

УДК 82-3
ББК 83.8

О.С. Батова

ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ Л. ПАНТЕЛЕЕВА О ДЕТСТВЕ

В работе сделан акцент на игре, которая является одним из сюжетных компонентов произведений Л. Пантелеева и помогает глубже раскрыть внутренний мир героев. Прослеживается связь исторического времени с восприятием персонажами-детьми игры.

Ключевые слова: *игра, фантазия, испытание, условность, пространство детей, пространство взрослых.*

DOI 10.18522/1995-0640-2020-1-132-137

Батова Ольга Сергеевна – канд. филол. наук, доцент кафедры русского языка факультета подготовки иностранных специалистов Волгоградского государственного технического университета
Тел.: 8-917-645-47-95
E-mail: reutolga@yandex.ru

© Батова О.С., 2020.

Отечественная критика XX в. в большинстве своих работ делала акцент на анализе тематики и проблематики произведений Л. Пантелеева, почти игнорируя вопросы поэтики прозы писателя. В связи с этим представляется оправданной попытка рассмотреть такой сюжетный компонент, как игра, которая проходит через все творчество Л. Пантелеева. Как мотив или сюжетное ядро игра широко представлена во многих произведениях детской литературы. Достаточно вспомнить следующие автобиографические повести: «Детские годы Багрова-внука» С.Т. Аксакова, «Детство Темы» Н.Г. Гарина-Михайловского и «Детство» Л.Н. Толстого, который впервые изобразив психологию игры, раскрыл богатый внутренний мир ребенка. В произведениях Л. Пантелеева, воссоздающих ситуацию игры, мы также наблюдаем глубокую мотивировку поведения персонажей-детей. В целях более глубокого понимания мотивов и чувств, которыми руководствуются герои писателя, мы постараемся представить анализ их игрового поведения с позиции его авторской оценки.

Продолжая традиции Л.Н. Толстого, одним из первых в русской литературе показавшего, «что в творении особого мира игры огромная роль принадлежит фантазии “дитяти”, его воображению, преобразующему предметы» [Савина, 2002, с. 219 – 220]. Л. Пантелеев делает акцент на том, что во время игры дети фантазируют и домысливают какую-либо определенную ситуацию, тем самым они растворяются в игре до того

момента, пока считают ее настоящей жизнью: *«игра целостно реализует желания ребенка – делать все без чужой помощи, действовать как взрослый, вовлекая его в воображаемую идентификаторскую перспективу»* [Славова, 1987, с. 52]. Так, герой рассказа Л. Пантелеева «Честное слово» очень быстро и легко переносится в игру в войну, в которой он играет роль часового. В связи с тем, что в представлении мальчика игра является истинной реальностью, он не может оставить пост. Писатель подчеркивает, что задание и игра слиты для маленького персонажа воедино. Полностью войдя в эту роль, он чувствует важность порученного ему дела, а также свою ответственность за его выполнение: *«Я думаю, – они ушли. – Как ушли? – Забыли. – Так чего ж ты тогда стоишь? – Я честное слово сказал...»* [Пантелеев, т. 3, с. 146].

Заметим, что сначала рассказчику хотелось рассмеяться, ведь, как известно, *«человеку, не принимающему правил игры, она представляется нелепостью, никакого отношения к серьезной реальности не имеющей»* [Лотман, 1998, с. 73], но затем он начинает осознавать, что его смех может стать причиной потери веры ребенком в значимость поручения и своей важной роли в игре: *«Я уже хотел засмеяться, но потом спохватился и подумал, что смешного тут ничего нет и что мальчик совершенно прав. Если дал честное слово, так надо стоять, что бы ни случилось – хоть лопни. А игра это или не игра – все равно»* [Пантелеев, т. 3, с. 146], и принимает мудрое решение – сдерживая эмоции, взрослый включает в игру и себя, и военного, который может отменить приказ ребят. Офицер приказывает маленькому герою оставить пост: *«Приказано оставить пост. И сказал это он так звонко и так ловко, что мы оба не выдержали и расхохотались»* [Там же, с. 148]. Отметим, если сначала мальчик тяжело вздыхал, рассказывая взрослому о poste и поручении, то теперь легко смеется. Прием антитезы позволяет читателю почувствовать то, что теперь он по-настоящему спокоен и может идти домой с абсолютно чистой совестью.

