

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«КРЫМСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ имени В.И. Вернадского»

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

Диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии

научный руководитель
Темненко Галина Михайловна
доктор филологических наук
доцент

Симферополь

2017

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Роль и место сакрального в культурном сознании	
1.1. Историко-теоретическое осмысление понятия «сакральное».....	15
1.2. Сакрализация как культурно-историческое явление.....	29
1.3. Сакральное и профанное.....	37
1.4. Проблема сакрального в современном обществе.....	46
Выводы к главе 1.....	53
Глава 2. Проблема воплощения культурных ценностей в игре	
2.1. Игровая концепция культуры.....	57
2.2. Игра и ритуал. Игровая культура и смеховое начало.....	74
2.3. Игровые формы протеста.....	90
2.4. Свобода игрового поведения.....	101
Выводы к главе 2.....	107
Глава III. Основные особенности взаимодействия игрового и сакрального начал в молодежных субкультурах	
3.1. Молодежные субкультуры: определения и подходы.....	109
3.2. Игровые аспекты реконструкторского движения.....	117
3.3. Скрытое и явное проявление сакрального начала в ролевых играх.....	124
3.4. Сюжетные варианты ролевых игр в свете проблемы осуществления ценностных установок.....	138
3.5. Игра в сакральное как непосредственное проявление ценностных ориентиров.....	147
Выводы к главе 3.....	157
Заключение.....	161
Список использованной литературы.....	168

Введение

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 деформируется 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» (Н. А. Хренов), заполняются также и «новой религиозностью» (Ю. В. Рыжов), 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 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, поэтому она занимает в современной цивилизации всё более заметное

место и выглядит антиподом сакрального начала. 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 затрагивает многие пласты действительности и отдельные культурные феномены, нивелируя связи между ними, размывая их, придавая их осмыслению игровой характер. Это явление противоречиво. Оно, с одной стороны, содержит угрозу устоявшимся традициям, с другой – отражает динамику процессов, без которых невозможно дальнейшее развитие культуры. При этом существенно, что игра, будучи одной из древнейших форм культурного поведения, в эпоху древнего синкретизма была неотделима от представлений о сакральном. Оба явления не теряли связи 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, нам предстоит 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 историю научного осмысления и свою степень разработанности.

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 [24; 36; 51; 58; 72–74; 124; 142; 217]. Как категориальную форму сакральное исследует В. Виндельбанд. Впоследствии понятие сакрального, его рациональные и иррациональные компоненты анализируются Р. Отто в его классической работе «Священное. Об

иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным» [124]. Сакральное предстаёт у него стержневой, осевой ценностью. Долгое время представление о сакральном мыслилось только в рамках религиозного дискурса. В качестве категории культуры оно выступает у Э. Дюркгейма, который источником возникновения сакрального, его творцом объявил общество. Именно он указал на способность общества порождать нерелигиозные культы, сакрализировать культурные ценности.

При этом сакральное и мирское всё же мыслятся принадлежащими к отдельным сферам. Но их границы в работах разных исследователей границы признаются или нерушимыми или, напротив, подвижными и проницаемыми [51]. В современной культуре сакральное оказывается рассредоточенным, индивидуализированным, а граница между сакральным и профанным стала еще более зыбкой, сакральное обнаруживает себя во «множественном профанном» (А. И. Бинеvский), что ставит вопрос о специфике новых форм сакрального, их значении для культурного сознания в целом.

Тем не менее, и в настоящее время эта категория традиционно рассматривается религиоведением, социологией религии, теологией, 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 [14; 15; 17; 19; 20; 30; 75; 94; 147; 148; 194; 196 и так далее]. Интерес к философскому осмыслению игры проявил еще И. Кант, который связывал её с творчеством и с категорией свободы, получившей в европейской культуре статус сакральной ценности. Вслед за ним феномен игры рассматривал Ф. Шиллер, который также связывал игру и свободу.

В XX веке фундаментальное исследование игрового начала представил Й. Хейзинга в работе «Homo Ludens» («Человек Играющий») [194]. Он отвёл игре

роль истока всей человеческой цивилизации. Рассматривая близость игры и священнодействия, он утверждал старшинство игры. Феномен игры привлекает внимание современных исследователей во многих аспектах [1; 15; 20; 30; 62 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 [147]. 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 молодежные субкультуры исследуются в рамках многих научных дисциплин, на данное время существует огромное количество работ, посвященных их истории, этнографии, типологии и классификации [87; 123; 160; 161; 215; 216 и другие]. Но ценностное их наполнение заслуживает большего внимания. И здесь оказывается важным игровой потенциал, который наиболее ярко проявляет себя в таких субкультурах как ролевое и реконструкторское движения.

Таким образом, **актуальность данного исследования** обусловлена современной культурной ситуацией. Каждое из названных 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 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 движений России и Крыма.

Методологические обоснования работы.

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 данных явлений с различных сторон, 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.

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

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

Теоретической основой диссертационного исследования стали:

- теоретические исследования в области сакрального (А. Н. Бинеvский, 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. Козн, 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 едины 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, носителем 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 соотнесении 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 её 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, реализовать через творчество 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 огромный 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.

Новизна исследования:

– Впервые в едином контексте исследовано взаимодействие трёх разнородных явлений: феномена сакрального, относящегося к сфере духовной культуры, игрового начала, принадлежащего культуре поведенческой, и молодежной субкультуры как совокупности автономных подсистем современной культуры.

– 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 Крыма и России исследованы сущностные характеристики «игры в сакральное», сохраняющей и творчески переосмысливающей синкретическую связь игрового и сакрального начал. Утверждена связь между высоким уровнем 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 категории сакральное, игры и молодежных субкультур как институтов, воплощающих собой или содержащих ценностное наполнение и ценностную иерархию.

Практическая значимость работы. Основные положения и материалы диссертации могут быть использованы при чтении курсов и спецкурсов по культурологии, религиоведению, истории культуры как в вузовской, так и в

школьной системе преподавания, а также для разработки стратегий молодёжной 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, развитии 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 том числе 7 в изданиях, рекомендованных ВАК Украины, 1 в издании, рекомендованном ВАК РФ, в которых нашли отражение теоретические принципы и основные результаты исследования.

Анализ и систематизация материала обусловили **структуру работы**. Диссертация состоит из введения, трёх глав и выводов к ним, в которых последовательно выясняются сущностные характеристики понятий «сакральное» и «игра», возможность их соотношения на примере молодежных субкультур. Первая глава имеет четыре параграфа, в которых анализируются сущностные характеристики понятия «сакральное» и его взаимоотношений 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.

Глава 1. Содержание и функции сакрального начала в культурном сознании

1.1. Историко-теоретическое осмысление понятия «сакральное»

Актуальной проблемой осмысления сакрального занимаются представители многих гуманитарных дисциплин, среди которых философия, религиоведение, философия религии и культурология. Стали классическими работы В. Виндельбанда, Э. Дюркгейма, Н. Зедерблома, Р. Отто, М. Элиаде. Краткий обзор развития представлений о сакральном в общекультурном сознании необходим для выявления связанной с ним проблематики.

Понятие «культурное сознание» пока ещё не получило строгих дефиниций, однако широко используется в современном научном дискурсе [29, 41, 156, 158, 168, 178, 222]. Опорой для его понимания может служить известное определение Аристотеля, который главными свойствами человека называл разумность и общественность, что актуализирует представление о культуре как о продукте не только коллективной деятельности, но и общественного сознания. Сознание, как известно, не только отражает объективную действительность но и организует представления о ней [187, с. 596–598].

Культурное сознание – результат взаимодействия совокупных представлений индивидов, племен, народов, цивилизаций. Выражение «культурное сознание» в нашем исследовании имеет рабочий характер. Это явление динамическое, постоянно развивающееся. Конкретные исторически сложившиеся типы мышления, названные А. Д. Шоркиным схемами универсумов, структурируются вырабатываемыми культурным сообществом ценностями, которые, в свою очередь, порождены объективными условиями его существования [212]. Культурное сознание каждого народа в любой период его существования выполняет важнейшую функцию формирования картины мира и организации соответствующих этой картине поведенческих моделей. Культурное сознание человечества являет сложную иерархию ценностей. На каждом этапе

эволюции культуры, как убедительно показал М. С. Каган, её структурирующим началом оказываются ценностные представления [66]. Важнейшие из этих ценностей становятся сакральными.

Современная энциклопедия так определяет это понятие: «Сакральное (от лат. – "посвященное богам", "священное", "запретное", "проклятое") – святое, священное, важнейшая мировоззренческая категория, выделяющая области бытия и состояния сущего, воспринимаемые сознанием как принципиально отличные от обыденной реальности и исключительно ценные» [55, с. 186]. Также сакральное определяется как мировоззренческая категория, обозначающая свойство, «обладание которым ставит объект в положение исключительной значимости, непреходящей ценности и на этом основании требует благоговейного к нему отношения» [120].

Таким образом, налицо некоторое противоречие: сакральным, сверхценным может оказаться объект или явление, противопоставляемые обыденному миру в результате своей инакости – или же, наоборот, объект выделяется из общего ряда как носитель сверхценного качества. Это противоречие берёт начало в глубокой древности, поскольку представление о сакральном возникает еще в синкретической культуре и выступает в мифах амбивалентным, способным быть как благом, так и проклятием. Впоследствии в монотеистических культурах закрепится представление о святости как безгрешности, что делает синонимичность терминов «сакральное», «священное» и «святое» неполной. В исследовательской литературе различение этих терминов появится не сразу. В отечественном научном дискурсе «сакральное» предстает как более строгий научный термин, что не исключает употребление понятия «священное» [162, 175, 208]. В цитатах из переводных текстов терминология сохраняется неизменной.

Как известно, сакральное начало определяет формирование верований и религий. Первые попытки его философского осмысления зафиксированы уже в античности. Проблема противоречия между сакральным культурным и сакральным религиозным, мифическим была осознана ещё Сократом (470–399 гг. до н.э.). Его смущало этическое несовершенство гомеровских богов, но

рассуждение о том, не следует ли поискать других богов, стоило Сократу жизни. Идеалистическая философия его ученика Платона (427–347 гг. до н.э.) во многом построена на попытке это противоречие преодолеть. Он еще не оперирует термином «сакральное», но употребляет понятие «божественное».

Эрот в «Пире» Платона – божество и одновременно воплощение сакральной жажды совершенства. Постигание его сути описано как необходимость подниматься «от прекрасных тел к прекрасным нравам, а от прекрасных нравов к прекрасным учениям, пока не поднимешься от этих учений к тому, которое и есть учение о самом прекрасном, и не познаешь наконец, что же это – прекрасное» [138, с. 169]. Истина, добро и красота – это сгусток сакральных культурных ценностей, которые у Платона мифизированы в образе божественно-совершенных прекрасных идей, первообразов всего существующего, находящихся в неких ментальных высотах, достижимых только для благородных и крылатых душ.

В III веке Плотин, переосмыслив платоновскую концепцию идей, делает их частью христианской ментальности. В христианстве огромный упор делается на этические идеалы, на добро, то есть сакральное религиозное соединяется с сакральным культурным.

Мистериальный момент – нуминозный. Понятие это введено Р. Отто в XX веке, но само явление такое же древнее, как и сакральное. В античных гимнах, исполненных ликования и трепета, описано состояние, которое будет названо *переживанием нуминозного*. Гимны – важнейшая часть религиозной жизни. Их адресность определяется нарративом мифических сюжетов, воспроизведение которых осуществляет контакт с божеством. Эмоциональное напряжение указывает на присутствие сакрального персонажа, иерофанию [143]. Чувство нуминозного является непременно частью сакрального, но может быть не связанным с официальным культом.

Нуминозное и сакральное разделяются, возможно, уже с превращением религии в институт государственности. В эпоху античности сакральное в основном сосредоточивалось в сфере обрядности. Сократ был удивлен, когда его обвинили в неблагочестии, поскольку он всегда совершал предписанные

религиозные ритуалы. Именно незыблемость обряда воспринималась как аналог ненарушимости мирового порядка. Гораций в оде «К Мельпомене» («Памятник») утверждал, что его имя будет бессмертно, пока регулярно совершаются священные обряды Рима. Мистерии, таинства наполнены нуминозным, официальная же обрядность не требует душевного трепета, а связана с организацией общества и государства – эта мысль содержится и в книге Цицерона (106–43 гг. до н.э.) «О природе богов». Цицерон был скептиком, агностиком, но религию считал необходимой частью общественного порядка [202]. Впоследствии эта же идея будет близка Вольтеру.

Христианство же, особенно в Средние века, стремится вернуть полноту переживания, вызывать трепет и восторг, нуминозное присутствует везде – в молитвах, песнопениях, обрядах и мистериях. Сакральность подвига Христа освящает важнейшие моральные ценности милосердия и самоотверженности через нуминозный трепет любовного чувства.

В эпоху Просвещения начинается активный процесс секуляризации культуры, подвергается девальвации сакральное, институционализированное в религии. Но одновременно сакрализуются новые культурные ценности: научная картина мира, мировоззренческая и политическая свобода. В европейском культурном сознании свобода становится не только новым ключевым понятием – она на более современном уровне воплощает заложенное ещё в христианской культуре представление о значимости свободного следования сакральным ценностям христианского гуманизма. Именно свободный выбор диктует решимость христианских святых воплощать сакральное ценою собственной жизни. И мученики прогресса, отстаивавшие сакральность истины, – такие как Мигель Сервет, сожженный протестантами в 1553 году, или Джордано Бруно, сожженный католической инквизицией в 1600-м, становятся сакральными фигурами Нового времени. Параметры сакрального изменялись в соответствии со сменой социокультурных установок, но статус сакрального как особой, абсолютной ценности сохранялся и требовал нового осмысления.

У И. Канта (1724–1804) сакральное становится важной частью философского дискурса. Оно неразрывно связано с моральными добродетелями. Базовым понятием этики И. Канта является категорический императив. Это понятие означает общезначимое нравственное предписание, имеющее силу безусловного принципа человеческого поведения и требующее соблюдения долга: «моральный закон необходимо рассматривать как основание к тому, чтобы сделать своим объектом высшее благо и его осуществление или содействие ему» [72, с. 440]. Источником закона не может быть человек, общество или природа; это нечто сверхприродное, то есть Бог: «Моральный закон именно для воли всесовершеннейшего существа есть закон святости, а для воли каждого конечного разумного существа есть закон долга...» [72, с. 408]. Отто впоследствии назовёт это «рациональным» божественным. Сакральное религиозное и культурное оказываются в неразрывной связи. Эта кантовская концепция во многом определила дальнейшее осмысление сути сакрального в философском дискурсе.

Для религиозного философа Ф. Шлейермахера (1768–1834) сущность религии всё же остаётся в иррациональных духовных движениях. Переживание священного у Шлейермахера – это «первичный, изначальный факт всякой жизни и всякого сознания», откуда позже выделяются практическая и познавательная сферы [210, с. 20]. В отличие от него Г. В. Ф. Гегель (1770–1831) в своих «Лекциях по философии религии» утверждает, что религиозное и «свободное мирское сознание» являют собой два различных рода деятельности, два различных рода сознания. Эти две сферы находятся в «состоянии взаимного обособления». При этом вера религиозного человека не замыкается от других сторон его жизни, а соотносит все мирские цели с Богом, как бесконечным и последним источником жизни [36, с. 211]. Как замечал Э. Кассирер, для Гегеля культ и формы, в которых он существует, находятся в центре истолкования религиозных процессов. Культ последовательно осуществляет преодоление разделённости Я и Абсолюта, ситуация разделения воспринимается как ложная [36, с. 256]. Поэтому у Гегеля, как и у Канта, вера рационализируется, одни

религиозные чувства не являются достаточным её условием, сакральное религиозное соотносится с сакральным культурным.

Протестантский теолог О. Пфлейдерер (1839–1908) связывал представление о сакральном с понятием «Бог», употребляемым в самом общем смысле. [142, с. 110]. Он видел в истории две группы верований: первая ищет Бога в мире как основу бытия, как закон необходимости, вторая понимает его как идеал свободы, как надмировую благую волю [142, с. 117]. Дихотомия свободы и необходимости разрешается представлением о превосходстве божественной силы, зависимости и подчинения человеческого существа, которое впоследствии Р. Отто назовёт переживанием нуминозного.

В качестве категориальной формы термин «сакральное» вводится немецким философом-идеалистом В. Виндельбаном (1848–1915) как «нормативное сознание истинного, доброго и прекрасного, пережитое как трансцендентная действительность» [24, с. 260]. Важно, что платоновская реминисценция здесь в наиболее обобщённой форме выражает сакральность ценностей, соединяющих античность с культурой Нового времени. И следом за Кантом В. Виндельбанд указывает на важность личных переживаний, совесть выступает у него как воплощение священного, «предполагает метафизическую реальность нормативного сознания» [там же]. Он актуализирует связь между иррациональным и рациональным через осознание своего несовершенства по отношению к абсолютной норме, именно отсюда он выводит первые проявления нормативного сознания, которое приходит как откровение [24, с. 262]. Для теолога Н. Зедерблома (1866–1931) также очевидна неразрывная связь религии и этики: «В той же мере, в какой религия и вера в Бога развиваются в этическое, слово «священное» наполняется нравственно-идеальной ценностью» [58, с. 301]. Он подчеркивает, что благочестие может существовать без развитой религиозности, но не может существовать без представления о сакральном [58, с. 280]. В философии М. Шелера (1874–1928) категория сакрального получает важное этическое значение, священное является основополагающей ценностью в его работе «Формализм в этике и материальная этика ценностей» [206]. Мировой

порядок М. Шелер обосновывает следом за Кантом через ценность священного. Таким образом, и здесь эта категория выступает как структурообразующее начало миропонимания.

Своеобразным итогом в осмыслении данного явления стала работа теолога и религиоведа Рудольфа Отто (1869–1937) «Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным», вышедшая в 1917 году. Согласно Р. Отто, в сущности религии можно выделить рациональную и иррациональную составляющие. Для рациональной религии «идея Бога мыслится в соответствии с тем личностно-разумным, каким его – в ограниченной и скованной форме – человек обнаруживает в себе самом. В то же самое время все эти предикаты божественного мыслятся как "абсолютные", т.е. "совершенные". Поэтому все эти предикаты суть ясные и отчётливые понятия, они доступны для мышления и мыслящего разграничения, даже для дефиниции» [124, с. 7]. Предмет такой религии «рационален», поскольку для него существует понятийная ясность. Здесь возможна «вера» как убеждение, посредством ясных понятий, в противоположность простому «чувству».

Однако, несмотря на то, что рациональные предикаты обычно стоят на первом плане, по мнению Р. Отто, они настолько мало исчерпывают идею божества, что свое значение и существование получают только от сакрального иррационального, которое он именует «нуминозным». В представлении древних римлян Нумен являлся божественной силой, властно распоряжающейся человеческой судьбой. «Нуминозное» – это страх, трепет, восторг и ужас от ощущения присутствия иномирного, наполненность божеством, чьё превосходство, полнота власти, могущество составляют «полноту бытия» [124, с. 35]. Нуминозное переживается как мистическое содрогание и обладает свойством, которое Р. Отто назвал «энергией нуминозного». Страстное возбуждение, напряжение воли могут быть вызваны как демоническим, так и божественным присутствием. Они могут проявляться как в аскезе, так и в героических подвигах.

Современные исследователи видят заслугу Отто в том, что он выделил «первофеномен сакрального чувства, которое предшествует любым

институциональным религиям, любым личностным представлениям о богах, духах и т.д.» [59]. Другими словами, благодаря Отто нуминозное получает значение сокровенного начала религиозной культуры [53, с. 101]. Отметим черту, объединяющую позиции этого мыслителя и его предшественников: сакральное начало воспринимается остро эмоционально.

Переживание нуминозного, традиционно соотносимое с сакральными ценностями, выработанными религией, было осмыслено в Новое время, для представителей которого религия – это давно сформировавшийся институт, имеющий четкие границы и сферы проявления. Однако еще в древних цивилизациях связь между общекультурными ценностями и религиозными представлениями была не менее тесной, граница между ними не имела чёткого характера, но проблема их взаимоотношений проявлялась уже тогда.

Так, например, поэмы Гомера приобрели религиозную сакральность, поскольку они включались в праздник Панафиней велением Гиппарха, сына греческого тирана Писистрата (VI в. до н. э.). Об этом упоминается в диалоге Платона «Гиппарх» [137]. Рецитация Гомера включала агон рапсодов, что свидетельствует о соединении игрового и ритуального моментов. Как замечал Г. Берве в своей книге «Тираны Греции» [12], для Гиппарха покровительство поэтам было своеобразной игрой в мудреца.

С другой стороны, Платон, не позволяя Гомеру остаться в своём идеальном государстве, не только отрицал религиозную сакральность гомеровских поэм, снизивших образы богов, но и девальвировал их культурную ценность, заявляя об их вреде для воспитания граждан, хотя устами одного из собеседников «Пира» он же выразил восхищение человеческой доблестью Ахилла, а в другом месте назвал совершенство исполнения гомеровской поэмы знаком божественного присутствия. Это противоречие – результат тех социокультурных и ментальных перемен, которые произошли за время, отделившее Платона от Гомера.

Подобные явления происходили в истории культуры не один раз. Как уже упоминалось, эпоха Просвещения сакрализовала свободу политическую и свободу познания. Но грандиозность открывшихся законов природы породила

новый трепет перед тайнами бытия и вызвала к жизни философию деизма, по-новому соединившую иррациональную и рациональную стороны сознания, что выразили, например, оды М. В. Ломоносова «Утреннее...» и «Вечернее размышление о Божием величестве» и ода Г. Р. Державина «Бог».

