

УДК 316.7:32.019.51

**В.Д. Шинкаренко, профессор, д-р социал. наук**

*Институт экономики и права (филиал)*

*ОУП ВПО «Академия труда и социальных отношений»*

*ул. Героев Севастополя, 13, г. Севастополь, Украина, 99001*

*E-mail: vds55@inbox.ru*

## **ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ВЛАСТИ В СКАЗКЕ**

*Рассматриваются игровые модели власти в русских народных сказках.*

**Ключевые слова:** *игра, правила игры, сказка, власть, герой, мораль.*

Исследования того, каким образом функционирует и передаётся в обществе власть, всегда были и всегда будут актуальными. Они проводятся при любой социально-политической и экономической модели общества, но в любом обществе как в жизни любого сложного организма происходят изменения. Благодаря таким переменам происходит постоянный поиск новых моделей власти и её передачи в особых точках, *точках бифуркации*, когда может произойти поворот в жизни всего общества в целом, а не только самих властных элит и их представителей во власти. Эти точки бифуркации направляют ход истории.

В традиционной культуре, а именно в русских народных сказках накопился богатый эмпирический материал о взаимоотношениях между властью и героем в сказке. Целью статьи является анализ взаимоотношений между властью и героем в сказке, а научная новизна выражена в анализе моделей борьбы за власть между властью и героем.

Между игрой и сказкой много общего. Игра – это всегда набор последовательных во времени действий игроков. Сказка – это знаково-смысловое описание последовательных действий героя и других персонажей сказки. Игра – это переживание игроками реальности самой игры как набора ранее запланированных и спонтанных действий игроков по правилам. Сказка – это описание словами действий героя и персонажей, которые по своей знаково-смысловой форме отображают описание игровой реальности. Сказка разыгрывается. Правила определяют поведение игроков, т.е. они задают знаково-смысловую структуру игры. В игре существует некая конечная цель, к которой стремятся игроки, а её достижение приводит к окончанию самой игры. Сказка также определяет знаково-смысловую структуру поведения героя и персонажей, задаёт ход событий, в результате которых формируется и определяется цель игры, устанавливаются правила. В этом знаково-смысловом пространстве сказочные персонажи разыгрывают между собой сказочный сюжет как игру. В игре часто для достижения победы нарушаются правила. В сказке, чтобы усложнить и осложнить действия героя, противоборствующая сторона в одностороннем порядке изменяет и нарушает правила. Правила в игре и сказке управляют поведением игроков и сказочных персонажей. Игра достаточно произвольна по отношению к сказке своими правилами игры, тогда как сказка в качестве основных правил использует знаково-смысловое пространство традиционной культуры. Игры во многом также принадлежат, сложившимся традициям, но не смотря на это, их правила не так жестко заданы традициями. Главное в игре – это интерес и соответствие её определенным возрастным категориям. Наиболее важной формой для усвоения подрастающими поколениями традиционной культуры являются правила традиционной морали, формирующие структуру любого как традиционного бесписьменного общества, так и любого современного. В отличие от игры, где поведение игроков достаточно произвольно в границах существующих правил в сказке мораль определяет границы дозволенного и недозволенного поведения всех сказочных персонажей и задаёт реальные знаково-смысловые границы и во многом определяет развитие самого сказочного сюжета. Поэтому в сказке основными правилами является традиционная мораль. Если игра позволяет приобрести поведенческие навыки при решении игровых задач, возникающих в виде ответных ходов игроков в заданном знаково-смысловом пространстве правил игры, то сказка объясняет на примере поведения персонажей сказки основные правила устройства традиционного общества и показывает, что происходит с теми, кто эти правила нарушает. Как игра, так и сказка позволяют не только приобретать личный опыт, но и обучаться тому, как необходимо вести себя в той или иной реальной ситуации, в знаково-смысловом пространстве правил, т.е. в пространстве *возможностей и ограничений*.

