

ББК 87.6
К 906

Культурологические исследования в Сибири. – Омск: ООО "Издатель-Полиграфист", 2004. – № 3 (14). – 172 с.

ISBN 5-98236-026-0

Данный журнал является научным изданием и включает в себя публикации ученых по актуальным вопросам культурологии. Статьи и сообщения охватывают как проблемы методологии и теории, так и результаты конкретных культурологических исследований. В журнале есть также информация о научно-организационных мероприятиях по проблемам культуры, рецензии, литературно-публицистическая страница. Журнал рассчитан на культурологов, историков, этнографов, искусствоведов, музееведов и всех, кто интересуется проблемами культуры.

Редакционная коллегия: акад. АГН, РАЕН и РАСН, проф., д-р ист. наук Н.А. Томилов (главный редактор); чл.-корр. АМОК, доц., канд. философ. наук Н.М. Генова (зам. главного редактора); доц., канд. ист. наук Д.П. Синельников (зам. главного редактора); чл.-корр. АГН, доц., канд. ист. наук Д.А. Алисов (отв. редактор); канд. ист. наук М.А. Жигунова (отв. редактор); канд. ист. наук Т.Н. Золотова (отв. редактор); доц., канд. ист. наук П.П. Вибе; доц., канд. педагог. наук Г.Г. Волощенко; проф., канд. ист. наук Б.А. Конилов; чл.-корр. АГН, канд. ист. наук С.Н. Корусенко; проф., д-р ист. наук Н.В. Кочешков; проф., д-р ист. наук С.А. Красильников; проф., д-р ист. наук В.М. Кулемзин; доц., канд. ист. наук В.Ш. Назимова; проф., д-р философ. наук В.И. Полищук; акад. АГН, проф., д-р искусствоведения К.Э. Разлогов; акад. АГН, проф., д-р ист. наук А.В. Ремнев; проф., канд. ист. наук В.Г. Рыженко; проф., д-р ист. наук В.Л. Соскин; доц., канд. ф.-м. наук В.И. Струнин; проф., д-р педагог. наук В.В. Туев; доц., канд. ист. наук А.В. Якуб; В.С. Томилова (отв. секретарь); О.И. Терехина (секретарь).

Адрес редакции: 644077, г. Омск, ул. Андрианова, 28, Сибирский филиал Российского института культурологии. Тел. (3812) 28-56-02, 22-46-08, факс (3812) 28-56-02, e-mail: tomilov@hist.omsu.omskreg.ru

Издание зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций, свидетельство ПИ № 77-9358 от 17 июля 2001 г.

Выпуск данного журнала подготовлен при финансовой поддержке Федерального агентства по культуре и кинематографии.

Публикуемые материалы не обязательно отражают точку зрения редакционной коллегии.

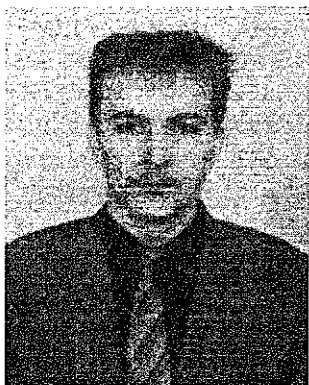
© Сибирский филиал Российского института культурологии, 2004

© Омский государственный университет, 2004

© Омский филиал Объединенного института истории, филологии и философии СО РАН, 2004

© ООО "Издатель-Полиграфист", 2004

КАРТОЧНАЯ ИГРА В РУССКИХ ВОЛШЕБНЫХ И БЫТОВЫХ СКАЗКАХ: АРХАИЧЕСКИЕ ИСТОКИ И СОЦИАЛЬНЫЕ СМЫСЛЫ



В нашем сознании игра в карты прочно ассоциируется с роскошью и расточительностью "галантного" XVIII века, повседневной жизнью дворянства, произведениями и личным опытом русских писателей. Однако карточная игра присутствовала и в традиционной крестьянской культуре, неся в себе определенное символическое и социальное содержание.