В эпоху романтизма источником нуминозного становится величие природы и через нее приобщение к тайнам бытия, в основном иррационального характера. В этом плане рассматривает нуминозное у романтиков К. Хюбнер (1921–2013): «Как только явления природы приобретают образ высказываний, исходящих от определенного субъекта, они понимаются как некий язык, но не относящийся к человеку, то есть как язык предметных знаков, язык нуминозного» [199, с. 17]. Природные явления, вызывающие страх и ужас, выступают проводниками таких знаков, именно в их восприятии нуминозное проявляется наиболее отчетливо. У романтика Ф. Гёльдерлина К. Хюбнер обнаружил пантеистические представления, связь человека и природы у этого поэта священна, божественна, природные объекты обладают теми же свойствами, которые Рудольф Отто приписывает нуминозному [там же].

Переживание нуминозного в сознании цивилизованного человека постоянно редуцируется вследствие нарастания рационального отношения к миру, но не исчезает. Яркие примеры находим у Л. Н. Толстого. Описание ритуала масонского посвящения, через который в романе «Война и мир» проходит Пьер Безухов, имеет два плана: внешне нелепые манипуляции даны глазами героя, его благоговение перед происходящим продиктовано не только чувством, но и рациональной стороной сознания, которую можно трактовать как принятие правил игры. А раздвоенность сознания участников тюремного молебна в романе «Воскресение» – это уже острая сатира на лицемерие церкви как общественного института. Но написано это страстным богоискателем, автором философско-религиозного трактата «Царство Божие внутри нас», создававшегося во время работы над «Воскресением». Этот конфликт представлений о сакральном культурном и сакральном религиозном (особенно в «Исповеди» и «Евангелии») для Л. Н. Толстого завершился отлучением от церкви.

Официально признаваемые сакральные моменты нередко могут вызывать неприятие и насмешку, чаще всего – двойственное отношение. Идеологические установки, лозунги, фетиши советской власти воспринимались двойственно: как сакральные источники нуминозных переживаний во время государственных праздников – и в то же время скептически и насмешливо в жизни частной. Но всё это никогда не отменяло потребность в нуминозном, и критики одних сакральных ценностей всегда явно или скрыто противопоставляли им иные. Конечно, сами источники нуминозного трансформировались в каждую культурную эпоху.

Эти наблюдения актуализируют вопрос о присутствии переживания нуминозного также и в восприятии сакрального культурного начала. Широко известны примеры подобных эмоциональных всплесков при соприкосновении с ценностями и идеалами секулярной культуры, вызванными гражданским или патриотическим подъёмом. Достаточно вспомнить сакрализацию революции и её вождя в поэмах вечного бунтаря В. В. Маяковского. Выразительный пример нуминозного переживания сакрализованной эстетической ценности находим в поэме Б. Пастернака «Девятьсот пятый год»: «Голоса приближаются: Скрябин! / О, куда мне бежать от шагов моего божества!» [127, с. 251]. Это показывает, что в нуминозном иррациональность чувственного восприятия мира и иррациональность трансцендентального представления о нём объединяются с рациональными приёмами его воплощения, вырабатываемыми культурой, и во многом определяются её традициями [170].

Румынский религиовед М. Элиаде (1907–1986) в своём учении о сакральном отходит от концепции Р. Отто. Если Отто интересовали рациональные и иррациональные элементы религии, то Элиаде рассматривает священное не как соотношение этих компонентов, а как явление во всей его полноте. Труды М. Элиаде открыли новую страницу осмысления сакрального с позиций именно культурологии. Категория сакрального в его философии религии является ключевой. Ядром культуры Элиаде считает универсальные морфологические образцы (модели, паттерны), которые неустранимо присутствуют в культуре.

Одним из важнейших таких паттернов религиозного сознания является сакральное.

В своих трудах М. Элиаде использует термин «сакральное» в качестве феноменологического и онтологического понятий [56, с. 134–135]. В первом плане он употребляет этот термин в том же значении, что и Отто – для обозначения нуминозного опыта (страх-восхищение и т. д.). Но формальная структура сакрального у Элиаде манифестирует целостность, полноту переживания, а не иррациональную его природу. В его концепции, как замечает А. П. Забияко, сакральное есть одновременно свойство субъекта переживать святое, облачая переживания в форму образов и понятий, и свойство объекта, провоцирующее нуминозный опыт. Вместо священного ужаса, присущего нуминозному в концепции Р. Отто, Элиаде характеризует присутствие сакрального ощущением полноты бытия. Как онтологический термин Элиаде использует сакральное в смысле «Предельной Реальности», «Основания», «Бытия», «Жизни», «Космической Силы», и оно оказывается, по мнению Забияко, тождественно абсолютной реальности [56, с. 134], что тяготеет к теоретическим построениям китайской и индийской религиозных систем. В концепции Элиаде для человека архаического общества жизнь имела религиозный смысл, что являлось результатом ощущения «сакрального пространства», остальное пространство мыслится неупорядоченным и бесформенным [217, с. 43].

Важным в философии религии М. Элиаде является понятие «иерофании». Сакральное, божественное может проявляться в обыденности, при этом происходит как будто бы некий прорыв в однородности пространства [217, с. 44]. Это проявление выступает некой точкой отсчета, становится центром, от которого расходится остальное пространство. Здесь можно усмотреть связь с философией М. Хайдеггера (1889–1976), который рассматривал категорию сакрального неотрывно от категории Божественного, переводя её в иррациональный план: «Только исходя из истинности бытия, мы можем думать о сути сакрального. Только исходя из сути сакрального, следует размышлять о сути Божественного <...> Возможно, отличительная черта нынешней эпохи мира состоит в закрытости

измерения сакрального. Возможно, тут ее единственная беда» [193, с. 189]. Обратим внимание на вопрос об иерофании как проявлении коммуникативного аспекта восприятия сакрального, о чём речь пойдёт ниже.

В современном научном дискурсе понятие «сакральное» предстает как многоуровневое, и наука разрабатывает различные подходы к его пониманию. Феномен сакрального, как уже отмечено, включает в себя различные философские аспекты: феноменологический, онтологический, гносеологический и аксиологический [16, с. 13]. По мнению Н. П. Цыгули, сакральное и его манифестации соотносятся как кантовские ноуменальное и феноменальное. Оно пронизывает все явления социальной жизни, действует не только на сознательном уровне, но и на уровне привычек. Сакральное – это ценностное бытие [204]. Аксиологический аспект, естественно, для культурологического исследования наиболее важен. Но несомненно значимы и аспекты, доступные анализу других гуманитарных дисциплин.

Е. В. Цепковская выделяет различные определения сущности сакрального в трактовке теологической и религиоведческой, обращает внимание на специфику трактовок конфессиональных [201]. Общим для этих подходов оказывается понимание сакрального как силы, существа или области бытия, выступающих «для верующих как сущностное ядро жизни, преобразующее их поведение и судьбы» [118, с. 339]. Объективные основы возникновения религии, которые рассматривает И. Н. Яблоков (природные, социумные, психологические, гносеологические), на наш взгляд, позволяют говорить и о предпосылках возникновения самого представления о сакральном религиозном [223, с. 38–39].

Религиозное сакральное своим статусом было долгое время защищено от анализа или критики. Ю. А. Муравьёв замечает, что его культурологическое рассмотрение было осложнено противостоянием между приверженцами теологического и атеистского дискурсов. Он обосновывает необходимость исторического подхода к этому вопросу [116]. Однако сакральное культурное формирует структуру ценностной иерархии всех осмысливаемых культурой явлений и может существовать вне религиозного контекста.

Социоцентрический подход к понятию сакрального основан на стремлении выявить социально значимые ценности, которые мобилизуют людей. Сакральное в интерпретации Д. В. Мелихова – «модальное понятие, и как таковое оно безразлично к содержанию объекта» [110, с. 112]. Однако соединение социологического подхода с культурологическим, осуществлённое Э. Дюркгеймом (1858–1917), дало принципиально новые основания для понимания сакрального, о чём будет сказано ниже.

Наряду с термином «сакральное» употребляются также «священное» и «святое». Лингвистика позволяет уточнить их смысл. Согласно В. Н. Топорову, в основе слова *святой* лежит праславянский элемент *svkt (= *svent-), родственный обозначениям этого же понятия в балтийских, иранских и ряде иных языков. Оно соединяется с древнееврейской основой k'uen-to-, обозначающей разрастание, набухание, увеличение в объемах, и связано с языческим представлением об особой плодоносящей жизненной силе. В славянской традиции эпитет «святой» обозначал символы «вегетативного плодородия» (святая роща, дерево, колос, корова и т. д.), а также осевые точки пространства (святая гора, поле, камень, река и т. д.) и времени (святой день/ночь, неделя, праздник). В православной культуре («русской версии святости») Топоров подчёркивает, что святое состояние может быть предельно приближено к *здесь и сейчас* (литургия есть образ этого состояния; отсюда стремление продлить литургическое время и невнимание к профаническому) [176, с. 441–442]. Этимология слова позволяет увидеть его дорелигиозные корни, о чём речь пойдёт ниже. Стремление к приближению «святого состояния» также актуализирует вопрос о потребности в контакте и коммуникации с этой сферой.

Что же касается соотношения терминов «сакральное» и «священное», то дискуссия об этом не имеет острого характера: В. В. Токман полагает, что отличия между ними формальны и просто репрезентуют две языковые группы [175, с. 50], такова и точка зрения В. М. Шелюто [208, с. 98]. Мы полагаем, что если понятия «сакральное» и «священное» синонимичны, то «святое» имеет особую семантическую окраску, связанную с христианской культурой. Для людей

же нерелигиозных, как замечает А. В. Сорокина, «"святое" превращается в морально-нравственную категорию, сохраняя при этом свою отделённость, недостижимость и неприкосновенность» [162, с. 213]. Кроме того, термин «сакральное» является в научном дискурсе более принятым, поэтому мы отдаем ему предпочтение.

С позиций культурологического подхода сакральное – это воплощение представлений о высших ценностях и идеалах, социально-исторический феномен, характеризующий степень развития общества (его систему ценностей и представлений, язык, искусство, литературу). Сакральное здесь мыслится в контексте «секуляризированного», лишено своей трансцендентной сущности. К сожалению, многовековая традиция ориентации на теологические установки приводит к тому, что сакральное в светской жизни иногда воспринимается по сравнению с сакральным религиозным как сниженное, менее важное. Но теперь уже несомненно, что становление культуры неразрывно связано с возникновением представления о сакральном, священном, которое структурирует, регламентирует жизнь общества. Поскольку человек – «существо ценностное» [61, с. 10], категория сакрального позволяет установить ценностные ориентиры и побуждает к следованию нравственным идеалам. Сфера сакрального является одной из важнейших в жизни социума и отдельного индивида.

Существенно, что история осмысления сакрального в европейской культуре изначально обнаруживает ряд присущих этому явлению противоположных черт. Представление о сакральном соединяет иррациональное и рациональное начала. На разных полюсах оказываются две разновидности иррационального: с одной стороны, его порождает неопределённость непосредственно чувственного, изначально даже довербального восприятия мира, с другой – непостижимость трансцендентных сущностей, искомых цивилизованными умами. Иррациональная энергия нуминозного обеспечивает интенсивную эмоциональность переживания сакрального, которое, тем не менее, постоянно требует рационального осмысления. Рациональное также неоднородно: с одной стороны, старательное следование ритуалам выражает наивную боязнь отклониться от проверенной и

дающей успех поведенческой модели, с другой – содержит идею необходимости упорядоченных обрядовых действий для поддержания мирового порядка и влечёт размышления о сути его истоков.

Сакральное предстаёт как диалектическое единство субъективного и объективного начал. Онтологический и феноменологический аспекты связаны с обоснованием объективности сакрального и его истоков. Экзистенциальный и аксиологический аспекты соотносятся с его субъективным восприятием. Но сакральное как важнейшая составляющая культуры не может ограничиваться представлениями индивидуального сознания и, несомненно, конституирует наиболее существенные представления сознания общекультурного.

Уже в «Пире» Платона находим соединение «божественного» и «культурного» начал в философском мифе об Эроте, ведущем к постижению истины, добра и красоты. В целом эта мифологема прошла через многовековые перипетии развития культуры и получила новую жизнь в философии Канта, определив дальнейшее осмысление сакрального в Новое время.

Итак, сакральное культурное неразрывно связано с формированием ценностных ориентиров и может существовать вне религиозных институтов. Но если сакральное религиозное поддерживается незыблемостью традиции, то динамика развития общественных ценностей требует более внимательного отношения к самому процессу сакрализации, его истокам и особенностям.

1.2. Сакрализация как культурно-историческое явление

Рассмотренные выше теоретические построения содержат ряд положений, которые могут быть подтверждены или уточнены конкретными данными культурно-исторических наблюдений над процессом формирования традиций сакрализации.

Согласно одному из базовых определений, сакрализация (от лат. *sacro* – освящать, объявлять священным) – это превращение в священное, «наделение сакральным смыслом объектов и событий внешнего мира, а также мысленных

образов, сценариев, невербальных символов, действий, слов и т.д., обеспечившее формирование у первобытных популяций рудиментных, древнейших форм осознанного миропонимания» [218].

Чувство сакрального может возникать как первичная реакция – страх и восторг, особое эмоциональное состояние, которое Отто, а за ним и ряд других исследователей называют нуминозным. Они могут быть вызваны природными объектами, некими внешними по отношению к человеку силами, а также субъективным сознанием соприкосновения с этими силами. Однако, несмотря на иррациональность чувственного восприятия мира на первых порах, главное – сам процесс выделения наиболее значимых объектов, лежащий в основе формирования культурного сознания.

Известный этнолог В. Р. Кабо в своей работе «Круг и крест: размышления этнолога о первобытной духовности» утверждает, что «человека создал не труд. Его создало понятие священного как основа религиозного сознания» [64, с. 15]. История возникновения представления о сакральном, по мнению В. Р. Кабо, уходит в палеолит. Первыми проблесками формирования этого представления исследователь считает «культ черепов» в раннем и среднем палеолите. А резные фигуры на кости из Лез Эйзи изображают поклонение «Великому Зверю». По мнению В. Р. Кабо, это уже не магия, а акт адорации, поклонение великим природным силам [64, с. 172]. Как он полагает, создание святилищ происходит уже в среднем палеолите.

Как свидетельствуют этнографы, первичная форма сакрализации – это сакрализация объекта. При этом в сознании первобытного человека отсутствует дихотомия естественного и сверхъестественного. Поводом может служить неожиданная, пугающая странность объекта, и таким образом он причисляется к чудесному. Подобные механизмы характерны для фетишизации, где происходит выделение предметов по принципу необычности. По определению С. А. Токарева, фетишизм – это «религиозное почитание неодушевленных материальных предметов, которым приписываются сверхъестественные свойства» [174, с. 33–34]. Фетишем может стать что угодно, в частности, по наблюдению Ш. де Бросса,

«дерево, гора, море, кусок древесины, хвост льва, камешек, раковина, соль, рыба, растение, цветок, животное какой-нибудь породы, например, корова, коза, слон, овца; и, наконец, всё, что можно представить себе похожего на эти вещи» [22, с. 20]. При этом фетишизация не всегда означает почтительное отношение к фетишу. Фетиш может быть наказан, в него могут загонять гвозди, чтобы он «не забыл» о выполнении необходимых действий.

Нечто изначально становится сакральным ввиду своей необычности или грандиозности, которые могут внушать трепетное чувство. О древности фетишизма как первичной формы сакрального говорит также А. Ф. Лосев, полагая, что за ним следует представление о неопределенном и бесформенном божестве [101, с. 324]. Элементы фетишизма характерны не только для примитивных верований, но и для развитых религий.

С появлением более оформленных представлений сакрализуется уже нечто осознанно значимое, вокруг которого происходит образование культа. В. Кабо отмечал, что с явлением фетишизации связан свойственный первобытной культуре феномен функционального сдвига, когда происходит превращение полезного в священное, орудий труда в предметы культа. Фетишизация (и сакрализация), таким образом, – стадияльно ранние явления, они изначально связаны с признанием особой ценности чего-либо. Фетишами могут быть жизненно важные блага и ресурсы, среди них – наиболее важные природные объекты. Также сакрализуется то, что воспринимается как безусловный авторитет (фигура успешного вождя, шамана, которые после смерти получают статус предков). В культе предков важным становится не только благоговейное отношение к их памяти, к их могилам, принесение жертв, но и выполнение завещанных предками требований. По данному принципу строятся традиционные модели поведения и запреты. Сакрализация объектов неотделима от их мифизации, миф всегда содержит зерно сакрального представления. При демифологизации объекта это зерно сохраняется, продолжает существовать как отдельный элемент культуры, символ определённых ценностей.

Согласно Ж. Батаю, важным моментом, сопутствующим процессу сакрализации, является приписывание объекту признаков субъекта. (Здесь играет важную роль логика первобытного мышления, которую подробно рассматривали Л. Леви-Брюль и К. Леви-Стросс). Как замечает Ж. Батай, мы «воспринимаем всё, что проходит перед нашим взором, – субъект (нас самих), животное, разум, мироздание – одновременно изнутри и извне, и как единение со всем сущим нас самих, и как объект» [10, с. 30]. В качестве такого субъекта-объекта может выступать, например, орудие труда, которое в сознании изготовившего его человека существует как неотделимая принадлежность мироздания и в то же время нечто обособленное: «Человек может воспринять такой предмет, какую-нибудь стрелу, как себе подобного, не умаляя сколько-нибудь его способности к целенаправленной деятельности и его трансцендентности как стрелы» [10, с. 31]. Это наблюдение представляет интерес для понимания преанимизма и оправдывает заблуждение Э. Тайлора, в своё время объявившего анимизм первоисточком религии [167].

Человеку свойственна стереотипность мышления – он мыслит категориями, шаблонными схемами, габитусами, культурными архетипами. Э. Дюркгейм исследовал «запуск» такой схемы первобытного мышления, которая привела к возникновению тотемизма. По его мнению, тотемизм выступает простейшей, первичной религией. В круг священных вещей включаются прежде всего растения или животные, которые являются тотемами, а также предметы с изображением тотемов. Исследователь отказывается от идеи, что тотемизм возник из более ранней формы, являлся примитивным культом животных или проистекал из культа предков.

Э. Дюркгейм утверждал, что первоначальным являлся не личный, не локальный, а клановый тотемизм. Этим подчеркивалась приоритетность культа, объектом поклонения которого выступало само общество. А первопричиной тотемизма являлось признание существования священного. Священное здесь – это сила, заимствованная у самого коллектива и превосходящая всех индивидов по отдельности [6, с. 348–349]. Первобытный клан выступает как коллективный

субъект, творящий сакральные объекты. Сначала священное связывается с безличной силой, олицетворяющей само общество. Далее, вплоть до современности, общество само по себе может творить богов или религии, когда люди находятся в состоянии экзальтации вследствие крайнего напряжения коллективной жизни [6, с. 352].

Э. Дюркгеймом была определена изначальная связь между сакральным религиозным и сакральным культурным. Он рассматривал религиозные представления исключительно как коллективные представления, выражающие коллективные реальности. Согласно Дюркгейму, обряды – это «способы действия, возникающие только в собравшихся вместе группах и призванные возбуждать, поддерживать или восстанавливать определенные ментальные состояния этих групп» [51, с. 186]. Поэтому не все культовые отношения имеют своей целью соединение человека с божеством. Определить сущность обряда возможно только по его объекту, представление о котором содержится в системе верований. Идея же таинственного не дана человеку изначально; он выковал ее собственными руками. Понятие сверхъестественного появляется с развитием представлений о естественном ходе вещей и состоянии явлений – как мир таинственного, непостижимого [51, с. 202–207].

Представление о высшем божестве в концепции Дюркгейма не является отличительным признаком религии. Многие обряды не обращены к каким-то высшим силам. Первостепенную роль в них играет обращение к материальной стороне и последовательное, «правильное» выполнение ритуальных действий, оно и обеспечивает необходимый результат, в ином случае ритуальные формулы и движения потеряют имеющийся в «самих себе источник своей действенности». Отсюда идет религиозный формализм, который, возможно, дает начало формализму юридическому [51, с. 215].

Идея подчинения божеству человека, низшего по отношению к нему в иерархии сил, как полагает Дюркгейм, не является главным признаком сакрального: «Даже перед лицом своих богов человек не всегда находится в столь явном состоянии неполноценности, ибо весьма часто случается, что он оказывает

на них настоящее физическое принуждение, чтобы добиться от них того, что он желает» [51, с. 218]. Магические обряды сакральны, поскольку позволяют взять верх над вышестоящими силами.

На начальных этапах развития человечества сакрализация имеет узконаправленный характер, и трудно сказать, когда она становится центральным стержнем культурного сознания и формирует религиозные представления. На религиозном уровне сакральное связано с жесткой регламентацией поведенческих моделей и культурных норм. Процесс сакрализации двойственен. С одной стороны, сакрализуется изначально нечто значимое. С другой стороны, став сакральным, нечто освящает своим авторитетом иные предметы и явления, уже само по себе становится источником и инструментом сакрализации.

Далее, в результате практического освоения действительности, масса религиозных предписаний разоблачается, но уже появляется сакральное общепринятое, постулируемое в виде фиксированных законов, норм, правил и установок, а также утверждаются и законы «неписанные», нормы, не закрепленные законодательно, но транслируемые ввиду своей важности. Они могут иметь большую силу, поскольку связаны с базовыми ценностями.

