

А.К. СПИРКИНА

ИГРА В «МОЛЧАНКУ» КАК ФОРМА СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

СПИРКИНА Анастасия Константиновна – старший лаборант Института социологии ФНИСЦ РАН, аспирант социологического факультета Государственного академического университета гуманитарных наук, Москва, Россия (spirkina.ak@yandex.ru).

Аннотация. В статье исследуется структура взаимодействия, формирующаяся в детской шутливой игре – молчанке. Анализируются место и роль молчания при данном взаимодействии. Определяются условия возможности молчанки как игры. Молчанка рассматривается на микроуровне социальной жизни как игровая ситуация, существующая в определенных пространственно-временных рамках и структурирующая взаимодействие при помощи формальных и неформальных правил игры. Микроструктура молчанки исследуется при помощи концепций, разработанных в рамках социологии повседневности, фрейм-анализа и этнометодологии. В соответствии с традициями данных направлений социологической мысли особое внимание уделяется отношениям «игры» и «повседневной реальности», иначе говоря, вопросу «встраивания» игры в непрерывный поток социальных интеракций участвующих в игре акторов и наблюдающих ее индивидов путем «наслоения» (фреймирования), переключения между «регионами опыта» или рутинной деятельности участников по сохранению социального порядка.

Ключевые слова: молчанка • игровая повседневность • молчание • игра • микросоциология • символический интеракционизм • И. Гофман • этнометодология

DOI: 10.31857/S013216250026588-9

Молчание как содержание игровой реальности. Действие человека, направленное на «другого», невозможно адекватно понять и оценить без учета контекста, в котором оно совершается, и смысла, которым человек и общество его наделяют. То же верно и по отношению к молчанию. Более того, молчание зависит от контекста больше, чем многие другие действия, поэтому оно имеет так много значений, иногда совершенно противоположных друг другу. Вопрос не сводится к оценке: означает ли молчание что-то хорошее или плохое, отражает позитивные или негативные мысли. Интерес вызывает скорее другое – каким «инструментом» является молчание в какой-либо конкретной ситуации и что можно сделать с помощью этого инструмента, то есть, какое место занимает молчание в структуре взаимодействия [Подвойский, Спиркина, 2022: 125–126]. Хотя молчание со стороны выглядит как «пассивное ничегонеделание», зачастую (как в случае с молчанкой, где оно составляет ключевой элемент игры) оно является особым видом социального действия. Правила игры придают молчанию как ее элементу статус действия [Гарфинкель, 2009: 17].

Настоящая статья ставит своей целью выяснить, какую структуру микросоциального взаимодействия формирует молчанка и какое место в ней занимает молчание. Здесь основной предмет нашего интереса будет представлять детская игра с испытанием молчанием, при которой проигрывает тот, кто первый заговорит или рассмеется. Останется за скобками рассмотрение иных форм молчания, которые в метафорическом смысле в языке иногда обозначаются выражением «играть в молчанку» (в значениях: «отмалчиваться», «уклоняться от разговора», «игнорировать», «обижаться» и т.п.).

При рассмотрении реальности детского субъективного опыта, особенно опыта уже в определенной мере социализированных детей, мы будем исходить из того, что эта реальность, хотя и имеет свои возрастные особенности, похожа в действующих внутри нее

социальных механизмах на субъективный опыт взрослых и может анализироваться с точки зрения условий создания, сохранения и разрушения социального порядка, а также ситуативных структур. Соответственно, мы отказываемся рассматривать ребенка как «недочеловека», которому предстоит (не)определенными путями стать «настоящим человеком» (после Дж.Г. Мида часто указывается на то, что именно игры имеют большое значение в этом процессе), и в то же время отказываемся говорить о принципиальном своеобразии и несоизмеримости социального сознания ребенка и взрослого. Характеристика повседневности как «серьезной», взрослой реальности в противоположность «игровой», ненастоящей, детской реальности теряет большую часть своей эвристической ценности в исследовании *игровой повседневности*. Дети становятся взрослыми, а взрослые «остаются детьми»: в игры играют люди всех возрастов, и делают они это, на наш взгляд, похожим образом.