Однако тяжелое время войн и революций не может не отразиться на играх маленьких персонажей, которые становятся совсем не детскими. Так, в рассказе «Главный инженер», действие которого происходит во время Великой Отечественной войны, автор подчеркивает то, что дети играют в войну и уже знают многие правила настоящего боя: *«Ребята еще давно, еще в самом начале войны, когда только появилась у них эта батарея, все, что им нужно было, разнюхали, разведали и знали теперь батарею, наверно, не хуже самих зенитчиков. Знали и сколько там орудий, и какого они калибра, и сколько у орудий прислуги, и кто командир, и где снаряды лежат, и как заряжают, и как стреляют, и как команду подают»* [Пантелеев, т. 3, с. 200]. Л. Пантелеев демонстрирует читателю, как детское воображение Леши Михайлова, главного героя произведения, уступает место настоящей суровой действительности. Сначала Леша воспринимает немцев эмоционально, как игру. Фантазируя и подражая взрослым, мальчик предлагает ребятам построить снежную крепость, не осознавая, что фашисты будут стрелять по-настоящему: *«На следующий*

день ребята с утра достраивали свою крепость, когда над их головами в безоблачном зимнем небе появился старый новодеревенский знакомый «хеншель-126». На этот раз он прилетел очень кстати. Играть стало еще интереснее» [Там же, с. 203]. Словосочетание «играть интереснее» подчеркивает то, что Леше, как это обычно свойственно детям, удалось достичь в процессе игры «одновременной реализации ...практического и условного поведения. <...> Искусство игры заключается именно в овладении навыком двупланового поведения» [Лотман, 1998, с. 72 – 73].

Но впоследствии, когда ребенок своими глазами увидел настоящие жестокие бомбежки, испытал реальную смерть, ведь он мог погибнуть и сам, а также ирреальную – мальчик не знает, где теперь находится после немецкого обстрела его друг Валька, происходит выпадение из «двупланового поведения», а «любое выпадение из него – в одноплановый “серьезный” или одноплановый “условный” тип поведения – разрушает его специфику» [Лотман, 1998, с. 72 – 73]. Теперь Леша осознает, к каким серьезным последствиям могли привести его действия по построению ложной крепости, а также чувствует вину не только перед другом: «Ведь это ж я виноват, – думал он. – Это я все выдумал – с этой дурацкой крепостью. А Валька даже не строил ее. Он только сегодня утром из Ленинграда приехал...» [Пантелеев, т. 3, с. 205], но и перед другими людьми: «А ведь рядом не только батарея. Тут и невоенные объекты – жилые дома, живые люди. – Товарищ полковник! – чуть не плача, перебил его Леша. – Да разве ж я не понимаю?!» [Там же, с. 210]. Если совсем недавно ребенок, отдаваясь игре, бежал без страха к игрушечной пушке и «стрелял» по настоящему самолету, то теперь, осознавая условность игры, продолжает строить ложные крепости, но уже по поручению полковника. Сейчас он понимает, «что в военное время даже играть надо осторожно» [Там же, с. 210], и чувствует огромную ответственность.

В автобиографической повести Л. Пантелеева «Ленька Пантелеев» мы также можем обнаружить процесс вытеснения суровыми буднями детской фантазии, проявляемой во время игры. Как и Леше Михайлову, Леньке поначалу все, что он наблюдал в Петрограде, представляется детской игрой и забавой. Но, пройдя испытания и узнав, что такое настоящая война, разруха и голод, герой, как подчеркивает писатель, уже в таком юном возрасте познал множество трудностей жизни. С одной стороны, Ленька может легко переноситься в стихию коллективной игры – на это нам указывает употребленная автором оценочно-эмоциональная сентенция: через пару дней «он уже был избран командиром отряда и с увлечением отдался (курсив мой. – О.Б.) игре: изготовлял оружие, устраивал склады боеприпасов, писал печатными буквами приказы по отряду и даже придумал знаки отличия для своих бойцов: вырезал из картона и раскрашивал цветными карандашами георгиевские кресты, которыми награждал своих наиболее отличившихся сподвижников» [Пантелеев, т. 1, с. 122], с другой стороны, мальчик понимает, что «того и гляди дело дойдет до драки, до поножовщины, вот-вот прольется кровь...» [Там же, с. 121]. Таким образом,

