

УДК 82 – 131:882 (092 Платонов А.)

## Художественная функция игры в детской прозе А. Платонова

Е. А. КАЗАКОВА

В мире А. Платонова такие понятия как «ребенок», «детский», «детство» – опорные и широко употребляемые. В рассказах, написанных для детей и о детях, автор изображает играющего ребенка, для которого приоритетной формой самовыражения и познания мира является именно игра.

Научные работы, посвященные изучению творчества А. Платонова, раскрывают тему детства, как правило, не глубоко. Исследователями отмечается лишь факт наличия детской прозы Платонова (С.Г.Бочаров Л.А.Шубин, О.А.Кузьменко и др.). В трактовке проблемы «ребенка играющего» акцентируется внимание лишь на таких явлениях детской прозы А.Платонова как «взрослое детство» и «взрослые как дети» (В.А.Чалмаев, Л.В.Карасев).

Анализ же детской прозы А.Платонова в аспекте функционирования игры в определенной степени выявит и расширит специфические свойства, связанные с пониманием Платоновым сущности ребенка и детства как самодостаточного периода в жизни человека. Это создает основу для дальнейшего исследования проблемы игры в области рецептивной поэтики.

В художественном пространстве А.Платонова играют все дети, так как инстинкт игры присущ детям даже самого раннего возраста. Пятилетний Никита («Никита») самозабвенно играет в необычное путешествие, которое осуществляется посредством его воображения и фантазии. Внимание «малолетнего» Егора («Железная старуха») привлекают вещи, которые, на первый взгляд, совсем не предназначены для игры: жук, червяк, ветер, звезды и т.д. Тем не менее, эти своеобразные игрушки несут ребенку новую, неисчерпаемую информацию о мире, а также оставляют большое пространство для домысливания. Игры семилетнего Семена («Семен»), четвероклассника Васи («Корова») и одиннадцатилетнего Пети («Возвращение») отличаются особой серьезностью. В их играх происходит образное вживание в социум путем «примерки» на себя «взрослых ролей» (матери, отца). Дети играют и с природой, и с вещами, и с феноменами исторической эпохи, и с трансцендентными началами бытия и, главное, с подобными себе.

Игровой принцип познания окружающей действительности наиболее явно обнаруживает себя на раннем этапе человеческого бытия – в детстве, которое, несомненно, соотносится в культурно-философской традиции с архаической картиной мира. Игра ребенка насыщена архетипическими образами, с которыми он ведет лишь ему понятный диалог: солнце, луна, звезды, ветер. Так образ ветра как символ бесконечного пространства неоднозначен. Он представляется как разрушительной, так и благотворной силой, часто ассоциируется с переменами. Ветер в пространстве платоновских текстов предстаёт совсем как живой: он «поёт», «идёт по свету», «слушает», «умолкает», «бормочет», «уходит». Он словно играет с ребенком в необычную, только им одним понятную игру. Олицетворение бестелесного и одухотворение безжизненного – те способы познания действительности, которые отражают мифологическое сознание ребенка. «Вообразить же воспринимаемое в виде живого существа – и означает выразить его на самом первичном уровне» [1, 44].

Мир обыденных вещей трансформируется в особое игровое пространство, где игра представляет собой не пустые, бесцельные забавы, но является своеобразной формой самовыражения и познания мира. Здесь все «как будто» и «понарошку», но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего: действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни.

Так, Никита живет в чувстве всеобщего родства со всем, что входит в это игровое пространство, пантеистически одушевляя все предметы: «В сарае стоит бочка, Никите ка-

жется, что в ей кто-то живет, ночью выходит наружу, а наутро опять прячется в бочку. В колдце живет великан и «маленькие водяные люди». В земляной норе живут тайные жители, у пня, глаза, нос и рот».