Доминирование или борьба за власть является неотъемлемой частью любого человеческого общества и встречается в той или иной форме практически во всех сферах человеческого быта от семьи, игр со сверстниками, отношениям между полами до всех форм управления от малых до больших групп и управления всем обществом в целом. Игра по своей структуре – это всегда борьба за лидерство, а лидер по своей природе уже обладает той или иной степенью власти. В сказке любое противостояние персонажей между собой в границах традиционного знаково-смыслового пространства и есть *упрощенная модель распределения власти в обществе*. Любое общество структурировано и эту

структуру воспроизводит сказка в упрощенной форме. Власть в сказке – это знаково-смысловая основа структуры традиционного общества. Герой, выходя за границы своего реального состояния повседневности, всегда сталкивается с проявлением власти по отношению к себе, так как он начинает сталкиваться с новыми для него проявлениями устройства общества, к которым он по своему личному опыту не готов. Власть в виде реальных персонажей или сил, противостоящих герою, проявляет себя как некая неотъемлемая часть знаково-смысловой структуры общества. Поэтому сказка, отражающая структуру традиционного общества, может служить для изучения существования и действий власти в виде набора определённых знаково-смысловых структур, с которыми сталкивается герой. Очевидно, что количество таких структур достаточно ограничено, несмотря на это они могут сочетаться между собой в различных вариантах, а также реальные события накладываются на такие структуры и тем самым маскируют их и в результате этого они приобретают некие свои неповторимые черты. Если рассматривать не психологическое проявление сторон, а моральные, то знаково-смысловая структура власти во многих непохожих друг на друга событиях остаётся одной и той же самой. Все психологические проявления сильно зависят от некой конкретной ситуации, тогда как мораль не психологична по своей природе. Она как раз и служит неким регулятором психологических проявлений в ответных действиях и поступках. Мораль – это набор правил, существующих вне человека, но как и окружающий природный мир, она через культуру оказывает воздействие на его поведение. В сказке показано, как избежать многих неприятностей только благодаря тому, что соблюдаются моральные правила, которые позволяют регулировать через воспроизводство правильного с точки зрения морали поведения в обществе. Моральность касается всех аспектов жизни человека в обществе, в том числе и власти. Если человек в своей повседневной жизни нарушает правила морали, то такие нарушения доступны для наблюдения небольшой группы людей. Когда власть нарушает моральные правила, эти нарушения становятся доступными для наблюдения, в первую очередь, тем на кого эта власть распространяется. Если же это делает верховная власть, то всё общество в той или иной степени становится свидетелем этого.

Процедура получения или передачи власти в виде игры достаточно хорошо отражена в русских народных сказках [1]. Так как сходство между игрой и сказкой состоит с тем, что в игре существует противостояние между игроками, а в сказке имеется противостояние между героем и всеми теми персонажами, кто помогает и препятствует герою. Поэтому рассмотрим то, каким образом власть в сказке защищает себя и предается герою в результате его победы.

В народных сказках борьба за власть отображена в наиболее простой форме, которую можно рассматривать как схематичную модель властной структуры. Все сказочные персонажи – это схемы, в которых выделены основные и важные черты, наиболее часто встречающиеся в любом обществе, т.е. те моральные правила, на основе которых держится любое общество, и поэтому их соблюдение является наиболее важным и ценным в жизни общества. Не менее схематичным является поведение этих персонажей, которое также воспроизводят основные модели, существующие и воспроизводящиеся общественными структурами и индивидами. В.Я. Пропп считает, что персонажи выполняют определенные функции [2]. Такие персонажи наделены и эмоциональными переживаниями, которые также являются схемами. Мораль в сказке носит такую же схематичность, как и всё в сказке. Поэтому мораль в сказке – это мораль идеальная, а не реальная, она не существует в «чистом» виде, а только как желаемая, к которой необходимо стремиться всем от простого человека до правителя. В сказке она является необходимым условием для нормальной жизни в обществе, представляется в качестве желаемого образца, поощряемого сюжетом сказки, а негативная, нежелаемое поведение, противоречащие морали, наоборот, наказываются. В сказке все события носят некий схематичный характер и поэтому легко прослеживаются слушателями и читателями. Структура сказки делает её прозрачной не только для анализа, но и для понимания и усвоения заложенного в ней морального урока. Сказка в той или иной форме всегда говорит, что к такой транслируемой сказкой модели поведения необходимо стремиться в своём повседневном поведении в повседневной жизни, как ребёнку, так и взрослому.

Сходства между игрой и сказкой позволяют рассматривать последнюю как виртуальную игру, а манипуляции с правилами игры, их нарушение свойственны поведению персонажей и героя. Например, в русских сказках [1] герой очень часто не по своей воле, вступает в противостояние с властью. И власти ничего не остаётся делать, как защищаться от незваного претендента. Поэтому тот персонаж, в руках которого сосредоточена власть, задаёт герою загадки или подвергает его различным испытаниям, которые не могут быть выполнены простым человеком в привычном для него мире.

