

На правах рукописи

Тяглова Мария Александровна

**ИГРА КАК СПОСОБ КОНСТИТУИРОВАНИЯ САКРАЛЬНОГО НАЧАЛА
В СОВРЕМЕННЫХ МОЛОДЁЖНЫХ СУБКУЛЬТУРАХ (НА ПРИМЕРАХ
РОЛЕВОГО И РЕКОНСТРУКТОРСКОГО ДВИЖЕНИЯ)**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии

Симферополь – 2017

Работа выполнена на кафедре культурологии Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского».

Научный руководитель:

Галина Михайловна Темненко – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры культурологии Таврической академии (СП) ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского»

Официальные оппоненты:

Елена Людвиговна Яковлева – доктор философских наук, доцент, заведующий кафедрой философии и социально-политических дисциплин ЧОУ ВО «Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова»;

Анна Алексеевна Коноплёва – кандидат философских наук, доцент кафедры гуманитарных и социально-экономических дисциплин Крымского филиала Краснодарского университета МВД России (г. Симферополь).

Ведущая организация:

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ульяновский государственный педагогический университет имени И. Н. Ульянова».

Защита состоится «___» _____ 2017 года в _____ часов на заседании диссертационного совета Д 900.006.01 при ФГАОУ ВО «КФУ имени В. И. Вернадского» по адресу: 295007, Республика Крым, Симферополь, улица Ялтинская, дом 20.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского по адресу: 295007, Республика Крым, Симферополь, просп. Академика Вернадского, дом 4, и на сайте Крымского федерального университета по адресу: <http://science.cfuv.ru/gosudarstvennaya-nauchnaya-attestaciya/dissertacionnye-sovety/dissertacionnye-raboty-soveta-d-900-006-01/tyaglova-mariya-aleksandrovna>

Автореферат разослан «___» _____ 2017 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета Д 900.006.01

И. А. Курьянова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования.

Проблема сакрального в современной культуре стоит острее, чем в древности. Ценности, осознававшиеся первобытным обществом, закреплялись и начинали доминировать благодаря известным паттернам архаического культурного сознания. Современный же человек скептически относится к древним способам мифизации и сакрализации различных явлений, поэтому не менее скептически он склонен иногда относиться и к ценностям, связанным с такими явлениями. Не только секуляризация культуры, но и множество противоречий, раздирающих современный мир, приводят к девальвации и релятивизации сакральных ценностей, иерархия которых деструктурируется постмодернистской реальностью. Однако потребность в сакральном, как стержневом ориентире культуры, остается неизменной. Ремифологизация общества, реанимация религиозных институтов далеко не всегда способны решить эту проблему. Духовные лакуны заполняются подспудно присутствующими в культуре и спонтанно обнаруживающимися «сгустками сакрального»¹, заполняются также и «новой религиозностью»², иногда чуждой или даже враждебной национальной ментальности. Отсутствие устойчивой структуры ценностей вызывает тревогу за будущее подрастающих поколений. Ламентации на эту тему нарастают, что говорит об острой актуальности проблемы.

Тем не менее, культура – это самовоспроизводящаяся система, всегда отвечающая на вызовы времени. Недостаточная эффективность усилий, предпринимаемых официальной идеологией по институциональному закреплению иерархии ценностей, компенсируется стихийным стремлением

¹ Хренов Н. А. Социальная психология искусства: переходная эпоха. М. : Альфа-М, 2005. С. 408.

² Рыжов Ю. В. Ignoto Deo: Новая религиозность в культуре и искусстве. М. : Смысл, 2006. С. 4.

субсистем современной культуры к самоорганизации, для которой необходимы сакральные ориентиры. В молодёжных субкультурах попытки построить свою систему ценностей зачастую проявляются в игровых формах.

Однако игра – наиболее свободная и изменчивая форма культурного поведения, она выглядит антиподом сакрального начала и занимает в современной цивилизации всё более заметное место. Игровые модели поведения характерны ныне не только для спорта и искусства, но и для бизнеса и даже политики. Кроме того, игра – полновластный лидер в сфере досуга, особенно молодежного.

Свойственная постмодернизму игра с ценностями размывает их, нивелирует связи между ними. Это явление противоречиво. Оно, с одной стороны, содержит угрозу устоявшимся традициям, но с другой – отражает динамику процессов, без которых невозможно дальнейшее развитие культуры. Важно, что в эпоху древнего синкретизма игра была неотделима от представлений о сакральном, не теряла связи с ним и в более поздние времена. Это позволяет поставить вопрос о возможности сохранения и трансляции сакральных ценностей культуры посредством игры, прежде всего в молодёжных субкультурах.

Таким образом, возникла необходимость соотнести три разнородных явления: феномен сакрального, относящийся к сфере духовной культуры, игровое начало, принадлежащее культуре поведенческой, и конкретные проявления их взаимодействия в молодёжных субкультурах – современных автономных социокультурных образованиях, имеющих поведенческие и ментальные отличия от основной, «материнской» культуры. Каждый из этих феноменов имеет свою степень разработанности.

Степень научной разработанности проблемы исследования.

Представление о сакральном появляется ещё в эпоху античности, но в качестве важнейшего ценностнообразующего начала культуры это явление входит в научный дискурс уже в Новое время. Его рассматривают И. Кант,

Г. В. Ф. Гегель, Н. Зедерблом, О. Пфлейдерер, Р. Отто, В. Виндельбанд, Э. Дюркгейм, М. Элиаде и многие другие. Долгое время представление о сакральном мыслилось только в рамках религиозного дискурса. В качестве категории культуры оно выступает у Э. Дюркгейма, который объявил общество творцом сакрального. Именно он указал на способность общества порождать нерелигиозные культы, сакрализовать культурные ценности.

При этом сакральное и мирское всё же мыслятся принадлежащими к отдельным сферам. Но их границы в работах разных исследователей признаются или нерушимыми или, напротив, подвижными и проницаемыми. В современной культуре сакральное обнаруживает себя во «множественном профанном»³, что ставит вопрос о специфике новых форм сакрального, их значении для культурного сознания в целом.

