ДЕТСКОЕ МИРОМОДЕЛИРОВАНИЕ В СОВРЕМЕННОМ ГОРОДСКОМ ДВОРЕ

Проводится семиотический анализ игрового освоения детьми дворового пространства. На основании записей детских рассказов 2003–2008 гг. выявляются семиотические границы отдельных игр, их связь с дворовыми локусами; выделяются основные оппозиции, определяющие игровые модели мироустройства.

Ключевые слова: семиотика; знак; культура; игра.

Современная урбанистическая культура включает в себя особое пространство – городской двор. В данной работе осуществлен анализ детских рассказов, на основании которых восстанавливается семиотическая модель дворового мира как игрового пространства с характерными для него оппозициями, семантической мотивировкой. Во время опроса детей особое внимание уделялось обрядово-игровым жанрам и действиям: играм, магическим практикам и посвященным действиям, в процессе которых формируется представление о семиотических границах осваиваемого мира. Фиксации подвергались пространственный, вербальный, темпоральный, предметный коды детской культуры в той мере, в какой их задействовал детский коллектив. Основу любой культуры составляют семиотические механизмы, связанные с хранением знаков и текстов, их преобразованием и порождением новых знаков и кодов. На протяжении периода наблюдений достаточно часто фиксировались процессы восприятия инноваций дворовым сообществом, основанных, прежде всего, на влиянии СМИ, а также и других процессов, связанных с трансляцией и модификацией традиции. В исследуемом сообществе присутствуют различные коммуникативные структуры, ответственные за сохранение и передачу определенного культурного кода, традиций, правил, игровых практик. Его сохранению во многом помогают те пространственные границы, в которых детская культура себя реализует.

Типовой проект детской площадки г. Кемерово, выделенной для изучения, был реализован в 1988 г., а посадка деревьев, окружающих её, произошла ещё раньше – в 1974 г. Данное пространство осмысливается детьми в системе игр, за каждой из которых закреплён свой локус, а также фольклорных жанров и ритуально-магических действий, исследуемых автором статьи на протяжении пяти лет (с 2003 по 2008 г.). За это время менялся как облик двора, так и дети, чья жизнь была связана с ним. Данный топос объединяет несколько домов, построенных таким образом, чтобы окна практически каждой квартиры были обращены к нему. С позиции взрослого человека это пространство – пространство «обозрения» или наблюдения за детьми. Между тем ребенок вступает именно под взглядами взрослых в сложную систему отношений с другими детьми и с окружающим миром. Слово с предлогом «во двор» обретает особую семантику в детской речи: это почти имя собственное. Данное пространство становится центром самобытной детской культуры. Ю.М. Лотман в работе «Семиосфера» отмечал: «Семиотика пространства имеет исключительно важное, если не доминирующее, значение в создании картины мира той или иной культуры... Неизбежным фундаментом освоения жизни культурой является создание образа мира, пространственной модели универсума» [1. С. 275].

Двор как определённым образом организованное пространство в процессе детского освоения входит в двойной ряд оппозиций: это чужое пространство для «домашних» детей, но оно становится своим для детей, получающих право для самостоятельного его освоения. Мир дома – мир, принимающий ребёнка после его рождения, наделяет его основными представлениями о домашнем быте и бытии, формируя в детском сознании модель упорядоченного, безопасного и ограниченного мироустройства. Миру дома, воспроизводящему идею порядка на первых порах взросления ребёнка, противостоят улица, пространство двора.

Как отмечает Ю.М. Лотман, «всякая культура начинается с разбиения мира на внутреннее (“свое”) пространство и внешнее (“их”»)» [1. С. 257], причём «если внутренний мир воспроизводит космос, то по ту сторону его границы располагается хаос, антимир, внеструктурное иконическое пространство, обитаемое чудовищами, inferнальными силами или людьми, которые с ними связаны... в антипространстве живёт разбойник... он говорит на антиязыке, осуществляет антиповедение (громко свистит, непристойно ругается)» [2. С. 189].

Как правило, для детей «домашних» такими «разбойниками» становятся «дворовые» дети. Для последней группы граница «своего», защищённого мира передвигается гораздо дальше границы квартиры, включая в себя двор как освоенное и безопасное пространство. Их сообщество представляют собой достаточно замкнутый круг лиц. Чаще всего это сверстники. Допустимой между ними считается разница в 3–4 года. Младшие дети гордятся своей включённостью в дворовую группу. Дети постарше, осознавая своё превосходство, могут реализовать желание повластвовать. «Соперничество и соревнование, индивидуальное и групповое, в этом возрасте являются сильными побудительными мотивами... Организованные игры с простыми правилами... вытесняются более сложными играми и соперничеством с другими «стаями» [3. С. 207]. Данная группа детей, воспринимая двор как свой мир, стремится защищать его от вторжений чужих детей, насколько это возможно: «Никто не учит детей делить территорию на “свою” и “чужую”. Но они делают это всякий раз, при всяком удобном случае» [4. С. 232], причём «защита принадлежащей группе территории от чужаков становится одним из мощных средств сплочения» [5. С. 66].

