

Игра и ритуал. Мир детства и мир взрослых

В обычном словоупотреблении понятие игры применимо не только к любому явлению человеческой культуры, но даже к этологии животных. В связи с этим мы заранее исключаем из сферы нашего внимания стихийные воплощения детского воображения, которые по аналогии с известными фактами принято называть «игрой». Здесь мы попытаемся оттолкнуться от способа противопоставления игры и ритуала, уже опробованного в научной литературе: «...если ритуал передается из поколения в поколения путем заучивания его частей, блоков, фрагментов, то игра — с помощью правил» [Байбурин 1993 : 23]. На первый взгляд в отличие от игры как таковой спонтанные детские реакции на взрослую реальность не подчинены каким-то правилам, а если и подчинены, то правилам психологическим. Исходя из указанного выше противопоставления, подобные ролевые игры («дочки-матери», «казаки-разбойники» и пр.) подпадают под определение ритуала. Однако, во-первых, отсутствие видимых правил не означает отсутствия правил вообще, а во-вторых, никем еще не доказано, что ритуал передается заучиванием его частей. Можно даже утверждать, что смысл и содержание одного и того же обряда меняется от исполнения к исполнению в соответствии с законом Перри-Лорда о тождестве создания и исполнения. С каждым новым обрядом руководители обряда меняют правила игры в зависимости от состава участников. Таким образом, понятие игры в собственном смысле слова как *игры по правилам* следует отличать от ритуала как *игры правил*.

По широко известному определению Хейзинга, игра имеет два основных значения: «Игра есть борьба за *что-нибудь* или же представление *чего-нибудь*. Обе эти функции без труда объединяются таким образом, что игра „представляет” борьбу за что-то либо является состязанием в том, кто лучше других что-то представит» [Хейзинга 1992 : 24]. Данная мысль Хейзинга подчеркивает различие между миром детей и миром взрослых. *Детская игра воображения* — это лишь *изображение* фрагмента действительности (паровоз, пароход, растущее дерево), а не его *представление*. Как писал Выготский, «ребенок плохой актер для других, но прекрасный актер для себя» [Выготский 1991 : 64].

В плане того общего, что существует между двумя аспектами идеи игры, высказывание Хейзинга остроумно, однако, кажется, не является действительным отражением существа дела, поскольку не объясняет, почему в принципе становится возможным ассоциировать с одним и тем же словом столь различные явления, как *состязание* (спортивная, интеллектуальная, азартная игра) и *представление* (театр). Умозрительные рассуждения о происхождении драмы из агона кажутся несколько натянутыми, поскольку основываются на явно вторичном древнегреческом материале [Хейзинга 1992 : 165, 166]. Так что же существует между ними общего? При ответе на этот вопрос мы попытаемся опираться на этнографические данные.

В качестве базового предположения выдвинем следующую идею. Игра — это особая форма моделирования реальности, знаковая деятельность, посредством которой ее участники стремятся решить задачи в неигровой сфере. В этом отношении весьма показателен обрядовый цикл *хориоми* папуасов киван (залив Папуа).

Преамбулой к основным ритуалам служит период времени в две-три недели, посвященный проведению различных игр. Мужчины, женщины и дети, группами или в одиночку, прыгают через «скакалку» (*морихиро*), зрители поощряют криками самых ловких и, наоборот, смеются над теми, кто падает. Другая игра — «перетягивание каната» (*иви каравамудо*). Она начинается несколькими людьми, к которым присоединяются все новые и новые участники (при этом соблюдается единственное четкое требование — численное равенство сторон), пока не соберется вся деревня, чтобы принять участие в игре или в качестве зрителей, издающих особый клич, чтобы поддержать свою «команду» [Landtman 1927 : 330, 383, 384].

Дети играют в игру *гогобе*. Так называются небольшие обручи, свернутые из листьев кокосовой пальмы. Эти обручи пускают по ветру вдоль пляжа. Победителем считается хозяин самого быстрого *гогобе*. Затем устраиваются гонки игрушечных каноэ. Заключительная игра — *кокади*, представляющая собой некое подобие хоккея. В качестве «мяча» используется деревянный шарик (впоследствии его отдают на хранение в мужской дом), в качестве клюшек — ветки или палки. *Кокади* — это «игра для взрослых», ей придается особое символическое значение. Считается, что тем самым победившая партия

обеспечивает себе удачу на охоте на дюгоней [Landtman 1927 : 330—332].