Тем не менее, эта категория по-прежнему традиционно рассматривается теологией, религиоведением, а в культурологии затрагивается в основном лишь опосредованно, как понятие, соотносимое с религиозной сферой. При этом способность сакрального репрезентовать наиболее значимые ценности, выработанные культурой, не подвергается сомнению, однако, на наш взгляд, его значение в этом плане заслуживает более пристального внимания.

Что касается понятия игры, то ей посвящено огромное количество работ в рамках различных дисциплинарных подходов. Интерес к её философскому осмыслению проявил еще И. Кант, который связывал игру с творчеством и с категорией свободы, получившей в европейской культуре статус сакральной ценности. Ф. Шиллер также подчёркивал связь между игрой и свободой.

В XX веке фундаментальное исследование игрового начала представил Й. Хейзинга в работе «Homo Ludens» («Человек играющий»). Он отвёл игре роль истока всей человеческой цивилизации. Рассматривая близость игры и

³ Биневский И. А. Диалектика сакрального и профанного в европейском социокультурном процессе : автореф. дис. ... канд. философ. наук.: 24.00.01 / Биневский Иван Александрович. – М., 2012. С. 22.

священнодействия, он утверждал старшинство игры. Феномен игры привлекает внимание современных исследователей во многих аспектах (Т. П. Авдулова, Т. А. Апинян, Э. Берн, А. А. Бородатова, М. В. Восканян, В. И. Ильин, Л. Т. Ретюнских и другие). Но связь игрового и сакрального начал, постулированная Й. Хейзингой, в их глазах предстаёт лишь как некий рудимент. Игра обычно мыслится как «сниженный ритуал». Возможность соприкосновения игры с сакральным в современной культуре категорически отрицается. Однако игра, обладая культуротворческим потенциалом, на наш взгляд, способна воспроизводить и закреплять ценностные координаты культурного сознания. В игре через её функции реализуются высшие потребности человека, которые напрямую связаны с сакральными культурными ценностями. Специфика проявлений этой связи в современном обществе изучена недостаточно.

Пересечение двух этих начал в молодёжных субкультурах порождает ряд вопросов. Известно, что молодежи присущ скептический взгляд на ценности старшего поколения, зачастую переходящий в их отрицание. С этим связано и само появление молодёжных субкультур. Совместимо ли в них игровое поведение с приятием сакральных ценностей? Может ли оно конституировать эти ценности, есть ли конкретные тому доказательства?

Современные молодёжные субкультуры изучаются в рамках многих научных дисциплин, на данное время существует огромное количество работ, посвященных их истории, этнографии, типологии и классификации. Но ценностное их наполнение заслуживает большего внимания. В этом плане особенно интересен игровой потенциал таких субкультур как ролевое и реконструкторское движение.

Таким образом, **актуальность данного исследования** обусловлена современной культурной ситуацией. Каждое из этих явлений связано с проблемами, имеющими научную актуальность: сакральное начало – как воплощение наиболее постоянных ценностей культуры, игровое поведение –

как олицетворение свободного творческого начала и способ осуществления динамики культурного сознания. В современной цивилизации проблемы сохранения и трансляции культурных ценностей осознаются гораздо более остро ввиду ускорения динамики её развития и наиболее наглядно проявляются в некоторых характеристиках молодежных субкультур, имеющих поведенческие и ментальные отличия от основной, «материнской» культуры.

Изучение сакрального и игрового начал, их пересечения и роли в молодежных субкультурах актуально для понимания особенностей конституирования культурных доминант в сознании современного человека и для активного воздействия на формирование его ценностных ориентаций.

Объектом исследования является ролевое и реконструкторское движение как один из феноменов молодёжной субкультуры.

Предмет – особенности взаимодействия сакральных культурных ценностей и форм игрового поведения в современной молодёжной культуре.

Цель работы – выявление специфики игры как способа конституирования сакрального начала в современной культуре, в частности в молодёжных субкультурах.

В соответствии с этим выделяются следующие **задачи**:

1. Проанализировать понятие «сакральное», выявить его основные сущностные характеристики, связь с ценностной сферой.
2. Изучить понятие «игра», установить связь этого феномена с категорией сакрального и выявить его потенциал относительно сохранения и трансляции культурных ценностей.
3. Выявить формы проявления сакральных ценностей культуры в молодежных субкультурах на примере ролевого и реконструкторского движения России и Крыма.

Методология и методы исследования:

При выборе методов исследования учитывалась специфика изучаемого материала. Поскольку культурология – это метанаука, находящаяся на стыке

ряда гуманитарных дисциплин, изучение проблем диссертации с точки зрения культурологического подхода предусматривает несколько методов.

- Использование диахронического метода позволило рассмотреть историческое становление и изменение ключевых понятий диссертации – сакрального и игрового начал, молодежных субкультур.

- Синхронический метод позволил рассмотреть взаимосвязь различных свойств указанных явлений, независимо от истории их становления.

- Сравнительно-исторический метод позволил изучить сущностные аспекты рассматриваемых явлений, сравнить их и выделить как сходства, так и различия. Такой подход использовался при рассмотрении соотношения игры и ритуала, субкультур ролевого и реконструкторского движения.

- Для репрезентации собранного по молодежным субкультурам материала использовался культурологический анализ.

- Интервальный метод использовался для изучения отдельных особенностей изучаемых явлений в рамках конкретного контекста.

- В рамках социологического подхода использовался метод открытого интервью, который позволил накопить конкретный полевой материал касательно молодежных субкультур ролевого и реконструкторского движений.