В центре внимания автора психические переживания ребенка, возникающие в результате познания окружающей реальности, которая, преломившись через сознание ребенка, приобретает фантастические черты. По утверждению Й.Хейзинги, «в жизни ребенка подобные представления уже очень рано преисполнены образности. Дети воображают нечто иное, более красивое, или более возвышенное, или более опасное, чем обычно» [1, 43]. «Мне надоело быть все Егором и Егором, – говорит герой из рассказа «Железная старуха», – я хочу быть еще чем-нибудь». «Это сфера священной игры – та самая, где дитя и поэт чувствуют себя как дома» [1, 43].

Благодаря игре, ребенок может одновременно сосуществовать в двух разных реальностях – в привычном мире окружающих предметов, и в воображаемом игровом пространстве, бытующем за рамками мира обыденного. Согласно утверждению Й. Хейзинги, игровое пространство, в котором протекает игра, представляет собой «обособленные, выгороженные» территории, «временные миры внутри мира обыденного, предназначенные для выполнения некоего в себе действия» [1, 29]. Это особое пространство тоже реально, но невидимо и, соответственно, недоступно для взрослых. Рассматривая эту проблему, психолог М.В. Осорина считает, что «в *Этом* мире ребенка защитят взрослые, в *Том* – они помочь не могут, так как туда не вхожи. Поэтому если в *Том* мире становится страшно, надо быстрее бежать в *Этом*, да еще и громко кричать: «Мама!» [2, 51]. Подтверждение этому находим в рассказе «Никита». В тот момент, когда воображаемое пространство начинает угрожать ребенку, он обращается к самому близкому человеку: « – Мама, иди домой! – попросил Никита далекую мать. К нам во двор чужие пришли и живут. Прогони их!». Этот пример указывает на одну важную особенность прозы Платонова: психологическая достоверность, с которой автор изображает самобытный мир ребенка

Для осуществления замысла ребенку необходимы те предметы, которые помогают ему действовать в соответствии с взятой на себя ролью. Если под рукой нет нужных игрушек, дети заменяют их другими предметами и наделяют воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства. Внимание ребёнка привлекает настоящий паровоз, живой жук или «разный сор и лоскутки материи», которые для ребёнка представляют истинную ценность и «богатство». Девочка Уля из одноименного рассказа «набрав в подол черного сору с земли, уходила в темное место и там играла одна, перебирая сор руками» [3, 320]. Известный психолог Д.Б.Эльконин подчёркивал тот факт, что нельзя выбрасывать «бруски, железки и прочий ненужный, с точки зрения взрослых, мусор», приносящий детьми в дом. Весь этот мусор имеет «собственное лицо, единственное в своем роде», уникальным образом встроенное в детские замыслы и фантазии. Здесь в полной мере проявляется детское креативное, изобретательное мышление.

Особый интерес у детей вызывают различные насекомые, своеобразные «дети природы». Тут непредусмотренное общение равных в своей самобытности существ. « – Ты врешь, что ты жук! – произнёс Егор шепотом в самое лицо жука, с увлечением рассматривая его. – Ты не притворяйся, я всё равно дознаюсь, кто ты такой. Лучше сразу откройся. Жук замахнулся на Егора сразу всеми ногами и руками. Тогда Егор не стал с ним больше спорить». Ребенок не просто играет с этим жуком. Он одухотворяет его, воспринимает как друга, с которым можно поделиться своими радостями, маленькими тайнами, переживаниями. Поэтому Егору стало так грустно, когда жук улетел. «И Егору стало вдруг скучно без жука. Он понял, что больше его никогда не увидит, и если увидит, то не узнает его, потому что в деревне много прочих жуков. А этот жук будет где-нибудь жить, а потом помрет, и все его забудут, один только Егор будет помнить этого неизвестного жука» [3, 161].