По логике существования и получения власти человек, претендующий на власть, не должен быть простым человеком, простой человек не достоин, обладать властью. Поэтому претендент должен доказать обоснованность своих притязаний на власть если не знатностью своего происхождения и богатством, то своими необыкновенными знаниями, умениями и способностями. В сказке герой, несмотря на все сложности и трудности, успешно справляется с задачами и испытаниями, но расчёт не наступает согласно правилам (договорённостям сторон), так как власть или тот, кто придумал все эти

испытания, изначально не собирались в случае успеха героя их выполнять. Невыполнимые задания задавались, чтобы погубить героя. Никто не планировал и не предполагал, что герою удастся справиться с заданиями и испытаниями, поэтому ни о какой награде для героя и речи не могло быть. *Задания и испытания*, с одной стороны это *затяжка или отсрочка времени*, а с другой – *поиск способов и средств*, позволяющих *усложнить и осложнить жизнь* претендента и даже *погубить* его. По сюжету сказки герой, несмотря на всю невыполнимость задания, всегда с теми или иными приключениями, выпавшими на его долю, справляется с ним. Как правило, такой результат достигается часто с использованием волшебства, которым владеют его помощники или доброжелатели, а также те персонажи, которые проверяют героя на моральность дополнительными различными испытаниями. Другой возможности для выполнения поставленных для него заданий у героя нет, и не может быть, так как это задания зачастую невозможно выполнить в привычном реальном мире, они выполнимы только в сказочном пространстве и времени с его особыми сказочными возможностями.

Задания можно рассматривать как особого рода *инициацию*, некие *обряды перехода* [3], успешное прохождение которых позволяет герою приобрести новое качество уже практически ничем не связанное с его предыдущей жизнью, делающее его другим человеком с другими возможностями и другой жизнью. Обряды перехода требуют от героя умения вступать с некими волшебными силами в контакт для получения необходимого конечного результата. Основой для установления такого контакта, как правило, является традиционная мораль, которая ценится не только людьми и всем живым и неживым миром. Поэтому главный урок – это умение себя вести в любой ситуации так, как требует того традиционная мораль в не зависимости от того на кого она направлена: на людей, живые существа, природу или некие волшебные силы и их воплощения.

В сказке все персонажи действуют по строго заданным правилам. Эти правила имеют свою внутреннюю логику, а события всегда развиваются на их основе. Герой в сказке также действует по определённым правилам до того момента, когда незыблемые правила начинают нарушаться существующей властью по отношению к герою. Это проявляется в том, что при испытании назначаются такие задания, которые не соответствуют существующим правилам. Это делается с целью, чтобы избежать расчёта с героем по оговоренным сторонами договоренностям. Поэтому на протяжении повествования в сказке правила игры изменяются неоднократно после каждого успешного выполнения героем очередного задания. Такое поведение часто свойственно и для большинства людей, а не только для сказочной власти. Все испытания для героя конструируются таким образом, чтобы он обязательно потерпел неудачу либо в выполнении самого задания, которое часто бывает невыполнимым, либо наверняка погиб при исполнении испытания, либо в случае невыполнения задания он будет казнён. У героя выбор не большой: либо он должен погибнуть, либо будет казнён. Героя в этой, казалось бы, безвыходной ситуации спасает его искреннее воспроизводство традиционной морали. В такой ситуации, когда оговоренные сторонами правила не действуют из-за того, что они были нарушены, то герой вынужден сам нарушить правила и следовать своим собственным правилам. Герой выполняет невыполнимое и, не получив обещанное правилами, вынужден прибегать к своим правилам в зависимости от того как развивается ситуация. Замена одних правил, которые не позволяют достигнуть поставленной цели, на другие, позволяющие найти необходимое решение, ведёт к тому, что в новых правилах появляется возможность наказать сторону, которая хотела погубить героя. Изменяя правила в зависимости от ситуации, герой не нарушает основных правил морали. Мораль для него остаётся незыблемой и именно это обеспечивает ему успех в его действиях.