Согласно одному из авторитетных определений, культурные ценности – это «нравственные и эстетические идеалы, нормы и образцы поведения, языки, диалекты и говоры, национальные традиции и обычаи, произведения искусства и культуры, результаты и методы научных исследований культурной деятельности, имеющие историко-культурную значимость здания, сооружения, предметы и технологии, уникальные в историко-культурном отношении территории и объекты» [18].

Как замечал В. Р. Кабо, этические нормы являются социально-мотивированными, функционирует согласно характеру социальных связей, но строятся на фундаментальных, исторически сложившихся принципах должного и недолжного [64, с. 247]. Ценностное отношение всегда сопряжено с эмоциями, при этом ценностная эмоция всегда положительна. Безусловные ценностные эмоции имеют сакраментальный характер. Такое отношение включает убеждение

в исключительных свойствах объекта, наделяет его особой привлекательностью, святостью или сверхъестественной силой [44, с. 64–65]. Сакральное, воспринимаемое как абсолютное начало, высшая и совершенная ценность чего-либо для человека, связано с глубинными основами его внутреннего мира и сердечно переживается им [107, с. 17]. Это не противоречит теории Дюркгейма: представления о сакральном и способы его воплощения проходят в обозримое время достаточно сложную эволюцию [171].

Независимо от религиозной догматики сакральное нередко находит воплощение в мифах – как до институционального формирования религии, так и после её девальвации. Миф является древнейшей формой культурного сознания. Именно в мифах смутные, неосознанные представления обретают яркую и выразительную форму. Образная природа мифа благоприятствует обогащению конкретных фигур и сюжетов абстрактными значениями, соединению объективного и субъективного, эмоционального и рационального. Поэтому мифические образы нередко приобретают символический характер, что делает их важной активной частью не только архаического, но и современного культурного сознания. Мифологическое мышление сохраняет сакральные ценности архаических культур. Они воплощаются в символах, некогда являвшихся частью общекультурных и религиозных комплексов. Смена культурных эпох сопровождается процессами демифологизации, мифы уходящей эпохи теряют свой сакральный статус, однако остаются в искусстве, философии, даже в науке. При этом наиболее существенно то символическое значение, которое закрепляется за ними в более широком контексте и соотносится с общекультурными ценностями, объединяющими разные эпохи [4, 76, 102, 109, 173, 199, 220].

Но в истории культуры не менее важны и процессы ремифологизации – возрождения интереса к мифу, актуализации мифологических моделей, использования мифических образов и сюжетов. Процесс этот обнаруживает постоянное подспудное существование в культуре, протекая с неодинаковой динамикой и интенсивностью в различные эпохи и на различных уровнях.

Активизируется ремифологизация культуры в переломные, кризисные моменты. Как замечает Н. А. Хренов, этот процесс ярко проявляется «вспышками сакральности» в искусстве и массовом сознании, всплеском религиозных, мистических и оккультных настроений [197, с. 408]. Кризис культуры вызывает распад устоявшейся культурной системы, а в качестве опоры берется предыдущая культурная модель, происходит своеобразный «откат» на позиции этой модели. Одновременно «прорасти» пытаются несколько моделей, их элементы могут соединяться. Результаты секуляризации культуры, её демифологизации и ремифологизации позволяют утверждать, что, как бы ни изменялись представления о сакральном, потребность в нём остаётся столь же неизменной, как и готовность к переживанию нуминозного. Поэтому в широком общественном сознании любой культурной эпохи сакрализация многих явлений лишена четкой регламентации. Но базовые сакральные ценности всегда сохраняют структурообразующую роль. Сакрализация как способ выделения, утверждения и закрепления различных ценностей – неотъемлемая часть развития культуры как таковой.

Таким образом, данные этнографии и истории культуры подтверждают дорелигиозное происхождение и общекультурную значимость сакрализации. Сам процесс сакрализации, начинающийся с фетишизации наиболее странных и пугающих неразвитый ум объектов и лишь впоследствии приводящий к созданию культа неких общезначимых явлений, важен, прежде всего, как способ ценностной маркировки явлений окружающего мира, способствующей организации культурного сознания. Невозможно переоценить труды Дюркгейма, обосновавшего приоритет сакрального культурного и определившего сакральное, в том числе и религиозное, как силу самого коллектива, превосходящую всех индивидов в отдельности. В самом процессе сакрализации он видел способ осуществления регламентации и организации жизни первобытного коллектива. Разумеется, его теория не объясняла тех особенностей мифизирующего мышления, его метафорически-символического характера, которые стали особенно значимыми на уровне цивилизованного мышления и анализ которых в

работах Э. Кассирера и его последователей и оппонентов дал не только ответы на многие вопросы, но и породил новые, остающиеся за рамками данной работы. Для нашего исследования существенный интерес представляют исторически неизбежные процессы демифологизации и ремифологизации культурного сознания и связанные с ними десакрализация и ресакрализация важнейших ценностей. Будучи институционализировано в религии, сакральное может подвергаться девальвации вместе с девальвацией определенного института. При этом десакрализации подвергаются скорее символы сакрального, в то время как само сакральное подспудно, потенциально продолжает жить в культуре. Это актуализирует вопрос соотношении сакрального с его антиподом профанным, о границе между ними и степени её проницаемости.

1.3. Сакральное и профанное

Понятие «сакральное», благодаря его значимости и многосторонности, имеет немало определений. Понятие же «профанное» (от лат. *profanus* – лишенный святости; нечестивый) менее разработано, хотя различие сакрального и профанного начинается, видимо, в глубокой древности, вместе с формированием представления о сакральном.

По свидетельству этнографов, у австралийцев существовала идея рассеянной анонимной силы, возникавшая во время коллективных обрядов, которые сопровождалась состоянием экзальтации, предельного возбуждения, эмоциональными всплесками. Этому способствовали музыка, танец, ритуальные выкрики, надевание ритуальных масок и костюмов. Благодаря смене личин происходило преобразование участника ритуала. Он ощущал себя кем-то иным, находящимся под действием какой-то высшей по отношению к нему силы. В то же время на короткий миг в его восприятии иными становились и другие члены племени, участвующие в ритуальном действе. Такая трансформация закрепляла представление о разделении мира на две сферы, одна из которых являлась обыденной, в другую же возможно было проникнуть, лишь вступив в

коммуникацию с неведомыми силами, захватывающими его, приводящими в исступление [6, с. 352]. Э. Дюркгейм подчеркнул значение этого для формирования религиозного сознания.

Подобное разделение системно организует мир. Именно в общественном сознании происходит разделение на сферу сакрального и профанного. Различие это, согласно Дюркгейму, не лежит в иерархической плоскости, а основывается на разнородности явлений. Везде и всегда эти две сферы воспринимались человеком как два разных мира, два рода, между которыми нет ничего общего. Он приходит к выводу, что, хотя формы контраста изменчивы, сам факт контраста между сакральным и мирским универсален [51, с. 219]. Иногда разнородность эта вырастает в настоящий антагонизм.

Подчеркивая обособленность священного и мирского, Дюркгейм на этом основывает ряд дефиниций: «Священные вещи – это те, которые защищены и отделены запретами; светские вещи – те, к которым эти запреты применяются и которые должны оставаться на расстоянии от первых. Религиозные верования – это представления, выражающие природу священных вещей и их отношения либо между собой, либо со светскими вещами. Наконец, обряды – это правила поведения, предписывающие, как человек должен вести себя со священными вещами» [51, с. 221]. Эти две сферы в сознании человека находятся в состоянии явной диссоциации, которому противоречат смешение или даже чрезмерно тесное соприкосновение. В общем представлении, как замечает Дюркгейм, «священная вещь – это главным образом та, которой непосвященный не должен, не может безнаказанно касаться» [там же]. Коммуникация между этими сферами существует, однако обе категории не могут сближаться между собой и в то же время сохранять свою собственную сущность.

Однако, как известно, сакральными могут быть не только боги или духи, но и различные предметы, антропогенные и природные объекты, идеалы и поведенческие стереотипы. Принадлежность к сфере сакрального освящала своим авторитетом все формы общественных отношений и общественно-значимые явления: контроль за соблюдением моральных норм свойственен не только Богу

монотеистических религий, но и высшим божествам архаических. При этом круг сакральных явлений может видоизменяться в различных религиях и с возникновением других социокультурных установок, проявляться в повседневности, что актуализирует вопрос о пограничных областях священного и обыденного.

Зачастую на оппозицию *сакральное/профанное* накладывается другая оппозиция: *святое/нечистое*, что, на наш взгляд, является некорректным. Профанное – это область мирского, неосвященная, лишенная сакральной силы обыденность. Представление о нечистоте связано с представлением об амбивалентности сакрального, со способностью могущественной силы быть благом, и в то же время быть для непосвященных опасным и разрушительным явлением, столкновение с которым грозит им различными несчастьями. Но некоторые исследователи отождествляют «профанное» и «нечистое».

Так, например, Дж. Александер в своих работах полностью сближает эти термины. Относительно оппозиции *сакральное/профанное* он замечает, что «сакральные объекты были определенным образом защищены, общество поддерживало дистанцию между ними и другими, рутинными или профанными объектами. Социальные деятели не только пытались защитить себя от контакта с «оскверненным» или «профанным», но и стремились хотя бы к опосредованному соприкосновению с сакральным» [2, с. 96]. Дж. Александер вводит понятие «рутинного», находящееся в стороне от ритуального опыта. Д. Ю. Куракин [89] справедливо считает такое понимание данных оппозиций результатом искажения концепции Э. Дюркгейма. Описывая явления жизни первобытного общества, Дюркгейм не отрицал представление об амбивалентности сакрального. К анализу общественных явлений современной жизни, по мнению Д. Ю. Куракина, применить данное положение невозможно. Границы между сакральным и профанным у него оказываются размытыми, нечеткими, скрытыми и изменчивыми. Вычленить сакральное представляется возможным, только если происходит акт осквернения. Рассматривая оппозицию *сакральное/профанное*, он делает вывод, что она имеет мало общего с такими укоренившимися в культурном

сознании оппозициями, как добро и зло, истина и ложь, черное и белое и так далее. Сфера сакрального первична по отношению к моральным и когнитивным установлениям и не сводится к ним. Фривольное и неуважительное отношение к сакральным объектам, известное и в первобытных культурах, по мнению Куракина, говорит о том, что сакральное принципиально не имеет никаких устойчивых поведенческих атрибутов, таких как образцы служения и поклонения. Но, на наш взгляд, с данным утверждением можно согласиться только по отношению к наиболее ранним этапам развития культуры. В более поздние времена даже поругание сакрального приобретает обрядовые или смеховые формы. Представление о сакральном наращивает культурные смыслы, особенно морального плана. Сомнительным выглядит и отрицание Д. Ю. Куракиным первичного нуминозного чувства, присущего переживанию сакрального.

Р. Кайуа вслед за Э. Дюркгеймом замечает, что мир сакрального и мир профанного могут быть определены только посредством друг друга, они взаимоисключают, но и взаимопредполагают друг друга. [68, с. 151]. По его мнению, сакральное предстает полнотой, тогда как профанное – это «активное небытие», неполнота, ведущая к деградации полноты сакрального. Прикосновение сакрального к профанному лишит силы первое и уничтожит последнее. Роль преграды между ними играют запреты, табу, поскольку их смешение может пошатнуть или даже уничтожить существующий миропорядок, ввергнуть его в хаос. По замечанию Р. Кайуа, табу «предстает как негативный категорический императив» [68, с. 155].

Область профанного – это область повседневности, здесь не нужны особые предосторожности. Мир сакрального предстает как область опасного или запретного, но без его помощи любое начинание будет неудачным. Обряду Р. Кайуа придает тот же смысл, что и Дюркгейм: обряд должен регламентировать сообщение между сферой сакрального и профанного. Р. Кайуа делает важное замечание: изначально категории чистого и нечистого характеризуют собой не этический антагонизм, а религиозную противоположность. В области сакрального они действительно выполняют функции добра и зла, но при этом, не имея

конкретного материального воплощения, являются в представлении человека силой, энергией, которая может быть благой или убийственной в зависимости от обстоятельств. Они оказываются подвижными, взаимозаменяемыми, двусмысленными. Сакральная сила в «виртуальном» состоянии может быть двойственна; в действии она становится однозначной [68, с. 164]. Отсюда встречающееся обозначение «святого» и «нечистого» одним словом в различных языках, употребление одного термина для «освященного» и «оскверненного», «проклятого» [68, с. 165]. Здесь Р. Кайуа следует концепции У. Робертсона-Смита, который в своих «Лекциях о религии семитов» разрабатывает идею амбивалентности сакрального. На примере святости жертвы, которая оборачивается нечистотой для непосвященных, Робертсон-Смит обосновал двойственный характер сакральных предметов [114, с. 10]. В. Н. Топоров подтверждает, что разные аспекты сакральности (святое-нечистое) в некоторых языках обозначаются разными словами, а в некоторых одним и тем же. И Рене Жирар также отмечает двойственность сакрального (святое-нечистое) и выражение этой двойственности в фигуре жертвы [52].

Рассматривая концепцию Р. Отто, Р. Кайуа полагает, что «fascinans» («заговораживающее») нуминозного соответствует формам сакрального опьянения, «дионисийскому головокружению, экстазу и преображающему единению». При этом «fascinans» – это простая доброта, милосердие и любовь божества к своим творениям. «Tremendum» («ужасающее») оттоковского нуминозного – это «гнев божий», неумолимый суд «ревнивого» Бога, «перед которым грешник трепещет и униженно молит о прощении» [68, с. 167]. Первичная двойственность сакрального расщепляется на два полюса, но каждый из этих полюсов, поскольку обладает сакральностью, начинает вызывать те же самые амбивалентные чувства. Это ужас и всеохватывающая любовь перед лицом святого и сочетание испуга и интереса перед демоническим [там же].

Однако в конечном итоге эти два полюса всё же имеют существенные различия: «Одно привлекает – другое отталкивает; одно благородно – другое гнусно; одно вызывает к себе почтение, любовь, признательность – другое же

отвращение, ужас и страх» [68, с. 170]. Эти различия структурируют привычные и общеизвестные ориентиры. Со святым и нечистым соотносится оппозиция правого и левого, центра и периферии, обжитого пространства и хаоса – чащи, пустыни, того, что находится за границами поселения. Нечистота – это миазмы разложения и болезни.

Постепенно происходит дробление сфер чистого и нечистого. Понятие «нечистоты» из области ритуального перешло в область повседневного. Закрепляется разделение качеств. Сами по себе болезнь, физическая нечистота, оппозиция чет-нечет переходят в сферы медицины, гигиены, арифметики и так далее. Область профанного, таким образом, расширилась. Представление о нечистоте как «зараженности» сакральным сохранилась только в сфере религии. Однако рудиментарная проблема амбивалентности сакрального остаётся актуальной частью культурного сознания любой эпохи.

В формировании представления о сфере сакрального, как известно, важную роль играет первобытный синкретизм. Ритуал имеет множество функций. Назначение священного обряда – преобразовать хаос в космос; участие в обряде приобщает к процессу мирозидания. Он связывает участников со сферой священного. Но религиозно-обрядовая деятельность первобытного общества часто имеет экономическую направленность, связана с сетью экономических отношений. В. Р. Кабо, как и другие этнографы, отмечал, что многие обряды приурочены к определенным периодам охотничье-собирательской или производственной деятельности. С помощью мифов и обрядов моделируется система социальных и экономических обязательств. Мероприятия, связанные с обменом, часто приурочены к определенным обрядовым циклам или сами выступают в обрядовой форме [64, с. 27]. В эпоху синкретизма граница между религиозными и нерелигиозными ритуалами малозаметна. Главное в ритуале – медиация, что иллюстрируется институтом жертвоприношения. Жертвоприношение, как известно, служит способом коммуникации между миром сакрального и профанного и в то же время занимает видное место в социально-экономических отношениях.

Еще Г. В. Гегель полагал, что универсальная функция жертвоприношения – опосредовать контакт человека с областью сакрального, причем в качестве посредника между сакральным и профанным мирами выступает жертва. На определенной стадии развития культа, согласно Гегелю, происходит отклонение от первоначального единства самосознания и предмета. Появившаяся разорванность божественного и человеческого обуславливает направленность культа на снятие этого раздвоения и таким образом появляется сама идея жертвенности, жертвоприношение [36, с. 396]. Кассирер замечает, что жертва – это «та точка, где «священное» и «профанное» не только соприкасаются, но и неразрывно сливаются, – всё присутствующее в ней чисто физически и всё выполняющее в ней какую-либо функцию с этого момента включается в сферу священного, освященного» [76, с. 237]. Развивая концепцию Гегеля, Кассирер приходит к выводу, что ритуал (жертвоприношения в том числе) является не только способом медиации между профанным и сакральным, но и действием, определяющим само содержание этих полюсов.

М. Мосс в понимании жертвоприношения следует за Гегелем. Для объяснения коллективного характера магии он вводит понятие мистической силы «мана» [114, с. 5–6]. Он называет «святыней», «сасага» неотчуждаемое имущество во время обмена дарами, объясняя эту неотчуждаемость их священным статусом, наличием в них некой сакральной силы [115, с. 157]. Их свойства могут циркулировать в обмене, их магическая сила может переходить [155, с. 95]. В представлении Тайлора, также идущего за Гегелем, жертвоприношение – это дар сверхъестественным существам, дабы получить их благосклонность [114, с. 10]. С ним согласен и Р. Кайуа [68] и К. Леви-Стросс [96, с. 291–293].

По Токареву, истоком обряда жертвоприношения был обычай совместной трапезы, обеспечивавший выживание племени в условиях ледникового периода, что согласуется с идеями Дюркгейма. Согласно Кабо, исток – идея смерти и возрождение зверя, его ритуальное поедание. Согласно теории Робертсона-Смита, жертвоприношение, идущее из тотемической трапезы, обладает искупительной направленностью. По Жирану, это – способ канализировать агрессию, замещение

человека жертвенным животным для предотвращения насилия [52, с. 10]. Аналогична позиция Тэрнера [52, с. 14]. Но Малиновский приводит примеры бескровных жертв, состоящих из плодов урожая, приносимых в храм и, в конце концов, поедаемых самим прихожанами [105].

Как замечает Мосс, принесение в жертву прямо ассоциируется с «освящением». При жертвоприношении освящение распространяется за пределы освящаемого объекта, оно захватывает человека, заказавшего церемонию [114, с. 15]. Само жертвоприношение делится на несколько стадий перехода из одной сферы в другую [114, с. 29]. Но и приблизившись к миру богов, жертва должна сохранять связь с людьми, как орудие коммуникации. Целью некоторых обрядов (например, наложения жрецом рук на жертву) является закрепление двусторонней связи жертвы с богами и жертвователем. Уничтожение жертвы тем или иным способом оформляло окончательный переход в сферу сакрального. Таким образом, несмотря на ряд разногласий, общепризнанным можно считать: значимый аспект жертвоприношения – коммуникация между сферами сакрального и профанного.

Вопрос о связи сакрального культурного и сакрального религиозного связан с проблемой проницаемости границ между ними. Мы различаем здесь два главных аспекта. Статус *священное/мирское* может *теряться/приобретаться* явлением или предметом в зависимости от смены социокультурных установок в различные эпохи. Сами сферы оказываются «размытыми» в эпоху «новой религиозности», десакрализации и «расколдовывания». Однако до тех пор, пока сохраняется само представление о сакральном и профанном, главным остаётся другой аспект: актуальность как границы между членами этой оппозиции, так и контакта между ними, без чего культурное сознание теряет ориентиры.

Сакрализация жертвоприношения имела огромные последствия, с одной стороны, для развития религиозных традиций, а с другой – для культурных. Совместная трапеза предстаёт и обычаем, и ритуалом. Она известна во все времена как простой способ установления дружественных контактов, и в то же время сохраняет сакральный статус во всех торжественных случаях бытовой и

государственной обрядности – наглядный пример связи этих сфер. Любое другое обрядовое действие может быть рассмотрено в таком же аспекте: литургия, мистерия, все обряды перехода и посвящений совершаются перед лицом сакрального начала и предполагают прикосновение к нему. И у большинства в конечном итоге появляются аналоги нерелигиозные.

Культурное сакральное имеет такой же алгоритм. Известное стихотворение А. С. Пушкина «Пока не требует поэта / К священной жертве Аполлон...», начинающееся отождествлением поэтического вдохновения с жертвенным служением богу – покровителю искусств и с иерофанией этого божества, понятно культурным читателем без особых комментариев. Лирический сюжет построен на противопоставлении двух состояний поэта: обычно он профан, даже ниже прочих людей, но вдохновенное творчество делает его носителем сакральной силы. Сакральное обладает избыточным ценностным статусом, который может переноситься на различные социальные феномены, объекты культуры и идеологемы, которые перестают относиться к области профанного. При этом, как замечает Биневский, «функция избыточного значения смыслового и ценностного статуса культурного объекта на внерелигиозном пространстве социокультурного процесса оказывается главенствующей» [16, с. 9–10].

Размытость границ говорит лишь о многообразии проявлений тенденции. Это подтверждает ритуализованность многих форм общественного и частного поведения. Выражения «храм науки» применительно к учебным заведениям, «храм искусства» в применении к театрам и концертным залам, представление о сакральности служения истине, добру и красоте, несмотря на метафорический характер, подкрепляются известными культурными ритуалами. Например, шуточное «посвящение в студенты» первокурсников или полная скрытого драматизма защита диссертаций, несмотря на различную степень серьезности, имеют своей целью приобщение профанов к сакральным ценностям культуры.

