

Как дети отгадывают загадки

Мы все не раз слышали, что дети, как, впрочем, и люди любого возраста, находясь в естественной ситуации (не на школьном уроке), услышав незнакомую загадку, предлагают собственные (чаще всего не совпадающие с правильной) *разные* отгадки. Причем высказываются обычно не все участники отгадывания, а только часть. Это происходит до тех пор, пока не прозвучит отгадка, совпавшая с исходной — той, которую имел в виду загадывающий. Назвавший точную отгадку воспринимается как победитель. Иногда отгадчики «выдыхаются», так и не отыскав единственного ответа. В этом случае отгадчики чувствуют себя побежденными, а загадывающий — победителем¹. Далее обычно звучит новая загадка; процедура повторяется.

Так выглядит внешняя сторона процесса отгадывания.

Любопытно, что за этими привычными и знакомыми каждому человеку действиями, которые каждый из нас не только множество раз наблюдал, но и переживал сам, *прячутся* некоторые, беремся утверждать, *неведомые* нам процессы.

Рассмотрим сначала *распределение ролей* в процессе «игры в загадки»².

Прежде всего, для загадывания/отгадывания требуется некоторое количество людей, *публика*. И хотя главные роли принадлежат *загадывающему* и *отгадчику* (назовем так игрока, предложившего точную отгадку), без публики «игра в загадки» оказывается лишенной многих актуальных для нее «течений» и процессов. Действительно, центральным звеном «игры в загадки» является *перебирание образов*, которые порождаются участниками игры; перебирание образов складывается из *порождения образов* и их *проверки и критики*.

После того, как прозвучал первый ответ, претендующий на отгадку, участники игры начинают «подставлять» отгадку: полученный эффект приносит удовлетворение (положительный результат проверки) или разочаровывает. Результаты подстановки частично вербализуются (междометные реплики), частично проявляются в мимике, возгласах, жестах. В любом случае «последней инстанцией» остается тот, кто загадал загадку и знает правильную отгадку. Если правильный ответ не назван, перебирание образов продолжается.

Этапы перебирания, проверки и критики образов вызывают к жизни роли *авторов образов-отгадок* и *критиков*. Своего рода *экспериментаторами*, про-

¹ Возможность использования категорий «победитель» и «побежденный» применительно к процессу загадывания/отгадывания связана с игровой природой этого процесса; см., например, об этом: В.Н. Топоров. Из наблюдений над загадкой. / Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. 1. М., 1994, с. 40—44.

² Из традиционно признаваемых игровыми детскими фольклорных жанров (считалка, скороговорка, небылица и др.) загадка — самый игровой в том смысле, о котором писал Хейзинга — она не функциональна, участие в процессе загадывания/отгадывания сугубо добровольно (в отличие, например, от считалки); подробнее об этом см.: В. Н. Топоров, указ. соч., с.42—43.

веряющими эффект, производимый подстановкой каждого нового образа-отгадки, является все участники игры, включая загадавшего загадку.

После того, как найдена (или предъявлена) отгадка и проведен эксперимент по ее проверке, обычно происходит перераспределение ролей (появляется новый загадывающий, новые авторы образов-отгадок и т. д.).

Можно упомянуть здесь еще один — предваряющий — этап процесса отгадывания загадок, хотя он и не всегда открыто представлен в игровой практике. Речь идет о *распознавании* загадки (оказывается, совсем не обязательно говорить «отгадай загадку!»: «публика» сама в состоянии разобраться, как поступить, если прозвучал *говорящий сам за себя* текст). Подчеркнем, что даже если призыв «отгадай!» прозвучал, распознавание все же присутствует, принимая форму *проверки соответствия* требованиям жанра (если загадка оказывается ложной, дети ее отвергают, говоря, что это *не загадка*).

Экспериментально установлено, что дети легко выделяют загадки из ряда других высказываний, максимально приближенных к ним по ритмико-синтаксической организации (сравните : *Маленький мальчик всем под ноги смотрит / порог* — загадка, *Черный жук ползет по дорожке* — обычное предложение; *Мужик идет из лесу, зеркало за поясом / топор* — загадка; *Человек бежит по улице, на плече сумка* — обычное предложение)³. Единственная возможность для такого выделения заключается в «логическом абсурде» и даже «семантической дерзости» (П. Рикер) загадки. Логический абсурд буквально *дразнит* ребенка, требуя немедленного преодоления, то есть создания (вос-создания?) метафоры, действия, направленного на восстановление целостности единого (но разъединенного) текста загадки-отгадки.