Весьма интересным и практически нетронутым, в этой связи, материалом является русский фольклор, главным образом волшебные и бытовые сказки. Сказка, с одной стороны, содержит в себе натуралистические зарисовки современных для нее бытовых отношений, с другой – ее предметно-образная наполненность восходит к мифологическим верованиям и архаическим ритуалам. Карты, и в том и в другом случае, находят себе место в ее сюжетной схеме. При общем количестве сказочных текстов (около 10000, из них русских – более 4300¹), число текстов, связанных с карточной игрой и игральными картами, сравнительно невелико (47).

Фольклорная жанровая система одним из своих источников имеет тотемистические представления: "...Многоликость персонажей и связанных с ними функций – результат многократно происходивших дифференциаций, отпочкований, разветвлений и трансформаций некогда единого синкретического по своему составу образа мифического предка-родоначальника"². Исходя из исследования генезиса сказочных мотивов, предпринятых В.Я. Проппом, образы игрока, карточной игры и самих игровых карт, как их обрисовывает сказка, так же обнаруживают связь с тотемистическим мировоззрением и культом предков.

Для человека первобытности удачная охота в меньшей степени обуславливалась личными способностями. Магическая власть над природой, обеспечивающая вечное изобилие, хранилась в царстве предков-родоначальников, которые "сильны в силу того, что они находятся в ином мире, откуда идут все начала"³. В этой особенности первобытного мышления кроются и представления о беспроигрышных картах. Их потустороннее происхождение и волшебную силу выдает золотая окраска ("однородные карты"). Так же как и другие "золотые диковинки" (утка – золотые перышки, золотые яблоки и т.д.), это – "утратившие свою магическую функцию предметы из потустороннего мира, дающие долголетие и бессмертие"⁴.

"Заряженные" магической силой карты герой получает от старца (5), царя (3), Христа (1), исправника (1) или обнаруживает в волшебном доме (3), т.е. получает как дар от положительных, "своих" персонажей или как результат путешествия в их мир. Эти загробные дарители представляют собой рационализированных ягу-хозяйку, животных-помощников, умерших родителей. Даритель благоволит к герою и удовлетворяет обращенную к нему просьбу зачастую немотивированно, поскольку он помогает "своим" потомкам.

Получив волшебное средство (карты) или набор этих средств (карты, неисчерпаемый кошелек; карты, железный молоток, клещи и т.д.), сказочный герой вступает в поединок со своим антагонистом. Принимая во внимание только те варианты, когда поединок происходит в форме игры и помещен в композицию волшебной сказки, – в большей степени, чем бытовая, сохранившей свои этнографические корни, – можно выделить следующие его типы: игра с чертом, кикиморой и нечистыми духами, которые мучают царевну (9), игра с самой царевной (5), игра с волком-самоглотом, буй-волком (2).

В первом случае в собирательном образе черта легко узнать переосмысленного в рамках христианской демонологии тотемного предка. Причем предка "чужого", вредоносного. Герой обыгрывает и подчиняет этого злого духа благодаря магической силе волшебного предмета. Хитростью заключает его в ранец, а затем подвергает уничтожению или утере.

Во втором случае образ царевны сопоставим с представительницей чужого рода, обладающей своими духами-помощниками. Герой с легкостью обыгрывает приближенных к ней светских персонажей (генералов, министров, царя), но при встрече с самой царевной терпит поражение.

Здесь одних карт или кошелька уже недостаточно – царь-девица более могущественна ("И приказала она тайно служанке поднести ему рюмку усыпляющего зелья... Тогда отобрала она у него кошелек с золотом и карты однозолотные <...> и приказала в навозную яму бросить"). Герой вынужден вновь прибегнуть к помощи старца или побывать в ином мире, чтобы обзавестись более действенным средством – волшебными яблоками, от которых либо вырастают рога, либо становятся писаным красавцем. Царевна, поддавшись искушению стать еще красивее, украшает свою голову рогами и признает над собой власть мужа.

Наконец, волк-самоглот (сын бабы-яги, тотемистический реликт) играет с условием, чтобы герой не уснул, в противном случае его ждет смерть.

Во всех упомянутых случаях партнеры по игре демонстрируют изначальную враждебность к герою и в большинстве случаев (11 из 16) сказочные антагонисты сами предлагают игру как способ соревнования в силе, поскольку сфера случайного неподконтрольна обычному человеку. Естественно, что без помощи предка-покровителя герой не стал бы героем и его ждала бы неудача и судьба своих "безоружных" предшественников ("...еще ли жив солдат, или замучили его черти, или поела моя дочь"; "...играли, играли, дурак не вытерпел – совсем заснул. Волк-самоглот разбудил его: "Что заснул? Теперь съем тебя со всеми косточками"").