Характерным признаком детских рассказов А.Платонова является тот факт, что специально созданные игрушки в игровом пространстве практически не встречаются. В рассказе «Ещё мама» они упоминаются вскользь, как бы между делом: «А игрушки из угла убирать не надо, –

говорит Артём, собираясь в школу, – я приду, и сразу буду играть». Что это за игрушки Платонов не говорит, так как особой смысловой нагрузки они не несут для раскрытия внутреннего мира ребенка. Игрушки вообще как таковые не привлекают внимание ребенка. Куда занимательнее игра с различным «мусором», который имеет конструктивный и творческий смысл.

Природа – великолепный источник вдохновения для ребенка. Дети по-своему играют с ней, но и природа, в свою очередь, играет с ними, но уже по более жестким правилам. Доктор так и объясняет странность девочки Ули из одноименного рассказа:

«– Это игра природы, – ответил доктор. Отец с матерью обиделись. – Какая игра! – сказали они. – Она ведь живая, а не игрушка» [3, 318].

В системе культуры определен ряд функций, которые выполняет игра. Во-первых, она служит одним из средств в первичной социализации, способствуя вхождению нового поколения в человеческое общество. Во-вторых, игра имеет немалую ценность и в качестве элемента творческого поиска, «высвобождающего сознание из-под гнета стереотипов», происходит нетривиальное осмысление наличного культурного материала. Как культурологическая категория игра представляет собой всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальный компонент человеческого существования.

Основной особенностью феномена игры в прозе А.Платонова является ее многофункциональность, что, в свою очередь, проявляется в ее разностороннем характере. Роль игры одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности – умственной, физической, нравственной, эстетической. Игра – онтологична. Это способ существования ребенка, а также одно из его важнейших занятий.

Игра выступает как средство познания мира, как инструмент активного постижения ребенком объективного (взрослого) мира и самого себя как его части.

Так, в рассказе «Никита» ребенок живет в привычном для него мире: дом, семья, игрушки. «Оставшись один, Никита обошел всю тихую избу – горницу, затем другую комнату, где стояла русская печь, и вышел в сени. В сенях жужжали большие толстые мухи, паук дремал в углу посреди паутины, воробей пришел пеший через порог и искал себе зернышко в жилой земле избы». Ребенок «пяти лет отроду» старается «разбудить», расшевелить спокойную, мирную идиллию с помощью игры. Он преображает наблюдаемый им мир взрослых людей благодаря своей фантазии. Обыденность мира, в котором живет ребенок, – одна из причин возникновения игры. Самая сущность игры основана на побудительных мотивах, которые вовлекают в игровое пространство и доставляют ему удовольствие. Здесь основной побудительной силой, названной автором, является скука: «Всех их знал Никита: и воробьев, и пауков, и мух, и кур во дворе; они ему уже надоели, и от них ему скучно. Он хотел узнать то, чего он не знал» [3, 287].

Маленькому Егору из рассказа «Железная старуха» никто не может помешать в его неукротимой жажде познания тайн бытия, в его стремлении «дознаться до всего». Он словно играет со всеми в особую игру, задавая невероятное количество вопросов всем, кого встречает на пути. «Ты кто? Отчего ты живешь? Мама, а ты кто? А кто я? Что там ночью, кто старуха?». Стремление ребенка узнать «тайну жизни» носит не только этический характер, оно имеет глубокий нравственный смысл, является свидетельством одухотворенности ребенка.

Ребёнок таким образом пытается понять вещи, может быть обыденные, тривиальные для взрослого, не представляющие интереса в силу обычности, повседневности – и всегда делает для себя открытие. Начавшись с удивления, детское философствование находит прямое продолжение в игре. Непосредственность детей, стремление всё увидеть и всё изучить позволяют им успешно адаптироваться в сложном мире взрослых, жить с ними одной жизнью.