Итак, мы описали следующие этапы «игры в загадки»: загадывание, распознавание/проверка соответствия требованиям жанра, порождение образов-отгадок, экспериментирование (подстановка), критика образов, предъявление отгадки и новый «виток» экспериментирования, переход к новой загадке.

Спецификой процесса загадывания/отгадывания является причудливое сочетание игровых *действий, проявляемых открыто* (загадывание, озвучивание отгадок-образов, критика неподходящих отгадок, одобрение точного ответа) и *действий неявленных*, производимых подспудно, в уме, про себя.

Во-первых, далеко не все варианты образов-отгадок, рождающиеся в среде игроков, озвучиваются и становятся общим достоянием. Причин такого *умалчивания* несколько: это и обыкновенная робость играющих, их неуверенность в себе, и *затмение, угнетение* отдельных образов более яркими находками других игроков. Действительно, придумав собственную отгадку и не успев ее высказать, ребенок нередко настолько впечатляется чужим образом и процессом подстановки/проверки прозвучавшей отгадки, что так и не выносит на суд публики собственный образ.

Во-вторых, внешне не выражен и эксперимент по подстановке образов-отгадок. Впечатления от этого эксперимента частично, конечно, эксплицируют-

³ Эксперимент проводился во 2—3 классах школы №10 г. Жуковский

ся (эмоционально насыщенные возгласы, жесты, мимика и др.), но почти никогда не вербализуются и в конечном счете едва ли осознаются.

В-третьих, лишь в малой степени выражается в слове молниеносный критический анализ версий-отгадок, которые загадывающий признал неправильными.

В-четвертых, *признание/непризнание превосходства* точной отгадки также осуществляется «про себя» и чаще всего не осознается; игра стремительно переходит к новой загадке.

Таким образом, поведение ребенка в ходе отгадывания загадок в значительной мере оказывается *скрытым* от наблюдателя. Более того, в естественной ситуации детской игры процесс перебирания образов не только не осознается, но и угнетается (*свертывается*) мощной установкой на результат, требующей «попадания в десятку» и обесценивающей все промежуточные версии.

Что и говорить, для учителя на уроке «ребенок отгадывающий» представляет собой в чистейшем виде непроницаемый «черный ящик». Методическое вмешательство в процесс отгадывания оказывается невозможным.

Между тем «мерцание образов», сопровождающее отгадывание незнакомой загадки, представляется крайне важным для художественного развития ребенка. Отгадывая загадку, ребенок по сути дела всякий раз создает собственную метафору, пытаясь «примирить», то есть наделить смыслом, текст загадки, парадоксальный с точки зрения буквальных значений входящих в него слов. Единственный путь к такому «примирению» — апелляция к *поэтической функции языка*.

Именно об этом пишет Поль Рикер в статье «Метафорический процесс как познание, воображение и ощущение»⁴:

«Творец метафор — это тот мастер с даром слова, который из выражения, непригодного для буквальной интерпретации, создает высказывание, значимое с точки зрения новой интерпретации, которая вполне заслуживает названия метафорической... Иными словами, метафорическое значение состоит не только в семантическом конфликте, но и в новом предикативном значении, которое возникает из руин буквального значения, то есть значения, возникающего при опоре только на обыденные или распространенные лексические значения наших слов. Метафора не загадка, а решение загадки».

Считая одним из важнейших аспектов литературного развития школьников преодоление наивно-реалистического отношения к художественному произведению (говоря языком П. Рикера, *отмену обыденной референции*)⁵ и освоение поэтической функции языка, я вижу в загадке, «семантический вызов» которой может быть преодолен исключительно поэтическими средствами, значительный образовательный потенциал. Однако совершенно очевидно, что выбор методических решений должен быть предварен *проникновением в «черный ящик»*.

⁴ Теория метафоры. М., 1990, с. 419—420.