В развитие темы игрового элемента ритуальной культуры возьмем описание ямсового фестиваля папуасов абелам (область Маприк) [Gardi 1960 : 148—159]. Это праздник урожая, его проведение (обычно в феврале) приходится на окончание длительного ритуального цикла, начало которого можно отсчитывать сразу со дня посадки. Обрабатывались огороды абелам с такой необычайной тщательностью, что своей ухоженностью приводили в удивление даже видавших виды европейцев. Уже один этот факт говорит сам за себя, однако по этому поводу можно сказать нечто большее. В представлениях абелам ямс, который в отличие от других растений — банана, сладкого батата или таро — мистическим образом связан с людьми и даже представляет собой почти одно и то же, что и человек, является важнейшим культурным растением... Хозяин урожая считает себя в кровном родстве с выращенным им ямсом, почти отождествляет себя с ним и поэтому не может употреблять его в пищу сам. Будучи равнодушными к страданиям животных, абелам чутко реагировали на любую «боль», причиняемую растению чужаком, неосторожно наступившим на отросток. То, что к ямсу относятся, как к человеку, хорошо видно из того, как обращаются с «мертвым» («умершим») ямсом: клубни, которые год назад отложили для рассады, уже не могут использоваться в качестве посадочного материала. Клубни «мертвого» ямса украшают, надевают на них раскрашенные плетеные маски, дают им собственные имена. Вообще они рассматриваются как воплощения тех или иных умерших людей. Ямс считается существом мужского рода. Поэтому посадка ямса сугубо мужское дело. В прежние времена с момента посадки и до момента, когда усики ямса (ямс — вьющееся растение) начинают подниматься вверх по бамбуковой подпорке, ни одна женщина не может ступить на огород, дабы своей ритуальной «нечистой» не препятствовать росту растений.

В представлениях абелам существует очень действенное средство ускорить рост ямса. Это — детская игра в волчок и вместе с тем что-то вроде игры в городки или кегли. Цель — фигура, образуемая черенками пальмовых листьев, которые втыкают в землю по углам и в центре небольшой квадратной площадки (длина стороны около метра). Задача соревнования состоит в том, чтобы с помощью волчка «выбить» черенок.

В течение года волчки хранятся под крышей в хижине. Играть ими можно только в течение короткого периода времени, когда ямс на огородах начинает давать ростки: вращение волчка напоминает обвивание вокруг опоры растущих усиков ямса. Таким образом, игра служит магическим средством плодородия, предопределяя быстрый рост растений ямса, образование больших, сильных клубней. Обычно клубни ямса достигают 50—60 см в длину и примерно 20 см в толщину, однако при благоприятных условиях можно вырастить клубень в рост человека и даже больше.

В то время как мальчики заняты игрой в волчок, девочки играют в «колыбель для кошки». Эта игра также связана с магией роста, ибо веревочные узоры на пальцах подобны переплетению побегов ямса на земле, прежде чем они начинают расти вверх.

В день открытия фестиваля с раннего утра все жители деревни наряжаются. Наносят на лица праздничную раскраску, вставляют в прически яркие птичьи перья и цветы, одевают красочные всех цветов радуги головные уборы, одевают на предплечья все имеющиеся кольца из раковин, на грудь вешают перламутровые пластины. После этого на деревенской площади семьи начинают возводить пирамиды из клубней ямса. Здесь становится особенно хорошо видно, что мы присутствуем на своеобразной ярмарке тщеславия. Каждый стремится показать, какие большие клубни ему удалось вырастить: чем больше, тем лучше. Однако все имеет гораздо более глубокий смысл, чем просто демонстрация результатов труда. Вырастить огромные клубни ямса очень престижно. Выращенный ямс является символом силы и здоровья хозяина, его достоинства как мужчины. Только тот, кто работает, не покладая рук, старателен и терпелив при проведении магических церемоний, не уклоняется от обязанности охранять ночью свой огород от воров и диких свиней, будет вознагражден предками урожаем из огромных клубней ямса, которые превзойдут по величине клубни, выращенные соседями.

Клубни ямса, уложенные в пирамиды, наряжают подобно куклам: миниатюрные маски, головные уборы из перьев казуара или райской птицы, магические украшения, пояса из раковин. Некоторым вырезают человеческие лица. Один за другим мужчины подходят к своим пирамидам из ямса и на все лады расхваливают свой ямс, его красоту и силу. В конце своей речи

оратор называет имя человека, которому он приносит в дар свой ямс. В будущем году он вправе рассчитывать на ответный дар сопоставимых размеров, для чего и делаются обмеры ямсовых пирамид с помощью гибких ротанговых лиан. Мерные кольца хранятся в мужском доме или — реже — в семейных хижинах. Таким образом, по общему рисунку отношения церемониального дарообмена представляют собой игру на достижение более высокого престижа.

На Тробрианских островах подобная система известна под названием *кайяса*. Термин *кайяса* относится также к песням и танцам, но чаще используется в связи с упоминанием такого рода состязаний [Bell 1994 : 203—215]. Тробрианцы приступают к сезонной посадке ямса с большим азартом, если это означает начало такого соревнования. Личное честолюбие и усердие — верный путь к обретению престижа в обществе. Люди стремятся «померяться урожаем», чтобы получить признание не только в своей деревне, но и за ее пределами. В августе в деревне царит праздничная суета, причину которой нельзя не угадать: на деревенской площади множество аккуратных конусов, сложенных из клубней ямса. Вид этих конусов радует не только распираемых гордостью хозяев, но и гостей из соседних деревень и с близлежащих островов. Такая форма выставления напоказ имеет не только эстетическое, но и практическое значение простого и в то же время хитроумного способа вычисления и сравнения объемов. Подобные конусы делаются настолько крутыми, насколько возможно, т. е. настолько, чтобы они не развалились под своей собственной тяжестью. При этом условии угол между основанием и поверхностью конуса получается всегда один и тот же, тогда остается лишь измерить длину оснований таких куч, чтобы сравнить их объем. При подсчете используются также пальмовые ветви. По мере того как наполняются ямсом одинакового размера корзины, с обеих сторон пальмовой ветви поочередно отрывают по одному листу, оставляя только каждый десятый, чтобы определить, чей урожай больше.