Теоретической основой диссертационного исследования стали:

- теоретические исследования в области сакрального (А. Н. Биневский, Ж. Батай, В. Виндельбанд, Э. Дюркгейм, Р. Жирар, Н. Зедерблом, Р. Кайуа, М. Мосс, Р. Отто, О. Пфлейдерер, М. Элиаде);

- современные теории и концепции социологии религии (Э. Бейли, Т. Лукман, В. В. Токман);

- игровая концепция культуры, исследования игры как культурного феномена (Р. Кайуа, Л. Т. Ретюнских, Й. Хейзинга);

- теоретические и культурно-исторические исследования в области архаической культуры, ритуала, карнавала, смеховой культуры (А. К. Байбурин,

М. М. Бахтин, А. ван Геннеп, В. Р. Кабо, В. Я. Пропп,
М. И. Стеблин-Каменский, С. А. Токарев, В. П. Топоров, Дж. Фрэзер);

– теоретические и прикладные исследования игры в педагогике и психологии (И. Е. Берлянд, Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, С. А. Шмаков, Д. Б. Эльконин);

– теоретические и прикладные исследования молодежных субкультур (А. Коэн, В. А. Луков, Е. Л. Омельченко, А. В. Парийчук, Т. Парсонс, Д. Б. Писаревская, Э. Тоффлер, Т. Б. Щепанская).

Положения, выносимые на защиту:

1. Сакральное является ценностным началом, которое организует культурное сознание. Сакральное культурное и сакральное религиозное слиты в эпоху синкретизма, впоследствии институционально разделяются, однако связь между ними не исчезает. Представление о сакральном включает иррациональное и рациональное начала, строится как результат субъект-объектных отношений, неотделимых от коллективных интенций. Представление о сакральном в истории культуры может подвергаться переосмыслению или девальвации, однако потребность в сакральном остаётся у носителей культурного сознания неизменной, как и готовность к переживанию нуминозного.

2. Сакрализация различных объектов, явлений или понятий, с точки зрения культурологии, состоит в закреплении и конституировании наиболее значимых для общества ценностей, в создании сакральных авторитетов, которые начинают освящать новые культурные приобретения. Поэтому религия на многие века остаётся инстанцией, сакрализующей важнейшие ценности различных культур. Сакральные культурные ценности могут присутствовать в разных ветвях культуры, в разных культурных институтах. Соприкосновение с сакральным может происходить не только в религиозном, но и в творческом акте. Граница между сакральным и профанным закрепляет непреложную ценность сакрального и определяет нацеленность профанного на

контакт и коммуникацию с ним, являющиеся важнейшим условием структурирования культурного сознания.

3. Игра является одной из фундаментальных основ культурного поведения. На ранних этапах развития культуры игровое и сакральное начала неразделимо присутствуют в обряде и ритуале. В эпоху цивилизации игра приобретает самостоятельный статус, но сохраняет связь с сакральным, посредством транслируемых через игру ценностей. Игра в сакральное может содержать рудиментарные модели «поиска силы» и адорации, активизирующиеся при этом в культурном сознании и поведении. Одной из сакральных ценностей культуры признается свобода. Для современной культуры характерно осмысление значимости самой игры как воплощения сакральности свободы, творчества и познания, а также осознание важности её связи с насущными проблемами действительности.

4. Игровое поведение тесно соприкасается со смеховой культурой, с традициями амбивалентного смеха, одновременно разрушительного и созидającego, носителями которых выступает фигура трикстера. Он может выступать в роли свободного медиатора между сакральным и профанным, способствовать осмыслению сложных вопросов бытия. В современной культуре игровое поведение тяготеет к карнавальности, создаёт эстетику акционизма, способствует переосмыслению традиций в соотношении с сакральными ценностями, либо отвергая их, либо подтверждая. Абсолютизация ценности свободы может нивелировать прочие ценности, вести к апологии своеволия, враждебной гуманистическим идеалам. Отечественная культура создала традицию понимания свободы как творческой игры во имя этих идеалов, выразила в художественных текстах и закрепила в соответствующих традициях игрового поведения.

5. Молодёжные субкультуры, будучи подсистемами общей культуры, не оторваны от её ценностей; даже находясь в оппозиции к ним, сохраняют диалогические отношения благодаря наличию общего языка и общих

представлений. Игровое поведение в них нередко приобретает мифотворческий и символический характер, позволяющий проводить аналогии с обрядами инициации. В таком случае элементы трикстерского поведения приобретают характер преодоления лиминального состояния и свободного освоения сакральных ценностей культуры. Игра позволяет канализировать и примирять разноречивые интенции, через творчество реализовать стремление к познанию мира, осмыслению места индивида в нём. Высокий уровень эмоциональности, погружение в игровую реальность компенсируют участникам то, чего они обычно лишены, позволяют пережить нуминозное состояние прикосновения к сакральным ценностям.

6. Историческая реконструкция и ролевое движение в молодёжных субкультурах обладают огромным потенциалом конституирования сакральных ценностей культуры в формах игрового поведения. Историческая реконструкция прямо апеллирует к ценностным ориентирам её участников: в процессе постановки таких игр переживается и осознаётся сакральность долга, чести, патриотического подвига, самого понятия Родины. Ролевые игры содержат широкий диапазон проявлений сакрального и нуминозного – от контактов с воплощением религиозных ценностей до общеизвестных гуманистических установок, которые могут стать объектом юмористического обыгрывания или иронических интерпретаций, не теряя при этом своего ценностного значения. Наблюдается стремление участников ролевых игр к осмыслению сложных, неоднозначных житейских ситуаций в координатах вечных ценностей, что способствует более современному, обновлённому пониманию самих этих ценностей. Но само присутствие сакрального начала в любом из вариантов игрового поведения, характерного для молодёжных субкультур, всегда остаётся актуальным.

Научная новизна исследования:

– Впервые в едином контексте исследовано взаимодействие трёх разнородных явлений: феномена сакрального, относящегося к сфере духовной

культуры, игрового начала, принадлежащего культуре поведенческой, и их взаимодействия в современных молодёжных субкультурах.

– Выявлено непреходящее значение представлений о сакральном на всех этапах развития общества для конституирования осознаваемых культурой базовых ценностей, независимо от процессов переосмысления или девальвации таковых.

– Установлено, что, несмотря на проницаемость границы между сакральным и профанным, принципиальную важность представляет сам факт наличия этой границы, закрепляющий непреложную ценность сакрального как важнейшего фактора структурирования культурного сознания.