В отличие от привычного трудового состязания, в котором герой русского фольклора с легкостью побеждал черта⁵, в игровом состязании он мог одолеть своего противника только благодаря использованию "заряженного" магической силой предмета. В роли такого предмета выступают карты ("Вдруг в самую полночь явилась нечистая сила и прямо к солдату: "Давай, солдат, в карты играть!" – "Ладно, – говорит солдат, – только с условием – на мои карты""), предмет из таинственного для черта материала (чугунный человек с пружинами, железные орехи, когти и т.д.), неисчерпаемый кошелек ("Сколько она [Марфа-царевна] ни выигрывала денег, у него все не убывает"), вышитое женой-помощницей полотенце ("Ведь твоя жена мне родной сестрой доводится, а я ведь этого не знал, чуть не съел тебя") и, наконец, яблоки как последний аргумент в борьбе с царь-девицей. Под влиянием современных сказочнику религиозных представлений помощь предков могла выступать как использование символики креста, призывающего имя Божие ("Врешь, кикимора! Если ты играть не будешь, я на тебя крести надену!").

Учитывая, что генетически "восприимчив к силе тождественен ее дарителю"⁶, а за образом антагониста героя скрывается тотемный персонаж, можно сказать, что игра в сказке – это воспоминание о мифологической борьбе между различными родовыми тотемами.

Преодоление сказочным героем враждебности и силы чужого героя-тотема посредством игрового поединка с последующим повышением социального статуса вскрывает еще одно существенное архаическое значение игры как преодоления смерти и последующего обновления. "“Враг” – это носитель образа смерти, тот аспект тотема, который будет побежден в рукопашной и умрет", – писала О.М. Фрейденберг в работе о мифологическом содержании форм античной литературы⁷.

О.М. Фрейденберг делала вывод, что игра как вид деятельности вырастает из ритуала как возможности влияния на природные процессы путем их "разыгрывания". Й. Хейзинга, напротив, утверждал, что ритуал вырастает из игры⁸. По форме и по содержанию игра имеет много общего с ритуалом, и архаическое сознание, вероятно, не разграничивало эти действия или воспроизводило их синхронно. Гораздо важнее здесь не установление первичности (подобно хрестоматийному спору о курице и яйце), а факт тесной связи игры с ритуализованным поведением, воссоздающим сакральную ситуацию столкновения жизненного начала (выигрыш) над смертным началом (проигрыш), относящуюся к "фундаментальным мифологическим противоположностям"⁹.

Так, игры во время погребения должны были способствовать обновлению и возрождению покойника: "Победивший получает одежду или вещь покойного, потому что он сам уподобляется тому, кто победил смерть, и потому что в его лице уже побеждает и начинает заново жить покойник"¹⁰. Гладиаторские игры в Древнем Риме "происходили в праздники, были посвящены богам, находились в ведении сакральных коллегий, – более того, они отвращали бедствие и приносили стране избавление от несчастья". В случае победы гладиатор обретал право жизни, в случае же поражения его добивали жесточайшим образом¹¹.

Игра в кости, распространенная у многих народов, также являлась одной из метафор смерти, которая ожидала игрока в случае проигрыша. Метанием костей определялась судьба, доля, диктуемая высшими силами (вероятно, это было связано с материалом, из которого они изготовлялись, – кости как части убитого тотемного животного). В столице Тибета Лхасе Царь Годов,

олицетворявший старый год, изгонялся из города после проигрыша в кости представителю далай-ламы, олицетворявшему новый год¹². Кости со счастливыми номерами были обнаружены в катакомбных захоронениях первых христиан, вероятно, как символ победы над смертью¹³. При помощи костей выбирал жертву языческим богам князь Владимир¹⁴. Крестьяне-общинники использовали "жеребейку" для распределения земельных наделов и рекрутской повинности.