Таким образом, сакральное обнаруживает себя не только в религиозном контексте, но и в культурном. Сакрализованные базовые культурные ценности покидают мир профанного. Сакрализуются те явления современной культуры,

которые конструируются в соответствии с ними. Сферы профанного в любой культуре так или иначе ориентированы на сферу сакрального. Постоянная потребность во взаимодействии этих начал как средство обеспечения единства ветвей культурного сознания по-новому ставит вопрос о положении сакрального в современной культуре, а также в обществе как источнике сакрализации.

1.4. Проблема сакрального в современном обществе

Говоря о статусе сакрального в современной культуре, необходимо вернуться к историческому аспекту соотношения светского и религиозного, а также способности культуры сакрализовать нечто, не отнесённое к религиозной сфере, но значимое для общества.

Способность общества порождать культы Э. Дюркгейм иллюстрировал с помощью ситуации, сложившейся в первые годы Великой французской революции: «В это время под влиянием всеобщего энтузиазма исключительно светские по своей природе вещи были обращены общественным мнением в священные: Родина, Свобода, Разум. Обозначилась тенденция к созданию религии со своим догматом, своей символикой, алтарями и празднествами. Именно этим спонтанным чаяниям пытался дать нечто вроде официального удовлетворения культ Разума и Высшего Существа. Правда, это религиозное обновление было лишь мимолетным. Дело в том, что патриотический энтузиазм, ставший первопричиной движения масс, ослабел. Исчезла причина – и следствие не могло сохраниться. Но сам опыт в силу своей краткости представляет социологический интерес. Так или иначе, можно было видеть, как при определенных обстоятельствах общество и его ведущие идеи непосредственно и без какого-либо преобразования стали объектом подлинного культа» [цит. по: 6, с. 353]. Закономерность этого явления история подтвердила не один раз.

Э. Дюркгейм подчеркивал важность таких культурных феноменов как обряд и символ. При этом существенно, что многие виды социального поведения обращены не столько к самим вещам, сколько к их символам. Цель их

заключается в поддержании общности верований, чувства принадлежности к группе [51, с. 354]. Поэтому идеи преобразования общества не могли не породить стремления к созданию способствующей этому религии.

Теоретик позитивизма Огюст Конт (1798–1857) не мыслил прогресс человечества без его участия в развитии религии. Согласно Конту, динамика общества подчинена общеисторическому «закону трех стадий» или «состояний». В завершающей стадии общество приблизится к тому, чтобы создать «позитивную религию человечества», разделенную на общественную и частную. Преобразование общества должно происходить на основе «социолатрии», культа человечества как единого «Великого Существа».

Предметом почитания в такой религии становится сам человеческий род, представляющий непрерывное целое, нечто единое в прошедшем, будущем и настоящем. Высший смысл такой религии – служение благу человечества: систематизация человеческой жизни, приведение людей в состояние полного единства в социальном и личном существовании. Подобная религия должна сосредоточить в себе все стремления людей и руководить ими в политической сфере, а также в философии и искусстве. Предусмотрено её разделение на общественную и частную составляющие. Общественная религия включает церемонии, торжества, праздники, посвященные прославлению человечества, различных политических союзов, воспоминаниям о великих исторических событиях. Институт служителей общественной религии имеет всю полноту моральной власти [146, с. 19–20].

Что касается религии частной, она строится вокруг почитания фигур матери, жены, дочери. (Мы полагаем, признание роли женщины в обществе подкреплялось древними мифологемами и культом домашнего очага). Культ частной религии, согласно концепции О. Конта, осуществляется в виде молитв, представляющих излияния чувств. Девять таинств (по аналогии с религиозными) должны были освящать определенные этапы жизни человека [там же]. Автор идеи желал стать первосвященником новоявленной религии.

В начале XX века, в промежутке между революциями 1905 и 1917 гг., в среде русских марксистов возникает движение богостроительства, ставившее своей целью синтез социал-демократических и христианских ценностей. Оно опиралось и на идеи О. Конта, и на «религию человечества» Л. Фейербаха. Кроме видных партийцев А. В. Луначарского и А. А. Богданова, среди его приверженцев был Максим Горький, опубликовавший в 1908 году утопическую повесть «Исповедь». Резкий отпор В. И. Ленина во многом предопределил неуспех этого движения.

Отдельного исследования заслуживают проблемы сакрализации идеологических постулатов в послереволюционное время. Но не вызывает сомнений, что в рамках нерелигиозной картины мира могут сакрализироваться этапы и события общественной и личной истории [71]. Примером можно назвать победу в Великой Отечественной войне, которая воспринимается как священное событие и на общественном, и на личном уровне – об этом свидетельствует возникшая в последние годы повсеместная массовая акция «Бессмертный полк»: 9 мая люди выходят на демонстрацию с портретами родственников, участвовавших в этой войне. Но сакрализация отдельных ценностей далеко не удовлетворяет общую потребность в сакральном. Поэтому проблема по-прежнему привлекает внимание учёных.

Роль общества в формировании религиозных представлений вслед за Дюркгеймом отмечает и В. В. Токман. Он утверждает, что, с точки зрения религиоведения, сакральное, «святость буття», измеряется не моментом его абсолютной трансцендентности или морального совершенства, а специфическим отношением к нему индивида или коллектива [175, с. 56]. В силу приоритетных в данное время атеистических ориентаций, сакральное может присутствовать не только в сфере религии, но и за её пределами [175, с. 138]. (Здесь и далее перевод с украинского наш). Согласно его концепции, существуют четыре типа сакрального: одухотворенно-натуралистический, имматериально-духовный, социогенотеистический, мистично-трансцендентный. Он вводит понятие «социогенотеистический тип сакрального», применяя понятие «генотеистической

религии» к социальной сфере. Термин «генотеизм» был введен Ф. М. Мюллером для обозначения одной из форм древнеиндийских религий, в которой, признавая существование многих богов, объединение племен или какое-то отдельное племя считало своим покровителем лишь одного из них и поклонялось только ему [117, с. 221]. С. Токарев трактует мюллеровский генотеизм как стадию религии, предшествующую политеизму и монотеизму; сходная трактовка термина есть у протестантского историка религии О. Пфлейдерера.

Согласно В. В. Токману, подобно почитанию одного из многих богов, в мирской сфере обожествляются конкретные социокультурные явления, которые выделяются среди других подобных явлений: «Генотеизм <...> на уровне <...> социальной веры <...> связан с обожествлением сущностей из мирской сферы» (пер. с укр. наш) [175, с. 134]. Он утверждает, что сакральное социогенотеистического типа принадлежит к относительным ценностям, не отвечает на извечные вопросы людского существования о смысле жизни, происхождения и предназначения человека, сущности добра. Человек секулярного общества зачастую неосознанно проявляет интерес к мифологическим и религиозным мотивам, стремится принимать участие в обрядах и ритуалах, в которых возможно прикосновение к вечным истинам. [175, с. 136–137].

Сакрализация возможна стихийная и целенаправленная. Главной целью в первом случае выступает ценностная ориентация личности, связанная не только с культурной, религиозной, национальной идеей, но и с личностным выбором. При целенаправленной сакрализации целью является социальное управление [157]. Одна из проблем конституирования сакрального в современном обществе связана с тем, что между двумя её типами всё более отчётливо ощущается диссонанс ценностных ориентиров. Он обусловлен социальными и историческими проблемами, но его осложняет ещё и древняя амбивалентность сакральных представлений.

Аксиологическое измерение сакрального оказывается наиважнейшим для общества. Обществом всегда сакрализуется нечто, в своем основании имеющее

абсолютные ценности, или «сверхценное». Аксиология как раздел философии оформляется в XIX столетии. Однако можно утверждать, что идеи аксиологии, полемика о ценностях зародились еще в античную эпоху и никогда не исчезали из поля зрения мыслящих людей. В понятии ценностей важным является представление о собственно ценности чего-либо и представление о истинности этой ценности.

М. С. Каган в своей теории ценностей отмечает, что ценностное отношение возможно только в системе объектно-субъектных отношений, как необходимый их аспект. Ценность в его теории – это отношение, причем отношение диспозиционное, поскольку «"объект", и "субъект" — не "вещи", а позиции "вещей", проявляющиеся в определенных ситуациях деятельности» [66, с. 66]. Каган полагает, что ценность является именно «отношением», а не качеством, как утверждали некоторые религиозные философы, например, М. Шелер, онтологизируя ценности в религиозном понимании высшего бытия [там же]. Для религиозного мировоззрения такой подход вполне логичен; мы же присоединяемся к пониманию религиозного начала как древнего и долгое время наиболее надёжного института сакрализации ценностей и их конституализации в культурном сознании, высказанному после Цицерона Вольтером в знаменитой лапидарной формуле («Если бы бога не было, его надо было бы выдумать»).

Согласно Кагану, «ценность есть значение объекта для субъекта – благо, добро, красота и т. п., а оценка есть эмоционально-интеллектуальное выявление этого значения субъектом – переживание блага, приговор совести, суждение вкуса и т. д.». Ценностное отношение при этом имеет свое содержание и форму. Содержание здесь – это мировоззренчески-смысловое ядро, детерминированное общим социокультурным контекстом, в котором появляется и функционирует определенное ценностное отношение. Формой, согласно Кагану, является психологический процесс, в котором ценность «схватывается» сознанием [66, с. 67]. Для него истина и ценность – это два разнородных феномена культуры, принадлежащие к познавательной и ценностно-осмысляющей сферам

соответственно. В сопоставлении же с пользой ценность оказывается не практическим, а символическим отношением [66, с. 69–76].

Что касается сакрального, то здесь необходимо учесть и отношение субъекта, и представление о качестве, характеристике объекта, поскольку само сакральное представляется наивысшей ценностью для субъекта. Сакральное в культуре Нового и особенно Новейшего времени интимизируется, индивидуализируется, перемещается в приватную жизнь. Если у исследователей XIX века Дюркгейма и Мосса сущность сакрального сводится к общественно значимому действию, то в XX веке у Ж. Батая и других представителей «Социологического колледжа» сакральное предстает в виде индивидуально значимого переживания [110, с. 111].

Это не исключает влияние общественного начала, но по-новому определяет его проявления. Согласно В. Н. Кукуян и Л. Л. Леоновой, в культуре XX и XXI вв. воспроизводство религии и религиозных ценностей столь велико и многопланово, что традиционная для религиозного сознания категория сакрального становится воспроизводящейся в архетипических формах доминантой массового сознания и массовой культуры.

Т. Лукман и Э. Бейли разрабатывают концепцию «невидимой» или «имплицитной» религии, идея которой противостоит тенденции отождествлять религию с институтами, текстами, системой сознательно принятых верований [152]. К. Колкунова, исследуя идею имплицитной религии, отмечает, что происходит сакрализация собственного «Я», возрастание популярности понятия «духовность» в противовес понятию религии [80]. «Имплицитная религия», по нашему мнению, в конечном итоге опирается на сакральные для индивида культурные ценности.

Интимизация сакрального является следствием плюральности, множественности сакрального. Как отмечает Цыгуля, личная «жизнь индивида <...> по мере процесса секуляризации и ослабления влияния церкви, <...> всё больше сакрализировалась и валоризировалась». Для современного секулярного сознания подлинный опыт сакрального возможен «не путём обретения веры, а

путём эстетического переживания таинственности самого бытия» [203, с. 19], который раскрывается в момент переживания произведений искусства. О возможности встречи с сакральным не только в религиозном, но и в эстетическом чувстве говорит также В. М. Шелюто, который видит сущность сакрального в нуминозности, свойственной созерцанию подлинных шедевров [207, с.60–68].

Согласно Д. Узланеру, процесс становления светского мировоззрения был долгим. Изначально религия являлась системой мировоззрения, захватывающей все сферы. Её публичные аспекты, общественный и политический, доминировали. В результате успехов атеизма религия постепенно теряла политическую власть, исчезала из общественной жизни. В XX столетии возникает концепт «индивидуальной религии». Однако начался новый виток эволюции культуры, и, как полагают некоторые исследователи, общество вступило в постсекулярную фазу: религия постепенно возвращается, пытается вновь регламентировать общественные отношения, влиять на общественные институты [183].

П. Тиллих замечает, что одним из следствий экзистенциальной концепции религии является исчезновение разделения между сферой сакрального и секулярного: «Если религия – это состояние захваченности предельным интересом, то это состояние не может быть ограничено какой-либо особой сферой. Безусловный характер этого интереса подразумевает, что он затрагивает каждый момент нашей жизни, всякое пространство и все области. <...> По существу религиозное и секулярное – области не разделенные. Точнее было бы сказать, что они находятся одна в другой» [172, с. 565]. Характерным для экзистенциалистского мироощущения Тиллих считает протест, выражаемый художниками и философами. Современная культура в таком плане – «откровение о трагическом положении человека и в современном мире, и в мире вообще. Это делает элемент протеста в современной культуре теологически значимым» [172, с. 569].

Для современной культуры характерна сложная и противоречивая ситуация: сакральное смещается из центра на периферию культурного сознания, но при этом, по мнению многих наблюдателей, пронизывает все сферы человеческого

бытия. Как замечает Т. Апинян, «имеются точки, куда стягиваются векторы обоих миров; некие пространственно-временные интегралы <...> где действуют одновременно законы сакрального и профанного миров – сакральное имплантировано в профанное» [4 с. 104].

Таким образом, сакральные ценности современной культуры могут присутствовать в культуре подспудно, неинституционально, или же отчасти исходя из государственных учреждений, отчасти по-прежнему конституируясь религиозными инстанциями, иногда же находятся в конфликте с теми и другими, часто также несогласными между собой. На протяжении XX века их конфликт в разных вариантах неоднократно проявлялся в резких поворотах политики в области культуры, привёл к образованию в ней ощутимых лакун, породил уже в конце существования СССР проблему «бездуховности». Появление на постсоветском пространстве многочисленных сект, угроза, исходящая от агрессивных религиозных организаций в мировом пространстве – всё это требует постоянного пристального внимания к конкретным современным формам проявления сакрального культурного. Целенаправленная сакрализация ценностей, исходящая от традиционных и узаконенных инстанций, нередко встречает сопротивление не столько потому, что противоречит ценностям общекультурным, сколько из-за того, что свобода выступает как сакральная ценность культуры Нового времени – стихийная сакрализация в современном культурном сознании предполагает свободу выбора, простор для развития индивидуального самосознания. Поэтому вопрос о способах конституализации сакральных ценностей культуры должен решаться с учётом этих обстоятельств.

Выводы к главе 1

1. С позиций культурологии сакральное – это центральная составляющая культурного сознания. Многовековая традиция связывает это понятие с представлением о божественном, однако уже в философии Платона находим соединение «божественного» и «культурного» начал. Становление культуры

неразрывно связано с возникновением представления о сакральном, священном, которое позволяет установить ценностные ориентиры, регламентирует жизнь общества и побуждает к следованию нравственным идеалам. Сфера сакрального является одной из важнейших в жизни социума и отдельного индивида. Актуальной остаётся проблема рудиментарной амбивалентности сакрального.

История осмысления этой категории обнаруживает в ней ряд противоположных черт. В сакральном соединяются иррациональное и рациональное начала. Первое порождается довербальностью чувственного восприятия мира и впоследствии устремляется к трансцендентному. Иррациональная энергия нуминозного создает высокую эмоциональность переживания сакрального, которое, тем не менее, требует осмысления. Рациональное начало вырастает из практического освоения мира, содержит идею необходимости упорядоченных ритуальных действий для поддержания мирового порядка и вызывает размышления о сути его истоков. Нуминозное и ритуальное тесно связаны с сакральным, хотя не всегда – между собой.

Сакральное предстаёт в научном дискурсе как диалектическое единство противоположных начал: объективного (онтологический и феноменологический аспекты) и субъективного (экзистенциальный и аксиологический аспекты). Оно структурирует ориентиры общекультурного сознания и может существовать вне религиозных институтов. Религия многих столетий сохраняет статус института, способного наиболее прочно конституировать сакральные представления в культурном сознании. Сакральное культурное и сакральное религиозное связаны между собой, но история развития культурного сознания обуславливает нарастание конфликтов между ними.

2. Данные истории культуры подтверждают дорелигиозное происхождение и общекультурную значимость способности человечества к сакрализации. Процесс сакрализации важен как способ ценностной маркировки явлений окружающего мира, организации культурного сознания. История подтвердила справедливость мнения Э. Дюркгейма, обосновавшего приоритет сакрального

культурного и определившего истоком феномена силу самого коллектива, превосходящую всех индивидов в отдельности.

Сакрализация объектов неотделима от их мифизации. Эти процессы, с одной стороны, подчиняются известным законам мифизирующего мышления (остающимся в основном за рамками данного исследования), с другой же – судьба сакральных представлений отражает закономерности динамики культурного сознания. Будучи конституировано в религии, сакральное может подвергаться девальвации вместе с девальвацией этого института. Однако десакрализации подвергаются скорее символы сакрального, само оно продолжает подспудно жить в культуре. Исторически неизбежные процессы демифологизации и десакрализации архаических ценностей сменяются их ремифологизацией и ресакрализацией. Но как бы ни изменялись представления о сакральном, потребность в нём остаётся неизменной, как и готовность к переживанию нуминозного.

3. Антиподом сакрального выступает профанное. Во всех древних культурах они резко противопоставлены друг другу, нарушение границы недопустимо. Однако контакт и коммуникация профанного мира людей с областью сакрального составляют содержание огромного количества обрядов, среди которых заметное место занимают жертвоприношения. История культуры говорит о многообразии проявлений этой тенденции, что свидетельствует о её актуальности. Это подтверждает и ритуализованность многих форм общественного и частного поведения.

Статус *священное/мирское* может *теряться/приобретаться* явлением в зависимости от смены социокультурных установок. Однако до тех пор, пока сохраняется само представление о сакральном и профанном, актуальной остаётся потребность в их контакте и коммуникации. Сферы профанного и сакрального в любой культуре так или иначе ориентированы друг на друга. Сакрализация базовых культурных ценностей нередко осуществляется по таким же алгоритмам, что и сакрализация религиозных.

4. Динамика развития культурного сознания приводит к тому, что современные формы сакрального культурного и сакрального религиозного различаются всё более отчётливо. Часть из них по-прежнему конституируется религиозными инстанциями, часть исходит от идеологических учреждений, часть бытует стихийно, неинституционально. Известны попытки не просто сакрализовать новые ценности, но и придавать им религиозный статус, что породило термин «социогенотеистический тип сакрального», выразилось в резких поворотах культурной политики государства, привело к ряду серьёзных проблем.

Складывается противоречивая ситуация: сакральное как будто смещается из центра на периферию культурного сознания, но при этом пронизывает все сферы человеческого бытия. Плюральность сакрального приводит к его интимизации. Целенаправленная сакрализация ценностей, исходящая от традиционных и узаконенных инстанций, нередко встречает сопротивление не столько потому, что противоречит ценностям общекультурным, сколько из-за того, что ей противостоит сакральность свободы – стихийная сакрализация в современном культурном сознании предполагает свободу выбора, простор для развития индивидуального самосознания. Всё это обостряет проблему способов конституирования сакральных ценностей.

Глава 2. Проблема воплощения культурных ценностей в игре

2.1. Игровая концепция культуры

Игровое начало только на первый взгляд кажется антиподом сакрального, поскольку олицетворяет свободу, вариативность, беспечность.

Основоположителем игровой концепции культуры считается нидерландский философ и исследователь культуры Й. Хейзинга (1872–1945), чей труд «*Homo Ludens*» («Человек играющий»), вышедший в 1938 году, определил игру как источник возникновения культуры, всех культурных образований. Первичность игры для Хейзинги следует из некоторых особенностей поведения животных, которые тоже играют. При этом сама по себе игра для него не является чисто природным процессом. Важной чертой игры выступает свобода: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса» [194, с. 27]. Хейзинга отметил универсальность игры, бытование которой не связано с какой-либо конкретной ступенью развития культуры или типом мировоззрения [194, с. 23].

Тот факт, что играть способны не только люди, но и животные, породил у его предшественников ряд разноречивых истолкований.

Согласно первой точке зрения, поскольку потребность в игре присуща всем животным, истоки человеческой игры коренятся в тех же биологических основаниях, что и у всех живых существ. Возникновение игры объясняют наличием инстинктивной тяги к игре, теорией отдыха, представителями которой являются Хейман Штейнталь (1823–1899) и Мориц Лацарус (1824–1903), и теорией избытка сил, представленной Гербертом Спенсером (1820–1903). Немецкий психолог Карл Гроос (1861–1946), рассматривая игру, выдвинул теорию упражнения: «там, где развивающийся индивидуум в указанной форме из собственного внутреннего побуждения и без всякой внешней цели проявляет, укрепляет и развивает свои наклонности, там мы имеем дело с самыми

изначальными явлениями игры» При этом он отрицал существование некоего игрового инстинкта [14].

К обозначению проявлений игрового начала у животных и маленьких детей зачастую применяют термин «игровое поведение»: к нему относят подвижные и манипулятивные игры, которые имеют познавательную, релаксационную функцию, функцию становления и совершенствования поведения. В основном у животных играют молодые особи, а если иногда в игру вступают и взрослые, наука считает это сохранением ювенальных форм поведения. Животные играют инстинктивно, безотчетно, и у человека также присутствует этот базовый инстинктивный уровень. В частности, К. Э. Фарби (1923–1990) рассматривал всякую игру как совокупность ювенальных форм действий взрослых особей [60].