В сказке одна сторона пытается удержать власть и имущество, которое и является символом власти (богатство), любым способом, вплоть до уничтожения претендента, а другая сторона старается добиться поставленной цели любым способом, прибегая к самым невероятным способам помощи, при этом каждая из сторон стремится к нарушению правил. Борьба за власть (богатство) заставляет стороны прибегать к нарушению правил, но в этой ситуации правда остаётся на стороне героя, так как он подвергался испытаниям (или гонениям, что соответствует нашему времени), был обманут и восстановил справедливость. Мораль в сказке такова: миром правит справедливость, а все те, кто нарушает справедливость, всегда и будут наказаны. Наказание является инструментом восстановления справедливости, наказание неотвратимо. Наказание, часто в зависимости от степени нарушения морали или существующих правил бывает очень жесткое, но победителей не судят. Собственно говоря, в сказке всегда прав победитель, а то, что при этом он также нарушил правила игры и за это мог быть справедливо наказан, уже никого не интересует. В сказке, несмотря на её волшебный характер, показана реальная борьба за власть, а приёмы, которыми пользуются противоборствующие стороны, ради достижения власти, когда существовавшие ранее договоренности нарушены – могут быть любыми. Важно соблюсти мораль и в награду получить власть.

В сказке власть не передается на условиях соглашения, а часто берется силой, когда соглашения нарушаются, но сила эта - справедливость. Всегда, практически в любой ситуации, существуют скрытые правила, по которым стороны вовлечены в противостояние между собой, не только могут, но и должны

использовать скрытые правила, если возникает необходимая для этого ситуация. Этими правилами может воспользоваться одна из сторон в случае необходимости, когда не удастся выиграть честно на основе ранее оговоренных и известных правил. Каждая из участвующих в конфликте сторон с готовностью нарушает правила, чтобы добиться поставленной цели. Только герою приходится нарушать правила только тогда, когда он находится в безвыходной ситуации и только после того, когда правила были нарушены применительно к нему. Моральная сторона всех этих нарушений правил следует с опозданием и признаёт только уже свершившиеся факты. Герой-победитель всегда получает положительную оценку, а проигравшая сторона, часто исчезает навсегда. Мораль всегда запаздывает в своих оценках, так как правила морали – это всегда постфактум. Это то, что уже обдуманно не до того, как началось, а после того, как свершилось и превратилось в историю. Поэтому официальная мораль всегда на стороне власти, какие бы она не совершала преступления. Власть всегда находится на грани нарушений морали. Существует только один критерий быть моральным – традиция. Соблюдая традицию, власть будет всегда моральной.

В сказке игра как механизм противостояния лежит в основе борьбы за власть, т.е. каждое действие порождает ответное действие, но в результате таких действий победить должна только одна из участвующих сторон. Власть порождает различные социальные институты для своей защиты, чтобы избежать ситуаций подобных той, когда герой в сказке без особых трудностей побеждает в противостоянии за власть. Механизм удержания власти един для любой сказочной и реальной власти. Поэтому любое общество структурировано различными уровнями власти. Жрецы и священники имеют власть над верующими; вожди над массами; старшие военные чины над рядовыми; медики над больными; старшие по возрасту над младшими; учителя над учениками, родители над детьми и т.п. и никто из них не расстается добровольно с властью. Об этом как раз и говорят сказки. Тот, кто получает власть в свои руки, очень редко добровольно расстается с ней по собственной воле или по каким-то убеждениям. Смена власти – это всегда потрясение, особенно для самой же власти, которая не смогла её удержать. Существующая власть всегда создаёт часто невыполнимые препятствия для претендентов на власть и играет с ними не по существующим правилам и трактует эти правила с выгодной для себя стороны, т.е. одни правила игры, существовавшие в обществе, подменяются другими, но очень часто эти другие правила называют стратегиями предвыборной борьбы. Потеря власти происходит очень часто подобно тому, как это происходит в сказке благодаря тому, что существующая власть: 1) нарушает существующую в обществе традиционную мораль (преступность и коррупция); 2) постоянно нарушает правила (законы, конституцию), и тем самым теряет поддержку у общества, которое просто перестаёт ей доверять; 3) ухудшает повседневную жизнь обычного рядового человека (налоги, непопулярные законы, безработица); 4) занимается откровенной ложью и демагогией; 5) постоянно изменяет существующие правила игры в свою пользу (особые правила и привилегии для знати и политических элит); 6) демонстрирует не профессионализм в управлении; 7) окружает себя родственниками и тем самым препятствует обновлению правящих элит. В результате, чем больше подобных действий совершает существующая власть, тем больше она старается удержаться у власти с помощью последующих нарушений и так до бесконечности. Злоупотребления становятся системой, а такая система не подлежит никакой реформации. Её необходимо просто уничтожить. Именно этим и заканчивается власть в сказке. В результате падения существующей власти на её место приходит новая более справедливая власть. Справедливая власть – моральная власть, но никак не более сильная.