Таковыми чужаками, как правило, становятся дети из других дворов. Приведу фрагменты записей: «Чужих во Двор лучше не пускать: они или чё-нибудь сломают или намусорят...» (*Букасин Андрей, 13 лет*). «Из других дворов пришли и сломали качалку. Всю её утащили, даже сидушки не осталось. Только столбики торчат...» (*Овчинникова Тома, 12 лет*). «А эти из Маруськиного двора (Маруся – название карусели. – прим.

авт.). Они же нам прошлый раз нахаркали на качели, типа занято! Как будто это их качели-то!» (*Завьялов Артём, 11 лет*). Дети из других дворов воспринимаются как своеобразные антагонисты (термин В.Я. Проппа [6]), приходящие, чтобы нарушить гармонию и порядок мироустройства. Они представляют собой деструктивную силу, способную выкрасть, побить, намусорить, сломать, разрушить, испортить.

Подобные деструктивные акты становятся способом добывания важных предметов для дворового строительства, ими оказываются, как правило, куски пенопласта, коробки, железяки, трубы, сиденья от качели, цепи и т.п. Выкраденные у «чужих» данные вещи обретают несколько иной статус, воспринимаясь детьми как предмет гордости, наглядное доказательство их удалства. По замечанию С.М. Толстой, «кража – это ритуальное действие, придающее добытым таким способом предметам особую сакральность и магическую силу... Кража является способом “отстранения” предмета, выведения его из привычного ряда, придания ему черт чужого, случайного, найденного, “нездешнего”, посланного из иного мира» [7. С. 232–233]. Украденные из другого двора предметы приспособляются для организации собственного дворового пространства.

В дворовом мире существуют свои достаточно жёсткие правила. Ребёнок, желающий войти в состав дворового коллектива, должен хотя бы на словах «отгородиться» от домашнего мирка. Одним из способов подобного отстранения становится дворовый сленг, формирующий особый характер общения внутри группы. На определённой стадии развития совершенно естественно попытки маленького человека отделиться от мира дома, что связано с формированием особого дворового языка, сленговой традиции, особой культуры – все это маркеры приобщённости к замкнутому миру. «Свои игры и свои обряды, своё право и своя ответственность, свой фольклор и свой язык – вот что обособляет детей в периоде “цветения и цветущей сложности” от мира взрослых», – писал Г.С. Виноградов [8. С. 712].

Одним из маркеров приобщения к дворовой культуре нередко становится прозвище (кликуха, кличка, погоняло), возникающее, как правило, после определённых обрядов включения в дворовую общность. Функцию «имядателя» берёт на себя один из дворовых ребят: «Клички нельзя говорить... Они плохие... Не скажем... А то нам потом будет... Ну, их старший пацан один придумывает. Иногда мы сами придумываем некоторым, но в основном – один человек. Он может в глаз дать нам... у него самого кличка есть... Только нам нельзя её говорить» (*Лузгин Серёжа, 10 лет, Иваненко Руслан, 13 лет, Васильев Влад, 13 лет*). Примерами могут служить следующего рода объяснения: «Вот у Руси кличка Жига. Потому что он часто зажигалки находит. У него она уже три месяца. Она нормальная и ему нравится» (*Лузгин Серёжа, 10 лет*). «У меня была кличка Танк, потому что танки грязи не боятся, а мы постоянно по уши в грязи были!» (*Бычкова Таня, 14 лет*).

Целостная модель дворового мира в процессе детского освоения подвергается семантической локализации, в частности это касается системы игр. Было проанализировано около 50 различных игр, в которые

дети играют на данной территории. Каждая игра закрепляется за определённым дворовым локусом. В течение нескольких поколений игры эти остаются «на своих местах». Приведу некоторые примеры. Одним из наиболее освоенных в игровом отношении дворовых локусов можно считать небольшую площадку возле подъезда (дом 136 по проспекту Ленина), в детской среде она получила название «пяточок». Её привлекательность для детского времяпровождения обусловлена прежде всего тем, что это место оказывается недоступным для проникновения взрослых: от подъезда площадка отделена железной решёткой, пробираться через которую имеют возможность только дети. Здесь актуализируются такие игры, как: «Уголки», «Догонялки на пяточке» (разновидность догонялок/догоняшек), «Машина едет, едет – стоп!», «Царь, царь, сколько время».