– Выявлены и определены специфические особенности феномена игры как транслятора сакральных ценностей культуры, диалектически соединяющего их с собственными ценностями свободы и творчества.

– На материале воспоминаний А. К. Герцык и участников ролевого и реконструкторского движения исследованы сущностные характеристики «игры в сакральное», сохраняющей и переосмысливающей синкретическую связь игрового и сакрального. Утверждена связь высокого уровня эмоциональности при погружении в игровую реальность с переживанием нуминозного.

– Проанализирована идущая издревле амбивалентность фигуры трикстера и установлена её связь с современными формами игрового поведения, а также с отечественной традицией понимания свободы как творческой игры для воплощения гуманистических идеалов.

– Выявлено, что в спонтанном игровом поведении представителей ролевого и реконструкторского движения нередко присутствуют древние ритуалы и мифы, воспроизводящие на различных уровнях представления как о вечных, так и современных сакральных ценностях, осуществляющие коммуникацию с ними и их свободное освоение.

Теоретическая значимость работы обусловлена тем, что ее выводы могут быть использованы при дальнейших исследованиях явлений сакрального,

игры и молодежных субкультур как институтов, воплощающих собой или содержащих ценностное наполнение и иерархию ценностей.

Практическая значимость работы. Основные положения и материалы диссертации могут быть использованы при чтении курсов и спецкурсов по культурологии, религиоведению, истории культуры в вузовской и в школьной системах преподавания, а также для разработки стратегий молодежной политики в сфере культуры, в организации патриотического воспитания.

Соответствие диссертации Паспорту научной специальности.

Отраженные в диссертации научные положения, посвященные исследованию сущностных характеристик понятия «сакральное», его связи с игровым началом, также игре как способу сохранения и трансляции культурных ценностей, выявлению форм бытования сакральных ценностей культуры в молодежных субкультурах соответствуют пунктам: 1.7 «Культура и религия»; 1.8 «Генезис культуры и эволюция культурных форм»; 1.12 «Механизмы взаимодействия ценностей и норм в культуре»; 1.14. «Возникновение и развитие современных феноменов культуры»; 1.20 «Культура и субкультуры. Региональные, возрастные и социальные ориентации различных групп населения в сфере культуры» паспорта специальности 24.00.01 – Теория и история культуры (культурология).

Апробация результатов исследования.

Основные положения диссертации были апробированы в докладах на Международных научных чтениях «Культура народов Причерноморья с древнейших времен до наших дней» (XXXVII–XXXVIII, Симферополь, 2014, 2015), X Международной конференции «Диалог культур в полиэтническом мире» (Симферополь, 2013), Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов – 2013» (Севастополь, 2013), Международной научно-культурологической конференции «Киммерийский топос: мифы и реальность» (I,V; Коктебель – Старый Крым, 2012, 2014), III Международной научно-практической конференции «Игра и игрушки в истории

и культуре, развитию и образовании» (Витебск, 2014), Всеукраинской научной конференции «Культура народов Причерноморья с древнейших времен до наших дней» (XXXII–XXXVI, Симферополь, 2012, 2013, 2014), Научной конференции «Актуальные вопросы истории, культуры и этнографии Юго-Восточного Крыма» (V–VI, Судак – Новый Свет, 2012, 2013); XLIII Научной конференции профессорско-преподавательского состава, аспирантов и студентов ТНУ им. В. И. Вернадского (Симферополь, 2014), конференции «The Fourth International Congress on Social Sciences and Humanities» (Вена, 2015).

По теме диссертации были опубликованы 13 научных статей, в которых нашли отражение теоретические принципы и основные результаты исследования, в том числе – 8 в изданиях из Перечня ВАК Украины и РФ.

Анализ и систематизация материала обусловили **структуру работы**. Диссертация состоит из введения и трёх глав, в которых последовательно выясняются сущностные характеристики понятий «сакральное» и «игра», возможность их соотношения на примере молодежных субкультур. Первая глава имеет четыре параграфа, в которых рассматриваются сущностные характеристики понятия «сакральное» и его взаимоотношения со сферой профанного. Вторая глава также состоит из четырех параграфов, в которых рассматриваются понятие «игра» и его связь с сакральными ценностями культуры. Третья глава состоит из пяти параграфов, где рассматривается проявление сакральных ценностей культуры в игровой форме на примере молодежных субкультур. Работа завершается заключением и списком литературы, состоящим из 238 пунктов. Основной текст работы составляет 167 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обоснована актуальность темы и обозначены цель и задачи, объект и предмет, а также научные методы исследования. Определены степень разработанности темы, научная новизна диссертации, её теоретическая и практическая значимость, представлена апробация полученных результатов.

В первой главе «Роль и место сакрального в культурном сознании» рассматриваются различные концепции сакрального, история осмысления данного феномена, проблема разделения сфер сакрального и профанного.

В параграфе 1.1. «Историко-теоретическое осмысление понятия "сакральное"» анализируется это понятие и история его осмысления. Внимание к нему проявляли ещё античные философы, хотя как категория оно формируется значительно позже. В трудах европейских мыслителей вслед за И. Кантом сакральное связывается с моральными нормами, поскольку наделяет их непреложным статусом, оно представляется доминирующей ценностью, структурирующей миропонимание (М. Шелер), воплощением священного выступает совесть (В. Виндельбанд). Кроме того, сакральное предстает в разных аспектах: как иррациональное чувство, комплекс переживаний (Ф. Шлейермахер), как закон или сила, наделенная волей (О. Пфлейдерер), некая объективно существующая реальность, «полнота бытия» (М. Элиаде).

Теолог Р. Отто выделяет рациональный (догмы, верования, нормы) и иррациональный (страх и восторг от присутствия некой силы) компоненты сакрального. Иррациональное оформляется в понятие «нуминозное», которое является первичным проявлением чувства священного и может возникать не только в акте религиозного поклонения, но и в другие острые моменты бытия.

Начиная с трудов Э. Дюркгейма культурология определяет объективную характеристику сакрального как продукта общественного сознания. Складывается понимание сакрального как объективной реальности, сущность которой – ценностное начало, структурообразующее для культуры в целом.