Дать определение игры как социальной ситуации сложно¹, так как игры бывают разные, однако относительно параметров игры можно уверенно сказать, что всякая игра характеризуется прежде всего своей ярко выраженной *упорядоченностью*: во-первых, базовыми правилами и, во-вторых, временной и пространственной определенностью. Почти в любую игру можно играть, зная ее правила. Зачастую правила игры прописываются на бумаге, и их можно изучить. Если же правила не записаны, их передают устно при обучении игре. Правилами в игре руководствуются (и озвучивают их) намного чаще, чем в любой другой «неигровой» ситуации. Однако игровая реальность не определяется целиком и полностью правилами, но формируется по своим собственным механизмам в условиях этих правил. Вторая названная характеристика означает, что для игры почти всегда выделяется свое место (стол и колода карт, экран монитора, поле, шахматная доска и т.д.) и в ряде случаев время (блиц в шахматах, тайм и тайм-аут, матч, партия, кон и т.д.). Нас интересует опыт человека внутри такого рода локальной социальной структуры.

Ясно, что детская повседневность, как она есть «с точки зрения субъекта», по понятным причинам хуже, чем повседневность взрослых, поддается социологическому изучению. Однако социальная жизнь наиболее ярко проявляется как раз во время коллективной игры. Есть совершенно ясные черты удачной или, наоборот, несостоявшейся молчанки, а также более или менее точное понимание способов превращения одной в другую и обратно. Статья представляет собой попытку экспликации этих черт и способов.

Исследование игрового молчания: теоретические основания. Исходя из нашего понимания (игрового) молчания как феномена микросоциальной реальности наиболее адекватной теоретико-методологической оптикой его исследования мы считаем социологию повседневности, а именно фрейм-анализ и этнометодологию, представленные именами И. Гофмана и Г. Гарфинкеля соответственно.

Не лишая фреймы (схемы интерпретации) чувствительности к символической нагруженности, Гофман сосредоточивает внимание на контекстной допустимости / уместности различных аспектов ситуации – от физического пространства, где она разворачивается, до действий, выражений лиц и положений тел участников (внутри) и наблюдателей (вне ее границ) и гибкости этих границ для разных случаев. Тот факт, что ситуация представляет собой не что иное, как игру, говорит о том, что участники пользуются «ключом», интерпретируя ее как игру [Гофман, 2003: 101–108]. Или, говоря обыденным языком, ситуации *воспринимаются в определенном ключе*. Мы заимствуем у Гофмана его понимание ситуативной уместности, фрейма (рамки, границ) ситуации как многослойной структуры, зависимость стратегий выхода из фрейма и входа в него от типа ситуации, а также общий фокус интереса американского социолога, направленный на «синтаксические отношения между поступками людей, находящихся в непосредственном присутствии друг друга» [Гофман, 2009: 15].

Г. Бейтсон, на идеи которого опирался И. Гофман, на примере своего наблюдения за обезьянами в зоопарке дает нам понимание того, что игровое взаимодействие может

¹ Мы разделяем позицию Л. Витгенштейна в этом вопросе: различные игры связывает не какой-то общий элемент, но сеть подобию – «семейное сходство» [Витгенштейн, 2019: 64–65].

возникнуть только при наличии (и улавливании партнерами по коммуникации) метасообщения «это – игра», которое само находится за пределами игровых высказываний [Бейтсон, 1998: 182–189]. В молчанке роль такого сообщения играет «молчальный» стишок. Последний «заталкивает» нас в игру, создает и обозначает ее фрейм, сам находясь как бы «в дверях» между игрой и повседневностью. Даже сама его вербализованная сущность (в сравнении с молчанием самой игры) говорит о том, что «молчальный» стишок только приоткрывает молчанку как мета-сообщение, устанавливает ее, делает ее возможной, но сам по себе больше похож на ритуал, чем на игру. Многие сопутствующие игры имеют границы, также устанавливаемые вербально. Только после согласия большинства участников в том, что граница установлена легитимно, игра начинается.