Об игре в «Уголки» дети рассказывают так: «Играет пять человек, потому что угла четыре, а пятый – голящий. Они, игроки, должны меняться углами. Голящий должен занять их место при том, как они меняются. Голящий должен встать на место игрока, который не успел занять угол. Если не встанет, то он голит. Если встанет, значит голящий уже не голя, а голя тот, который стоял раньше в углу. Ну... вот и всё. А голящий должен стоять сначала посередине, потом он при движении, когда меняются эти... игроки, он должен встать в угол, если не встанет, то опять голит. А игроки должны его дразнить там по-разному. Игрок не может его пинать, только дразнить... Ну там языки показывать, кричать: «Займи мой угол!»» (*Лузгин Серёжа, 10 лет*). В народных верованиях угол [9. С. 381] мог символизировать весь дом, подобная семантика сохранилась в выражениях: «обрести свой угол» или «потерять угол». Ребёнок, находящийся в «своём углу», не может быть «зачикан» голящим, который по своей ролевой функции соотносится с особым рода антагонистом (можно сравнить эту ситуацию с охранной формулой: «Я в домике!», – в бытующей на этой территории игре «Догонялки на пяточке»).

Основным требованием игры «Машина едет, едет – стоп!», также связанной с пространством «пяточка», является требование при последнем слове голящего замереть: сделаться как бы невидимым для голящего, не проявлять «признаки жизни». В противном случае игрок становится новым голящим. Эта игра во многом соотносима с такими играми, как «Море волнуется раз...» и «Скелетоны».

Об игре «Царь, царь, сколько время?» дети рассказывают так: «Надо вначале говорить всем: “Царь, царь, сколько время, я спешу на день рождение, у меня часы стоят и работать не хотят!”. А потом голя говорит, как тебе идти к нему. Там есть паровозик: это такой шаг, которым надо идти... Один пацан делал пять паровозиков и свалился с крыльца. Лисичка есть, верблюд – это плеваться надо и в своей харчок наступать. Ещё есть муравьиные, кирпичики... Гигантские есть: это шаги большие. Зонтик – это крутиться и руку вот так держишь... А потом, кто близко к голящему подошёл, должен его чикать, и тогда он будет всеми командовать» (*Лузгин Серёжа, 10 лет, Иваненко Руслан, 13 лет, Васильев Влад, 13 лет*). Все движения

игрока в данной игре определяются голящим («царём»), что соотносится с архетипической моделью мира с божественным царём, повелевающим своими подданными. Тот, кому удаётся подобраться ближе всего к голящему и задеть его ладонью, через этот контакт получает функции «царя». Бывший игрок занимает его место, и всё повторяется сначала. Основной акцент в игре сделан на различных вариациях «шагов», таких как: «кирпичики», равные длине стопы; «лилипуты», равные одной четвёртой стопы; «гигантские» шаги, равные полушапату ребёнка; «зонтики» – оборот вокруг оси, при котором рука играющего держится на весу, будто держа воображаемый зонт над головой и т.п. Разновидности «шагов» в данной игре зависят как от существующей дворовой традиции, так и от фантазии играющих. Знаковыми локусами двора являются также: старая трансформаторная будка, получившая в детской среде название «трансформер»; стена одного из домов, окружающих двор (так называемая «Стенка»); выстроенные в ряд качели – на детском языке – «трёши» и т.д. Данные локусы, по закреплённой за ними дворовой традиции, связаны с определённым набором детских игр.

Семантизация дворового пространства включает в себя и осознание оппозиции «лесного» и «железного» локусов. Приведу цитату из комментария ребенка: «Лес здесь был раньше всего. Ещё и тебя не было и меня, и даже дома нашего не было. Только лес, а потом уже, когда кусты всякие убрали, стали Железки. Их какие-то люди поставили, потому что детям было скучно играть. Моя бабушка видела, как ставили» (*Настя Зыбина, 6 лет*). Остаток некоего первоначального леса дети видят в сохранившемся пространстве, засаженном деревьями и кустарниками. «Лесное» дворовое пространство компенсирует недостаток общения городского ребёнка с природным миром. На засаженной деревьями части двора актуализируются различные «тайные» детские игры: «секретики», «клады», игры «в домик», здесь же происходит детский обряд похорон животных, птиц, насекомых. Подобные игры и обрядовые действия актуализируются в теплое время года. Таким образом, за гимнастическим комплексом закрепляется значение артефакта, более позднего образования, привнесённого во двор извне. «Железное» пространство является средоточием, центром детской дворовой жизни. С ним связана обрядово-мифологическая семантика детской игры, в процессе которой часто возникают элементы посвятельной, инициальной обрядности. Семиотическая организация дворового «железного» комплекса формируется вокруг высокого столба, завершающегося фигурой петушка. Железный столб становится своего рода центром посвятельного обряда в «дворовую» общность. Наделение этого пространства особым статусом соотносимо с архетипической моделью мира, в центре которой располагается мировая ось или как ее эквивалент мировое древо. Мировое древо, мировая гора или ось призваны были структурировать пространство, членя его на три сферы по вертикали – небо, землю, подземный мир [10. С. 398–406].