⁵ См. Т. Троицкая. Концепция технологии. В кн.: Т.С. Троицкая, О.Е. Петухова. Литературное чтение. 1—2 класс. Методическое пособие для учителя. М., 2001, с. 90—91.

Итак, мы поставили задачу эксплицировать процессы, скрытые от наблюдателя в живой ситуации отгадывания загадок.

Известно, что получить информацию о нерелексируемых процессах можно только косвенно; для детей младшего школьного возраста адекватным средством косвенного выявления неосознанных процессов и представлений является рисунок⁶.

В экспериментальных целях была смоделирована ситуация, подчеркивающая несовпадение и даже контраст предмета загадывания (отгадки) и метафорического образа. Например, в загадке «Сидит девица в темной темнице, а коса на улице» это несовпадение-контраст *морковки и девицы в темнице с косой на улице*.

Детям был предложен следующий рисунок:



Один из условных героев — Мишка — нарисовал девицу в темнице (он не отгадал загадку!), а другой — Зайчик — морковку (отгадал!).

После того, как дети рассмотрели и обсудили рисунок (почему Мишка и Зайчик нарисовали разные картинку?), мы предложили им новую (ранее этим детям неизвестную) загадку «Белая кошка лезет в окошко»⁷, раздали листки А4, разделенные пополам, и попросили нарисовать две картинку: первую — так, как нарисовал бы Мишка, вторую — так, как нарисовал бы Зайчик.

Если ребенок не мог нарисовать ту или иную картинку (не знал, что нарисовать), мы разрешили поставить на ее месте знак вопроса; если трудность была вызвана самим процессом изображения, мы предложили написать словами или просто сказать учителю (но так, чтобы не слышали остальные). Если рисунок

⁶ Таков, например, исследовательский опыт Школы диалога культур. См.: С. Ю. Курганов. Ферма монстров. Психолого-педагогический этюд. В кн.: Философско-психологические предположения Школы диалога культур. М., 1998, с. 135—164.

⁷ Выбирая загадку, мы обращали внимание также на то, чтобы каждое слово было понятно детям, причем во всех его актуальных значениях.

оказывался непонятным экспериментаторам, мы по ходу дела задавали детям вопросы и делали подписи.

Эксперимент проводился с детьми 6—8 лет: в ходе предварительных этапов эксперимента мы выяснили, что дети более младшего возраста плохо справляются с заданиями, требующими произвольных действий, а более старшие не проявляют к этой работе интереса.

Наш замысел был достаточно прозрачен: «замедлить» и пронаблюдать те процессы, которые скрыты от нас в «игре в загадки» и протекают молниеносно, не успев развиться в полную меру. Иллюстрирование неотгаданных загадок, по нашим предположениям, должно было замедлить и «приоткрыть» для наблюдения этап *порождения образов*.

Результаты превзошли все ожидания. В эксперименте участвовали 60 школьников, которые создали 17 (!) метафорических образов. Картинки-отгадки появились следующие:

Сосульки

Снежинка

Снег

Дождь

1-я группа рисунков

Муха

Ветер

Облако

Град

Метель

Белье, «выбегающее» из бака при кипячении

Манная каша, вылезая из кастрюли

Пар вырывается из кастрюли

Тесто, поднявшееся и переваливающееся через край

Молоко льют в кастрюлю

Тесто ставят в печь

2-я группа рисунков

И даже:

Записка «лезет» из щелки!

и

Облако отражается в озере!

Аналогичный результат мы получили, проведя эксперимент с загадкой «Стоит баба поперек; одна рука в избе, другая на дворе» (дверь). Дети нарисовали такие картинка-отгадки:

Ключ

Печь с трубой

Высунутый язык

Морковь

Дерево с корнями

Закладка в книге

Улитка

Зуб

Лестница, выходящая из дома на улицу

Дверь

Дерево у забора (часть кроны в одном дворе, часть — в другом)

И даже:

Крем, который наполовину выдавили из тюбика!