Еще одним источником теоретического вдохновения развиваемого здесь подхода к игровому молчанию является этнометодология. Последняя ценна для нас умением задавать точные вопросы о природе локального социального порядка. Во-первых, этнометодология уделяет пристальное внимание обычным повседневным ситуациям, какого обычно оказываются достойны только исключительные события. Во-вторых, она показывает, что смысл действия или высказывания (называемых поэтому индексными) неотделим от фона, контекста, конкретного случая их использования, так как действия и высказывания всегда следуют практическим целям [Гарфинкель, 2003: 3–5].

В-третьих, Гарфинкель «испытывает» социальный мир на прочность, тем самым выявляя механизмы, по которым он не дает себя разрушить или постоянно самовосстанавливается нашими же руками. Для этого мы ко всему, что бы ни случилось – в игре или вне ее, – находим объяснения и принимаем какую-то уместную, на наш взгляд, поведенческую стратегию. Когда студенты Гарфинкеля по его заданию начинали играть со своими «испытываемыми» в крестики-нолики не по правилам, последние «были убеждены, что экспериментатор (студент) чего-то добивается, хоть и не говорит, чего именно, и то, что он на самом деле делает, не имеет никакого отношения к игре в крестики-нолики, т.е. он, например, кокетничает (с представителем противоположного пола); намекает на глупость испытываемого; пытается его как-то задеть или даже оскорбить» [Гарфинкель, 2002: 66].

В рамках «социологии ситуаций»² (в отличие от «социологии общества») вопрос о *нахождении* структур теряет большую часть своей напряженности. Когда социолог ограничивает свое внимание фактически рамками одной комнаты, социальности некуда из нее деться. Структуры воссоздаются на локальном уровне, в действиях (перемещениях, манипуляциях, жестах, словах) людей, как их можно наблюдать здесь и сейчас, а также (осознаваемые или нет) в сознании каждого индивида. С той или иной (но все же чаще всего большой) мерой точности первый и второй «варианты» структуры ситуации совпадают. Понять, как можно «правильным» образом поучаствовать в разворачивающемся социальном взаимодействии (вопрос, интересующий простого человека), и понять, как функционируют в данном случае ситуативные механизмы, можно с помощью одних и тех же процедур, основанных на наблюдении, практике (самостоятельных попытках поучаствовать в игре) и открытом обсуждении своих действий в рамках игры с другими «знающими» людьми.

Молчанка, в том виде, в котором ее описывают базовые правила игры, не представляет практически никакой проблемы. Совсем другое дело – то, как она вписывается в повседневную реальность, состоящую из *людей* (а не плоских «игроков» как принимающих решений) и окружающего их пространства.

² На страницах «Ритуала взаимодействия» Ирвинг Гофман, как нам кажется, в том же самом смысле употребляет выражение «социология случаев». В рамках последней «тема социальной организации» остается ведущей, но это особая организация соединения людей при непосредственных контактах и вырастающие из него кратковременные события взаимодействия. Речь идет о некоей нормативно устойчивой структуре, «общественном собрании», но это подвижное образование, неизбежно недолговечное, возникающее при появлении действующих лиц и умиравшее при их уходе» [Гофман, 2009: 14].

Структура молчанки. Итак, особым видом социального взаимодействия является игра. Это маленький социальный мир внутри основного большого социального мира, в котором действуют свои правила и присутствует какой-то свой особый интерес (например, победить других или просто пройти все игровые препятствия до конца). Молчанка – это короткая детская игра соревновательного типа, в которой проигрывает тот, кто первый нарушает молчание. Яркая особенность молчанки как игры – ее «эффектный» вход, который представляет собой тематический стишок. Стишки бывают разные, но все их объединяет два аспекта – комическое содержание (иногда даже «кровожадное», чем-то напоминающее в этом качестве советские садистские стишки) и завершение, призывающее к молчанию. М.С. Старченко приводит такой популярный пример: «Ехали татары, / Кошку потеряли. / Кошка сдохла, / Хвост облез, / Кто промолвит, / Тот и съест» [Старченко, 2011: 132]. Иногда кошку теряют не татары, а цыгане или бояре, но для нас это не так важно. Важно соблюдение точного ритма и единого стихотворного размера³ [там же]. В моем детстве популярной и активно используемой молчанкой был такой стишок: «Кто скажет слово или звук, тот беременный паук».

