

И. С. Слепцова (Кызласова)

Игровой репертуар
раннесоветского периода с точки
зрения концепции «упаковки» У. Чейфа¹

Слепцова (Кызласова) Ирина Семеновна, Институт этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая Российской академии наук (Москва), старший научный сотрудник; I_Kyzlasova@mail.ru

Доклад посвящен анализу способов большевистского проектирования «нового человека» в раннесоветский период при помощи создания игрового репертуара, содержащего коммунистические идеологемы. Педагог выступал в роли социального конструктора, перед которым стояла задача в доступной форме познакомить детей не только с большевистской идеологией, но и создать условия, при которых коммунистические ценности были бы интериоризированы детьми. Результаты конструирования – новые игры – и способы трансляции в них значимых смыслов анализируются с точки зрения концепции «упаковки» (packaging concept) американского лингвиста У. Чейфа (Wallace Chafe); в концепции способ оформления предложения («упаковка информации») связывается с эффективностью донесения смысла послания. «Упаковка» выбирается адресантом в зависимости от своего представления о компетентности слушающего, о содержании его сознания и от фокуса эмпатии. Работа по созданию «пролетарского» игрового репертуара опиралась на традиционные формы развлечений, учитывавшие опыт, знания, интересы и возможности игроков. Коммунистическое мировоззрение воспитывалось через противопоставление «старого» и «нового», через фокус контраста, который был призван подчеркнуть безусловное преимущество коммунистических ценностей и убедить участников игры в превосходстве нового строя. Создание идеологически правильных игр, содержащих коммунистические идеологемы в традиционной «упаковке», по представлению социальных конструкторов, должно было способствовать выработке коммунистического мировоззрения и тем самым способствовать формированию «нового человека».

Ключевые слова: воспитание «нового человека», игра как инструмент социального конструирования, раннесоветский период, концепция «упаковки» У. Чейфа.

После Октябрьской революции первоочередной задачей советской власти стало воспитание «нового человека», который должен был строить общество, основанное на принципах коммунистической идеологии и направленное на достижение социальной справедливости. Вполне понятно, что дети и молодежь, как группы свободные от груза прошлых представлений, становились объектом самого пристального внимания руководителей государства, которые разрабатывали различные меры политического воздействия на них. В выступлениях и статьях В. И. Ленина, Н. И. Бухарина, Л. Д. Троцкого, А. В. Луначарского и многих др. ставились задачи коммунистического воспитания, которые охватывали не только содержание школьного образования, но также и формы досуга. Отмечая важность игры для физического и нравственного развития детей, Н. К. Крупская в заметке 1923 г. указывала на ее «громкое воспитывающее значение»: «Путем игры можно воспитать коммуниста»². Таким образом, игра становилась важным ресурсом в борьбе за создание «нового человека»³. Этим объясняется столь большое внимание, которое уделялось советскими педагогами формированию идеологически выверенного игрового репертуара⁴. Педагог выступал в роли социального конструктора, перед которым была поставлена задача не только в доступной форме познакомить детей с коммунистической идеологией, системой ценностей, но и сделать все, чтобы они были интериоризированы детьми, стали частью их личности. Предполагалось, что при помощи проживания игровых ситуаций, в латентном или явном виде содержащих коммунистические идеологемы, происходит усвоение их смысла.

Актеры, которые должны были воплощать на деле поставленные задачи, хорошо понимали, что основная масса крестьян и рабочих, тоже вчерашних крестьян, обладали традиционалистским и консервативным мировоззрением. Поэтому работа по созданию нового игрового репертуара должна была опираться на традиционные формы развлечений с тем, чтобы они легко могли быть освоены и приняты носителями традиционных ценностей. То есть конструирование новых игр проходило по описываемой Ю. М. Лотманом и Б. А. Успенским модели построения «новой культуры», при которой архаическая «глубинная структура, сложившаяся в предшествующий период <...> подвергается решительному переименованию при сохранении всех основных старых структурных контуров»⁵. Таким образом, возникла необходимость разработать

способы, при помощи которых коммунистические идеологемы, заключенные в знакомую «оболочку», сформировали бы новые «фоновые практики», обусловившие верное, с большевистской точки зрения, поведение в процессе социальной коммуникации⁶.

