: «Маруся все время молчала, и никто не знал, что она думает» [2, с. 26]. На протяжении всей повести она произносит только две реплики, и обе они связаны с образом матери. Первая – с ее вечным мучительным ожиданием:

«Бабка Евстоля поставила самовар.

– Вот мама сейчас придет, будем чай пить <...>.

Упоминание о матери отразилось на Марусином личике долгой изумленно-тревожной улыбкой. Она словно бы вспомнила, что у нее есть мама, и вся засветилась от радости, восхищенно выдохнула:

– Мамушка?

– Мамушка и придет, – подтвердила бабка Евстоля. <...>.

Девочка снова задумчиво и отрешенно поглядела на улицу» [2, с. 26].

Во второй раз Маруся заговорит только после смерти Катерины, еще не понимая происходящего. Ее вопрос передан Евстолей в диалоге со Степановной: «Баба, баба, а мама-то почему не встает, она спит, наверно» [2, с. 111].

Неизвестно, находит ли Маруся нужные слова в игре, проговаривая кукле свои чувства и мысли, которыми в неигровой ситуации еще не умеет поделиться, или их взаимодействие остается безмолвным. В любом случае игра наполнена, скорее всего, «взаимными» эмоциями, которых не хватает ребенку. С одной стороны, примеряя на себя в процессе игры роль матери, с другой, – Маруся выступает и в амплу ребенка (по сюжету игры в «дочки-матери») девочка подает реплики и совершает действия за обоих персонажей). Происходит своеобразное психологическое «раздвоение» личности играющего на мать и дитя, в Марусином случае болезненно-трагическое.

Детские игрушки в повести упоминаются лишь два раза и вводятся номинативно: называются, но не описываются, не детализуются с точки зрения их структурных особенностей. Погремушка, с помощью которой Евстоля потешает младшего внука, и Марусина тряпичная кукла, скорее всего, являются в семье «наследуемыми», они переходят от старших детей к младшим, поэтому должны быть лишены индивидуализирующих признаков, соотносящих предмет с владельцем.

Однако в случае с куклой это не совсем так. Данный образ, несмотря на единичность упоминания, является важной характерологической деталью. Маруся играла с ней перед возвращением матери из больницы:

«... вдруг Катерина почувяла, как у нее чего-то тоскливо и больно сжалось в груди, оглянулась сама не своя, кинулась к тому концу бревен:

– Марусенька, милая...

Девочка не двигаясь стояла за бревнами и глядела на мать голубыми немигающими глазами. И столько детской тоски по ласке, столько одиночества было в этих глазенках, что Катерина сама заплакала, бросилась к ней, прижала девочку к себе.

– Марусенька, Марусенька, ну что ты, вот мама пришла к тебе, ну милая ты моя... О Господи...

Маруся вздрагивала крохотными плечиками. Большая тряпичная кукла лежала на траве, девочка играла, когда увидела мать» [2, с. 46].

В эмоционально окрашенной речи Катерины в этом эпизоде используется уменьшительно-ласкательная форма имени дочери и сделан акцент на словах, указывающих на родство, семью, дом, на совместное или направленное действие: «*Марусенька, Марусенька*, ну что ты, вот *мама* пришла к тебе, ну милая *ты* моя... О Господи... <...> Вот, Маруся, я тебе и пряничков принесла, и *домой-то* мы <...> с тобой пойдём, доченька, есть кто *дома-то?*» (курсив мой – А. Ф.) [2, с. 46].

С возвращением матери связано преодоление мучительного раздвоения: Марусин мир возвращается в привычные границы, она снова становится ребенком. Обретение этой относительной гармонии сопровождается говорящим жестом: девочка бросает куклу, выступавшую в игре в качестве ее «вещного» двойника.

Контакт литературного персонажа с вещами является продуктивным принципом изображения человека, поскольку вещь – элемент не только материальной, но и духовной парадигмы сознания автора, повествователя и персонажа. Вещь формирует представление о специфике социального и национального быта и бытия, «вписывает» персонажа в историко-культурный процесс: «Вещь обретает дар говорить не только о себе, но и о том, что выше ее и что больше связано с человеческим, нежели с вешным» [4, с. 3].