Тексты стишков достаточно устойчивы – в более или менее неизменном виде они переживают целые поколения. Собственно, структура стишка состоит из зачина, условий игры (указание на то, что нужно молчать) и завершения, которое фиксирует момент начала игры. Важно понимать, что стишок является кодом начала игры не только для самих играющих, но и для всех остальных присутствующих. Если я вижу, что все другие игроки услышали и поняли стишок, значит, молчание, которое они воспроизводят теперь, является игровым и принадлежит именно той игре, в которую играю я. Этот факт может определять и количество игроков в молчанку. Если стишок был произнесен так, что его совершенно точно услышали десяток детей, значит все они с этого момента игроки, даже если они не планировали вступать в игру. Стишок магнетическим образом «втягивает» в игру всех, кто оказался в поле его слышимости в одной комнате⁴.

«Кошка сдохла, хвост облез, кто промолвит, тот и съест» – это одна из популярнейших концовок «молчательного» стишка. Иногда к этому добавляется еще и «кто засмеется, тот ее крови напьется» – на тот случай, чтобы в конце игры не было проблемы признать проигравшим того, кто засмеялся или захихикал, но ничего не сказал (или в том же смысле: «Идет, идет по крыше воробей, несет, несет бутылочку соплей. Кто пикнет, тот ее и выпьет»). Из этого можно заключить, что игра направлена на испытание не только (и даже, может быть, не столько) речевого, но и эмоционального контроля. Основная категория играющих – это старшие дошкольники и младшие школьники, ведь именно они находятся на этапе становления данного навыка. Для них молчанка представляется хоть и короткой – дольше минуты она обычно не длится, – но захватывающей игрой. Сама ситуация внезапного игрового коллективного молчания кажется ребенку интересной и волнующей, вызывающей активные эмоции и желание рассмеяться. Кроме того, сами дети во время игры могут стараться рассмешить своих оппонентов, чтобы они проиграли, – показать язык или состроить рожицу. Задача «вывести» оппонента на смех или произнесенное слово приобретает невероятную ценность в интерпретационной схеме молчанки, а также вводит в довольно пассивную игру определенную динамику.

Участниками молчанки могут быть и один-двое взрослых, хотя их игра будет уже не такой «искренней», как у детей. Взрослые могут начать игру со стишка и «предоставить» ее детям в их распоряжение или могут полноценно участвовать в ней, поддразнивая

³ Реже встречаются тексты молчанок, которые не содержат рифмы.

⁴ Это, тем не менее, не означает, что произнесение стишка обязательно начинает игру. Как указывал И. Гофман, социальные ситуации – это не структуры (в их механическо-детерминированном виде), а рамки возможностей, существующие в индивидуальных сознаниях. Необходимо коллективное принятие игры, через серьезное отношение к произнесенному зачину и «молчаливый уговор» честно играть, соблюдая правила. Сам по себе зачин остается просто веселым стишком, если после его произнесения дети не примут ставки игры как значимые.

детей, чтобы придать молчанке все той же динамики. Однако ключевыми игроками, относительно которых исход игры будет (как и положено) неопределенным, остаются именно игроки-дети. Взаимосвязь самой игры и личностей игроков в молчанке не носит детерминирующий характер, то есть технически в молчанку может играть кто угодно, кому доступна речь и определенная мера ее контроля, но фактически в молчанку обычно не играют дети старше 10 лет, освоившие более сложные, длительные и более увлекательные игры и занятия.