Начинается *кайяса* с церемонии «воззвания», вызова на соревнование. Тот, кто собирается проводить это состязание и берет на себя связанные с ним расходы, так называемый *толикайяса* («хозяин *кайяса*»), становится около своего ямбара с ямсом и обращается к жителям деревни с длинной речью о необходимости провести *кайяса*. Цель проведения *кайяса* на-

зывается *катумова*, что можно перевести примерно так: «чтобы росло лучше». И действительно, стремление выиграть соревнование *кайяса* фактически повышает урожайность ямса. Считается, что в годы «отдыха» население испытывает недостаток в пище.

Одно из условий, позволяющих принять такой вызов, — достаточное количество саженцев на огороде или возможность достать необходимое количество в других деревнях, где в этом году не объявлено о проведении *кайяса*. При объявлении *кайяса* хозяин праздника объявляет награду, которую получит победитель (самая почетная — свинья, причем в данном случае обычай не обязывает человека делиться), и раздает табак. Тот, кто берет табак, тем самым принимает вызов на соревнование. В наших целях весьма показательна собственная терминология тробрианцев. *Кайяса* — это «игра» (*мвасана*), а не «война» (*йоваи*) или «ссора». Цель ее — выявить наиболее могущественного, умелого в огородной магии человека. Действительно, при церемониальном обмене как системе отношений престижного долга преобладает игровой момент: дар и ответный дар можно интерпретировать в терминах структуры «ход — ответный ход». Таким образом церемонии воспроизводства системы престижных отношений типа *кайяса* позволяют выявить структурное сходство игры с диалогом, следовательно, с агонем или «конфликтной ситуацией», по выражению Ю. М. Лотмана [Лотман 1994 : 137].

В целом смысл игры заключается в построении модели успешного прохождения и завершения процесса, на который она нацелена. С этой стороны игра выступает как всеобщий эквивалент удачи. Говоря языком Проппа, в игре преобладает функция «победы» или «решения трудной задачи». Эту функцию игра выполняет, формулируя невербальным образом идею выигрыша. Имеется в виду и сам процесс игры, и его результат — предмет, воплощающий данную идею и вследствие этого приобретающий значение талисмана («на счастье»). Продуктом ритуала, сравнимым по структуре с талисманом, но противоположным по «направлению», является оберег, или амулет («от несчастья»). Поскольку игра является способом продуцирования будущего, но не связана с тайным знанием, она относится к миру детства. Это тот элемент детской бесписьменной культуры, который выступает в роли внутренней формы мира взрослых («воспоминание о будущем»). В этом

смысле чуждость понятия игры миру взрослых является знаком ее принадлежности («свойственности») этому миру.

Приведенные выше материалы не позволяют нам принять кажущийся очевидным тезис, согласно которому ритуал трансформируется в игру [Байбурин 1993 : 22]. Правильнее было бы говорить не об эволюционной трансформации, когда игра выступает как «пережиток» ритуала, а о сохранении игры как оболочки ритуала, как части двуединого целого, включающего в себя сакральные и игровые действия.

Тайное знание и театр. Мужской и женский мир

Рассматривая на материале архаических церемоний соотношение понятий игры (агона) и ритуала, мы одновременно вступаем в сферу действия наших собственных представлений о театре («лицедействе»). Процесс соревнования или демонстрации достижений (силы) неизбежно приобретает характер некоего зрелища, костюмированного или кукольного представления, когда драматический момент выдвигается на первый план. В указанном отношении нашим собственным понятиям о «театре» в наибольшей степени отвечает содержание основных стадий *хориоми*. Вернемся к описанию этой церемонии в том месте, где оно было нами прервано.

Незадолго до окончания вступительной части мужчины предупреждают женщин о скором прибытии «духов». В назначенный день несколько мужчин из различных кланов наряжаются в «духов», покрывая себя с головы до ног листьями и травой (в представлениях папуасов киваи характерным признаком духов мертвых, являющихся в человеческом облике, который позволяет их отличить от живых людей, служит сплошной покров, своего рода «саван» из листьев и перьев [Landtman 1927 : 280]). В качестве атрибута «ряженные» несут луки и стрелы. Идя в обход в глубине буша, они появляются на пляже на некотором расстоянии к западу от деревни, как бы со стороны Адири, Страны мертвых. Игра в «хоккей» *кокади* тем временем продолжается, но клюшки отставлены, участники в ожидании просто перебрасываются мячом. Наконец, «духи» начинают приближаться. Игра немедленно останавливается, женщины и дети застывают на месте, как бы