Марусина кукла безымянна и, скорее всего, безлика: в традиционной народной культуре, как правило, использовались куклы «без лица», чтобы ребенок в процессе игры мог представлять себе любую эмоцию, а не только «нарисованную». Отсутствие какого-то определенного выражения на кукольном лице становится важным изобразительным приемом по отношению к маленькой хозяйке игрушки: младшая дочь Ивана Африкановича, в отличие от остальных детей в семье, не имеет ярких черт характера. По-видимому, в ее случае можно говорить о проявлениях детского аутизма, о чем свидетельствует и ее бессловесность, и абсолютная сосредоточенность на матери. Тряпичная кукла без лица становится своеобразным зеркалом, в котором в процессе игры Маруся видит свое отражение.

Васькина игра – мужская, и хотя драматургия действия остается неизвестной, очевидно, что мальчишка поглощен каким-то героическим сюжетом.

Интересно, что играет Васька без Мишки, хотя в главе «Детки» братья-«двойники» представляют парный образ, все их чувства и желания одинаковы, действия синхронны: «Мишка с Васькой <...> пробудились оба сразу и устроили возню. Потом долго надевали тоже одинаковые свои штаны. <...>. Утренний необъяснимый восторг насквозь пронизывал их обоих. <...> Им хотелось то ли завизжать, то ли полететь, однако холод заставил быстро убраться в избу. <...>. Васька дотронулся пальцем до самовара, и Мишка дотронулся, Мишка подул на палец и Васька подул. <...> Ваське и Мишке торчать у люльки не было никакого интереса <...>. Мишка с Васькой убежали опять гулять по деревне» [2, с. 27–28].

Но уже в конце главки Васька выступает как самостоятельный персонаж. Баба сначала называет пошехонцами обоих внуков-близнецов, а потом сравнит с ними именно Ваську, отличая по одежде: «Вот и ты, Васька как тот пошехонец, вишь опять штани-ти не так одел» [2, с. 30]. И сама сказка о пошехонцах рассказана с Васькиной подачи. Он более чем другие дети, внимателен к ворчанию Евстоли: «Ой беда, однако! <...> – Хоть бы один умер, дак ведь нет, не умрет ни который. Где погостили-то? Как пошехонцы, как пошехонцы! Вот пошехонцы-ти раньше тоже были растрепы. Кушать кушали, а жить-то не умели» [2, с. 28]. Васька вычленяет из бормотания старухи сказочный зачин и требует продолжения истории, сопровождая слова активными действиями: «Баба, сказку, баба, сказку! – Васька запрыгал на одной ноге, задергал бабкин подол» [2, с. 28].

Васька энергичнее брата, у него развитая фантазия, он смел и настойчив. Игра позволяет ему индивидуализироваться, осознать свое «Я» отделенным от «Другого», определить пространство собственной личности, что является необходимым условием взросления ребенка.

В то же время используемый в игре подручный предмет (патачина – рогатина, хворостина, палка) акцентирует принадлежность Васьки к роду Дрыновых. Значение общерусского диалектного существительного «дрын» зафиксировано и в «Словаре

вологодских говором» – «палка с заостренным концом» [3, с. 61]. В «Привычном деле» предметное значение фамилии героя становится характерологическим приемом. Фамилия соотнесена с устойчивыми поведенческими моделями сельского жителя, отраженными в сюжете произведения. Деревенские парни часто использовали такие палки как оружие в драке, и Иван Африканович дважды появляется с «дрыном» в руках, один раз в комической, другой – в драматической ситуации: с еловым колом гоняется за «обидчиками», усомнившись в его плясовом таланте, кочергой угрожает председателю, не отпускающему его из колхоза. В рамках игрового сюжета патачина в мальчишеских руках становится оружием: Васька воплощает в игре фронтовое прошлое Ивана Африкановича, о котором в его присутствии, вероятно, не в первый раз идет разговор между мужиками.