Обычно дети играют в молчанку там, где им запрещены другие более активные и подвижные игры (например, тихий час в детском саду, детском лагере или в детской комнате дома после «отбоя»). К примеру, дети скорее всего не будут играть в молчанку во дворе, где можно свободно кричать и бегать, зато молчанку как форму взаимодействия с дошкольниками (в целях «игрового успокоения» детей) активно используют вожаки и воспитатели. Так как молчанка – соревновательная игра, по ее завершении участники должны быть разделены на проигравших (обычно один или двое) и победителей (все остальные)⁵. Поэтому количество игроков в молчанку не может быть меньше двух. Верхнюю границу определить сложнее – в одной и той же «партии» может участвовать и большая группа детей, однако успешное протекание игры будет зависеть от возможностей каждого контролировать каждого (так как у молчанки простая плоская ролевая структура). В большой компании лучше не играть на улице, где естественные звуки могут перемешаться с голосами участников или помешать им прислушиваться к тишине, которую игра создает, чтобы та была полноценно разрушена. Поэтому, чтобы играть в молчанку, детям лучше находиться всем вместе в одной тихой комнате, где все игроки могут быть друг у друга на виду.

Если инициирование игры, особенно исходящее от самих детей, а не от воспитателей, носит более или менее хаотичный характер⁶, то вот структура (порядок событий) самой игры строга и состоит из произнесения стишка, игрового молчания, обычно с активным невербальным взаимодействием, и разрядки и общего смеха после нарушения молчания одним из игроков. Если все игроки слишком хорошо справляются с контролем речи и эмоций, игра может просто надоесть и распасться. (С другой стороны, если дети продолжат играть настойчиво, игра может начать вызывать интерес и эмоциональный отклик самой абсурдностью такой своей длительности.) В этом разница между базовыми правилами игры и предпочтительной игрой [Гарфинкель, 2009: 14], формальными и неформальными правилами. Предпочтительно, чтобы игра не длилась дольше минуты. Это правило не сообщается при первом объяснении, как нужно играть в молчанку. Оно рождается из наблюдения и опыта участия и соотнесения с ним собственного ощущения скуки или потери сильного эмоционального накала, если игра длится дольше.

Что лежит за пределами молчанки? Хотя молчанка и может ситуативно выполнять искусственно приписанные ей «функции» (приписанные либо социальными исследователями, либо педагогами), у детей она возникает стихийно и не имеет для них моральной необходимости. Ей не предшествует никакое целеполагание, она особо не связана ни с событиями прошлого, ни с планированием будущего. Молчанка возникает как спонтанный коллективный акт, длится несколько десятков секунд и улетучивается, не оставляя практически никаких следов. Реже молчанка становится не просто игрой «для

⁵ Коллективное «объединение против» единственного проигравшего (в случае слишком серьезного отношения к игре) может подпитывать в детях интенции буллинга, хотя, разумеется, только в зачаточной форме и уже только после выявления проигравшего, так как заставить говорить или смеяться уже затравленного ребенка достаточно трудно, как и заставить его играть вместе с обидчиками вообще.

⁶ Едва ли удастся точно предугадать, когда дети решат сыграть в молчанку. Существуют лишь условия, более располагающие к игре, чем какие-либо другие, – скука и отсутствие достойной игровой альтернативы / интернализированное детское понимание необходимости в данной ситуации вести себя тише / желание одного или нескольких детей проявить себя в соревновательной игре и т.д. и т.п.

развлечения», но способом ребенка уйти от разговора, решить спор или обрести контроль над ситуацией (через присвоение себе права «зачинить» игру и тем самым определить взаимодействие), доказать свое превосходство через победу в молчанке. Но что касается правил самого молчания – все игроки принимают и соблюдают их в равной мере⁷, а возможность сжульничать практически отсутствует.

Совершить действие «вне игры» на первый взгляд сложно: человек в принципе либо издает звуки, либо нет – третьего не дано. По отношению к игре молчать – значит продолжать игру, заговорить / засмеяться – значит проиграть. Хотя базовыми правилами никакой иной, кроме проигрыша, выход из игры в принципе не прописан, можно покинуть группу физически (например, уйти в другую комнату) и таким образом не участвовать в игре.

В особом порядке регламентировать выход в игре с такой простой структурой и с такими низкими ставками не имеет большого смысла, чтобы не обрекать ее на скуку. Однако игрока по «молчаливому консенсусу» могут признать вышедшим из игры, если он больше не поддерживает зрительный контакт с остальными игроками, отошел в сторону от круга играющих и занялся другими делами (лучше, если все условия соблюдаются одновременно). Как происходит этот консенсус? Игрока исключают из сферы внимания. Он больше не разделяет всеобщей вовлеченности, и к нему как к игроку сначала теряют интерес, а потом его и вовсе исключают из игры.