Параграф 1.2. «Сакрализация как культурно-историческое явление» посвящен рассмотрению сущности сакрализации. Изначальная связь между сакральным религиозным и сакральным культурным, постулированная Э. Дюркгеймом, устанавливается в процессе сакрализации, который делает нечто священным ввиду его способности вызывать нуминозный трепет. Первоначально сакрализуются отдельные необычные или полезные объекты,

что характерно для фетишизма, затем нечто осознанно значимое: блага и ресурсы, социокультурные установки, а также фигуры предков – и возникают культы.

Простейшей первичной религией, согласно концепции Э. Дюркгейма⁴, является клановый тотемизм, организующий общество, сакрализуя его структуру. Источником нуминозного становится ощущение коллектива как некой силы, превосходящей силу отдельного индивида. Обряды сакрализируются, поскольку позволяют поддерживать существующий порядок. Представление о божестве в таких первичных формах религии не является основополагающим. Но базовые сакральные ценности выполняют структурообразующую роль всегда. Сакрализация – неотъемлемая часть культуры, способ ценностной маркировки явлений окружающего мира, способствующей организации культурного сознания в целом.

В параграфе **1.3. «Сакральное и профанное»** рассматривается вопрос о границах между этими сферами. Как полагал Э. Дюркгейм, такое разделение появилось во время исполнения священных обрядов, участники которых чувствовали себя тогда кем-то иным, носителями безличной анонимной силы. Священное и мирское обособляются и пребывают в состоянии диссоциации.

Известно, что сакральными могут быть не только боги или духи, но и различные объекты, идеалы и поведенческие модели. Круг таких явлений может изменяться с новыми социокультурными установками. Статус *священное/мирское* может теряться/приобретаться явлением или предметом. Но всегда актуальны как граница между членами этой оппозиции, так и контакт между ними, поскольку иначе культурное сознание теряет ориентиры.

⁴ Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни. Тотемическая система в Австралии. Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. М. : Канон, 1998. – 432 с.

Один из способов коммуникации между сакральным и профанным – ритуал. Значимость медиации иллюстрируется институтом жертвоприношения. Но религиозно-обрядовая деятельность древних сообществ часто имеет практическую направленность. У многих ритуалов впоследствии появляются нерелигиозные аналоги, опирающиеся на сакральные культурные ценности. Постоянная потребность во взаимодействии сакрального и профанного как средстве обеспечения единства ветвей культурного сознания по-новому ставит вопрос об обществе как источнике процессов сакрализации.

Параграф 1.4. «Проблема сакрального в современном обществе» рассматривает положение сакрального в современной культуре. Аксиологическое измерение сакрального оказывается наиважнейшим для общества, которое всегда сакрализует нечто «сверхценное». В культуре Нового и особенно Новейшего времени сакральное перемещается в приватную жизнь индивида; возникает явление, названное западной социологией «имплицитной» или «невидимой» религией (Т. Лукман, Э. Бейли), которая в конечном итоге опирается на сакральные для индивида культурные ценности. В мирской сфере происходит обожествление социокультурных явлений, что иллюстрировалась еще Э. Дюркгеймом на примере событий первых лет Великой французской революции⁵. Неоднократными были попытки создания «светской» религии, в числе которых можно назвать идею О. Конта о «позитивной религии человечества», движение богостроительства в среде русских марксистов.

Для современной культуры характерна противоречивая ситуация: сакральное смещается на периферию культурного сознания, но при этом пронизывает все сферы бытия. Сакральные ценности могут присутствовать в культуре подспудно, отчасти исходя из государственных учреждений, отчасти из религиозных инстанций, иногда же находясь в конфликте с теми и другими, часто также несогласными между собой.

⁵ Цит. по: Арон Р. *Этапы развития социологической мысли*. М. : Прогресс–Политика, 1992. С. 353.

Сакрализация ценностей, исходящая от традиционных и официальных инстанций, нередко встречает сопротивление из-за того, что свобода как сакральная ценность культуры Нового времени предполагает независимость выбора, простор для индивидуального самосознания. Поэтому остро встает вопрос о современных способах конституализации сакральных ценностей.

Вторая глава «Проблема воплощения культурных ценностей в игре» посвящена феномену игры и некоторым игровым формам современности.

В параграфе **2.1. «Игровая концепция культуры»** рассматриваются истоки игрового поведения и его сущностные характеристики. В основу научного интереса к игре в XX столетии легла концепция Й. Хейзинги, увидевшего в игре исток всех культурных институтов⁶. Игра древнее культуры, она свойственна даже животным. Однако человек творит культуру как систему знаков и наделяет знаковым характером все виды игр. Восприятие игры как условной и в то же время безусловной реальности сближает её с ритуальным поведением и с художественным творчеством. Полифункциональность игры во многом определяется взаимодействием агонального и ролевого элементов, что делает её важным инструментом воспитания. Изначально связь игрового и сакрального была неразрывной, многие игры древности обладали сакральным статусом. Впоследствии происходит разделение культурных институтов, игра оказывается на границе сакрального и профанного, но сохраняет функцию медиации этих сфер. Наряду со священными играми может возникать «игра в сакральное», которая является спонтанным проявлением потребности в сакральном. Иллюстрацией этому могут послужить воспоминания поэтессы А. К. Герцык⁷ о такой инстинктивной тяге, находящейся на периферии культурного сознания и не воспринимаемой как религиозное кощунство.

⁶ Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М. : Прогресс–Традиция, 1997. – 416 с.

⁷ Герцык А. К. Из мира детских игр // Серебряные нити. Таинства игры. Аделаида Герцык и ее дети. – М., 2007. – 544 с.

Параграф 2.2. «Игра и ритуал. Игровая культура и смеховое начало» посвящен сравнительному анализу игры и ритуала, а также связи игрового поведения и смеховой культуры. Игра и ритуал имеют общие корни, уходящие в глубокую архаику, в дальнейшем их пути расходятся. Важнейшей чертой ритуала становится формализованность, игра же сохраняет свободу поведения. В древних цивилизациях она часто включает элементы смеховой культуры, связанные с культами плодородия и оставшиеся в традициях карнавалов. Христианство отменяет языческие обычаи. Трикстер – персонаж амбивалентный, в архаических культурах воплощает свободное игровое начало как способность к творчеству, а в эпоху средневековья демонизируется как носитель зла. Однако традиции сближения игрового поведения и адорации сохраняются, о чём свидетельствует популярность «Легенды о жонглере Богоматери».