Отцовский орден Славы, прицепленный «на пузе», завершает образ «воина», сокрушающего невидимого врага, персонификацией которого станут заросли крапивы.

Игровое действие повторяемо, о чем свидетельствует сам Васька, путая в речи временные планы: «Я иссо и завтла буду бегать, и вчела буду бегать, и...» [2, с. 49]. Оно динамично и длительно: Васька трижды появится около бревен, пробегая в промежутке, большое расстояние, так что мужики (показательно, что фон его игры сугубо мужской) успевают обсудить и деревенские дела, и вспомнить войну, и поговорить о политике.

Старик Куров, участвовавший в Первой мировой, точно считывает игровой код: «Ну-ну, бегай ежели. Медаль-ту за какие тебе позиции выдали? Больно хорошая медаль-то, носи, батюшко, не теряй» [2, с. 49].

Одним из устойчивых типов детских ролевых игр является игра, основанная на книжных сюжетах («Доктор Айболит», «Буратино», «Золушка» и другие). Можно предположить, что у Васькиной игры тоже есть литературная основа. В середине 1960-х гг. поэма А. Т. Твардовского «Василий Теркин» уже входила в школьную программу. Все дети Дрынова живут в общем пространстве избы: старшие учат уроки, младшие невольно оказываются сопричастными этой «науке». Васька – чуткий слушатель, о чем уже шла речь выше, и в силу особенностей характера ребенок вряд ли мог остаться безучастным к событиям, составляющим сюжетную канву «Книги про бойца» и образу ее главного героя, тем более, что Васька (Василий Иванович Дрынов) оказывается тезкой и автора повести, вводящего в текст ряд соответствующих аллюзий, и Василия Ивановича Теркина, полное имя которого единственный раз в поэме Твардовского названо во второй части («На привале»):

Балагуру смотрят в рот,
Слово ловят жадно.
Хорошо, когда кто врет
Весело и складно.
В стороне лесной, глухой,
При лихой погоде,
Хорошо, как есть такой
Парень на походе.
И несмело у него
Просят: – Ну-ка, на ночь
Расскажи еще чего,
Василий Иваныч... (курсив мой – А.Ф.)

Возможность идентифицировать себя с литературным персонажем на основе совпадения имен дает дополнительный импульс к развитию игрового сюжета, во-

плошающего солдатскую доблесть и отвагу, знаком которых становится орден Ивана Африкановича.

Еще одна параллель с «Василием Теркиным» может быть обнаружена в разных определениях статуса отцовской фронтовой награды: в речи повествователя она названа орденом, в речи персонажа (старика Курова) – медалью. Напомним ставшую афоризмом цитату из поэмы А.Т. Твардовского:

– Нет, ребята, я не гордый.
Не загадывая вдаль,
Так скажу: зачем мне орден?
Я согласен на медаль.
(О награде)

Орден станет предметом обсуждения и в разговоре взрослых, напоминанием о Великой Отечественной войне. С него начинается рассказ Дрынова о прошлом: «Славу мне за переправу благословили» [2, с. 55]. Вероятно, В.И. Белов использует здесь отсылку к четвертой части поэмы Твардовского – «Переправе». Имя Теркина введено в диалог о войне и звучит в непосредственной связи с очередным появлением Васьки: «Васька, опять блеснув пузом с орденом Славы, побежал домой, разговор продолжался своим чередом:

– А вот, мужики, – говорит Федор, – вот, мужики, в этой войне было, значит, сперва только два героя, это Матросов Олександр, да Теркин, ну, а уж после их дело скорее пошло.

Мишка не стал доказывать Федору, кто такой был Теркин <...>. Иван Африканович тоже промолчал» [2, с. 55]. Литературный образ воспринимается стариком в качестве реально существовавшего человека, а событие из его фронтовой «биографии» соотносено с настоящей историей Дрынова-старшего.

Сам Иван Африканович о войне вспоминает обыденно, как о трудной работе. И одна из высших фронтовых наград, говорящая о его героическом прошлом (ордена Славы солдат мог быть удостоен только за личное мужество), не осознается им как нечто ценное и становится то ли игрушкой, то ли частью неряшливого костюма шестилетнего сына.