В некоторых детских играх прослеживается подобное пространственное разделение, но оно не трехмерно, а двумерно: отчётливо выделяется «небо» / «воздух» и «земля». Это наиболее проявлено в игре «Слепая обезьяна», локализуемая на турниках. Подобное моделирование пространства вокруг некой середины мира фиксирует сказка, как докучная, так и волшебная. Герои волшебных сказок часто проникают в иной мир по дереву, столбу, являющемуся своеобразным медиатором между своим и чужим, земным и небесным мирами (например, в сказках «Бобовое зёрнышко», «Хозяин солнечного царства»). В.Я. Пропп, описывая различные способы переправы в иной (небесный, подземный) мир, отмечает: «Русская сказка отражает широкое представление, что два мира соединены деревом... Представление о дереве-посреднике связано с представлениями о птице. У якутов каждый шаман имеет “шаманское дерево”, т.е. высокий шест с перекладинами наподобие лестницы и с изображением орла на вершине. Это дерево связано с посвящением в шаманы... Центральный момент посвящения – это восхождение на особо воздвигнутое дерево» [11. С. 212]. Типовая модель игровой площадки, её осмысление в детской среде во многом повторяют архетипную модель посвящения. Дворовый обряд посвятельного свойства фиксируется как минимум с 1990-х гг.: «Тогда это было как посвящение своеобразное: надо было забраться на петуха, задеть его за это плоское тельце, а потом не сорваться и вниз. Когда уже добираться до петуха, хочется вообще на него залезть и сесть... Но вот он плоский и на него не сядешь...» (*Любимова Татьяна, 21 год (по воспоминаниям 8–9 лет)*).

Необходимо отметить, что столб с сидящим на нем петушком является самой высокой точкой площадки. Влезая на него, ребёнок покидает границы освоенного мира, это связано с преодолением как физических сложностей, так и психологического барьера: «Лезу туда, а там палка эта железная тонкая делается... Неудобно! И коленки больно... А я вниз как посмотрел, чуть не спрыгнул. Он большой, когда наверху сидишь, а те, кто внизу – малюнькие такие...» (*Букасин Андрей, 13 лет*). В детском обряде часто актуализируется понятия боли, страха, преодоления их, ребёнок становится сильнее, он ощущает свое превосходство над «теми, кто внизу». Окончательное принятие новичков в дворовый коллектив происходит на «любимом» раскидистом дереве или в другом укромном месте. Новичку совместно придумывается дворовое имя.

Детское миромоделирование основано на семантизации пространства. В процессе детского освоения двора его пространство делится на «своё» и «чужое». Внутри двора выделяются отдельные локусы, соотносимые с определённым набором игр. Как в семиотической структуре детской площадки, так и в отелных играх нередко проявлена идея центра, вертикали (это может быть железный столб, дерево и т.п.), покорение которой нередко несет в себе инициально-посвятельную семантику.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Лотман Ю.М.* Семиосфера. Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров. Статьи. Исследования. Заметки. СПб., 2000.
2. *Лотман Ю.М.* Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. М., 1999.
3. *Миллер С.* Психология игры. СПб., 1999.
4. *Мухина В.* Таинство детства. Екатеринбург, 2005.
5. *Осорина М.В.* Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 1999.
6. *Пропт В.Я.* Морфология <волшебной> сказки. М., 2001.
7. *Толстая С.М.* Кража // Славянская мифология: Энциклопедический словарь. М., 1995.
8. *Виноградов Г.С.* Детские тайные языки. (Публикация А.Ф. Некрыловой и В.В. Головина) // Русский школьный фольклор. М., 1998.
9. *Агапкина Т.А.* Угол // Славянская мифология. Энциклопедический словарь / Под ред. В.Я. Петрухина и др. М., 1995.
10. *Топоров В.Н.* Древо мировое // Мифы народов мира: Энциклопедия: В 2 т. М., 1994. Т. 1.
11. *Пропт В.Я.* Исторические корни волшебной сказки. Л., 1986.

Статья представлена научной редакцией «Культурология» 3 февраля 2009 г.