Другая точка зрения приписывает только человеку способность к игре, основанной на работе воображения и фантазии, на осознании символических связей, на абстрактном мышлении. Игрой в собственном смысле, по мнению Э. Финка (1905–1975), можно считать только этот тип игры [188, с. 375–376]. Для голландского антрополога и психолога Ф. Бойтендайка «сфера игры – это сфера образов, возможностей, непосредственно-аффективного (Pathischen) и «гностически нейтрального», частично незнакомого и жизненной фантазии» [43, с. 57].

На самом деле эти позиции не являются взаимоисключающими. Концепция Й. Хейзинги даёт опору для разрешения противоречия. Животные играют для удовольствия, их игра часто не мотивирована. Но она выполняет важные познавательные и рекреационные функции и выступает как инструмент эволюции. У животных уже есть зачатки «образного фантазирования», игры с воображаемыми предметами или в воображаемых ситуациях, набор игровой мимики и жестов, в таком виде использующихся только в игре [60]. Здесь пролегает трудноуловимая граница между культурным и предкультурным поведением. Человек, как и животные, испытывает необходимость в игре, однако у него игра развивается в высшую деятельность, отдельный культурный феномен. Отличие человека от животного – способность к целеполаганию. Но в таком

случае возникает вопрос: не противоречит ли этой особенности бесцельность и свобода игры?

На наш взгляд, данное диалектическое противоречие разрешается историческим подходом. Одним из свойств культуры является постоянное наращивание смыслов, поэтому и игра приобретает новые качества. Бесцельность игры у животных и принцип свободы в человеческих играх, хотя между ними нет непреодолимой границы, – это явления разного уровня. Для человека игра, кажущаяся бесцельной, может быть целесообразной, так как её природные функции создают предпосылки для сознательной нацеленности на упражнение, на получение удовольствия от игры или на победу в ней. А главное, и сама свобода от утилитарных целей становится в игре осознаваемой целью.

Й. Хейзинга так говорит об этом: «Игра – это некая свободная деятельность, которая осознается как "ненастоящая", не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» [194, с. 32]. Он обнаруживает присутствие игры в любую историческую эпоху, в различных социальных институтах, обычаях и поведенческих моделях: в священных ритуалах, олимпийских играх, гладиаторских сражениях, правосудии, войне, философии, в восприятии любви и смерти.

Вслед за Й. Хейзингой игре и игровому началу уделяли внимание многие исследователи в рамках различных дисциплин. Его идеи дополнялись и переосмысливались. Основные аспекты сущностных характеристик игры мы находим в её словарных определениях: самоцельность игры [23]; неутилитарность [121; 46]; ориентированность не на результат, а на процесс [46]; творческий аспект [15]; эстетическая ориентированность данного вида деятельности [23]; условность, создание воображаемого пространства игры, которое существует

только в представлении игроков [121]; самовыражение в процессе игры, познавательность [88]; моделирование реальности в игре [88]. Поскольку игра – явление многоплановое, охватывающее разные стороны культуры, она требует комплексного рассмотрения. Л. Витгенштейн в этой связи отмечает, что «игры образуют семью, члены которой имеют семейное сходство» [25, с. 46].

По мнению В. И. Ильина, игра – «это вид социального поведения, искусственно сконструированного в виде модели со строго определенными правилами и четко очерченными временными и пространственными границами. Важнейшими функциями игры являются развивающая и компенсаторная» [62]. Э. Берн отмечает иные свойства. По его мнению, игру отличает наличие скрытых мотивов, «задних мыслей», а также жажда выигрыша. Процедуры, ритуалы и времяпрепровождения, с которыми игра имеет схожие черты, по своей сути «чистосердечны», не имеют «задней мысли», могут содержать элемент соревнования, но не конфликта. В отличие от них игры могут быть нечестными, а исход их может быть драматичен [15, с. 37]. Однако это можно отнести не столько к сущностной характеристике игры, сколько к вопросам социальной психологии. Большинство же учёных связывают суть игры с базовыми свойствами культурного сознания.

Ж. Деррида интерпретирует игру как универсалию человеческого бытия, у него речь идёт более о жизни, метафорически описываемой как игра. По определению С. Л. Рубинштейна, «игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир» [151, с. 650]. Ю. А. Левада определяет игровую культуру посредством двух взаимосвязанных моментов: «первый определяет игру в плане социального действия, второй – в плане его культурного значения» [94, с. 277]. По мнению И. Е. Берлянд, «игровое действие всегда сознательно, всегда самоустраемленно, всегда двусмысленно, проблемно, так же, как и деятельность в сфере искусства» [14].

Л. Т. Ретюнских обосновывает понимание игры как «онтологического феномена, разворачивающегося в мире Субъекта». В «своей онтологической

чистоте» игра существует независимо от других феноменов и может любой из них поглотить [147, с. 61–69]. Понимая игру как сложную целостность действий, сознания и коммуникации, она выделяет три уровня: эмпирический, экзистенциальный и коммуникативный. Переживание и осознание игры складываются из экзистенциальных признаков: фантазийного элемента, сознательного удвоения мира (существования отдельной игровой реальности), а также переживания игры как свободного бытия, наличия мотивационного основания, эмоциональной насыщенности игровых процессов, ощущения их самонацеленности – комплекса «переживаний, чувствований, мыслей, оценивающих определенный момент бытия как игру, что придает игре характер интерпретативной реальности» [148, с. 5–7]. Коммуникация в игре осуществляется через интерактивное взаимодействие или субъект-объектные отношения [там же].

Э. Финк также описывает игровой мир с точки зрения специфики субъект-объектных отношений: «Игровой мир – не снаружи и не внутри, он столь же вовне, в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки, сколь и внутри: в представлениях, помыслах и фантазиях самих играющих» [188].

И. Е. Берлянд отмечает, что «если понимать игру как изображение, а не как переживание, то зрителем одновременно является каждый играющий» [14]. Она видит в игре пограничное явление, переходную форму от одного явления к другому, определить которую можно только через отношение к не-игре, апофатически, «эта реальность должна быть понята как существующая на границе, как относящая себя к тому, чем она не является» [14].

Для Х.-Г. Гадамера субъект-объектные отношения в игре становятся источником появления особого культурного феномена: «игра подразумевает не поведение и даже не душевное состояние творящего или наслаждающегося и вообще не свободу субъективности, включающуюся в игру, но способ бытия самого произведения искусства» [35, с. 147].

Важная черта игры – её условность. Актуальна связь игры и воображения: поскольку воображение оперирует знаками, это знаковая деятельность. Ценности – это знаки как в своем непосредственном значении, так и в значении условном. В игре знаки одновременно и условны, и безусловны – это то, что объединяет игру и ритуал, а также игру и творчество. Своеобразие знакового характера игры в том, что в ней знак может быть также предметом свободной игры – последнее объединяет её более с искусством, чем с ритуалом, увеличивает её познавательный потенциал.

Существует также тенденция связывать игровое поведение и эскапизм: «Игровой подход к жизни и даже игровой эскапизм становится массовым явлением в развитых странах» [30, с. 17–20]. Однако М. Маклюэн называет игру средством массовой коммуникации: «Игры – расширения наших Я, но только не частных, а социальных, они суть средства коммуникации <...> Игры – это ситуации, придуманные для того, чтобы обеспечить одновременное участие множества людей в каком-нибудь значимом паттерне их корпоративной жизни» [104, с. 279]. З. А. Калмыкова справедливо считает игру одним из способов преодоления одиночества, что подчеркивает её компенсаторную и коммуникативную функции [70].

Мы замечаем здесь ряд противоречий. Игра условна и всё же воспринимается как реальность; она ограничена правилами, однако даёт ощущение свободы; увлечение ею нередко расценивается как эскапизм, но она выступает как способ коммуникации. На наш взгляд, эти свойства составляют диалектическое единство. Именно в них содержится культурный потенциал игры, поскольку они уживаются вместе, сосуществуют по принципу взаимной дополнительности. Свобода и правила игры принимаются добровольно. Самые строгие правила вносят элемент познания действительности, запрет каких-либо действий предполагает развитие других возможностей для достижения цели игры. Специфический зазор между означаемым и означающим создаёт свободу интерпретаций, простор для воображения и творчества, позволяет объединять людей в новой реальности, которая не отвергает действительность, но пересоздаёт

её. Всё это обеспечивает базу для огромного разнообразия игр, порождающего различия их классификаций.

Й. Хейзинга, рассматривая присутствие игрового начала в различных ветвях культуры, везде находит проявления агональности (состязательности, борьбы) и находит объяснение этого «в самой человеческой натуре, которая постоянно стремится ввысь, неважно, будет ли эта высь земной славой и превосходством или победой над всем земным. Игра и есть та самая врождённая функция, благодаря которой человек осуществляет это своё стремление» [194, с. 48–50]. Кроме того, игра всегда в той или иной мере есть игра-представление – она организуется сюжетом, может в основе своей структуры иметь бытийственные координаты, культурные ценности, которые восходят к сакральным моментам культуры. Если такая игра ставит своей целью переживание, то это переживание будет включать в себя приближение к сакральным ценностям и опору на них.

Р. Кайуа в своей классификации игр развивает концепцию Хейзинги. Он делит все игры на четыре категории. Из этих четырех разновидностей три могут быть объединены принципом агональности (с соперниками, но и с судьбой или с самим собою), одна может быть названа игрой-представлением.

Ж. Делез делит игры на модельные (имеющие четкий набор правил) и игры, где роль играет случай, и каждое новое значение может перенаправить ход игры [49, с. 80]. Выделяются два алгоритма протекания игры: это игра-борьба и игра-представление. К первому типу относят спортивные состязания (бег, марафон и так далее), ко второму – театральные представления и различные зрелища [107, с. 203]. Ролевое преобразование участников в представлении, активизирующее творческое воображение, позволяет пользоваться термином «ролевые игры» в широком смысле.

З. Калмыкова предлагает авторскую классификацию игр, по которой игры можно разделить на две большие группы: симулятивные (от франц. *simulacre* – «кажимость», «видимость», «призрак») и несимулятивные. Они различаются по цели (целью несимулятивной игры является жизнь по правилам, целью

симулятивной – разрушение существующей системы) и по результату (результатом несимулятивной является создание новой реальности со своей системой правил и ролей, а результатом симулятивной – или смена одной системы правил на другую, или безумие, если не удастся создать из игры систему) [70, с 18]. Термин «игра» здесь означает виды социального взаимодействия и репрезентации, ролевое поведение.

Ю. А. Левада делит игры на целевые и ролевые, где целевые игры соответствуют целенаправленному действию, а ролевые – исполнению социальных ролей. Для каждого типа свойственен вид игрового поведения: спорт для целевых и театр для ролевых игр. При этом драматическое действие является типологически и исторически первичным по отношению к игре, оно более развернуто. Как отмечает Ю. А. Левада, «выход на “сцену” <...> – неперенное условие реализации любого игрового текста, в том числе и “целевого”. В этом смысле ролевая игра оказывается не одним из типов, а универсальным условием, своего рода всеобщим знаменателем всякой игры» [94, с. 283]. Он указывает на наличие и специальную фиксацию культурно-значимого барьера, определенной семиотической рамки, отгораживающей игру от других видов человеческой деятельности. При этом в ходе игры «все ролевые и смысловые трансформации происходят внутри игровой реальности, на рубежах, разделяющих ее структурные компоненты, а не на рубеже *игра / не-игра*» [94, с. 277].

Итак, несмотря на некоторые отличия в терминологии, в основе большинства классификаций игры так или иначе лежат агональное и ролевое начала. И хотя стадион и театр принадлежат к разным институтам культуры, исследователи отмечают, что агональное и ролевое начала на самом деле издревле были слитны, да и теперь связь между ними не исчезла.

В педагогике и психологии классификации игр выделялись в связи с разными основаниями: развитие умственных структур, социальная направленность игр, игры, характеризующиеся наибольшей активностью какой-либо одной части психики (например, сенсорные, моторные и так далее) [1, с. 74]. В зависимости от возраста ребенка Ж. Пиаже выделяет игры-упражнения –

первые игры ребенка, связанные с захватыванием, действиями с игрушками (первый год жизни); символические игры, основанные на подражании миру взрослых с помощью особой системы символов (ранний дошкольный возраст); игры с правилами, которые, по сути, являются ролевыми играми.

П. П. Блонский приводит разделение игр в соответствии с возрастом ребенка. У маленьких детей – строительные и подражательные, игры-импровизации, у старших дошкольников игры-драматизации и подвижные игры, у школьников коллективные игры и подвижные игры [17, с. 387–483]. Коллективные игры характеризуются выполнением определенных функций каждым из игроков, чётким разделением ролей. Правила в таких играх становятся всё более сложными.

К. Гроос выделяет индивидуальные игры и социальные. Первые делятся на игры: 1) развивающие органы движения; 2) развивающие органы чувств; 3) игры предметами (конструктивные и деструктивные игры); 4) игры, развивающие высшие психические силы [1, с. 74].

Л. С. Выготский отмечает синкретизм деятельности ребёнка, где игра и творческие занятия (рисование, пение, танец) еще не разделяются [32, с.293–297]. По его мнению, ближе всего с игрой из всех видов детского творчества связана драма, которая наиболее синкретична. Г. Крайг выделяет моторные игры, такой тип, как игра-возня, игры речью, сюжетно-ролевые игры, игры с правилами и игры-соревнования [86, с. 355–357]. Особое значение исследователь придает ролевым играм, которые развивают навык символической репрезентации, позволяют примерять различные роли.

Как видим, при всём многообразии аспектов и уточнений, и здесь наиболее устойчивым можно посчитать наличие в играх агонального и ролевого начал (условность последнего названия будет прокомментирована ниже). Как правило, уже в детских играх зарождается особый вид коммуникации с миром и с другими участниками игры, проявляется творческое начало, стремление к преобразению реальности.

Нужно отметить, что многие конкретные игры сочетают в себе несколько разных типов. Классификация игр, выделение её сущностных характеристик связаны с функциями игры, которые соответствуют потребностям игрока. М. Фрид рассматривает игру как средство удовлетворения трех высших (по Маслоу) потребностей: социальных, потребности в уважении и самовыражении [190, с. 170]. Игрок, стремящийся к условному выигрышу, будет мотивирован вводными установками, основанными на стремлении к власти и обеспечению безопасности. Таким образом, агон здесь присутствует как неотъемлемая часть социальной роли.

А. Ленский делит аспекты получения удовольствия от игр на внутриигровые, внеигровые и неигровые [98, с. 176]. Внутриигровые: А) Достройка, аспект, ответственный за погружение в игровую реальность, – добавление в игровой мир различных деталей, фантазийное дополнение мира. Б) Состязание. Состязание с противником, достижение результата, стремление к идеалу (в рамках игры). В) Планирование игровых ситуаций, кооперация. Г) Исследовательски-коллекционный аспект. Д) Ощущение собственных сил. Е) Творчество. Ж) Виртуальная деятельность (ощущение совершения полезных действий). Внеигровые: азарт, эскапизм, приобретение репутации в ролевом сообществе, накопление опыта, снятие запретов (получение удовольствия от различных видов асоциальной деятельности). Долей аспектов в игре можно управлять с помощью правил и вводных (изначальных условий и так далее).

Некоторые зарубежные исследователи (Hartley, Frank, Goldenson) указывают 8 функций драматической игры. Это: 1) функция подражания, 2) разыгрывание реальных жизненных ролей, 3) отражение опыта, 4) выражение подавленных потребностей, 5) выход запрещенных побуждений, 6) обращение обычных ролей, 7) отражение роста и развития ребёнка, 8) разрешение в игре своих проблем [14].

Академик С. А. Шмаков (1931–2001) в монографии «Игры учащихся – феномен культуры» выделил такие функции игры: коммуникативную, релаксационно-развлекательную, функцию самореализации, интеграционную,

игротерапевтическую, функцию коррекции, функцию социализации, диагностическую [211]. В психологии также выделяется компенсаторная функция игры, которая позволяет индивиду возмещать нереализованную часть его устремлений и канализировать негативные для общества интенции, например, агрессию. А интеграционная функция связана непосредственно с установлением системы ценностей, восприятием ценностных моделей, которые происходят в игровой, ролевой форме.

Таким образом, трудно найти такую сторону культурного сознания, которая не имеет связи с игрой. Все перечисленные функции игры говорят о её важности в развитии и воспитании, социализации личности.

В игровой форме могут транслироваться сакральные ценности культуры и возможно даже воспитание религиозное. На это, в частности, обращал внимание скандинавский исследователь психологии религии Ялмар Сунден, который стал основоположником ролевой теории религии. Исследователь полагал, что способность принять роль исходит от первичной идентификации ребенка с матерью и описывал взаимодействие между ребенком и молящейся матерью как прототип более позднего взаимодействия с Иным, с Божеством [82]. Религиозные традиции включают наборы ролей, моделей поведения, которые образуют взаимодействующие друг с другом системы [54]. Коммуникация предполагает использование определенного шаблона, ролевой модели, и наоборот, использование такого шаблона настраивает на коммуникацию, активизирует религиозное чувство.

Сопричастность игрового и сакрального начал была рассмотрена Й. Хейзингой как нечто естественное. Он убедительно показывает, что культура возникает из игры и как игра [194, с. 19], все культурные и общественные институты берут свое начало в культе, возникающем в ходе игры: «Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии – в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова. В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок,

общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых действий» [194, с. 24].

Игра представляется Хейзинге изначальным феноменом, в котором «чувство человеческой включенности в космос находит свое самое первое, самое высокое, самое священное выражение». Впоследствии в игру добавляется уже значение священного акта, но, по мнению исследователя, «культ – не более чем прививка к игре. Однако изначальным фактом была именно игра как она есть» [194, с. 36].

И действительно, многие обряды, ритуалы и священнодействия реализуются в форме игры, они имеют сходные формальные признаки. Священнодействие, как и игра, отличается обособленностью, наличием пространственно-временной ограниченности, особыми правилами, вступающими в силу только во время его осуществления. Оно «разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства, как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие это вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир, – укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова» [194, с. 33].

Таким образом, согласно Хейзинге, игра в архаическом обществе первична, а культ, сакрализация – вторичны [194, с. 36]. Отмечая двойственный, амбивалентный характер явлений первобытной культуры, Хейзинга полагает, что «само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с "дурачествами" и притворством» [194, с. 42].

Первоначальная сопричастность игры и сакрального начала, по мнению Й. Хейзинги, не исчезает и в более поздние времена. Во многих культурах присутствует понятие «священной игры», нашедшее отражение в мифе и эпосе. Например, скандинавские боги играют в золотые тавлеи. Золото здесь – металл,

показывающий космическую ценность и тавлей, и самой игры, призванной непрерывным ходом поддержать миропорядок. После космической катастрофы, когда происходит возрождение мира и восстанавливается миропорядок – «вздывается снова / из моря земля, / зеленая как прежде», боги уже младшего поколения вновь находят золотые тавлеи, и священная игра продолжается [164, с. 37].

О священном характере игр говорил ещё Платон: «Я утверждаю, что в серьезных делах надо быть серьезным, а в несерьезных – не надо. Божество по своей природе достойно всевозможной блаженной заботы, человек же, как мы говорили раньше, это какая-то выдуманная игрушка бога, и по существу это стало наилучшим его назначением. Этому-то и надо следовать; каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры, хотя это и противоречит тому, что теперь принято» [139, с. 304].

Известно, что сакральный статус имели первые Олимпийские игры, которые воспринимались как драматическая модель мира или же внешняя космическая драма. Круговая дорожка, по которой бежали атлеты, была украшена знаками зодиака и имела соответствие с движением по кругу солнечной колесницы [104, с. 269]. Присутствие игровой парадигмы отмечается и в индийской религиозной культуре [192]. В классической философии Китая реальность осмыслялась как бесконечно сложная игра соответствий в узоре Природы, «Небесной сети» мироздания [100].

Сакральное значение имела и игра в мяч у некоторых народов Америки. Там она выполняла множество общественных функций, была важным обрядовым действием, механизмом регуляции межгрупповых отношений, а также азартным спортивным состязанием и развлечением. Это соответствует данным этнографии, согласно которым повсюду у индейцев, где игра имела большое значение в ритуальной жизни и были распространены мифы об игроках (в первую очередь в Мезоамерике, низменностях Колумбии и Венесуэлы, в Мату-Гросу), игра была связана с инициационной обрядностью [20].

Несомненная близость в этих случаях игры и ритуала будет рассмотрена позже. Другое проявление их соприкосновения – это «игра в сакральное», которая может рассматриваться как явление, пограничное между игрой и ритуалом. Сама игра зачастую вмещает в себя имитацию, подражание священному обряду. Так, например, подобные игры присутствуют у детей в культурах различных народов и изображают свадебный обряд или священный праздник [226]. «Игру в сакральное» можно частично обнаружить в карнавалах или народных праздниках, где пародия на священный обряд уходит корнями в ритуальное осмеяние [11].

Такая «игра в сакральное» обнаруживается в воспоминаниях незаурядной представительницы серебряного века, поэта, прозаика, переводчицы Аделаиды Казимировны Герцык, рассказавшей об этом в статье «Из мира детских игр» («Русская школа». 1906. № 3. С. 31–45) [38].