В XX веке игра как сакральная часть культурного сознания становится темой романа Г. Гессе «Игра в бисер». Игровое поведение как символ творческой свободы в романе М. Булгакова «Мастер и Маргарита» выступает способом конституализации ценностей христианского гуманизма. В обоих случаях ритуальное и игровое начала находятся в сложной взаимосвязи. Комический потенциал игрового поведения, амбивалентное соединение сатирического и жизнеутверждающего начал делают его актуальным при осмыслении трудных вопросов бытия.

Параграф 2.3. «Игровые формы протеста» посвящен игровым паттернам протестного движения. Память о древнем родстве сакрального и игрового начал в современной культуре включает и воспроизведение моделей игрового поведения, известных как смеховая культура карнавального типа. Современные игровые формы протестного движения, как правило, пародируют архаические ритуалы и официальные установки, но смех при этом сохраняет амбивалентный характер, осмеяние содержит и жизнеутверждающие элементы. Такие акции используются, например, организаторами «Монстраций», а также адептами

Церкви Летающего Макаронного Монстра, которые постулируют священность свободы, «восстание» фантазии. В них используются ненасильственные методы, которые апеллируют к способности критически мыслить и побеждать несовершенство мира смехом. Существенно различие между акционизмом как видом современного искусства и политическим активизмом, лишь имитирующим и эксплуатирующим игровое начало. Но общей чертой для них является сакрализация свободы.

Само чувство сакрального в результате комического обыгрывания его проявлений в определённом смысле актуализируется и обостряется, однако появление подобных протестных движений заново ставит вопрос о границе между игрой и кощунством, где свобода переходит в своеволие.

В параграфе **2.4. «Свобода игрового поведения»** рассмотрена проблема свободы как сакральной ценности современной культуры. Уже в античной Греции свобода понималась как главное условие полноценного существования человека. Христианство отстаивало уважение к свободе нравственного выбора. Эпоха Возрождения соединила античные и христианские ценности в идеале свободного, сильного и гуманного человека. В эпоху Просвещения утвердилась концепция свободы как главного условия этического и творческого самоосуществления человека. Романтики сакрализовали свободу, что породило соблазны индивидуалистического своеволия. Дихотомия сакральных ценностей культуры и сакральности самой человеческой свободы как необходимого условия их выбора и постижения, осуществляющей себя, в частности, в игровом поведении, далеко не всегда разрешается гармонически.

Преодолевать эти противоречия позволяют традиции отечественной культуры, соединившие стремление к свободе от внешнего насилия с мечтой о свободе для приближения к миру красоты и добра. В игровом поведении через реализацию свободы творческой фантазии происходит соприкосновение с сакральными ценностями гуманизма. Это, например, выразил А. С. Грин в произведениях («Блистающий мир», «Алые паруса» и др.), которые сами стали

исток некоторых игровых традиций в Санкт-Петербурге и Крыму – идеалы, созданные духовной культурой, проявляются в игровых моделях культуры поведенческой. В этом отношении наиболее показательны процессы, наблюдаемые в молодежных субкультурах.

В третьей главе **«Основные особенности взаимодействия игрового и сакрального начал в молодежных субкультурах»** рассматривается феномен молодежных субкультур, в частности, ролевого и реконструкторского движения, а также проблема проявления сакрального начала в игровой форме.

Параграф **3.1. «Молодежные субкультуры: определения и подходы»** посвящен рассмотрению феномена молодежных субкультур и существующих подходов к их изучению. Термин «молодёжные субкультуры» охватывает множество изменчивых разновидностей; возрастные параметры их участников варьируются. Они, как и любые субкультуры вообще, могут рассматриваться в качестве подсистем общей культуры, интерпретирующих её базовые ценности. Их социокультурные функции направлены на адаптацию подрастающих поколений к традициям и новациям культурного сознания. Пребывание в рамках субкультуры соотносится с лиминальной стадией обрядов перехода, сама субкультура рассматривается как сообщество иницируемых, которые проходят определенные этапы социализации. Субкультура далеко не всегда антагонистична по отношению базовой культуре. Независимо от степени конфронтации между ними всегда есть диалог, общий язык и общие сакральные ценности, выделение которых происходит в рамках игры. Иерархия ценностей в массовом сознании выражается в мифотворчестве, закрепляющем их сакральность. Свободное освоение этих ценностей нередко приобретает игровой характер. Наиболее наглядно выражен этот процесс в реконструкторском и ролевом движениях.

В параграфе **3.2. «Игровые аспекты реконструкторского движения»** освещается история реконструкторского движения на постсоветском пространстве. Зародившаяся в 80-е годы XX века историческая реконструкция

обладает несомненными возможностями формирования ценностных ориентиров её участников. Фундамент для возникновения реконструкторского движения заложила отечественная педагогика, с её давней традицией использования ролевых игр для воспитания молодежи. Когнитивная ценность таких игр не сводится только к воспроизведению событий, внешних деталей и поведенческих моделей. Всё это ведёт к соприкосновению с теми сакральными ценностями, которые одушевляли реальных героев реконструируемых событий: долга, чести, патриотического подвига, самого понятия Родины. Игры-реконструкции нередко приурочиваются к важным историческим датам. Члены многочисленных реконструкторских клубов активно участвуют в общественно-патриотических и просветительских мероприятиях.