Однако выйти из комнаты возможно не всегда. Представим себе такую молчанку – комната в детском лагере, время после отбоя, выключен свет, кто-то шепотом проговаривает «молчальный» стишок, игра начинается. Выйти физически не получится. Зато можно вполне легально уснуть и покинуть игровой регион опыта, погрузившись в сон. Какие бы естественные звуки спящий ребенок не издавал во сне, для бодрствующих играющих это будет уже не то же самое, как если бы он был включен в игру «по-настоящему». Вероятнее всего, эмоциональный накал существенно снизится, а играть уже станет не так интересно.

Молчание вышедшего будет уже не игровым, а молчанием, например, наблюдающего за игрой, спящего, читающего... Соответственно, у него самого не будет волнительного ощущения относительно себя как участника молчаливой игры. Даже если продолжить молчать, молчание при выходе из игры сразу же лишается того особого веса, который давала ему игра. Ребенок теряет связь с тем, что Э. Дюркгейм охарактеризовал как чувство общего психоэмоционального возбуждения во время социального ритуала.

Вторжение в зону игры разговаривающего может восприниматься детьми как пополнение новым участником, который тут же проигрывает (особенно, если игровое напряжение уже достигло высокого уровня, и когда все игроки «ждут» нарушителя с особым нетерпением). С другой стороны, если молчанка не набрала, или изначально не была способна набрать, сильного уровня напряжения, или если дети изначально были сфокусированы исключительно друг на друге и своем личном состязании (если соревновательный элемент игры значительно преобладал над показательным), молчанка образует иногда и вовсе непроницаемую ситуативную среду.

Прервать молчанку любым разговором по общему правилу для любого её участника считается проигрышем. Однако иногда, если причина покажется детям достаточно

⁷ Для сравнения, Е.А. Покровский в большой дореволюционной монографии о «преимущественно русских» детских играх приводит следующее описание молчанки («калмыцкой игры»): «Дети садятся в ряд, и один выборный разговорами, вопросами, шутками и гримасами старается возбудить других к разговору или смеху, и тот, кто заговорит или засмеется, получает от всех сидящих поочередно по одному удару по спине жгутом, что в свою очередь сопровождается шутками и смехом, а затем все вновь садятся и молчат, новый же выборный тем же порядком ведет игру» [Покровский, 1997: 391]. Хотя такая молчанка во многом похожа на ту игру, о которой говорим мы, между ними есть одно существенное отличие. Оно заключается прежде всего даже не в бросающемся в глаза насильственным элементе «калмыцкого» варианта, а в наличии у последнего иерархической ролевой структуры – «выборного» ведущего, которому позволено в игре разговаривать, и всех остальных, которым издавать звуки нельзя. Несомненно, такая молчанка будет иметь иные рамки, в том числе пространственно-временные, способы выхода, схемы обучения игре и т.д.

уважительной, игру можно прервать, например, универсальной «снимающей» игровой фрейм фразой «стоп игра» и снова начать фразой «раз, два, три – начало игры». Это не гарантирует, что нарушителя молчания сразу же не признают проигравшим, но в детском мире так же, как и во взрослом, существуют и часто принимаются во внимание «серьезные» обстоятельства, стоящие в приоритете перед ценностью игры и победы в ней. Например, если к кому-то из детей во время молчанки прямо обращается его родитель или воспитатель, игра может продолжиться без него, встать на паузу или начаться заново с зачина после того, как ребенок ответит взрослому и освободится.

Таким образом, дошкольники, играя в молчанку, показывают себя уже вполне способными к считыванию ситуативных кодов и границ многослойных фреймов. Так как игра является ключевой деятельностью в этом возрасте, они обучаются данному навыку и в других играх. Выражаясь в терминах А. Шюца, у них появляется способность к различению игры как «конечной области значений», отличающейся от других «конечных областей» и в особенности от неигровых повседневных рутинных ситуаций.