М. Волошин, высоко оценивший статью А. Герцык, рассматривал игру как неотъемлемую часть становления личности: «Игра и есть то бессознательное прохождение через все первичные ступени развития человеческого духа, то состояние глубокой грёзы, подобной сновидению, из которого медленно и болезненно высвобождается дневное сознание реального мира». Детство для поэта – это «высвобождение дневного сознания из материнского лона игры» [28, с. 493–497].

Вместе с сестрой Аделаида изобретала игры, в которых они выбирали что-либо для почитания (например, дерево или пень), украшали его, спрашивали совета, просили о чем-то. Интересен рассказ о «царском дереве»: «Перед домом тянулась длинная тополевая аллея; <...> мы выделили среди этих деревьев одно, которое властвовало над всеми. Это «царское дерево», как мы его называли, решительно ничем не отличалось от других, и я не знаю, почему было выбрано именно оно. Верно, в основе был какой-нибудь случай, указавший высшую волю. Вся аллея ожила, всё стало полно смысла и значения. Проходя мимо «царского дерева», я падала ниц на землю, если была одна; если же со мной были взрослые, – делала ему тайный знак, выражающий мое почитание» [38, с. 48–49].

Они с сестрой украшали дерево венками, устраивали «празднество» в его честь: «Осенью, когда нам позволяли без разбору рвать все оставшиеся на грядках, побитые дождем и холодом цветы, мы собирали растрепанные, почерневшие астры, плели из них грубый венок и окружали им ствол «царского дерева». Это бывало каждую осень. Потом начиналась дикая пляска вокруг него, мы вертелись, прыгали на одной ноге до полного изнеможения и, наконец, падали на землю, простирая к нему руки» [там же].

Культ деревьев – один из древнейших. В сознании первобытного человека лес был пристанищем многочисленных духов, а позже и божеств. Рощи посвящались им, становились священными. Лес мыслился проекцией «иного мира» (В. Я. Пропп), где сокрыты знания и блага. Дж. Фрэзер видит источник этого в анимистических верованиях: «Мир в целом представляется дикарю одушевленным; деревья и растения не составляют исключения из правила. Дикарь верит, что они обладают душами, подобными его собственной, и соответственно обращается с ними» [191, с. 123]. Э. Б. Тайлор понимал под анимизмом «глубоко присущее человеку учение о духовных существах» [167, с. 211]. Изначально, как полагает Дж. Фрэзер, дерево и населяющая его сущность были неразделимы в сознании человека; немного позднее дерево мыслилось телом духа, еще позже – его временным пристанищем [191, с. 128]. Что удостаивалось поклонения – дух или дерево – зависело, как полагает Токарев, от сложности анимистических представлений и стадии их развития [173, с. 27–28]. Дереву или его духу, а затем и лесному божеству приписывались способности вызывать дождь, сияние солнца, размножение стад, даровать женщинам легкое разрешение от бремени. Связь с этими верованиями просматривается у некоторых народов Европы в обычае украшения «майского дерева».

Возвращаясь к воспоминаниям А. Герцык, можно заключить, что эти импровизированные чествования своим экспрессивным творческим наполнением напоминают языческие праздники и, по сути, являются рудиментами культа деревьев и даже оргиастических обрядов. А. Герцык объясняет это отсутствием подлинно религиозного воспитания: «Вероятно, если бы я росла в набожной

среде, меня более привлекала обрядная сторона религии. Мне нужен был этот категорический императив, ни на чём не основанный здесь, на земле, и про который нельзя спрашивать: откуда он? Во мне жила бессознательная грусть по ярким празднествам древних предков, по жертвенникам, с которых густые черные клубы дыма поднимаются к синему небу, по пёстрым процессиям с песнями и в венках, по страху и тайнам, которыми был объят мир. Робко, неумело воссоздавала я обрывки прежнего» [38, с. 49].

Что же обозначает «категорический императив» у А. Герцык? В первую очередь, заслуживает внимания априорность этого закона, «ни на чем не основанного здесь, на земле». У Канта категорический императив – это внутренний нравственный закон, незыблемый в своей чистоте и априорности, форма для морального поступка, основанная на следовании долгу перед человечеством. Здесь же важно желание следовать ритуалу. Земной ритуал в представлении архаических народов является отражением событий космической значимости. «Категорический императив» у А. Герцык, по её разумению, следовало соблюдать, поскольку он установлен свыше, и обряд служил подтверждением соблюдения этого закона.

Хотя функция обряда достаточно рациональна, сам обряд вызывает чувства иррациональные: сопричастность высокому и могучему, переполненность эмоциями. Это и есть «нуминозное» в терминологии Р. Отто. Так в детской «игре в сакральное» проглядывают в зачатке обе составляющие религиозного культа, хотя они и не соотносятся с реальной религией. Это скорее рудиментарное желание приобщения к таинству поклонения, области священного, которое находится где-то на периферии человеческого сознания. А. Герцык замечает, что с детства ей религиозность не прививалась: «Не было мифической обстановки, которой жаждет душа ребенка, того тайного значения и смысла, который красит и углубляет обыденную жизнь» [38, с. 46]. «Игра в сакральное» заполнила лакуну, воплощая неосознанный «Авраамов» «поиск силы», когда религиозное «рациональное», как мысль об абсолютности божества не оформилась в еще детском представлении. Н. Бонецкая замечает: «Играя, ребенок живет в этом

вымышленном мире, считая реальным именно его, а не мир взрослых. А если он растёт в безрелигиозной среде (как это было в случае сестер Аделаиды и Евгении Герцык), то игра часто оборачивается квазирелигиозным обрядом; так ребенок реализует глубоко заложенную в нем потребность в чудесном и священном» [19, с. 10–11]. Здесь ребенок приближается к образу мышления первобытного человека, для которого «быть» и «играть» суть одно и то же, «устраняет различие между верою и притворством. Это понятие игры без всякой натяжки соотносится с понятием освящения и священного» [38, с.43].

Итак, игра по происхождению древнее культуры, она свойственна даже животным. Игра способна доставлять удовольствие и тогда, когда играющий не преследует никакой видимой цели. Однако человек творит культуру как систему знаков и наделяет знаковым характером все виды игр, делает целесообразной даже бесцельность игры. Субъект-объектные отношения включают рациональное и иррациональное начала и направлены на установление тесного контакта с миром, творимым по законам воображения. Восприятие игры как условной и в то же время безусловной реальности сближает её с ритуальным поведением и с творчеством. Её противоречивые свойства содержат огромный культурный потенциал, поскольку составляют диалектическое единство, сосуществуют по принципу взаимной дополнительности. Полифункциональность игры во многом определяется взаимодействием агонального и ролевого элементов, что делает игру важнейшим инструментом становления и воспитания личности. Современная культурология признает присутствие игрового начала во всех ветвях культурной деятельности. Поскольку представление о сакральном лежит в основе формирования культурных ценностей, в эпоху синкретизма связь игрового и сакрального начал была неразрывной. Бесспорной считается сакральность многих игр древности. Спонтанное (рудиментарное) соединение игрового и сакрального начал зафиксировано в поведении детей. Всё это требует особого внимания к соотношению игры и ритуала.

2.2. Игра и ритуал. Игровая культура и смеховое начало

Игровой момент, несомненно, присутствует и в ритуале. Наличие ряда общих признаков у поведенческих моделей игры и ритуала позволяет говорить о значительном сходстве этих двух институций. Игра и ритуал могут выполнять в культуре сходные функции: социализации, интеграции, компенсаторную и психотерапевтическую. В аксиологическом аспекте игра и ритуал могут утверждать одни и те же ценности. Однако они относятся к разным ветвям поведенческой культуры, имеют заметные отличия, и вопрос об их соотношении в истории культуры и в её современном состоянии остаётся открытым. Функциональное разграничение ритуала и игры и разграничение их по принадлежности к сфере сакрального тесно связаны с проблемой их происхождения: какой из этих феноменов предшествовал другому.

Появление ритуала в истории культуры принято связывать с адаптивными свойствами человеческого поведения, со стремлением к стандартизации поведения как средству сохранения культурных норм, культурной памяти и выработки общей картины мира [7, с. 4–6]. В. Тэрнер определяет ритуал как стереотипную «последовательность действий, которые охватывают жесты, слова и объекты, исполняются на специально подготовленном месте и предназначаются для воздействия на сверхъестественные силы или существа в интересах и целях исполнителей» [179, с. 32]. Как уже говорилось выше, сакральный ритуал упорядочивает первозданный хаос, преобразовывая его в космос, упрочивает мироздание. Ритуал является способом проникновения в сферу сакрального; в нём утверждается как сакральная значимость определенных ценностей, так и сакральность самого ритуала как способа сохранения культурных ценностей.

Ряд исследователей видит исток культурной игры в ритуале, игра в таком случае представляется как «сниженный», десакрализированный ритуал. Игра может быть обломком ритуала, его архаическим рудиментом. Идея обрядового происхождения игры есть в «Поэтике» Аристотеля, в «Эстетике» Гегеля, в «Исторической поэтике» А. Н. Веселовского и т. д..

Противоположная точка зрения обоснована Й. Хейзингой. Он полагал, что ритуал появляется из игры, и указывал, что игра и ритуал, священнодействие имеют ряд общих формальных признаков. Священнодействие, как и игра, отличается обособленностью, наличием пространственно-временной ограниченности, особыми правилами, вступающими в силу только во время его осуществления. Оно «разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие это вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир – укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова» [194, с. 33].

Хейзинга отметил также сходство игры и литургии: по его мнению, литургия «не имеет цели, но полна смысла» [194, с. 203]. Это близко к нефункциональной трактовке ритуала, согласно которой смысл ритуала заключается не в достижении какой-то внешней цели, а в нём самом, в самой возможности оперирования символами [7, с. 35]. Наличие таких сходств объясняется как первобытным синкретизмом, начальной неразделенностью культурных явлений архаического общества, так и тем, что ритуал тяготеет к игровым формам. Эту особенность отмечает и М. С. Каган: «Подчеркну, что танцы, и предварявшие охоту и военные походы, и заключавшие их, были не самостоятельными «спектаклями» на данные темы, но *компонентами охоты и войны как целостных процессов*, без которых и та, и другая вообще не могли состояться. Но и более того – подобная «художественно-обрядовая упаковка» была *универсальной «технологией» всех значимых производственных процессов*» (курсив автора – М.Т.) [65, с. 124].

Мы помним, что в дальнейшем именно ритуал развивается как инструмент соприкосновения со священным. Но первоначальная взаимосвязь игры и сакрального ритуала, по мнению Й. Хейзинги, не исчезает и в более поздние времена. Во многих культурах присутствует понятие «священной игры»,

нашедшее отражение в мифе и эпосе. Другое их соприкосновение – это «игра в сакральное», которая рассматривалась выше. Всё это убеждает, что существует изначальная сопричастность игрового начала и сферы сакрального, которая проявляется и в последующие эпохи. Однако нельзя забывать, что современное бытование ритуала и игры часто связано с различными институтами культуры, их формы меняются.

А. К. Байбурун выделяет ряд отличий игры и ритуала. Ритуал исполняется в пограничных для общества ситуациях (поворотные моменты календарного и жизненного циклов, окказиональные ритуалы), тогда как игра может исполняться в любое время (кроме обрядовых игр, которые являются частью ритуала и исполняются в определенное время). Таким образом, ритуал привязан к точке во времени, а игра – нет.

Ритуал разрешает конфликт, назревший из-за несоответствия символического и реального положения вещей (фактическое наступление следующей календарной вехи, необходимость смены старого новым в обрядах календарного цикла или же необходимость получения нового статуса в обрядах жизненного цикла). Игра, в свою очередь, лишь имитирует конфликт, является подготовкой к его разрешению (например, игра «в свадьбу», или «в похороны», или «в казаки-разбойники», или в шашки и шахматы, а также любая компьютерная игра).

Нельзя не заметить, что подобное утверждение справедливо лишь по отношению к определенной категории обрядов и видов игр. Если игра двупланова, то есть играющими воспринимается и реальный мир, и мир условный, воображаемый, то внутри ритуала для его участников есть только одна ритуальная реальность. Альтернатив поведения в ритуале нет, возможность выбора появляется лишь тогда, когда ритуал не переживается, а разыгрывается. Но в таком случае, считается, что это уже игра. Однако всё, что существенно в игре, – «в ней подлинно реально: реальны, подлинны чувства, желания, замыслы, которые в ней разыгрываются, реальны и вопросы, которые решаются» [15, с. 653]. Как видим, границы ритуала и игры по-прежнему проницаемы.

Если обряды перехода имеют определенную направленность и могут содержать элементы игры, характеризующиеся наличием формальных признаков, то ритуал гадания близок к игре по своей *сущности*, здесь проявляется первоначальная синкретичность, неотделённость одного явления от другого. Священная игра часто выступает и как гадание, где проявляется представление о высшей силе, неотвратимом Роке, сообщающем свою волю через игру. Высшая воля проявляется в виде результата гадания или дарования победы в игре (что характерно для игры-агона).

Замеченное Й. Хейзингой сходство игры и битвы отражает представление о противоборстве сил, участвующих в игре, ставка в которой – существующий мировой порядок. Подобный мотив присутствует и в современном искусстве. Большим успехом пользуется фантастический сериал «Игра престолов», название которого говорит само за себя. А в популярном романе фантаста Р. Желязны «Ночь в тоскливом октябре» мотив игры сливается с эсхатологическим мотивом последней битвы. Эта «Игра», в которую вовлечены персонажи, разделившиеся на два противоборствующих лагеря, происходит в Ночь Всех Святых, заместившей кельтский Самайн. Согласно мифическим представлениям, в этот день, являвшийся поворотной точкой календарного цикла («Колеса года»), размывалась граница между миром мертвых и миром живых. Здесь подчеркивается, с одной стороны, сакральное, космическое значение игры, а с другой – её пограничное положение в культуре. Но справедливость требует отметить, что эти моменты близости имеют архаические корни. С развитием культуры игра и ритуал получают разную функциональную направленность. Ритуал предельно прагматичен, ориентирован на конечный результат, но, как замечает Б. Малиновский, не в утилитарном, а в знаковом смысле. В игре же ориентация на результат сменяется ориентацией на сам процесс игры.

Для С. Л. Рубинштейна основной мотив игры заключается в многообразных переживаниях, значимых для играющего. По его мнению, «в игровой деятельности действия являются скорее *выразительными* и *семантическими* актами, чем оперативными приёмами» [151, с. 652].

Утвердилось мнение, что архаический ритуал не предусматривает наличия зрителей, он выполняет свою социальную функцию вовлечением всех присутствующих, независимо от степени активности их участия, в то время как в игре требование «соблюдения правил» допускает присутствие беспристрастных зрителей. Ритуал чётко, последовательно воспроизводит свои элементы, игра же по сравнению с ним имеет большую свободу. Ритуал передается с помощью заучивания всех его частей, то есть сакральных образцов, а игра – с помощью передачи правил. Однако в современных конфессиях богослужение совершают лишь посвящённые, участие остальных пассивно или вообще условно. Правда, в многочисленных сектах протестантизма верующие ведут себя гораздо активнее, при этом каноны поведения очерчены довольно свободно. А некоторые современные формы игрового поведения (о них речь пойдёт ниже) нацелены на максимальное вовлечение присутствующих в действие, так что грань между участниками и зрителями почти исчезает. Итак, независимые трансформации ритуала и игры могут то отдалять, то сближать эти явления.

Другим важным аспектом является соотнесение игры и ритуала с дихотомией *сакральное/профанное*. Здесь играет роль как само разделение действительности на сакральную и профанную сферы, так и представление о незыблемости/проницаемости их границ.

В представлениях человека традиционного общества, по мнению А. Г. Дугина, одна и та же сакральная формула или парадигма могла распространяться на общественное, природное и религиозное представления.

Мы помним, что сферы сакрального и профанного всё же могут взаимопроникать друг в друга. Изначально сакральное не требует особых обрядов (например, в произведениях К. Кастанеды дон Хуан ищет «место силы» без особых ритуалов). Существуют религиозные и нерелигиозные ритуалы. Но граница между ритуалами этих двух типов, как свидетельствуют данные этнографов, была размыта еще в первобытную эпоху в синкретической культуре [8, с. 31], игра может их проницать. Ритуал может не быть религиозным в собственном смысле, но в нём могут утверждаться сакральные ценности, что

делает его не менее значимым. При соотнесении игры и ритуала со сферами сакрального и профанного можно сделать вывод, что ритуал полностью обусловлен задачами коммуникации с сакральными силами, игра же более свободна, она занимает промежуточное положение в культуре – соприкасается и со сферой сакрального, и со сферой профанного.

Всё это подтверждает, что игра является пограничной областью именно благодаря древности своего появления. Представление об игре не столько менялось, сколько изначально не могло быть однозначным. Она является имманентным свойством человеческой природы как в биологическом, так и в культурном аспектах. Игра представляет собой «мягкую» систему (слабо структурированную и не формализуемую) [69, с. 191–192], «где динамические противоречия не исключают системности явления, представляя собой ее естественные качества» [169, с. 10]. Поэтому неоднозначность игровых проявлений говорит о сложности и разносторонности рассматриваемого явления.

Е. Г. Балагушкин выделяет «сакральные архетипы» или «модули», которые являются элементарными феноменами сознания и деятельности, существующими на основе особой, сакральной модальности сознания. К этим модулям он относит ролевые фигуры (ведуны, маги, жрецы), сакральные «активы» (фетиши, духи, боги), объекты (топосы, времена), кардинальные изменения индивида (грехопадение, очищение, просветление, преображение), оппозиции и противоборства метафизических начал (Света и Тьмы, Космоса и Хаоса, Сил добра и Сил зла) [8, с. 37–38]. Балагушкин утверждает, что эти функциональные архетипы (модули) представляют собой сакрализованные системы социокультурного действия и выступают в качестве элементарных способов духовно-практического освоения действительности, имеющих сакральную модальность [8, с. 43].

Данная идея созвучна с вышеупомянутой ролевой теорией религии Я. Сундена. В игре может происходить включение сакральных стереотипов поведения в ответ на типичные ситуации. Кроме того, в кризисные моменты для культуры характерно обращение к предыдущим эпохам, сакральные ценности

которых рудиментарно проступают в игровой форме. Таким образом, игра и ритуал имеют ряд общих признаков, могут служить выполнению одних и тех же функций. Игра и старше обряда как явление, присущее природным существам, и младше его как результат эволюции культурных смыслов. Зачастую сложно вычленив игру из обрядового комплекса, где она является ритуальной, «священной». Неоднозначность явлений, невозможность иногда отделить одно от другого стимулирует появления таких культурных феноменов как «игра в сакральное», где может воплотиться древний сакральный архетип. В Новейшее время стала ощущаться потребность в обновлении этой сферы, она стала занимать не только философов и культурологов, но и писателей.

Суть проблемы, связанную с диалектикой отношений ритуала и игры, раскрыл Г. Гессе в романе «Игра в бисер» (1943 г, Нобелевская премия 1946 г.). Его Касталия, государство «Игры стеклянных бус», ставит целью спасение сакральных ценностей культуры и для этого отделяется от прочего – профанного – мира. «Игра в бисер» в Касталии – это, несомненно, сакральная игра. Она становится своего рода религией, ход её наполняет участников и зрителей нуминозным трепетом и благоговением. Г. Гессе описывает её так: «Игра в бисер – это <...> игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры <...> Всем опытом и всеми высокими мыслями, и произведениями искусства, рожденными человечеством в его творческие эпохи, всем, что последующие периоды ученого созерцания свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием, всей этой огромной массой духовных ценностей умелец Игры играет, как органист на органе...» [39, с. 38].

Основная тем романа связана с вопросом о сути культурной игры как воплощения священных ценностей. Ежегодная Игра в Касталии наполнена глубоким религиозным, этическим и эстетическим значением, в ней есть высокое музыкальное искусство контрапункта и литургический пафос. Однако с точки зрения некасталийца это красивый, но бессмысленный обычай, а само государство Игры – сообщество величавых мечтателей, оторванных от бед и страданий реального мира. Главный герой романа Йозеф Кнехт, достигший

высочайшей степени касталийского Ордена, ставший Магистром Игры, понимает опасность этой замкнутости. Касталия, когда-то создававшаяся как место, где должны сохраняться наивысшие ценности, утратила живую связь с миром. Сакрализация собственной автономии ведёт к тому, что Игра начинает вырождаться, и единственный выход, который видит Кнехт, – уйти в мир, к профанам, стать учителем, чтобы передать дальше те идеалы, ради которых Касталия была создана. Финал романа – одновременно гибель и победа героя. Поступок Кнехта имеет символическое значение: покинув Касталию, он преодолел её начинавшееся окостенение, совершив акт освобождения от ритуальных традиций (хотя Гессе не упоминает о категорическом императиве, но поступок выглядит как его осуществление). Но в конце романа находятся три истории, якобы написанные главным героем – три несхожих варианта его собственной судьбы в разные исторические эпохи, явно докантовские, и они поражают полной свободой вариаций культурного сознания, что можно считать наглядным проявлением искусства Игры в бисер. Роман Гессе дважды демонстрирует пограничную её сущность. С одной стороны, он утверждает функцию медиации игры между сакральным и профанным. С другой – этот роман принадлежит не только литературе, он сам воплощает игровое отношение к жизни.

В искусстве XX и XXI вв. игровое начало занимает всё более заметное место. Высокий уровень свободы импровизаций всё же часто не позволяет безоговорочно причислить некое явление к игре. Но в таком случае можно говорить о проявлениях игрового поведения в культуре (в отличие от упомянутого выше игрового поведения животных). Оно шире, чем игра, – об этом говорил Й. Хейзинга как о культурной тенденции. Игровое поведение включает знание о параметрах игры, но включает и возможность их свободного расширения. И плодотворность этого явления известна.