Агональный характер этих игр обеспечивает остроту эмоциональных переживаний со стороны участников игры и её зрителей. Ролевое погружение обеспечивает личностное соприкосновение с этими ценностями. Вживаясь в выбранный образ, реконструктор оказывается в особом пространственно-временном измерении, которое подчиняется игровым законам. Это отчетливо просматривается в хронотопе фестивалей. В качестве иллюстративного материала приводятся постановочные сражения, проводимые на ежегодном рыцарском фестивале «Генуэзский Шлем». Используемые для постановочных сражений сюжеты легенд содержат представления о сакральных ценностях, игра утверждает необходимость их защиты. Некоторые вольности в обращении с историческим материалом, выражающиеся в элементах пародирования и импровизации, создают праздничную атмосферу жизнеутверждающего комизма, подчеркивают свободный и добровольный характер приобщения к этим ценностям. Игровое участие в защите сакральных ценностей иных времен и культур позволяет осознать, почувствовать их общечеловеческий характер.

В параграфе **3.3. «Скрытое и явное проявление сакрального начала в ролевых играх»** рассматривается ролевое движение, а также истоки его

возникновения. На данный момент ролевое движение социализируется, существует тенденция к самоосмыслению. В рамках этой тенденции уделяется внимание истории движения и его проблемам. Ролевые игры содержат большой диапазон проявлений сакрального и нуминозного – от контактов с воплощением религиозных ценностей и до общеизвестных гуманистических установок, которые могут быть объектом шуток, иронических интерпретаций или поводом как для самоиронии, так и для самопрезентации.

Но присутствие сакральных ценностей является неоспоримым. Важным является мистериальный момент. Там, где присутствие сакрального маркируется, эффект нуминозного может быть в игре запрограммирован – в воспроизведении ритуала или сакрального исторического момента. В процессе игры происходит прорастание архаического в современное, сакральная роль создает состояние нуминозности как личного переживания, способна вызвать трепет при отождествлении себя с соответствующим персонажем. Хотя ролевое начало всегда присутствует и в реконструкторском движении, самостоятельное развитие оно получает в собственно ролевых играх, имеющих разнообразные источники: литературные произведения, популярные фильмы и сериалы, компьютерные игры и некоторые реальные события.

Послужившая основой ролевого движения субкультура толкинистов превратилось в самостоятельное явление, основные особенности которого распространяются и на всё ролевое движение. Мировой успех романов Толкина был связан с тем, что автор отразил реальный драматизм современного культурного сознания и побудил к сотворчеству своих почитателей, которые стали достраивать созданную им вселенную, включая альтернативную интерпретацию характеров и мотивов основных персонажей. Эти черты свойственны и ролевому движению в целом. Оно породило широкий поток фольклорных произведений: песен, баллад и даже гимнов. Необходимость исполнения ролей не только героев, но и отрицательных персонажей активизировала осознание трудностей морального выбора, побуждала к

минимизации творимого ими зла и акцентированию в их действиях сакральности свободы. Это говорит о стремлении к более полному воспроизведению сложной иерархии ценностей в современном сознании.

Параграф 3.4. «Сюжетные варианты ролевых игр в свете проблемы осуществления ценностных установок» посвящен сюжетным вариантам ролевых игр. Сюжеты ролевых игр живого действия разнообразны, однако они всегда организуются сакральными ценностями. Характерна неоднозначность их проявления: в сложностях конфликта противоборствующих сторон, в апелляциях к сакралиям восточных философий и мифологий, в попытках связывать гуманистические идеалы с этической проблематикой современности. Многообразие источников сюжетов ролевых игр активизирует восприятие больших пластов культуры: мифов, элементов философских и религиозных систем, этических и эстетических постулатов – адаптируемых для осмысления проблем современной действительности. Общей для них чертой можно назвать структурообразующую роль сакральных ценностей в любом из сюжетов.

Сюжетные мотивы из разных источников спонтанно переплетаются в игровой импровизации, если объединены общими ценностями. Стремление игрока имитировать мистерию сакрального посвящения может вызвать комическую реакцию зрителей (которая подчеркнет профанность игровой обстановки), и всё же, хотя бы условно, послужит воссозданию мифического хронотопа, символическому преобразованию пространства игры и её участников. Такую же цель имеют проводимые перед началом игры обряды умилоствления духов полигона, подготовки игрового пространства, принесения жертвенной «доли богов». Шуточные ритуалы поклонения организатору игры или принесения его в жертву воссоздают в равной мере рудиментарные представления о первопредке и об амбивалентной фигуре трикстера. Мифизация пространства и времени игры не только придаёт особый статус её участникам, но и служит сакрализации ценностей, организующих её сюжет.

В параграфе **3.5. «Игра в сакральное как непосредственное проявление ценностных ориентиров»** освещаются спонтанные проявления ценностных ориентиров в игре. Непосредственная тяга к сакральному может наблюдаться вне пространства конкретной игры. Это тяготение усиливается, когда образуются духовные лакуны, что часто проявляется в переходные периоды в развитии культуры. Таким на отечественном пространстве явился перестроечный период. Коммунистическая идеология была сакрализована, она охватывала все сферы жизни, с ней были увязаны все культивируемые в обществе ценности. Её девальвация затронула не только идею общественного устройства, но и главные этические ориентиры. Как и в другие кризисные эпохи, произошел отход к предыдущим культурным моделям.

Это коснулось ролевого и реконструкторского движения. Реконструируя костюмы, боевые искусства, общественное устройство и обычаи различных эпох, молодые люди неосознанно совершали отход к тем моделям культуры, которые казались воплощением устоявшихся и общепризнанных ценностей, воспроизводили архетипические образы героя, рыцаря, воина. Возврат к древним структурам сознания стимулировал стихийную тягу к сакральному, которую нельзя сравнить с подлинным религиозным чувством, поскольку она находится на периферии сознания и не вступает в конфликт с настоящим религиозным чувством. Такая тяга к сакральному выражалась зачастую в стихийной мифологизации, которая имела шуточный характер и являлась игрой в сакральное.

Спонтанное возникновение шуточной или пародийной игры в сакральное может рассматриваться как порождение общего духа игровой стихии, характерной для молодежных субкультур. Такое фантазирование лишь на первый взгляд кажется произвольным – оно опирается на существующие культурные архетипы и подспудно присутствующие в культуре поведенческие паттерны, которые активизируются в процессе игры. Так, это могут быть модели коммуникации с сакральным, что иллюстрируется конкретным

шуточным культом «Великого Ежа», а также импровизированным ритуалом жертвоприношения утки, о которых было рассказано участниками реконструкторского и ролевого движения.