В одном из рассмотренных сказочных текстов под развлекательным повествовательным слоем проступает символически насыщенное описание смерти-воскресения героя (вора-игрока) посредством игры: "Сел он играть в карты, выиграл полтину денег. И взял он ее в рот и проглотил, и сделался мертвым... Потом он очутился и не знает, как выбраться. Поискал у себя в карманах, – ничего нет; и нашел у себя в кармане колоду карт. И выдумался: высадил трех мертвых из гробов, посадил их к стенке и с гроба покрывку положил перед них и карты положил и полтину денег; взял – у мертвых разжал пальцы, надавал им карт между пальцев: "Нате, – говорит: – играйте!" <...> И посмотрел на них [священник], что действительно в карты покойники играют. И положили покойных в гробы, отпели на другой день и похоронили. И пустой гроб положили с ним. А тот покойный ушел неизвестно куда"¹⁵.

Таким образом, можно сделать вывод, что карточная игра в фольклоре несла в себе родовую семантику игры как противоборства двух противоположных начал – жизни и смерти. Эта семантика нерелексивно воспроизводилась ее непосредственными носителями, поскольку с течением времени игра, повторяясь раз за разом, утрачивала свою связь с обрядом и превращалась в зрелище, развлечение. Античные гладиаторские бои и олимпийские игры служат тому примером.

Определение архаической семантики игрового поединка как поединка между жизнью и смертью – это начальный пункт того исследовательского пути, который проделал Ю.М. Лотман, рассматривая, каким образом сюжетная тема карточной игры развевывалась и обогащалась различными смыслами в конкретно-исторический период существования русского дворянства¹⁶. На примере конкретного произведения ("Пиковая дама") он показал, что при помощи игры моделировались оппозиция живое–мертвое и ситуация противоборства человека с неизвестными факторами (случаем), которые выступали как враждебные силы.

Образ героя-игрока также обнаруживает мифологические истоки. Это хитроумный, ловкий, предприимчивый персонаж, располагающий доступом к иному миру и имеющий сходство с образом вора. Его можно рассматривать как производный, упрощенный вариант культурного героя, который, в отличие от архаических преданий, действовал не в коллективных, а в индивидуальных интересах и не обладал функцией первотворения вещей.

Ситуация игры, представленная в русских сказках, позволяет проанализировать и те социальные смыслы, которые в нее вкладывались в современных, для бытования сказки, условиях. Среди главных героев, играющих в карты или использующих волшебную карту, встречаются: купеческий сын (6), вор (3), Бог (2), Иван-царевич (1), доктор (1), молодец (1), мельник (1), батрак (1), дурак (1), крестьянский сын (в трех вариантах одного сюжета). В подавляющем же большинстве случаев фигурирует отставной или беглый солдат (27).

Солдат – это персонаж, несколько выпадавший из традиционной крестьянской общности. Отдаваемые в рекруты могли в больших, чем обычно, количествах потреблять водку, бесцеремонно требовать угощения у односельчан, устраивать драки¹⁷. "Кто не видал, как этот беспутный люд, с криком и гамом, обвязанный шалью, махая красным платком и обнявшись с дешевыми красавицами, ездил по улицам, окруженный не родственниками и приятелями, а караульными!", – писал о "непутевой" молодежи, которая нанималась в рекруты, Н.А. Костров¹⁸. Проходящие через деревню солдаты могли безнаказанно воровать: "Солдату не грех и пожить", "Солдата за все бьют, только за воровство не бьют", "Солдат не украл, а просто взял", "Солдату не украсть, так негде и взять"¹⁹. Прибывшего на побывку встречали на окраине села, принося крестьянскую одежду²⁰. Переодетый солдатом или сам солдат в форме²¹ присутствовал среди ряженых – лиц, не принадлежащих к кругу деревенской молодежи²² и представлявших собой "парад представителей чужого мира"²³. Солдат, каким рисуют его сказки, – это бесстрашный и сметливый ловкач, скорый на помощь (одолевает колдуна, воскрешает умерших, расправляется с разбойниками), не требующий награды бесребреник и гуляка. Он переживает плохую погоду в могиле, бесцеремонно изымает пищу у скупой хозяйки, рискует исказить приказы самого Бога, его не пускают ни в рай, ни в ад. В ответ на пожелание апостолов попросить у Христа царства небесного солдат отвечает, что хочет жить своим умом и просит табак, кошель с деньгами и колоду карт. Колода игральных карт – это его Библия и календарь.