Результаты конструирования – новые игры – и способы трансляции в них значимых смыслов можно проанализировать с точки зрения концепции «упаковки» (packaging concept), предложенной американским лингвистом У. Чейфом (Wallace Chafe)⁷ еще в 1976 г., которая в дальнейшем была развита другими учеными. Хотя это лингвистическая теория, но ее методы весьма продуктивны и при анализе социальных явлений. В ней акцентируется внимание на том, как посылается сообщение, на соотношении его формы и смысла. Чейф объясняет употребление им данного термина, ссылаясь на маркетинговый прием, когда удачная упаковка товара может частично влиять на его продажу, независимо от его качества. По аналогии с этим, правильная «упаковка» информации говорящим помогает адресату ее адекватному восприятию. «Упаковка» выбирается адресантом в зависимости от своего представления о компетентности слушающего, о содержании его сознания, что определяет способность адресата понять говорящего. При этом возникает эффект противопоставления «старой» (известной) и «новой» (сообщаемой) информации. Все это делает особенно значимыми фигуры коммуникантов, производящих или декодирующих сообщение. Еще одно положение, особенно важное в связи с изучением социальных явлений, это способность участников коммуникации к эмпатии, умение оценить ситуацию с позиции другого ее участника. Фокусом эмпатии является тот объект, с которым говорящий отождествляет себя или, по крайней мере, на чью точку зрения он пытается встать.

При создании новых игр в фокусе эмпатии оказываются различные возрастные группы: дети, подростки и молодежь. В зависимости от этого конструируются игры, учитывающие опыт, знания, интересы и возможности игроков, но обладающие одним и тем же идеологическим наполнением, внедряющие в сознание одинаковые идеологемы. Так, в воспитании детей дошкольного и младшего школьного возраста обращалось внимание на то, чтобы создать позитивный образ советской власти. В силу специфики детского восприятия это должны быть конкретные образы, эмоционально заряженные, например, понятный и притягательный для маленьких детей образ старшего товарища – пионера. В этом смысле вполне закономерно, что в сборнике «Новым детям – новые игры» наряду с традиционными играми с мотивом преследования («пятнашки», «кот и мыши» и др.) приводятся их «пролетарские»

аналоги: «в пионеры мы идем», «октябрята» и т.п.⁸ Одним из распространенных способов «упаковки» было использование деноминации (например, традиционное наименование ведущего в игре «барин» заменялось на «комиссар»).

В игровой текст инкорпорировались идеологически маркированные акции и персонажи, призванные обозначить новые социальные доминанты и идеологемы. При этом фокус контраста (подчеркивание, акцентирование различий) сосредотачивался на конфликте игровых персонажей, представлявших «врагов» (кулак, буржуй, священник и т.п.) и «своих» (батрак, рабочий, комиссар и т.п.). Это наиболее очевидное противопоставление, которое прежде всего бросается в глаза. Более важным является презентация в игре столкновения властных отношений (фабриканты и рабочие), статусов «председатель, комиссар – буржуй, кулак», моральных принципов и системы ценностей «жадность и эгоизм у богатых – щедрость и стремление помочь товарищу у бедных». Фокус контраста был призван подчеркнуть безусловное преимущество коммунистических ценностей и убедить участников игры в превосходстве нового строя.

Огромное значение придавалось воспитанию чувства коллективизма, что было обусловлено провозглашением большевиками единой для всего народа цели – построение коммунистического общества. Для выработки у подростков и молодежи установки, что приоритет коллективного над индивидуальным, подчинение общественным авторитетам и преданность коллективу является правильным поведением, наиболее подходящей формой («упаковкой»), – были массовые игры военно-спортивного характера, содержащие идеи взаимовыручки, самопожертвования во имя общих интересов⁹. Данная категория игр была ориентирована на психологию этих возрастных категорий, а ее форма была им хорошо знакома по традиционным командным играм типа «казаки-разбойники», то есть опиралась на традиционные игровые структуры, учитывала знание, которое, по мнению педагогов, присутствовало в сознании молодого человека.