Такая профанация ордена объясняется отчасти изменившимися обстоятельствами жизни бывшего разведчика: в основном сюжетном действии он мало зарабатывает, его штрафуют, вычитают из пособия на девятого ребенка деньги за сломанные самовары, попрекают, когда Дрынов косит сено для своей коровы, грозят неприятностями, требуют донести на соседей.

Но главное – в другом. Для Дрынова по-настоящему важны «невещественные» вещи, имеющие отношение не к материальному, а к духовному плану существования. Мужество, смелость, самопожертвование, проявленные тысячами солдат, подобных Ивану Африкановичу, во время Великой Отечественной войны, не могут быть опредмечены. Люди шли в бой «не ради славы // – Ради жизни на земле» («Василий Теркин», «Переправа»). Послевоенная судьба Дрынова, отца девятерых детей, и воплощает эту идею торжества жизни, лишённую всякого пафоса: «Дело привычное. Жись. Везде жись. Под перьями жись. Под фуфайкой жись. <...> И все добро, все ладно. Ладно, что и родился, ладно, что детей народил. Жись, она и есть жись» [2, с. 35].

Выводы

Смысл заглавия повести «Привычное дело» проецируется не только на взрослых персонажей, но и на детей. Включенные в общий ритм быта и бытия семьи, рода, деревни, они так же как и взрослые изображены в привычном сельском пространстве, заняты соответствующими их возрасту делами.

Не случайно, по-видимому, оба игровых сюжета представлены в главе «На бревнах», которую можно считать идейным центром произведения. В ней сделан главный смысловой акцент всей повести: нерасторжимая связь человеческой жизни с природным круговоротом. Детская игра – органичная часть ритма всей народной жизни. Играя, младшие Дрыновы осваивают социальный, природный и культурный контекст своей судьбы. Дочь Ивана Африкановича и Катерины получает навыки будущего материнства, сын примеряет на себя роль воина, защитника. Это позволяет рассматривать детскую игру в качестве необходимой составляющей «привычного дела» – человеческого существования.

Литература

1. Белов В.И. Лад. Очерки о народной эстетике // Собрание сочинений: в 7 т. Т. 5. М.: Классика. 2012. 510 с.
2. Белов В.И. Привычное дело // Собрание сочинений: в 7 томах. Т. 2. М.: Классика. 2011. 600 с.
3. Словарь вологодских говоров. Д-З. Вологда. 1985. 184 с.
4. Топоров В.Н. Вещь в антропоцентрической перспективе. URL: <http://ec-dejavu.ru>
5. Хейзинга Й. «Homo ludens». В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. 464 с.

References

1. Belov V.I. Lad. Ocherki o narodnoi ehstetike [Lad. Essays on folk aesthetics]. *Sobranie sochinenii: v 7 tomah* [Collected works: in 7 volumes]. Vol. 5. Moscow. 2012. 510 p.
2. Belov V.I. Privychnoie delo [An Ordinary Affair]. *Sobranie sochinenii: v 7 t.* [Collected works: in 7 volumes]. vol. 2. Moscow, 2011. 600 p.
3. *Slovar' vologodskih govorov. D-Z* [Dictionary Vologda dialects]. Vologda. 1985. 184 p.
4. Toporov V.N. *Veshch' v antropocentricheskoi perspektive* [Thing in the anthropocentric perspective]. Available at: <http://ec-dejavu.ru>
5. Hazing J. "Homo ludens". *I' teni zavtrashnego dnia* [«Homo ludens». In the shadow of tomorrow]. Moscow, 1992. 464 p.

Федорова А.В. Детская игра как прием гендерного моделирования в повести В.И. Белова «Привычное дело» // Вестник Череповецкого государственного университета. 2017. №6 (81). С. 143–149.

For citation: Fedorova A.V. Children's role-playing game as the method of gender modeling in the story of V.I. Belov "An ordinary affair". *Bulletin of the Cherepovets State University*. 2017, no. 6 (81), pp. 143–149.