Одна из основных художественных функций – характерологическая – раскрытие особенностей психики ребенка, тех скрытых потенций характера, которые проявляются в игре. В процессе игры развиваются духовные и физические силы ребенка: внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость и т.д. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. Шубин Л., анализируя ранние статьи Платонова, сделал вывод, что «мир детей лишен «взрослой» твердости и определенности, он более подвижен и текуч, а сами дети – «неполные сосуды», которые могут многое вместить. Они «не

имеют строго твердого своего лица» и потому так «легко и радостно преобразуются во многие лики» [4, 253]. Весьма значимо звучит в тексте рассказа «Корова» фраза о мальчике Васе Рубцове: «Он с малолетства уже полный человек, а у него еще всё впереди...» [3, 310]. Мальчика можно назвать «полным человеком», потому что уже в детском возрасте в нем заложены основы глубокой личности, скрытый жизненный потенциал. Он органично соединяет в себе практическую сметку взрослого, мудрое философское отношение к жизни и детскую непосредственную любовь к живой природе, а также страстную привязанность к технике. Так для него паровоз, словно близкий товарищ, к которому Вася относится с особой заботой и состраданием. «Вася направился с фонарем к паровозу, потому что машине было трудно, и он хотел побыть около нее, словно этим он мог разделить ее участь» [3, 308]. Платонов-писатель видит в своем герое уже сформировавшуюся личность. Игра дает своеобразный импульс, толчок к дальнейшему раскрытию нравственного потенциала, заложенного в мальчика с детства.

Благодаря своей детской смелости, которая проявляется в игре, Егор одерживает победу над «железной старухой». Он обретает новое качество — «борец», которое оказывает влияние на формирование его характера. Здесь игра упорядочивает не только поведение ребенка, но и его внутреннюю жизнь, помогает понять себя, свое отношение к миру. Ощущение полноты человека к будущему великому писателю могло прийти уже с тех ранних лет, когда Андрею Климентову, старшему сыну в огромной семье, приходилось растить младших сестер и братьев, нередко заменяя им мать. Поэтому, трудно не согласиться с высказыванием исследователя платоновского творчества С.Г.Бочарова: «В пропадающем зря, без следа существования мире есть одна гарантия прочности – дети...» [5, 459].

В рассказах Платонова игра предстает как пограничное состояние, как правило, она проходит в экстремальных условиях: битва с «железной старухой», смерть коровы, состояние страха, сопровождающее Никиту и т.д. И тогда приходится концентрировать все свои силы, волю и разум. Таким образом дети учатся добиваться цели, преодолевать импульсивные желания, что делает их поведение осмысленным и осознанным.

В художественном пространстве Платонова четко прослеживается прозрачная логика детского мироощущения со своей неповторимой речью и особым взглядом на окружающую действительность. Входя в роль, ребенок старается подражать поступкам, манерам, речи того человека, которого он изображает. По утверждению психологов, между речью и игрой существует двусторонняя связь: с одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой стороны, сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок начинает осваивать и познавать реальный мир в семье. Любовь к родителям и близким людям оказывает на детей большое влияние и вызывает желание стать «такой, как мама», быть «похожим на папу». Этот процесс находит свое отражение в той лексике, которую используют дети. В большинстве случаев она позаимствована ими либо у матери («иди просо полоть», «трудодень», «варить щи из капусты», «девка-гулена»), либо у других родственников («землю пахать», «полоумная»). Ребенку недостаточно просто усвоить обыденное значение с помощью объяснения взрослых. Он всегда «первопроходец», самостоятельно постигающий значение понятий и явлений. Таким образом, в процессе игры ребенок формируется как языковая личность.