Тем не менее мы не считаем, что «игра» и «повседневность» – абсолютно герметичные регионы опыта. К тому же, постольку, поскольку каждая из «реальностей» может рождать абсолютно «реальную» вовлеченность, их стоит оценивать по крайней мере как соизмеримые. Неумолимость просовывания вездесущего лица повседневной реальности в любую фантазию во многом зависит от того, какая мера включенности (и, соответственно, ответственности) требуется от детей. От семилеток в нашем обществе вполне можно ожидать, что даже если в жилом корпусе детского лагеря объявят – обычно учебную – пожарную тревогу, они скорее встроит этот «пожар» в молчанку новым обстоятельством, интересным испытанием, чем разрушат игру полностью. Дети могут позволить себе пребывать в мире игры, потому что обычно их «реальный мир» контролируется взрослыми.

Так или иначе, молчанка связана не с миром фантазии, а с налицо существующим, «видимым и слышимым» здесь и сейчас молчанием, поэтому в некотором роде она даже более, чем повседневная неигровая жизнь, «возвращает» ребенка к реальности, пусть и с «искусственными» рамками. Игровое действие в молчанке может остаться незамеченным внешними по отношению к игре людьми и не восприниматься ими как игровое. Однако «вторая рамка» – игра – все-таки заставляет участников вести себя немного иначе, чем если бы ее не было. Если молчание детей в принципе можно представить себе и вне игрового контекста, то специфическое для игры эмоциональное возбуждение, легко улавливаемое даже со стороны, связанное с высокой степенью вовлеченности, происходит обычно только в игре.

Выводы. Молчанка не учит детей молчанию, а тем более пассивности и смирению. Игровое молчание – это, напротив, преодоление и утверждение себя в социальной реальности. Успешный эмоциональный контроль в случае победы в молчанке, или умение посмеяться над собой, как над тем, кто «съел дохлую кошку» или оказался «беременным пауком», или само участие в интерактивной игре без слов, социализирует ребенка.

Таким образом, молчание выполняет в данной форме взаимодействия роль игровой задачи, дополняя этот интерес ярким контрастом между стихотворным началом, молчаливым ходом и шумным и эмоциональным завершением игры. Молчание в игре способствует одновременно двум противоположным вещам: нарастанию напряжения перед финалом и испытанию собственного спокойствия и самоконтроля.

Важно понимать, что молчанка – это коллективная игра, в нее не играют в одиночку, как можно поиграть в куклы, машинку или компьютерные игры. Дело здесь не только в том, что для такой игры необходим соревновательный элемент. Помолчать с самим собой слишком просто даже для ребенка, что лишает это занятие всякого игрового интереса. Другое дело – заставить себя молчать в кругу сверстников, так же полных коммуникативной энергии и желания играть вместе, как и я сам.

Игра в молчанку совершенно непохожа на совместное молчание взрослых, занятых каждый своим делом. В молчанке четко определяется социальный аспект занятия, активное

взаимодействие играющих. Мое молчание в игре потеряет свой смысл и закончится ровно в тот момент, когда мой оппонент проиграет. Все зависит от него, и мне нужно заставить его что-то сказать или рассмеяться. Это игра не о том, кто дольше промолчит, а о том, кто быстрее проиграет. Нет никакого смысла молчать, когда кто-то уже заговорил, это не прибавит участнику-победителю больше никаких очков, потому что игра закончена (участников больше нет, остались только дети) и все ее ставки рассеялись по ветру.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Бейтсон Г. Теория игры и фантазии // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 11: Социология. 1998. № 4. С. 181–199.
- Витгенштейн Л. Философские исследования. М.: АСТ, 2019.
- Гарфинкель Г. Концепция и экспериментальные исследования «доверия» как условия стабильных согласованных действий // Социологическое обозрение. 2009. Т. 8. № 1. С. 10–51.
- Гарфинкель Г. Что такое этнометодология? // Социологическое обозрение. 2003. Т. 3. № 4. С. 3–25.
- Гарфинкель Г. Исследование привычных оснований повседневных действий // Социологическое обозрение. 2002. Т. 2. № 1. С. 41–69.
- Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: ИС РАН, 2003.
- Гофман Э. Ритуал взаимодействия: очерки поведения лицом к лицу. М.: Смысл, 2009.
- Подвойский Д.Г., Спиркина А.К. В тишине..., меж людей...: молчание как предмет социологического изучения // Социологические исследования. 2022. № 6. С. 125–135. DOI: 10.31857/S013216250019659-7.
- Покровский Е.А. Детские игры: преимущественно русские. М.: ТЕРРА; «Книжная лавка – РТР», 1997.
- Старченко М.С. Молчанка – жанр детского потешного фольклора // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. Т. 218. № 3. С. 131–133.