Другие загадки привели к рождению меньшего количества детских образов-отгадок⁸:

«Алый сапог в земле горит» («свекла») — *гриб с красной шляпкой, костер, редиска, морковь, лежащий на земле стреляющий пистолет;*

«Сидит баба на грядках, вся в заплатках» («капуста») — *капуста, лук, яблоня в спелых яблоках.*

Подчеркнем, что при предъявлении детям этого задания необходимость *отгадать* загадку не формулировалась. Нужно было просто *нарисовать* две картинки, подражая условным героям. Может быть, именно *отмена установки на получение точной отгадки* и в целом *на успех* раскрепостила наших учеников и привела к полноценному развитию тех *неявных* образов, которые в процессе естественного отгадывания загадок «умирали», не успев получить более или менее отчетливые очертания.

«Белая кошка...»

Рассмотрим поведение детей в экспериментальной ситуации на примере загадки «Белая кошка лезет в окошко» («солнечный луч»).

Любопытно, что отгадка так и не была найдена детьми, причем после предъявления экспериментаторами отгадки дети демонстрировали разочарование и даже протест: «*Солнечный луч не белый, а желтый!*»⁹

Мы полагаем, что отсутствие хотя бы одного образа, совпавшего с образом отгадки, а также негативная реакция на отгадку были вызваны тем, что слово «белый» во всех образах-отгадках было понято в его прямом значении (все предметы, предложенные в отгадках, за исключением *мухи* и *ветра*, характери-

⁸Мы полагаем, что количество образов-отгадок зависит как от характера самих загадок, так и от условий проведения эксперимента: разнообразие рисунков резко уменьшается, если не удастся обеспечить самостоятельность работы каждого ребенка.

⁹Таковы представления детей; возможно, они навеяны традицией «раскрашивания» солнца и его лучей в желтый цвет (в иллюстрациях к детским книгам, на детских рисунках и т.д.).

зуются белым цветом), в то время как в отгадке реализовано *нетривиальное, непривычное* детям значение этого слова. Дети, вероятно, опирались здесь на опыт знакомства с народными загадками, в которых имена прилагательные значительно реже других частей речи подвергаются метафоризации.

Подчеркнем: несмотря на то, что ход к подлинной отгадке оказался для детей недоступным, они создали целую серию метафорических образов, так или иначе подсказанных текстом загадки!

Из четырех слов, входящих в загадку, три были истолкованы детьми метафорически: *кошка, лезет* — во всех без исключения рисунках-отгадках, *окошко* — только в некоторых (8 из 17; вторая группа рисунков).

Интересно, что существительное «кошка» вызвало к жизни *поэтические метафоры* (*снег, облако, манная каша* и др.), а глагол «лезет» — *языковые* (пожалуй, за исключением значения «отражается» в отгадке «облако отражается в озере»). Слово «окошко» в случаях образного истолкования привело к рождению *поэтических* метафор (*щель между кастрюлей и крышкой, озеро* и др.).

Любопытно, что во второй группе рисунков, в которых слово «окошко» было понято метафорически, дети истолковали по-разному даже предлог «в». В отгадках «белье», «манная каша», «пар», «тесто (из кастрюли)», «записка» предлог имеет значение «*наружу*», а в отгадках «молоко», «тесто (ставят в печь)», как и в первой группе рисунков — «*внутри*».

«Стоит баба поперек...»

Эта загадка дала практически неограниченный спектр образов: все дети увидели в ней зашифрованный предмет, одна часть которого («*одна рука*») находится внутри чего-то («*в избе*»), другая — снаружи («*на дворе*»). Причем оппозиция «*в избе*» — «*на дворе*» одними детьми была понята буквально (печь с трубой, высунутый язык, дверь, лестница, ключ), другими — образно (язык, морковь, дерево с корнями, закладка, дерево у забора, крем, улитка).

Слова «*баба*» и «*рука*» были безошибочно истолкованы детьми в переносном смысле, что связано, вероятно, с широким распространением в народных загадках слова-замены «баба», прямо указывающего на иносказательное употребление слова «рука».

Глагол «стоит» был понят детьми примерно так же, как глагол «лезет» в предыдущей загадке: часть детей поняли его метафорически (закладка, морковь, язык и др.), часть — буквально (дерево, печь с трубой, дверь и др.).

Сравнение детских рисунков-отгадок, выполненных к одной загадке, позволяет говорить о некотором объединяющем их *инварианте*. Постоянные элементы каждого из двух инвариантов задаются глаголами, прилагательными, числительными, предлогами, переменные — существительными.