Подражание взрослым в игре связано с работой воображения. В игре умственная активность детей всегда связана с работой воображения: нужно найти себе роль, представить себе, как действует человек, которому хочется подражать, что он говорит. Как отмечают психологи, главным и единственным «дирижёром» каждого действия ребёнка выступает сила детского воображения. Ребенок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления жизни с личным опытом. Они играют для себя, выражая свои мечты и стремления, мысли и чувства, которые владеют ими в настоящий момент. Поэтому игра – всегда импровизация. Развитие творческого воображения проявляется и в том, что дети объединяют в игре разные события, вводят новые, недавние, которые произвели на них впечатление. Вася, герой рассказа «Корова», дорисовывает в воображении тот большой заманчивый мир, в который уносятся не останавливающиеся на полустанке поезда. Его путешествие в воображении продолжается и при изучении географии, когда он «воображал в своем уме весь мир, которого он ещё не знал, который был вдали от него. Нил, Египет, Испания и Дальний Восток,

великие реки – Миссисипи, Енисей, тихий Дон (...) – все это волновало Васю и влекло к себе». Так в игре развиваются творческие способности ребенка, тем самым реализуется развивающая функция игры.

Велика роль игры в формировании рецепции читателя-ребенка: рецепционная функция. Читатель-ребёнок словно «включается» в игру платоновских героев: развивает, домысливает, доигрывает предложенный автором сюжет. Платонов, создавая детские образы, ведет чёткий расчёт на возраст своего потенциального читателя-ребенка, на его способность идентифицировать себя с героями произведений. Этим ещё раз подчеркивается психологическая достоверность в изображении Платоновым детского мира. Игра являет себя как своеобразное средство, используемое автором для возбуждения у читателя интереса, внимания, воображения с одной стороны, а также для выражения своих авторских интенций. Тем самым он инициирует восприятие текста ребенком, побуждая его к дальнейшему сотворчеству.

Большинство игр отражает труд взрослых: дети подражают домашним делам родителей. Каждый ребенок изображает человека определенной профессии или члена семьи. Следовательно, в играх воспитывается уважение ко всякому труду, утверждается стремление самим принимать в нем участие. Это вполне соответствует отношению самого Платонова к труду. Сам автор указывает на это непосредственно в тексте: «Никита задумался. – Давай все трудом работать, и все живые будут» [3, 293]. Игра-труд в отличие от простой забавы способствует постановке цели и осознанию того, как собственные усилия ребенка влияют на достижение необходимого результата. Так проблема познания мира становится проблемой воспитания. Это еще одна важная сторона художественной функции игры.

В игре ребенок моделирует и отражает значимые для него социальные и межличностные отношения. Серьезность этих детских игр очевидна. В игре ребенок учится относиться к придуманному им миру как к настоящему, со всей серьезностью. Подтверждение этому факту находим в фундаментальном исследовании Й.Хейзинги «Homo ludens»: «Игра – упражнение на пороге серьезной деятельности, которой потребует от него жизнь» [1, 22]. По его мнению, «дети играют с глубочайшей серьёзностью, без малейшей склонности к смеху» [1, 25]. Ребенок способен в игре выполнять обязанности взрослых.

Для героя из рассказа «Семен» жизненная ситуация складывается таким образом, что ребенок вынужден оставить игровое пространство. Смерть матери заставляет старшего семилетнего Семена занять ее место: « – Давай я им буду матерью, больше некому. Тогда Семен взял с табуретки материно платье, капот, и надел его на себя через голову» [3, 95]. Такие же обстоятельства создаются и в рассказе «Возвращение», где показан Петрушка – «малорослый и худощавый мальчуган», похожий «на маленького, небогатого, но исправного мужичка». « – Ты отец, что ль? – спросил Петрушка, когда Иванов обнял его и поцеловал, приподнявши к себе. – Знать отец!» [3, 263]. Главный герой платоновского рассказа «Корова» Вася примеряет на себя роль взрослого человека и преподает «настоящим взрослым» уроки ответственности, организованности и безупречного знания серьезной техники. « – Поставили другую посуду для песка? – спросил Вася. – Поставили: маленькую песочницу на большую сменили! – ответил машинист. – Насилу догадались, – сердито сказал Вася». [3, 314]. Вася и машинист словно меняются ролями. Здесь уже не столько воспроизведение действий с предметами, сколько отношения с людьми и выполнение правил, вытекающих из взятой на себя роли.