ребенок осознает условность игры и знает, что в любой момент ее правила могут быть нарушены, например, бомбежкой или другими событиями. Л. Пантелеевым подмечено, что *«борьба, которая шла между взрослыми, сказывалась и на играх детей»* [Там же]. Примеряя на себя роли взрослых, маленькие герои начинают разделять вместе с ними все тяготы жизни, в которой в то время не было места традиционным детским играм: *«Нет... я не умею, – промямлил Ленька. Ему действительно никогда не приходилось играть в футбол. Какие там футболы! Не до футболов было...»* [Там же, с. 341]. Дети играют преимущественно в войну, используя деревянные самодельные ружья, которые висят у них за плечами, а также деревянные наганы и сабли, поэтому, как замечает автор, впервые увиденные у товарища игрушки не вызывают у ребенка никаких чувств: *«Ленька с тупым удивлением смотрел на эти хитроумные дорогие игрушки и не мог почему-то ни радоваться, ни удивляться. Даже зависти к Волкову у него не было»* [Там же, с. 76].

Детство героев повести «Республики ШКИД», также как и Леши Михайлова, и Леньки Пантелеева, было прервано войной. Они не знают ни игрушек, ни игр, в которые обычно играют их сверстники. Именно поэтому, как верно подчеркивает Е.О. Путилова, *«независимое от халдеев (учителей) государство Улигания становится плацдармом для их буйной игры»* [Путилова, 1986]. Проявляя невероятную фантазию, придумывая столицу Улигании – Улиганштадт, герб, гимн, конституцию, газету «Известия Улигании», а также организуя систему управления и распределяя должности, шкидовцы переносят в игру в гражданскую войну, в которой две стороны – Империя и ее враги – халдеи. Войдя в роль жителей Империи и провозгласив о том, что война дойдет до конца, ребята украшают город национальными флагами, пишут листовки, участвуют в собраниях.

Нарушение условий игры происходит в тот момент, когда Викниксор возвращает события в реальность, напоминая об учебе. Но, в то же время, интересно заметить, учитель вовлекается в игру и предлагает объединиться ребятам с халдеями в Союз Советских Республик, а также объявляет амнистию, тем самым способствуя прекращению бузы.

Примечательно, что игра в Улиганию выражает мечты детей о счастливом детстве, о друзьях и играх, которых у них не было, а создание подпольного кружка в Улиганштадте свидетельствует о желании *«активной, но потаенной жизни в пространстве мира взрослых, где у этой компании есть свое секретное место, тайное укрытие»* [Осориная, 2000, с. 149]. Юнком становится местом, где *«тайным обществом единомышленников»* [Там же, с. 165] *«вырабатываются совместные планы, обсуждаются операции и действия против общих “врагов”»* [Там же, с. 163] – тайное изучение политграмоты, а также марксизма для вступления после школы в комсомол в связи с тем, что в дефективном доме комсомол открыть нельзя. Так, в игровой форме ребята реализуют общественную деятельность. Интересно заметить, как и полагается тайному обществу, в Юнкоме есть известный только его участникам секретный язык: «Па-

роль? – Четыре сбоку! – ответила первая тень. – Ваших нет! Проходите, – донеслось снова из темноты, и перед таинственными пришельцами раскрылась дверь в слабо освещенное помещение» [Пантелеев, т. 2, с. 323]. Тем самым Л. Пантелеев подчеркивает детскую любовь к различным кодам, тайнам и шифрам как способу общения.

Внезапное появление Викниксора и крик шкидовца («Спасайся!» [Пантелеев, т. 2, с. 326]) возвращает героев в реальную действительность, из которой они временно вышли. Однако нахождение в Юнкоме, с одной стороны, тайном месте, скрытом внутри пространства халдеев, с другой, – месте пространства шкидовцев, имеющего секретные способы общения, предоставило ребятам возможность почувствовать себя единым социальным организмом, что является необходимым для «самоутверждения бытия детской компании» [Осорина, 2000, с. 155].