Инвариант рисунков к загадке «Белая кошка...»: «что-то белое стремится проникнуть внутрь/наружу какого-то замкнутого пространства через отверстие, щель».

Инвариант рисунков к загадке «Стоит баба поперек...»: «предмет, одна часть которого находится внутри чего-то, другая — снаружи».

В выведении таких инвариантов не было бы ничего удивительного, если бы они не продемонстрировали нам столь отчетливо *безразличие детских образов к семантике существительных*, как нам сначала показалось, истолкованных детьми метафорически. Действительно, переход от *кошки* к *сосульке*, *снежинке*, *снегу*, *облаку*, *дождю*, *мухе*, *ветру*, *облаку*, *граду*, *метели*, *белью*, *манной каше*, *пару*, *тесту*, *молоку*, *записке* невозможно объяснить метафорическим переносом. Если снег, облако, тесто хоть чем-то могут напомнить кошку (мягкое, пушистое, нежное), то все остальные предметы, извлеченные из контекста загадки, *не содержат и намека* на какие-либо признаки этого животного.

Обратившись к подлинной отгадке, мы должны констатировать, что переход от *кошки* к *солнечному лучу* на основе метафорического переноса также невозможен. Тогда мы вынуждены признать, что порождение образов-отгадок — как совпадающих с подлинной отгадкой, так и ошибочных — происходит преимущественно *без влияния существительных*. Об этом свидетельствует характер выведенных в опоре на детские рисунки инвариантов, в которых существительные замещены либо местоимениями («что-то», «куда-то»), либо словосочетаниями с предельно отвлеченными значениями («предмет», «какое-то замкнутое пространство»). Соотнося инварианты загадок с детскими образами-отгадками, можно увидеть, что глаголы, прилагательные, наречия и служебные части речи послужили основой для создания этих образов: именно их значения отразились в рисунках. Это как раз те части речи, которые реже всего подвергаются метафоризации в загадках. Еще одна опора для создания детских образов — бинарные оппозиции, легко различимые в инвариантах. Обе загадки, которые мы использовали в эксперименте, опираются на оппозицию *внутри — снаружи*¹⁰, только в загадке «Белая кошка...» реализован ее динамический аспект («*внутри — наружу*»), а в загадке «Стоит баба поперек...» — статический.

Ю.И. Левин обращает внимание на загадки, в которых загадочный объект заменен произвольным, безразличным¹¹ — именно такова наша загадка «Стоит баба поперек...». В таких загадках не может идти речи о дешифровке метафорического образа. Метафорический образ, судя по всему, *складывается сам собой* в результате подстановки отгадки (истинной или ложной).

Тогда этап подстановки образов-отгадок в процессе отгадывания загадок можно представить как вращение калейдоскопа и разглядывание все новых и новых узоров (новая версия отгадки — новый узор!).

¹⁰ Это совпадение случайное, обнаруженное уже в ходе анализа результатов эксперимента.

¹¹ Левин Ю.И. Семантическая структура загадок. В кн.: Паремииологический сборник. М., 1978, с. 286.

Не случайно Т.В. Цивьян говорит о свойственном загадке *операторе превращения* вопреки общепринятому представлению об *операторе сходства*¹²: «допускается, что превращаться может все во все (в то время как не все на все похоже)».

Вот, оказывается, еще почему для «игры в загадки» нужна публика — без нее калейдоскоп покажет вам один-единственный узор! Загадка при пристальном рассмотрении оказывается игровым жанром с жестко востребованным коммуникативным запросом.

В заключение подчеркнем, что экспериментальная ситуация помогла нам «замедлить» и пронаблюдать те процессы, которые скрыты от нас в «игре в загадки» и протекают молниеносно, не успев развиться в полную меру. Мы выяснили, что абсолютное большинство детей способно создать собственные оригинальные метафорические образы по незнакомой загадке. Успешность поведения детей мы объясняем тем, что в ситуации эксперимента было снято характерное для процесса отгадывания загадок эмоциональное напряжение, связанное с ожидаемой реакцией «правильно / неправильно» (отгадал / не отгадал).

¹² Т.В. Цивьян. Отгадка в загадке: разгадка загадки? В кн.: Исследования в области балто-славянской культуры. Загадка как текст. 1. М., 1994, с. 181—182.