Дети в данном случае представляет собой своеобразный симбиоз: они остаются детьми соответственно своего возраста, но жизнь ставит их в совершенно «детскую ситуацию», что, в свою очередь, накладывает свой отпечаток и на их речь, поведение, и характер.

По утверждению Карасева Л.В., «за таким взглядом на ребенка стоит драма реальности, сначала послереволюционной, затем военной и послевоенной, но явственно проступает здесь и внутренняя исходная потребность в изображении детей именно такими. Они нужны, чтобы «уравновесить» мир взрослых, похожих на детей и виноватых в немалой мере в том, что благодаря их детскости существует мир «мелких людей» – детей, похожих на взрослых» [6, 32]. Детство было относительно коротким, и ребенок рано приобщался к миру взрослых. Этот «взрослый» уровень самосознания у крестьянских детей сравнительно недавнего прошлого связан с тем, что у них в детстве не было детства: они слишком рано вступали в пери-

од взрослости, где основная деятельность уже не игра, а труд. «Семилетний ребенок весь долгий летний день своей жизни был занят работой: он заботился о двух братьях, еще более маленьких, чем он». («Семен»), [3, 85]. Но даже в такой ситуации ребенок остается ребенком: он играет роль матери, отца, учителя. Можно сказать, что «жить» и «играть» в детстве означает примерно одно и то же. Здесь происходит своеобразный перенос сформированного в игре механизма поведения в неигровую ситуацию, в жизненную реальность. Благодаря игре дети быстро адаптируются в социальном мире.

Передавая в игре впечатления окружающей жизни, ребенок заново переживает жизненные ситуации, развивается, осваивается в окружающем мире. Впечатления углубляются, уточняются, действуют по-новому, формируется мировоззрение. Вообще в игре коренным образом изменяется позиция ребенка. Играя, он приобретает возможность смены одной позиции на другую, координации разных точек зрения, что не всегда возможно в реальном общении.

Игра – особая, внутренне мотивированная, естественная форма деятельности детей. Играя, ребенок создает новые образы, а самое главное, причудливо комбинирует старые. Таким образом, в играх детей замысел получает значительное развитие – от случайно, по ассоциации возникающей цели, до сознательно задуманной темы игры, от подражания действиям того или иного человека до передачи его переживаний, чувств. Игра, как и любая деятельность, не только предполагает наличие у платоновских детей. – определенных способностей, но и создает условия для их дальнейшего развития, а также это своеобразный, уникальный способ познания окружающего мира.

Трудно не согласиться с выводом Ю. Чернявской о значении игры: «По мере взросления наша деятельность приобретает все более рассудочный и утилитарный характер, а детская гениальность истаивает под грудой разумно обоснованных потребностей. Мы овладеваем маленьким кусочком мира и вполне довольствуемся им. Лишь иногда тоска «по другой родине» напоминает о нашем детском всемогуществе и о непознанности волшебного мира бытия» [7, 88]. Открытость детского мышления для познания мира сродни особенностям серьезной философской мысли. Художественная функция игры ориентирует не просто на движение от незнания к знанию, но и на движение к открытию. Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, фантазии.

**Abstract.** The investigation of the problem of game in the children's prose by A. Platonov is presented in the paper.

### Литература

1. Хейзинга, Й. Homo ludens / Й. Хейзинга. – М., 1997.
2. Осорина, М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М.В. Осорина. – СПб., 1999.
3. Платонов, А.П. У человеческого сердца: рассказы / А.П. Платонов. – М., 1981.
4. Шубин, Л.А. Поиски смысла отдельного и общего существования / Л.А. Шубин. – М., 1987.
5. Бочаров, С.Г. О художественных мирах / С.Г. Бочаров. – М., 1985.
6. Карасев, Л.В. Знаки покинутого детства («постоянное» у Платонова) // Вопросы философии. – 1990. – №2.
7. Чернявская, Ю. Личность и культура / Ю. Чернявская. – Мн., 2003.