Можно сказать, что рекрутчина была одним из вариантов перехода традиционной сельской культуры в светскую городскую. Много повидавший и обладавший иным жизненным опытом отставной солдат привносил в родную деревню новые городские веяния. С введением всеобщей воинской повинности все больше крестьян волей-неволей оказывалось в новой для них, нестабильной ситуации, со своими уставными и внеуставными нормами, а уменьшенный срок службы способствовал их переносу на деревенскую почву.

Детали, связанные с военной службой, казарменным бытом и солдатским досугом, в изобилии встречаются в солдатских сказках. Именно в солдатской среде происходило обеднение сказочного стиля за счет вытеснения мифологического содержания реалистическими элементами: "...Происходит как бы растворение фантастики в бытовых элементах солдатской сказки. В план волшебной-фантастической сказки врывается казарменная стихия и преобразует ее – происходит как бы некоторое снижение плана и стиля... Вместе с тем исчезает художественный реквизит старой сказки, заменяясь предметами казарменного и трактирного обихода... Неудачными соперниками становятся генералы, первым этапом на пути – питейное заведение, первым препятствием – игра в карты; чудесным предметом, помогающим обманутому герою снова выйти на белый свет, является не какой-нибудь волшебный рожок или дудка или гусли (как обычно в сказках этого типа), но – предмет, тесно связанный с казарменным обиходом, – балалайка". В рассказ вводятся гостиницы, гулянки, карточные игры, картины пьянства, которые "обращаются даже в какой-то апофеоз пьяницы"²⁴. Понятно, что подобный опыт не проходил бесследно и не оставался единичным с окончанием действительной службы.

В сказках можно проследить две линии в отношении к игральным картам и игрокам. Карты – как предмет повседневности для нечистой силы и стадийно более поздних социальных персонажей. Эти второстепенные действующие лица с их помощью избавляют излишек свободного времени и денег: "В подполье черти... // В карты играют, // Костью бросают, // Деньги считают, // Груды переводят"; "чертовское сонмище... шумит, пляшет, в карты играет и всякие скверны творит"; "...купцы сидят в карты поигрывают... А того и невдомек, что это не купцы, а все нечистые"; "...идет под окном барыня богатая, денег страсть и кричит: "нет ли у вас охотника играть в карты?""; "Начальство падуче в карты играть"; "В этом клубе што делали... Купцы-миллионеры играли очень задорно или азарно, приносили деньги порядошны". Главные герои сказки при встрече с этими искушенными игроками или уподобляясь им чаще всего заканчивают игру проигрышем, играя обыкновенными картами.

Вторая линия представлена изображением карт в ряду предметов потустороннего происхождения, наряду с шапкой-невидимкой, неисчерпаемым кошельком, скатертью-самобранкой и т.д. ("...и вынул из кармана свои однозолотные карты, что эдаких карт господа и на веку не видали"; "с кем ни станешь играть в эти карты – всякого обыграешь"). С их помощью главный герой (как правило, солдат) одолевает нечистую силу, обыгрывает генералов, короля, принцессу и тем самым получает вознаграждение в виде денег, невесты из высших социальных слоев, государственного поста или права на казенный счет гулять по кабакам.

Такое восприятие игры в устной традиции было связано с двойственным отношением народа к своим мифологическим и социальным оппонентам. С одной стороны, осознание превосходства нечистой силы, социальных верхов над обыкновенным человеком, осуждение форм праздного проведения времени. В сказке эта проза жизни хотя и нечетко, но все же присутствует: "Сыграли. Выиграл чорт... Щолконул салдата, хоть и не шибко, а тому все-таки больно. Сыграли второй раз, а разве чорта обыграешь?", "На другой день стали боярские и купеческие дети задирать их, а они – полно терпеть! – как пошли сдачу давать... Тотчас прибежали караульные, связали их, добрых молодцев, и посадили в острог", "Зачем в наш трактир пришел? Сюда простые люди не ходят, а ходят министры да генералы, да сам король приезжает"). С другой стороны, фантастический мир сказки тем и отличается от реальности, что в нем народный герой одерживает победу над чертями, генералами, министрами, а волшебные карты являются очень привлекательным предметом, при помощи которого можно обеспечить неисчерпаемый источник доходов и приблизиться к образу жизни вышестоящих слоев ("Да чего в карты не гулять, если бы капитал был!", "Чем мне здесь плохо, вином поят, в карты играю").