Выбор ежа как персонажа для поклонения был неслучаен. С одной стороны, прагматической, из подручных средств можно было соорудить только примитивный объект, в данном случае условно изображавший ежа. С другой стороны, ёж – животное, которое является персонажем многих мифов и легенд. Само поклонение Ежу содержало также и пародию на обряд священного брака, который является важнейшим космогоническим актом, обновляет и упрочивает мировой порядок. В игровой адорации проявляется неосознанное следование мифологическому канону, упорядочивание созданной фантазией участников игровой реальности. Эта реальность освящается обрядом и получает высшую санкцию на существование, происходит и сакрализация общности людей, состоящих в дружественных отношениях и занимающихся одним делом, – создание своеобразного круга идентичности. Сакрализуется и само занятие реконструкцией как реализация свободного творческого начала.

«Жертвоприношение» утки также было спонтанным. Молодые люди по дороге на игровой полигон, будучи голодными, украли живую утку, которая по прибытии на полигон была умерщвлена, – «принесена в жертву», приготовлена и съедена. Умерщвление утки вызвало неоднозначную реакцию у участников «ритуала», некоторые отказались её есть. Сам вынужденный голодом поступок был типично трикстерским, в нём проявилась узнаваемая модель поведения. Имитация обряда жертвоприношения, несмотря на игровой характер, превращала воровство в сакральное действие. Однако для самооправдания этого оказалось недостаточно, поскольку древняя модель поведения вступила у конфликт с современными нормами морали.

Существенно, что в описанном игровом поведении проявилась не только спонтанная потребность в присутствии сакрального, известная в детских играх и описанная в прошлом столетии А. К. Герцк. Архаические элементы

оказались приемлемыми только при условии неконфликтного сочетания с гуманистическими ценностями современного культурного сознания. Таким образом, ролевые игры – это не просто распространенная форма досуга. Сакральное начало в открытом или неявном виде является структурообразующим стержнем этого явления.

В **Заключении** диссертации обобщаются результаты исследования, формулируются основные выводы. Сакральное начало воплощает базовые ценности культуры, создает главные её ориентиры. Контакт между сакральным и профанным является важным условием структурирования культурного сознания. Взаимоотношение между ритуальным и игровым поведением менялось по мере развития культуры, но изначальная связь между ними всегда сохранялась. Игра в современной культуре выступает воплощением сакральности свободы творчества и познания. Отечественная культура создала традицию понимания свободы как творческой игры во имя гуманистических идеалов. Молодёжные субкультуры всегда находятся в состоянии диалога с культурой базовой, при этом игра способна служить конституализации общекультурных сакральных ценностей. Этот потенциал особенно отчетливо реализуется в ролевом и реконструкторском движении. Игровое поведение в нём нередко приобретает мифотворческий и символический характер, прямо апеллирует к ценностным ориентирам его участников и способствует осмыслению сложных явлений современности.

ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

В ведущих рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК для публикации основных результатов диссертационного исследования:

1. Тяглова М. А. Обрядовые и мифологические корни образа Сигурда-Зигфрида в германо-скандинавском эпосе / М. А. Тяглова // Культура народов Причерноморья. – 2007. – № 114. – С. 82–87.

2. Тяглова М. А. Мифический хронотоп в романе Т. Манна «Иосиф и его братья» / М. А. Тяглова // Культура народов Причерноморья. – 2009. – № 164. – С. 44–46.
3. Тяглова М. А. Игра в сакральное по воспоминаниям А. К. Герцык / М. А. Тяглова // Культура народов Причерноморья. – 2012. – № 233. – С. 141–145.
4. Тяглова М. А. Игровое и сакральное в романе А. С. Грина "Блистающий мир" / М. А. Тяглова // Культура народов Причерноморья. – 2013 – № 247. – С. 161–164.
5. Тяглова М. А. Игровые аспекты стихийной мифологизации / М. А. Тяглова // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. – 2013. – Том 24 (65). – № 3. – С. 274–281.
6. Тяглова М. А. Игровые формы протеста и игра в сакральное / М. А. Тяглова // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. – 2014.– Том 27 (66). – № 1. – С. 210–218.
7. Тяглова М. А. Игра и ритуал: проблема соотношения / М. А. Тяглова // Культура Народов Причерноморья. – 2014. – № 276. – С. 78–82.
8. Тяглова М. А. Ценностные координаты некоторых сюжетов ролевых игр / М. А. Тяглова // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 9 (51). – Ч. 4. – С. 41–44.

В других изданиях:

9. Тяглова М. А. Карнавальность и игра в сакральное в игровых формах протеста/ A game and a toys in the history and culture, development and education : materials of the III international scientific conference on April 1-2, 2014. – Prague, 2014. – С. 17–21.
10. Тяглова М. А. Ценность игры и свободы в творчестве А. С. Грина / IV Международная конференция посвященная проблемам общественных наук: Международная научно-практическая конференция, г. Москва, 26 января 2013 г. – М., 2013. – С. 59–62.

11. Тяглова М. А. Сюжет о жонглере Богоматери как пример соприкосновения игрового и сакрального начал / М. А. Тяглова // «The Fourth International Congress on Social Sciences and Humanities». Proceedings of the Congress (2 April, 2015). Volume 1. «East West» Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH. Vienna. – 2015. – С. 24–27.
12. Тяглова М. А. Реконструкторское движение в Крыму и игровая концепция культуры (на примере фестиваля «Генуэзский шлем») / М. А. Тяглова // Культурные ландшафты Крыма : коллект. монография / отв. ред. Д. С. Берестовская, ред. Г. М. Темненко. – Симферополь, 2016. – С. 222–226.
13. Тяглова М. А. Ролевые игры живого действия как способ актуализации социально-политических проблем современности / М. А. Тяглова // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. – 2016. – Том 2 (68). – № 4. – С. 98–106.