Статья поступила: 27.03.23. Финальная версия: 29.05.23. Принята к публикации: 01.06.23.

“SILENCE GAME” AS A FORM OF SOCIAL INTERACTION

SPIRKINA A.K.

Institute of Sociology of FCTAS RAS, Russia; State Academic University for the Humanities, Russia

Anastasiya K. SPIRKINA, Senior Assistant, Institute of Sociology of FCTAS RAS; Post-graduate Student of the Faculty of Sociology, State Academic University for the Humanities, Moscow, Russia (spirkina.ak@yandex.ru).

Abstract. The article examines the structure of interaction, which is formed in a children’s playful game – silence game. The place and role of silence in this interaction is analyzed. The conditions for the possibility of silence as a game are determined. The silence game is considered at the micro level of social life as a game situation that exists within certain spatiotemporal framework and structures interaction with the help of formal and informal rules of the game. The microstructure of the silence game is explored with the help of concepts developed in the sociology of everyday life, frame analysis and ethnomethodology. In accordance with the traditions of these areas of sociological thought, special attention is paid to the relationship between the “game” and “everyday reality”, in other words, the issue of “embedding” the game in a continuous stream of social interactions of actors participating in the game and individuals observing it by “layering” (framing), switching between “regions of experience” or routine activities of participants to maintain social order.

Keywords: silence game, play everyday life, silence, game, microsociology, symbolic interactionism, Goffman E., ethnomethodology.

REFERENCES

- Bateson G. (1998) A theory of play and fantasy. *Sotsialnye i humanitarnye nauki. Otechestvennaya i zarubezhnaya literatura. Ser. 11: Sotsiologiya* [Social and human sciences. Domestic and foreign literature. Ser. 11: Sociology]. No. 4: 181–199. (In Russ.)
- Garfinkel H. (2002) Study of the habitual foundations of everyday actions. *Sotsiologicheskoe obozrenie* [Russian Sociological Review]. Vol. 8. No. 1: 41–69. (In Russ.)
- Garfinkel H. (2003) What is ethnomethodology? *Sotsiologicheskoe obozrenie* [Russian Sociological Review]. Vol. 3. No. 4: 3–25. (In Russ.)
- Garfinkel H. (2009) A conception of, and experiments with, “trust” as a condition of stable concerted actions. *Sotsiologicheskoe obozrenie* [Russian Sociological Review]. Vol. 8. No. 1: 10–51. (In Russ.)
- Goffman E. (2003) *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Moscow: IS RAN. (In Russ.)
- Goffman E. (2009) Interaction ritual: essays on face-to-face behavior. Moscow: Smysl. (In Russ.)
- Podvoyskiy D.G., Spirikina A.K. (2022) In the quiet..., between people...: silence as a subject of sociological study. *Sotsiologicheskiye issledovaniya* [Sociological Studies]. No. 6: 125–135. DOI: 10.31857/S013216250019659-7. (In Russ.)
- Pokrovskiy E.A. (1997) *Children’s games: mostly Russian*. Moscow: TERRA; «Knizhnaya lavka – RTR». (In Russ.)
- Starchenko M.S. (2011) Silence game – a genre of children’s amusing folklore. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Chelyabinsk State University]. Vol. 218. No. 3: 131–133. (In Russ.)
- Wittgenstein L. (2019) *Philosophical investigations*. Moscow: AST. (In Russ.)

Received: 27.03.23. Final version: 29.05.23. Accepted: 01.06.23.