Таким образом, создание идеологически правильных игр, содержащих коммунистические идеологемы в традиционной «упаковке», по представлению социальных конструкторов, должно было способствовать выработке коммунистического мировоззрения и тем самым воспитать «нового человека».

¹ Публикуется в соответствии с планом научно-исследовательских работ Института этнологии и антропологии РАН

² Крупская Н. К. Международная детская неделя//Крупская Н. К. Педагогические соч.: В 10 т. Т. 5. М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1959. С. 95.

³ Морозов И. А., Слепцова И. С. Игровая культура эпохи перелома: между традицией и новацией//Традиционная культура русского народа в период 1920–1930-х годов: трансформация и развитие. М.: Индрик, 2016. С. 483–530.

⁴ Гаврилова М. В. Трансформация традиционных игр в советской педагогике (1920–1930 гг.)//Антропологический форум. 2013. № 19. С. 130–175.

⁵ Лотман Ю. М., Успенский Б. А. Роль дуальных моделей в динамике русской культуры (до конца XVIII века)//Успенский Б. А. Избранные труды. Т. 1. Семиотика истории. Семиотика культуры. М.: Языки русской культуры, 1996. С. 344.

⁶ Волков В. В., Хархордин О. В. Теория практик. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. С. 18–21.

⁷ Чейф У. Данное, контрастивность, определенность, подлежащее, топики и точка зрения//Новое в зарубежной лингвистике. Вып 11: Современные синтаксические теории в американской лингвистике/Общ. ред. Л. А. Кибрика. М.: Прогресс, 1982. С. 278–279.

⁸ Корнильева-Радица М. А., Радин Е. П. Новым детям – новые игры. Подвижные игры школьного и внешкольного возрастов (от 7 до 18 лет) в рефлексологическом и педологическом освещении. Изд. 4-е, испр. и доп. М.: Гос. мед. изд-во, 1929. С. 5, 54, 57.

⁹ Ефимова Е. А. Педагогические компоненты военных игр на местности: исторический обзор//Психолого-педагогическое наследие прошлого в современной социально-педагогической деятельности: Материалы 15-х Междунар. Макаренковских студенческих пед. чтений. 28–31 марта 2019 г., Екатеринбург. Екатеринбург: РГППУ, 2019. С. 13–17.

UDC 39;394.3

I. S. Sleptsova (Kyzlasova)

Early Soviet Games Through the Lens
of W. Chafe's "Information Packaging" Concept

Sleptsova (Kyzlasova) Irina Semenovna, The N. N. Miklouho-Maklay Institute of Ethnology and Anthropology Russian Academy of Sciences (Moscow), senior researcher; I_Kyzlasova@mail.ru

The paper deals with the ways the Bolsheviks used to design “the new man” in the early soviet period, including creation of games saturated with the Communist ideology. Teachers acted as social designers and their objective was to use accessible methods to not only introduce children to the Bolshevik ideology, but to set up the conditions for them to internalize the Communist values. The result of that design (new games) and the way they broadcast key concepts are analyzed in the paper through the

lens of the “packaging” concept developed by American linguist Wallace Chafe. The concept links the sentence framing (“information packaging”) to how effective its message is. The speaker’s choice of the packaging is predicated on their notion of the listener’s competence, their consciousness content and their empathy focus. The effort to design a set of “proletarian” games was based on traditional children’s entertainment that matched the players’ experience, knowledge, interests and capabilities. The Communist worldview was supposed to be formed through juxtaposition of “old” and “new”, through focal contrast meant to highlight clear advantages of the Communist values and convince the players that the new way of life was indeed superior. “Social designers” believed that creating ideologically correct games in the traditional “packaging” would facilitate the Communist worldview and therefore, “the new man” formation.

Keywords: “new man” formation, game as a social design element, the early soviet period, W. Chafe’s “packaging” concept.