Недавние реальные события, произошедшие в политической жизни Украины, больше похожи на сказку. Вот некоторые из них. Некий герой (Гонгадзе) восстал против власти (Кучмы). В результате такого дерзкого проступка его пытались погубить сторонники, существующей власти. Герой погиб, но при невероятных сказочных обстоятельствах, которые до сих пор остаются тайной и где пребывает его тело, никто не знает. Персонализация власти (Кучма) её просто потеряла. Новая власть (Ющенко) была негодна злым силам (Россия) и поэтому они пытались олицетворение и персонафикацию этой власти просто отравить. Это уже само по себе сказка. А дальше просто сказочный сюжет: они ошиблись и перепутали яды. Герой и власть в одном лице только немного пострадал от этого, но чудом остался жив, и мстил этим злым силам (России), ни щадя себя. В результате он также лишился власти. Следующий сюжет. В игре (борьбе) за власть один претендент (Тимошенко) обвинил другого (Януковича) в нарушении существующих правил, т.е. в нечестной игре. Силы были не равны и герой проиграл. Ему не помогли ни магия, ни волшебство. Этот герой просто не справился с заданием. А затем наступил, как всегда, чисто сказочный сюжет! Новая власть обвинила этого героя-неудачника во всех смертных грехах и всех своих настоящих и будущих неудачах. Благодаря этому, имя героя, которое как имя неудачника должно было просто со временем забыться и стереться из памяти народной, наоборот, возродилось и стало символом несправедливых гонений героя. По жанру сказки – этот герой должен будет победить, так как против него совершается много несправедливости, а подобного рода действия порождают протест против несправедливой власти. В сказке всегда находят поддержку все те, кто несправедливо

страдают. Это означает, что такого рода борьба с героем, наоборот, приведёт его к победе. Рассмотрены лишь немногие сказочные сюжеты из современной политической жизни, но их значительно больше.

Очевидно, что практически любые реальные события из политической жизни страны можно достаточно легко трансформировать в сказку и тогда становится ясным, насколько эта сказочная игровая модель борьбы за власть будет иметь положительное развитие событий для власти или для самого героя или для героев (претендентов), если они не находятся у власти. Всегда побеждает одна из сторон, но принимают активное участие в борьбе за власть обе стороны. Из этого следует, что преимущество одной из сторон достигается благодаря ошибкам другой стороны. В сказке намного проще моделировать ход предвыборной игры, так как столкновение моделей значительно проще анализировать.

В сказках представлена игровая модель власти в виде схемы, т.е. вполне очевидны действия и поступки персонажей сказки по отношению друг к другу. Поэтому сказка является наиболее лёгкой формой для изучения механизмов борьбы за власть. Сказки нам знакомы с самого раннего детства, и их структура достаточно легко проникает в сознание человека, вследствие того, что их привычная форма снижает критический уровень восприятия событий развивающихся по сформированным в сознании сказкой моделям. Это приводит к тому, что мы самые невероятные события политической борьбы достаточно легко воспринимаем и не реагируем на них должным образом. Эти модели могут эффективно использоваться как игровые модели в борьбе за власть. Значительно проще реальность превратить в схему, сконструировать модели поведения и модели контрповедения, а затем при необходимости вносить необходимые коррективы в зависимости от развития реальной ситуации.

#### ***Библиографический список использованной литературы***

1. Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. В 3-х т. / А.Н. Афанасьев. — М.: Наука, 1984-1985.
2. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки / В.Я. Пропп. — М.: Лабиринт, 1998. — 521 с.
3. Ван Геннеп А. Обряды перехода / А. Ван Геннеп. — М.: Восточная литература, 1999. — 198 с.

*Поступила в редакцию 11.06.2013 г.*

#### **Шинкаренко В. Ігрова модель влади у казці**

Розглядаються ігрові моделі влади в російських народних казках.

**Ключові слова:** гра, правила гри, казка, влада, герой, мораль.

#### **Shinkarenko V. Game model power in fairy tale**

The article deals with game model of power in the Russian folk tales.

**Keywords:** game, game rules, a fairy tale, power, character, morals.