Таким образом, рассмотрев произведения Л. Пантелеева, можно прийти к выводу о том, что игра представлена во многих произведениях писателя, являясь в них сюжетным компонентом, помогающим глубже понять мотивы поведения маленьких персонажей. Восприятие героями-детьми игры зависит от исторического времени, в котором они живут. В повестях и рассказах, действие которых происходит в мирное время, писатель делает акцент на способности героя-ребенка легко переноситься в мир игры и воспринимать ее как истинную реальность. В тех же произведениях, развитие событий которых приходится на время войн и революций, автор демонстрирует процесс вытеснения фантазии, проявляемой ребенком во время игры, суровой реальностью. Разделяя со взрослыми все тяготы жизни в жестокое время, маленькие герои осознают условность игры. Желая возместить прерванное войной детство, дети не потеряли способности домысливать ситуацию и растворяться в игре, что становится необходимым для развития детского коллектива.

Литература

- Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб., 1998. 704 с.
- Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб.: Питер, 2000. 288 с.
- Пантелеев Л.И. Собр. соч.: в 4 т. Т. 1 – 3. Л.: Дет. литература. Ленингр. отд-е, 1970. Т. 1, 478 с.: ил.; т. 2, 543 с.; т. 3, 455 с.
- Путилова Е.О. ...Началось в республике Шкид: очерк жизни и творчества Л. Пантелеева. Л.: Дет. литература. Ленингр. отд-е, 1986. 126 с.: ил. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=170639&p=8> (дата обращения 10.09.2019).
- Савина Л.Н. Проблематика и поэтика автобиографических повестей о детстве второй половины XIX в. (Л.Н. Толстой «Детство», С.Т. Аксаков «Детские годы Багрова-внука», Н.Г. Гарин-Михайловский «Детство Темы»): монография. Волгоград: Перемена, 2002. 283 с.
- Славова М.Т. Игра и игровое начало в беллетристике для детей // Проблемы детской литературы: межвуз. сб. Петрозаводск: Изд-во Петрозаводского ун-та, 1987. С. 50–57.

References

- Lotman Yu.M. *Ob iskusstve*, SPb., Iskusstvo-SPb., 1998, 704 p. (In Russian)
- Osorina M.V. *Sekretnyy mir detey v prostranstve mira vzroslykh*, SPb., Piter, 2000, 288 p. (In Russian)
- Panteleyev L.I. *Sobr. soch.: v 4 t. T. 1-3*. L.: Det. Literatura. Leningradskoye otd-e, 1970. T. 1, 478 p., t. 2, 543 p., t. 3, 455 p. (In Russian).
- Putilova E.O. ...*Nachalos' v respublike Shkid: ocherk zhizni i tvorchestva L. Panteleyeva* L., Det. Literatura. Leningradskoye otd-e, 1986, 126 p. Available at: <https://www.litmir.me/br/?b=170639&p=8> (accessed 10.09.2019). (In Russian).
- Savina L.N. *Problematika i poetika avtobiograficheskikh povestey o detstve vtoroy poloviny XIX v. (L.N. Tolstoy «Detstvo», S.T. Aksakov «Detskiye gody Bagrova-vnuka», N.G. Garin-Mihaylovskiy «Detstvo Tyomy»): monografiya*, Volgograd, Peremena, 2002, 283 p. (In Russian)
- Slavova M.T. *Igra i igrovoye nachalo v belletristike dlya detey. Problemy detskoy literatury: mezhvuz. sb.* Petrozavodsk, Izd-vo Petrozavodskogo un-ta, 1987, pp. 50–57. (In Russian)

Olga S. Batova (Volgograd, Russian Federation)

Psychology of the Game in the Works by L. Panteleev about Childhood

The article focuses on the game, which becomes one of the plot components of L. Panteleev's works and helps to reveal the inner world of the characters-children more deeply. Special attention is paid to the time of the analyzed works, which reflects the days of peace («Honest word»), as well as the era of wars and revolutions («Chief engineer», «Len'ka Panteleev», «Republic SHKID»), which helps to trace the link between historical time and the game of children, which is perceived by them as a true reality or conditionally.

Key words: *game, fantasy, test, conventionality, children's space, adult space.*

Olga S. Batova – Ph. D. of Philology, associate professor. Russian Language dpt. Volgograd State Technical University. Phone: 8-917-645-47-95, e-mail: reutolga@yandex.ru