Такое игровое поведение, например, присутствует уже в диалоге Платона «Пир». Симпозиум – свободное времяпровождение, позволяющее насладиться пиром и обществом свободных людей, беззаботно состязающихся в восхвалении

Эрота. Что касается уровня свободы, то их речи только формально не могут считаться кощунством (у Эрота нет самостоятельного культа, храмов и жрецов), хотя налицо дерзкая игра с древнейшими и более современными мифами. Эрот получает неожиданно комический вид, он подчёркнуто противоречив, вернее, амбивалентен, что естественно для мифического персонажа. Но сакральное начало в «Пире» проявляется не только в том, что его участники упоминают с почтением о других богах. Полуритуальное, полупародийное хваление второстепенного божка одушевлено искренним благоговением перед новыми ценностями гуманизма: истиной, добром и красотой. Свобода игрового поведения позволила Платону совершить важнейший шаг в их осмыслении, в развитии культурного сознания не только греческой, но и мировой цивилизации.

Таким образом, древняя амбивалентность сакрального начала представляет не только исторический интерес. Игровое поведение способно воспроизводить и поддерживать устоявшиеся ценности, но оно же способно активизировать тот культурный потенциал, который в классических мифах скован устоявшейся традицией и незыблемыми ритуалами. В истории многих культур издревле существует связанная с такими возможностями особая фигура, амбивалентный мифический персонаж, который занимает пограничное положение между сакральным и профанным, с одной стороны, имеет черты вождя или даже демиурга, божества, но с другой – оказывается нарушителем и разрушителем канонов сакральных представлений и ритуалов. Он известен как трикстер.

Трикстер – это мифический персонаж, наиболее тесно связанный с игровым началом, медиатор между разными мирами: «трикстер – оборотень, перевертыш, игрок, и для него не существует привычного понятия о жизни и смерти, потому что игра каждый раз может быть начата сначала и в любой момент прекращена. Трикстер не всегда выходит победителем из затеянной игры и может попасть впросак, оказаться жертвой собственной хитрости, граничащей с дуростью» [144, с. 37].

У П. Радина при рассмотрении цикла мифов индейцев виннебаго о трикстере обнаруживается, что трикстер изначально является аморфным

существом, отделенным от социума, не соблюдающим нормы (как будто не осознающим их ценность и бездумно с ними играющим). Впоследствии его тело становится более похожим на человеческое, его разные части перестают быть автономными, он начинает воспринимать нормы. Образ трикстера оказывается связанным с ценностным началом. А. ван Геннеп выделял три стадии ритуала инициации: прелиминарная (стадия отделения), лиминарная (обряды, совершаемые в промежуточный период) и постлиминарная (обряды включения в социум) [37, с. 24]. Мифы о трикстере можно сопоставить с этим комплексом, с его тремя стадиями: отделение от социума – лиминальный период – интеграция. Но эта эволюция не отменяет изначальной амбивалентности персонажа. По мнению П. Радина, сюжет о трикстере «воплощает смутные воспоминания об архаическом и первобытном прошлом, в котором отсутствовало ясное различие между божественным и земным». Трикстер в его понимании является символом этого периода. Радин подчеркивает промежуточное, медиативное положение трикстера. Трикстер «стал и поныне остается для каждого человека всем – богом, животным, человеком, героем, шутком – тем, кто был прежде добра и зла, отрицающим, утверждающим, разрушителем и творцом» [144, с. 239]. Этот персонаж является посредником между разными мирами и социальными группами, с его помощью происходит обмен культурными ценностями и транслируется информация, которая переходит из области непознанного в область познаваемого. Архаический и синкретический характер фигуры трикстера отмечает также Е. М. Мелетинский [108, с. 25–28].

К. К. Кереньи акцентирует внимание на том, что божественные качества мифологических персонажей не теряются посредством осмеяния: «образ Диониса в “Лягушках” Аристофана – прекрасный пример того, что смех над божеством и вера в него вовсе не взаимоисключающие явления» [144, с. 260]. Трикстер зачастую является персонажем близнецных мифов. Один из близнецов воплощает благо, а другой зло [130, с. 110–112]. Нередко второй из близнецов – это трикстер, подражающий брату, культурному герою, в создании благ, но сотворяющий смерть и болезни [33, с. 359]. Однако чаще трикстер воплощает оба

свойства, он вполне способен и на благие деяния. Таковы и греческий Гермес, и германо-скандинавский Локи. Нередко эти персонажи производят комический эффект. В платоновском «Пире» Эрот в описании Сократа близок к фигуре трикстера и наделён функциями медиатора.

К. Г. Юнг отмечает компенсаторное отношение образа трикстера к категории «святого», что проявляется в фигуре самого Яхве, в образе которого проступают напоминания «о непредсказуемом поведении трикстера, о его бессмысленных оргиях разрушения, о страданиях, которые он сам на себя навлек, и вместе с тем всё то же постепенное развитие в спасителя и одновременное очеловечивание» [219, с. 342]. По его мнению, в цикле мифов о трикстере можно усмотреть отражение более ранней рудиментарной стадии [219, с. 343]. Как видим, амбивалентность этого персонажа столь же архаична, как и игровое начало, обеспечивающее уникальную способность сохранять связь со сферой сакрального. А его живучесть может объясняться способностью к культурным трансформациям вместе с игровым поведением и развитием комического.

По мнению В. Я. Проппа, хотя область христианской религии и область смеха взаимоисключаются, однако это не было характерно для античности, где смех присутствовал в дионисиях и сатурналиях. При этом он напоминает, что «концепции о жизнедательной силе смеха прослеживаются не только в античности, но и в других ранних представлениях, относящихся к родовому строю» [140, с. 121–123]. Древние якуты поклонялись богине родов Ййехсит, которая навещает рожениц и помогает им тем, что во время родов сильно смеется. Смех также мог входить в обряд посвящения, символизируя новое рождение посвящаемого, а также способствовал воскрешению из мертвых. Смеху приписывалась способность пробуждать жизненные силы, воздействовать на урожай. Хорошо известен пасхальный смех – в средние века на Пасху в католических странах священник в определенный день нередко смешил прихожан непристойными шутками во время службы, чтобы вызвать смех [там же].

Сама смеховая культура неоднородна и неоднозначна. М. И. Стеблин-Каменский отмечал существование направленного и ненаправленного смеха.

Первый предполагает осмеяние чего-либо, какой-либо объект, второй же такого объекта не подразумевает. Ко второму типу Стеблин-Каменский относил «случаи шутовского вывертывания наизнанку или перевертывания священных обрядов или текстов и вообще всего, что, несомненно, в то время считалось священным, все случаи так называемой *parodia sacra*, все так называемые смеховые культы и мифы, разные “праздники дураков”, “монашеские шутки” и т. д.» [165, с. 150]. При этом первоначально эти два типа смеха не отделены друг от друга, впоследствии они оба выделяются, и осмеяние становится одной из функций искусства [165, с. 151].

Стеблин-Каменский не согласен с Бахтиным касательно «мировоззренческой» функции смеха, полагая, что в таком видении присутствуют элементы модернизации проблемы. Амбивалентность смеха у Бахтина подразумевает, по Стеблин-Каменскому, наличие осмеяния, тогда как архаический смех в его представлении таковым еще не был [165, с. 150]. Однако, на наш взгляд, амбивалентность древних элементов культуры не столько выражает некое противоречие, сколько содержит ещё нераскрытую его возможность.

В культуре средневековой Европы сакральное ритуальное и игровое, смеховое начала формально были несовместимы. Однако связь между ними не исчезала. Она просматривается в некоторых сюжетах средневековой литературы, карнавальных действиях, мистериях и мираклях, ключевых фигурах. Яркой фигурой, связанной с игровым началом, являлся жонглер, в его образе воплотился культурный архетип трикстера, находящийся на стыке ритуального и игрового. Само слово жонглер происходит от латинского *jocus* (французского *jeu*) – игра. Жак Ле Гофф называет средневекового жонглера фигурой двусмысленной, являющей собой пример двуликого героя [97, с. 118]. Образ жонглера наследовал языческие традиции и был связан со смеховой культурой средневековья, народными праздниками и карнавалами.

Карнавал зачастую знаменовался отходом от обычных в обществе правил и установок, смешением верха и низа. Для карнавала характерна временная отмена

иерархических отношений, привилегий, норм и запретов, тогда как официальный праздник всегда утверждает существующую иерархию и миропорядок [11, с. 10]. Для человека Средневековья праздновать – «значило коллективно ощущать целостность мира» [48, с. 4]. По выражению В. Даркевича, жонглер, скоморох «воплощал синтез зрелищных искусств и удовлетворял все пожелания праздничного людского множества» [48, с. 17], обладал «“карнавальными” правами и вольностями», имел «праздничную привилегию» осмеивать всех и вся, находясь вне всяких иерархий [48, с. 68]. Скоморохи участвовали в аграрных праздниках, выступали на поминках и свадьбах. Здесь усматривается архаическая функция медиации и вера в магическую животворящую силу скомороха.

Отношение к жонглерам было неоднозначным, как и к смеховой культуре в целом. В представлении средневекового человека ремесло жонглера могло быть даровано Богом, а могло происходить и от дьявола. Выступления церковных деятелей против жонглеров основывались на том, что они сохраняли связь с языческой обрядностью. Греховными, «срамными» жонглерами мыслились те, кто не гнушался шутовской буффонады, непристойных жестов и непристойных слов, различных бесчинств. Но смеховое начало долгое время не противопоставлялось сакральному. Достойными похвалы представлялись жонглеры, которые пели о деяниях князей и святых [97, с. 120–121]. Францисканский проповедник XIII века Николя де Биар их высоко ценил: «Жонглеры – это исповедники, вызывающие смех и радость Господа и святых его блеском своих речей и деяний: один служит в Церкви, другой же поет, другой же говорит по-романски, то есть то, что услышано на латыни, он пересказывает на романском наречии и так доносит эту проповедь до паствы» [97, с. 123]. Примером «благочестивого жонглера» в Библии объявляется Давид, что также укореняет дуализм в восприятии образа жонглера.

Однако в христианской культуре самоотверженная любовь к Богу и к людям требовала аскезы и самопожертвования, готовности идти на муки. В связи с этим смеховое начало казалось неуместным и оскорбительным. Поскольку древние

традиции были достаточно прочными, это не могло не порождать конфликтных ситуаций.

Попыткой компромисса между ритуальным и игровым началами можно считать легенду о жонглере Богоматери, изложенную в стихотворном произведении неизвестного автора XIII века. Речь идёт о жонглёре, который странствовал по миру и зарабатывал на жизнь своим ремеслом, в котором был искусен. Ради спасения души поступил он в монастырскую обитель, всем сердцем желая славить Пресвятую Деву. Братья этой обители были искушены в науках и искусствах: слагали гимны в честь Богоматери, рисовали миниатюры. Жонглер же не мог восславить её так, как они, и ощущал бесполезность здесь своих умений. Однажды во время молитвы его осенило: когда никого не было в часовне, попросил он Богоматерь принять в дар его искусство. Вошедшие братья и настоятель увидели, что он исполняет цирковые номера перед алтарем, и посчитали это кощунством. Однако случилось чудо: свод капеллы раскрылся, Богородица сошла в часовню и своим платком вытерла пот со лба жонглера.

Эта легенда легла в основу рассказа Анатоля Франса «Жонглер Богоматери» из сборника «Перламутровый ларец», а также оперы Жюль Массне (1902 г.). Истоки сюжета можно найти в повести об Анте-скоморохе (VII в.), изложенной палестинским монахом Иоанном Мосхом в сборнике «Духовный луг», причём образ Анта-скомороха сближается с библейским Давидом. Столь длительная популярность легенды не случайна: она, наряду с ритуальным, подтверждает правомочность игрового начала как свободного прорыва от профанного к сакральному.

Однако в реальности конфликт не исчезал. Среди клириков (которые нередко сами выступали во время больших празднеств как лицедеи) смех порицался. Показателен изображенный Умберто Эко в романе «Имя Розы» диспут средневековых богословов «Смеялся ли Христос?», иллюстрирующий неодобрительное отношение руководства церкви к смеховой культуре. «Роковой» книгой, вокруг которой строится детективный сюжет романа, является посвященная комедии часть «Поэтики» Аристотеля, уничтожение которой,

возможно, было преднамеренным. И действительно, с VIII по XIII столетие издавалось множество предписаний против «игрищ» [97, с. 10]. В русском средневековье была известна поговорка «Бог создал попу, а чёрт – скомороха», слово шут нередко выступало как эвфемизм слова чёрт. Официальное изменение статуса жонглеров и наследников их ремесла, актёров, произойдёт намного позже, с изменением социокультурных установок. Но в сознании Нового и Новейшего времени традиционные коннотации будут по-прежнему то мирно сосуществовать, то оказываться в конфликте. В колодах игральных карт джокер изображается в виде шута, но иногда – дьявола; эта карта обладает особым статусом, не утратившим связи с начальной амбивалентностью трикстера. Образы дьяволов, демонов в романтическом искусстве приобретут множество трагических оттенков, однако не утратят и связи с комической фигурой трикстера (см. известное начало сказки Г. Х. Андерсена «Снежная королева» о зеркале тролля).

Один из современных примеров диалектического разрешения противоречия между ритуальным и игровым поведением находим в романе М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита», где персонажи-трикстеры из свиты Воланда демонстрируют шутовскую игру на человеческих слабостях, неожиданно и остроумно наказывая малосимпатичные личности. Для их жертв «шутки» порой оказываются катастрофическими, а поскольку жертвами оказываются люди не самые преступные, сатанинский хохот может показаться по-настоящему зловещим. И всё же и сюжет, и система образов в романе всегда координированы полюсами культурных ценностей. Парадоксальный эпиграф к роману («Я – часть той силы, которая вечно хочет зла и вечно совершает благо») отсылает читателя к «Фаусту» Гёте, осмыслившему средневековый сюжет в свете идей Просвещения. Воланд и его свита подчиняются высшей силе. Финал романа (Иешуа утешает Пилата, Мастер говорит своему персонажу «свободен») – это двойное отпущение греха раскаявшемуся преступнику, символическое воплощение сакральной идеи христианского гуманизма. Читатель вместе с героями романа как будто совершает прорыв к священному началу, оказывается сопричастен к пасхальной мистерии. И всё же сам Мастер, одновременно автор и персонаж, остаётся на попечении

игрецов и получает не свет, а только покой. Таким образом, замеченная П. Радиным эволюция образа трикстера не ограничивается ранней стадией. И теперь вновь обнаруживается, с одной стороны, наращивание связанных с этой фигурой культурных смыслов, а с другой – сохранение её начальной амбивалентности, способствующие установлению неустойчивого равновесия между ритуальными и игровыми моделями поведения.

М. Липовецкий отмечает популярность фигуры трикстера в советскую эпоху, рассматривая целый ряд персонажей литературы и кино, наделённых такими чертами. При этом плутовство трансформируется в художественный жест, на первый план выдвигается художественный эффект [99]. Такая популярность данной фигуры объясняется осознанным или неосознанным протестом против жестких рамок тоталитаризма.

Итак, игра и ритуал имеют общие корни, уходящие в глубокую архаику. В дальнейшем их пути начинают расходиться. Важнейшей чертой ритуала становится строгость и внешняя формализованность. Игра же, напротив, остается воплощением свободного творческого поведения. В древних цивилизациях сакральная игра не противоречит религиозной обрядности, нередко включает и элементы смеховой культуры, связанные с культами плодородия и получившими продолжение в традициях карнавалов. Христианство отменяет эти языческие обычаи. Рудименты мифологии трикстера и амбивалентного сознания эпохи синкретизма, утяжелённые средневековой верой в могущество дьявола, присутствуют в представлении об игре как о вседозволенности. Трикстер – амбивалентный персонаж, обладавший в архаических культурах максимальной свободой и воплощавший игровое начало как способность к творчеству, в эпоху средневековья демонизируется как носитель зла. Тем не менее, традиции сближения игрового поведения с ритуальным сохраняются и в эту эпоху, о чём свидетельствует «Легенда о жонглере Богоматери», её популярность в культуре разных столетий. С развитием культуры традиционные игровые мотивы наращивают новые смыслы. В XX веке игра как важнейший инструмент культурного сознания человечества становится темой знаменитого романа

Г. Гессе «Игра в бисер». Игровое поведение как символ творческой свободы в романе М. Булгакова «Мастер и Маргарита» оказывается способом конституализации ценностей христианского гуманизма в жестоком и страшном мире. В обоих случаях ритуальное и игровое поведение находятся в сложной взаимосвязи. Комический потенциал игрового поведения, амбивалентное соединение сатирического и жизнеутверждающего начал делает его актуальным при осмыслении сложных вопросов бытия и выработке отношения к ним.

2.3. Игровые формы протеста

Изучая феномен игры, Й. Хейзинга пришёл к выводу, что в XX веке подлинная игра, сохраняющая связь со сферой священного, сменится в культуре проявлениями пуэрилизма – ребячливостью, незрелостью и инфантилизмом, когда «человек нашего времени, прежде всего как член того или иного организованного коллектива, ведет себя словно бы по мерке отроческого или юношеского возраста» [194, с. 194]. По его мнению, в современной культуре игра перестаёт быть живым творческим фактором. С этим положением можно согласиться лишь отчасти – оно справедливо в отношении игр как товара массовой культуры, но не для игрового поведения как такового.

В XX веке игровое начало проявляет себя во многих областях. Это касается не только повсеместного распространения спортивных игр, не только увеличения удельного веса игрового поведения в различных видах искусств, даже в политике отдельных государств, которая становится «Большой игрой», – но и феномена, получившего название протестного движения. Игровые формы группового протеста против определённых социокультурных тенденций носят ненасильственный характер, хотя зачастую могут провоцировать агрессивные ситуации.

Современные протестные акции зачастую принимают игровой характер. Политические, социальные и культурные движения используют карнавал как форму выражения протестных настроений, выразители протеста нередко тяготеют

к ролям трикстеров. Часто такие протестные акции укладываются в эстетику акционизма.

Акционизм – форма современного искусства, где главным становится действие (акция). При этом акцент переносится с самого произведения на процесс его создания [154, с.12]. На эстетике акционизма строятся и многие протестные акции. Современные исследователи выделяют акционизм артистический и акционизм активистский, политический. Если для первого важна сама художественная акция, ее завершенность, то для второго более важен протест, политическое высказывание – искусство здесь выступает не как специализированная автономная практика, а как «универсальный способ коллективной эмансипации» и «тактика уклонения от репрессий». При этом строго разграничить их трудно и, как замечает А. Зайцева, здесь наблюдается «амбивалентное смешение регистров – художественного, экспрессивного, политического» [57]. Она считает подобные протестные акции опытом «преодоления страха», своеобразной «социальной терапией», осуществляемой через смех и карнавал. По словам М. М. Бахтина, средневековый «карнавал торжествовал как бы временное освобождение от господствующей правды и существующего строя, временную отмену всех иерархических отношений, привилегий, норм и запретов» [11, с. 15]. Смех в карнавальной культуре средневековья имел огромное значение. Через смех, карнавальное снижение происходило преодоление страхов, обновление мира, его новое рождение. В политическом акционизме зачастую карнавальное пародирование дистанцировано от объекта пародии, сохраняет только негативное отношение к нему, в акционизме артистическом сохраняется полнота карнавального амбивалентного мировосприятия. Ощущение карнавальности достигается с помощью театрализации, смены личин и масок, смешения верха и низа, пародирования. Также используется и субверсивная аффирмация – это «тактика сопротивления через посредство кажущегося утверждения и согласия с образом и корпоративной идентичностью и стратегиями своих противников» [5]. Посредством различных приёмов (утверждения, вовлечённости и отождествления) ставят зрителей или

слушателей в такую ситуацию, которая впоследствии будет ими самими подвергнута критическому осмыслению [5].

Распространение игровых форм протеста имеет интернациональный характер. Присутствуют они в разных странах мира – например, как в США и Великобритании, так и на постсоветском пространстве – в России и Украине, хотя везде существует своя специфика. В России и Украине это, например, так называемые «Монстрации», акции «Синих ведерок» и многие другие.

«Монстрации» – ежегодные акции, проходящие 1 мая с 2004 года в Новосибирске и других городах России, а также Украины, Белоруссии, Молдавии, Латвии, Китая. Они пародируют традиционные праздничные демонстрации советских трудящихся, корни которых уходят в архаические религиозные шествия. Автором идеи «Монстраций» и их организатором является новосибирский художник Артём Лоскутов, который рассматривает их как художественные, находящиеся на «пересечении сфер художественного, политического, коммуникативного, потому что людям друг с другом приходится встретиться». А. Лоскутов расценивает эти акции как «гражданскую гимнастику», с помощью которой обычные люди могут научиться собираться вместе, выражать свою позицию [155]. В приглашении на первую «Монстрацию» говорилось о том, что в современном обществе все выступления политиков, протестные акции, выборы являются театральным представлением, спектаклем. Повседневная жизнь – это тоже спектакль, тотальное интерактивное шоу, воздействующее на все пять чувств. На участии в этом шоу строится общество потребления. Поэтому звучит призыв: «Мы сделаем то, что хотели всегда сделать – устроим праздник наших эмоций и чувств, в том виде, в котором их еще никто не успел купить» [113].