В условиях, когда жизнь требовала от крестьянина быть предприимчивым и мобильным, можно было соответствовать этим требованиям в желаемом мире. Не случайно многие из сказок, описывая различные злоключения героя, определяли его как купеческого сына, который, несмотря на разорение, все же достигал богатства и удачной женитьбы. "Купеческий сын вытесняет преж-

него богатыря-царевича, и часто герой-богатырь оказывается царевичем только по названию, являясь по существу типичным купеческим сыном", – писал советский фольклорист М.К. Азадовский. Купеческое дело и связанные с ним бытовые атрибуты были своего рода социальными ориентирами для среднего слоя крестьян, отсюда и восприятие купца как положительного персонажа, усиление интереса "к быту, к формам внешней жизни, к психологии персонажей"²⁵.

Стремление к расширению времени праздности за счет времени, отдаваемого труду, характерно для всех социальных групп. Но если, скажем, дворянство рассматривало возможность обогащения через игру в реальной действительности, то для крестьянина она мыслилась в иллюзорном сказочном мире. Сказка своей развязкой создавала ситуацию рая (зачастую герой переносился в действительный рай) как места, где все люди пребывали в вечном отдыхе. Образ жизни сказочного героя, при котором, надеясь на волшебный предмет, можно было гулять по всем трактирам и играть в карты, тоже рассматривался как определенный идеал. В этом отношении можно сказать, что в сказочном творчестве проявлялось личностное, индивидуальное начало, выходящее за рамки общепризнанных крестьянской общиной норм.

Примечания

1. Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка. – Л., 1979. – С. 13.
2. Криничная Н.А. Предания Русского Севера. – СПб., 1991. – С. 26.
3. Пропп В.Я. Морфология "волшебной" сказки. Исторические корни волшебной сказки. – М., 1998. – С. 238.
4. Там же. – С. 375.
5. Юдин Ю.И. Русская народная бытовая сказка. – М., 1998. – С. 167.
6. Криничная Н.А. Персонажи преданий: становление и эволюция образа. – Л., 1988. – С. 150.
7. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. – М., 1997. – С. 53.
8. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М., 1992. – С. 29.
9. Мелетинский Е.М. Сказки и мифы // Мифы народов мира. – М., 1998. – Т. 2. – С. 442.
10. Фрейденберг О.М. Указ. соч. – С. 86.
11. Там же. – С. 141.
12. См.: Фрэзер Д.Д. Золотая ветвь: Исследование магии и религии. – М., 1998. – С. 599–602.
13. Душеполезное чтение: Ежемесячное издание духовного содержания. – М., 1889. – Ч. 1. – С. 403.
14. См.: Корзухина Г.Ф. Из истории игр на Руси // Советская археология. – 1963. – № 4. – С. 95.
15. Великорусские сказки Вятской губернии // Записки Русского географического общества. – Пг., 1915. – Т. 42. – № 33. – С. 136–137.
16. См.: Лотман Ю.М. Тема карт и карточной игры в русской литературе XIX века // Ученые записки Тартуского университета. – Тарту, 1975. – Т. 7. – С. 120–142.
17. См.: Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX – начала XX в. – Л., 1988. – С. 212.
18. Костров Н.А. Юридические обычаи крестьян-старожилов Томской губернии. – Томск, 1876. – С. 51.
19. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. – СПб., 1996. – Т. 4. – С. 265.
20. Бернштам Т.А. Указ. соч. – С. 211.
21. См.: Куприянов А.И. Русский город в первой половине XIX века: общественный быт и культура горожан Западной Сибири. – М., 1995. – С. 120.
22. Пропп В.Я. Русские аграрные праздники. – Л., 1963. – С. 111.
23. Байбурин А.К. Ритуал: свое и чужое // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. – Л., 1990. – С. 8.
24. Азадовский М.К. Русские сказочники // Русская сказка. Избранные мастера. – Л., 1932. – Т. 1. – С. 44–46.
25. Там же. – С. 52–53.