В ходе «Монстрации» участники, скандируя абсурдные лозунги и размахивая плакатами, включаются в ежегодную Первомайскую демонстрацию. Среди лозунгов можно встретить как авторские лозунги, так и интернет-цитаты; присутствуют законченные фразы, междометия. Зачастую плакаты изображают популярные интернет-мемы. При этом они могут нести и политические и аполитичные смыслы. Так, на Монстрации в Новосибирске в 2013 году

присутствовали как лозунги, которые можно было отнести к политической ситуации («Назад в темное прошлое», «Свободу – пуськам, пенсию – бабушкам», «Слава ПЖ», «Ку!», «Сделал дело – гуляй несмело», «Перехочешь!», «Жизнь прекрасна, зла не помню?», «Вы все еще в Кремле? Тогда мы идём к вам!»), так и лозунги общего, декларативного характера («Свобода быть тобой и мной», «Поставь мир на колени, пока молодой»). Можно было видеть абсурдистские лозунги: «У меня нет пенопласта», «Все вопросы к бобрам», «Ищу кота», «Не сдамся в рагу», «Требую понятных лозунгов», «Если наш юмор не укладывается у вас в голове, возьмите мешочек», «Я карнавал этот город» и так далее.

«Синие ведерки» – общественное движение в России, неформальное объединение блогеров, борцов против злоупотребления спецсигналами – мигалками, а также против любого несоблюдения чиновниками и другими высокопоставленными лицами правил дорожного движения. В ходе акций (18.04.2010, 03.07.2011, г. Москва) сторонники движения монтировали на крыши автомобилей синие пластмассовые ведра, которые издали напоминают мигалки, и так передвигались по городу.

Таким образом, во время вышеперечисленных акций происходит присвоение городского пространства, игровое нарушение норм и регламентаций, которое позволяет раздвинуть границы возможного в условиях усиления государственного контроля [113]. Показательным в этом отношении является лозунг «Выйди на улицу, верни себе город!», призывающий к активному и символическому отвоеванию пространства. Здесь заметно влияние мифологии трикстера – фигура трикстера возникла, по мнению многих исследователей, в частности как реакция на усиление регламентаций жизни со стороны культурных установок. Трикстер выступает одновременно как творец и разрушитель.

На игровом принципе построены акции гражданского неповиновения Армии клоунов-бунтарей (CIRCA) в Великобритании, в ходе которых устраиваются буффонады. Так, например, этим объединением была устроена акция «Operation H.A.N.A.H.A.A » (2005 г.) рядом с одним из призывных пунктов в Великобритании. В ходе этой акции активисты движения в клоунском гриме и

костюмах с помощью водяных пистолетов и метёлок для пыли разыгрывали вербовку в армию, шуточные сражения. Приверженцы CIRCA в своем манифесте объявляют главным оружием смех: «Мы армия... потому что только армия может декларировать абсурдность войны с абсурдной войной... Мы армия, потому что мы рассержены, и там, где бомбы бесполезны, мы можем добиться успеха издевательским хохотом» («Weareanarmy... Because only an army can declare absurd war on absurd war... We are an army because we are angry and where bombs fail we might succeed with mocking laughter») [228].

Сообщество клоунов-бунтарей появилось и в России. Вместе с представителями других протестных объединений (анархо-феминистки, последователи движения «Еда вместо бомб») они участвовали в антиглобалистских выступлениях 11 июля 2006 года во время саммита «большой восьмерки» в Москве. Антиглобалисты устроили тогда карнавальное шествие, которое завершилось поклонением восковой фигуре президента Владимира Путина.

Показательна роль маски, например, в движении Анонимусов, где используется маска Гая Фокса, ставшая популярной после выхода в 2006 году фильма «V – значит вендетта», по одноименному графическому роману А. Мура. Главный герой фильма, борец против тоталитарного режима, носит маску Гая Фокса. Здесь тоже прослеживается карнавальная инверсия – Гай Фокс, один из участников «Порохового заговора», символически становится из преступника героем, борющимся за свободу. Хотя и сама «Ночь Гая Фокса» – праздник, ежегодно отмечаемый 5 ноября в Великобритании и некоторых бывших британских колониях, имеет карнавальные черты, когда угроза порохового взрыва превращается в праздник фейерверков, сжигается чучело Гая Фокса. Амбивалентность игрового поведения позволяет не уточнять политическую характеристику реального прототипа.

Само по себе сжигание чучела можно рассматривать как отголоски сельскохозяйственных обрядов и ритуалов вредоносной магии. Так, например, на политических демонстрациях и митингах несколько лет назад сжигались чучела

политических деятелей (президента Грузии М. Саакашвили, министра образования Украины И. А. Вакарчука и других), чучела символических фигур (например, Дяди Сэма). При этом в «Ночи Гая Фокса» (как и в древнем сжигании масленичного чучела) просматривается космический ритуал упрочения существующего порядка, гарантом которого являются монарх и парламент, спасенные в результате раскрытия «Порохового заговора». Смех уничтожающий и смех жизнеутверждающий из древнего ритуала перешли в игровые формы поведения.

Карнавальность, игра в сакральное присущи и таким протестным движениям, как Церковь Летающего Макаронного Монстра (далее Церковь ЛММ), появившаяся в 2005 году в США. Она была основана физиком Бобби Хендерсоном в знак протеста против внедрения в школьный курс преподавания концепции «Разумного замысла». В открытом письме, адресованном Канзасскому департаменту образования, Бобби Хендерсон развивает концепцию религии Летающего Макаронного Монстра и предлагает преподавать её основные положения наряду с положениями других религий в курсе концепции «Разумного замысла».

Атрибутика и тексты церкви ЛММ пародируют христианские символы и являются продолжением средневековых «*parodiasacra*», «священных пародий», разыгрывающихся во время масленичных и пасхальных карнавалов. Наименование последователей церкви ЛММ основано на игре слов и звучит как «пастафариане» – от «растафариане» (последователи религиозного движения, получившего популярность в 20-е – 30-е годы XX столетия, которое послужило основой для возникновения музыки рэги и субкультуры «раста») и итальянского «*pasta*» – паста, макароны.

Согласно пастафарианскому «Писанию», мир создан божеством, состоящим из макарон и тефтель – Летающим Макаронным Монстром (*Flaying Spaghetti Monster*). Через своего пророка Мосея (*Mosey*) – аналог библейского Моисея – дарует восемь заповедей (*Condiments* – Приправ), которые носят не императивный, а скорее рекомендательный характер и начинаются словами

«Лучше бы ты не...» («I'd Really Rather You Didn't...») [231, с. 78]. В этих заповедях Летающий Макаронный Монстр (далее ЛММ) призывает не оправдывать его именем угнетение, не преследовать за неверие в него, не судить о людях по внешнему виду и так далее. Восемь заповедей пастафарианства являются пародией на христианские десять заповедей (первоначально пастафарианских было тоже десять, однако две потерялись, когда Мосей спускался с горы Сальса), но в то же время в шутливой форме утверждают веротерпимость и гендерное равенство. Первая заповедь гласит: «Если другие люди не верят в Меня, в этом нет ничего страшного. Я не настолько самовлюблён, честно». Эта заповедь является антиподом первых двух библейских заповедей.

Золотое правило нравственности здесь пародируется и применяется к принципу сексуального согласия. Одна из заповедей призывает не тратить деньги на культовые здания, а с их помощью попытаться решить некоторые глобальные проблемы человечества. Некоторые формулировки носят подчёркнуто шуточный характер, например, рекомендация не бороться «с фанатическими, женоненавистническими и другими злобными идеями окружающих», будучи голодным, на пустой желудок.

Что касается самого культа Летающего Макаронного Монстра, то здесь заметна и архаическая составляющая. Священной пищей пастафариан объявляются макароны, которые следует вкушать всем приверженцам Церкви ЛММ. С одной стороны, здесь содержится пародия на христианское таинство причастия, вместо «тела Христова» последователи ЛММ вкушают макароны, «тело» своего бога. С другой стороны, в этом образе просматривается культ изобилия, древнейшие представления о сакральности пищи как источника существования. Фетиш еды – один из самых первичных. Мифы разных народов содержат представление о незакончивающейся пище, пище богов. Еда в представлении архаического сознания – это важнейший космогонический акт. Такое представление возникает в тотемистический период, когда космос и общество, отождествляемые в тотеме, исчезают и появляются снова в акте еды [189, с. 63]. Совместная трапеза, обряд поглощения пищи входит в ритуал

жертвоприношения, в ходе которого разыгрывается смерть и воскресение объекта еды – тотема, бога, разъятие целого на части, уничтожение для последующего обновления, слияние макрокосма и микрокосма [173, с. 428]. Карнавал включает в себя пиршественные образы, которые служат символом победы жизни, обновления мира.

В образе Макаронного Монстра заметно соединение, с одной стороны, архаизмов, фетиша еды, с другой – пародии на этот культ изобилия. Доказательства существования ЛММ построены в шуточной форме и высмеивают креационизм, вводя абсурдные действия и лозунги. Этот принцип Бобби Хендерсон иллюстрирует включением в концепцию ЛММ пиратов. Так, в своем письме к департаменту образования штата Канзас он утверждает, что снижение числа пиратов в мире ведёт к глобальному потеплению, демонстрируя на примере этого абсурдного утверждения, что последовательность не равна причинности.

Интересна в пастафарианстве трансформация образа пирата. В учении ЛММ образы пиратов предстают как избранный народ ЛММ, который нёс слово ЛММ, раздавал детям конфеты и совершал географические открытия, однако в мировой истории на них начались гонения, и образ их исказился.

На самом деле образ реального пирата всегда имел негативную окраску жестокого, жадного и беспринципного головореза. Но в эпоху романтизма появились произведения, где пираты изображались благородными борцами за свободу и справедливость (Дж. Байрон «Корсар», В. Скотт «Пират», Ф. Купер «Лоцман», «Красный корсар» и другие). В XX–XXI веках образ пирата также романтизировался, во многом благодаря произведениям Р. Сабатини, главный герой которых – капитан Блад, благородный пират и джентльмен, стал прототипом многих кинообразов, воплощением свободы как сакральной ценности. При этом образ пирата сохраняет черты медиатора, трикстера, носителя архаичного сознания. Образы пиратов амбивалентны (капитан Джек-Воробей в голливудской трилогии «Пираты Карибского моря»), но притягательны. Об этом говорит создание многочисленных «пиратских» партий. Среди них, например, Пиратская партия Швеции (зарегистрирована в 2006 году), которая выступает за

пересмотр патентной системы и авторского права и свободу некоммерческого обмена контентом пользователями интернета. Таким образом, в «учении о пиратах» в концепции ЛММ присутствует травестия, карнавальная инверсия.

Как религиозная община Церковь Летающего Макаронного Монстра была зарегистрирована в России (июль 2013 года) и Украине (октябрь 2013 года). В России она была основана одним из учредителей фонда «Здравомыслие», который под именем Кама Паста I стал первым «пастриархом» Русской Пастафарианской Церкви Макаронного Пастриархата. Ранее фонд «Здравомыслие» стал известен тем, что разместил напротив здания правительства РФ билборды с 14 статьей Конституции РФ, в которой говорится о том, что Российская Федерация – светское государство.

Кама Паста I, скрывающий своё подлинное имя, оценивает создание церкви ЛММ в России как антиклерикальный шаг, но, в отличие от деятельности «Здравомыслия», идеи антиклерикализма подаются в игровой форме. Как замечает Кама Паста I, «правильный неоскорбительный троллинг и смех – сильное оружие в борьбе с твердолобостью и мракобесием» [81]. Вымышленное имя Кама несёт дополнительную смысловую нагрузку – это имя древнего индийского бога любви. Оно может прочитываться как амбивалентное сочетание насмешки над увлечением молодёжи экзотическими культами и в то же время игровое использование ещё одной ассоциации с сакральными ценностями. Само название «Русская Пастафарианская Церковь Макаронного Пастриархата» является пародией на официальное название Русской Православной Церкви Московского Патриархата: обе организации в аббревиатуре имеют название РПЦ МП, что вызывает понятное возмущение некоторых верующих.

Что касается акций, проводимых пастафарианами в России, то это «пастные ходы». Они, например, были проведены в Москве и Санкт-Петербурге 17 августа 2013 года. В ходе данных мероприятий пастафариане, нарядившись в бусы из макарон, дуршлаг, пиратские треуголки, собрались для совместного поедания пасты. При этом сами последователи ЛММ оговаривают мирный характер таких собраний, запрет на использование всяческих лозунгов и плакатов.

Реакция на подобные пастные ходы неодинакова в различных городах. Так, в Санкт-Петербурге участникам шествия удалось беспрепятственно совершить передвижение от точки сбора до места назначения. В Москве же пастный ход был сорван активистами православной организации «Божья Воля», которые обливали пастафариан кетчупом и привлекли милицию для прекращения собрания [129]. Некоторые участники пастного хода были задержаны, им инкриминировалось участие в несогласованном мероприятии, выкрикивание лозунгов (так, один из участников декламировал стихи собственного сочинения о Макаронном Монстре и андронном коллайдере). Применение кетчупа противниками пастного хода свидетельствует об их хотя бы частичном вовлечении в игровое действо.

Украинское духовенство выразило обеспокоенность акциями украинской церкви ЛММ. Архимандрит Украинской православной церкви Аввакум в этой связи высказался в своем блоге о церкви ЛММ в Украине как об угрозе сакральности веры [128].

Таким образом, движение церкви ЛММ воспринимается неоднозначно. С одной стороны, это пародия, имеющая характер протеста, но она сохраняет некоторые атрибуты (травестии, карнавальное изобилие, переодевания), сближающие её со средневековым карнавалом. Через смех здесь тоже происходит преодоление страха, обновление представления о мире. Средневековые «священные пародии» уходят корнями в ритуальное осмеяние божества, преодоление серьезности, «страха божьего», но не отрицают существование божества. Последователи церкви ЛММ выступают против клерикализации, но увлекательная игра в сакральное является и отголоском рудиментарного «поиска силы».

В концепции ЛММ присутствуют сакрализация свободы, научного мировоззрения, в то же время в некоторых образах содержатся отголоски древнейших представлений о сакральности пищи как источника существования, о сакральности любви и т. д. В 2016 году в Австралии государство официально разрешило заключать браки в Церкви Летающего Макаронного Монстра.

Появление ЛММ говорит о конфликте между светским и религиозным мировоззрениями. В эпоху новой религиозности поиск религиозной идентичности может приводить и к таким явлениям – в шутливой форме отстаивается научное мировоззрение, его ценности, заложенные эпохой Просвещения. При этом используется игра в сакральное, которая является, с одной стороны, актом пародии, но с другой – воспроизводит рудиментарные интенции поклонения. Само чувство сакрального в результате комического обыгрывания его проявлений в каком-то смысле даже актуализируется и обостряется.

Появление подобных протестных движений заново ставит вопрос о границе между игрой и кощунственными действиями. Если акции приверженцев церкви ЛММ напоминают средневековые пародии, «литургии пьяниц», приуроченные к ярмаркам и карнавалам и встроенные в цикл чередования сакральных и игровых моделей поведения, то, например, ситуация, возникшая вокруг «Pussy Riot», показывает актуальность соблюдения границы. «Панк-молебен», обращённый к Деве Марии, проведенный представительницами группы с непристойным названием в Храме Христа Спасителя, воспринимается как действия, по-настоящему оскорбительные для верующих. Это происходит и оттого, что для кощунственной игры использовалось сакральное пространство храма.

Таким образом, современное культурное сознание сохраняет память о древнем родстве сакрального и игрового начал, а с этим – и способность воспроизведения амбивалентных моделей игрового поведения, наиболее 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. Многие из вышеперечисленных акций 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.

2.4. Свобода игрового поведения

Свобода в Новое и Новейшее время выступает как сакральная ценность, иногда противостоящая ценностям предшествующих этапов развития культуры. Осмысление категории свободы, начатое еще в эпоху античности, продолжается на протяжении всей истории европейской культуры и приводит нас к уточнению представлений о сути игрового поведения.

У греков понятие «быть свободным» появляется раньше, чем само понятие свободы. У Гомера быть свободным значило жить на своей земле, земле полиса, и не находиться ни под чьим господством. Впоследствии это понятие выражается в двух аспектах, первый из них – быть свободным гражданином полиса, не-рабом и не-варваром, равным пред законом другим таким же гражданам. Свобода здесь не приемлет идеи анархии; это принадлежность к упорядоченному космосу полиса. Наряду с этим существует второй аспект: представление о свободной воле человека, никем не принуждаемого, поступающего согласно велению своей природы.

В качестве философской категории «свобода» встречается уже у софистов, где понимается как «внутренняя свобода» конкретного индивида. В беседах Сократа она рассматривается в связи с понятием нравственного выбора. У Платона свобода предстает не как независимость от общества, а как владение собой, упорядочивание, самоконтроль и стремление к благу [126, с. 180–184]. Аристотель связывает её с ответственностью и определяет как свободу человеческих действий или свободу спонтанности. Для стоиков это исключительно свобода индивида, возможность противостоять своей волей и разумом судьбе, которая человеку неподвластна. Чем более осознаётся непреложность законов природы и общественной зависимости индивида, тем решительнее гуманистическая философия отстаивает значимость свободы.

В средние века идея свободы этического выбора продолжает своё развитие в философии Климента Александрийского и Оригена. При этом под свободой понимается следование божественному благу. Грегориус из Ниссы называет свободу необходимым условием для постижения человеком божественного знания. В представлении Блаженного Августина человек свободен в выборе не поддаваться искушениям и вожделениям. Следующий шаг в осмыслении понятия делает Оккам, рассуждая о свободе по отношению к богу. В эпоху Возрождения осмысление свободы смещается в сторону человеческой деятельности. В эпоху Нового Времени свобода становится одним из важнейших обсуждаемых феноменов, и выделяются три тенденции осмысления этой категории:

- понятие свободы соотносится с внешними отношениями индивида с его окружением, при этом говорится о «негативной» или «позитивной» свободе делать то, чего хочет индивид;
- свобода понимается как определенное врожденное или приобретенное отношение людей к самим себе и к своим действиям, при этом понятие «действие» отграничивается от понятия «непроизвольное поведение»: свобода здесь – способность «хотеть-мочь (быть в состоянии)»;
- свобода трактуется и как некая антропологическая «основополагающая способность», на основании которой человек является хозяином своих желаний и стремлений – свобода как свобода воли (*liberum arbitrium*) или же трансцендентальная свобода [126, с. 195–204].

И. Кант определил основное противоречие между естественной необходимостью, господствующей в эмпирическом мире, и свободой воли человека разумного. Свобода – первый постулат практического разума, одно из условий, необходимых для применимости категорического императива в мире явлений. Без автономии человеческой доброй воли невозможно следование моральному закону, воля – это условие бытия морального закона [73, с. 314]. При этом Кант находит, что индивид полностью свободен только в эстетической деятельности. По его мнению, непосредственно со свободой связана игра:

«свобода представлена в большей мере в игре, чем при закономерном деле; последнее есть подлинное свойство нравственности человека» [72, с. 288]. В игре происходит свободное соприкосновение с сакральными нравственными ценностями – у Канта сакральное и игровое не противоречат друг другу.

В представлении Ф. Шиллера (творческая) игра становится способом трансляции сакральных ценностей и норм. Художник через свою творческую игру способен передать эти ценности, ввести человека в состояние гармонии, снять противоречие между культурой и природой.

Абсолютное, основанное само на себе бытие – это свобода. Условием всякого зависимого бытия или становления Шиллер называет время. Игра соединяет в себе побуждения чувства и побуждения разума, «побуждения к форме», уравнивает их: «...в кругу прекрасного общения, в эстетическом государстве, человек может явиться лишь как форма, может противостоять только как объект свободной игры. Свободой давать свободу – вот основной закон этого государства» («Письма об эстетическом воспитании человека», письмо № 27) [209].

В Новейшее время, в частности в работах Э. Фромма, некоторые аспекты свободы также связываются со спонтанностью её проявлений, характерных и для игры. К. Гроос вслед за Кантом отмечает присущее игре чувство свободы. В. Штерн также называет важными характеристиками игры её самоцельность и свободу [213]. Для Р. Кайуи игра означает сохранение двух полюсов, один из которых – это свобода и выдумка, а другой – правила. Несмотря на то, что границы могут смазываться, а правила размываться, могут редуцироваться свобода и выдумка, игра – это еще и сохранение равновесия между этими полюсами.

Таким образом, противоречие между свободой и необходимостью в игре как бы суживается до противоречия между правилами игры и её свободной природой. Однако дихотомия сакральных ценностей культуры, требующих поддержания и сохранения, и сакральности самой человеческой свободы как необходимого

условия их выбора и постижения, осуществляющей себя, в частности, в игровом поведении, далеко не всегда разрешается гармонически.

Вне всякого сомнения, идеи И. Канта и Ф. Шиллера были близки Г. Гессе при создании его культурной утопии. Однако, как известно, он усмотрел в проекте свободного «государства игры» серьёзные проблемы, о которых упоминалось в предыдущей главе. В XX веке, в свете накопленного культурного опыта, эти идеи выглядели иначе, чем в веке XVIII.

В эпоху романтизма свобода стала сакральной ценностью, перейдя из философского дискурса в сферу искусства: мотив свободы как единственного достойного модуса существования человека является сквозной темой произведений романтиков. Эстетизация представлений о свободе была многоплановой: здесь и красота личности свободолюбивого героя, и красота свободного проявления искреннего чувства, и красота гибели во имя свободы, и красота свободного полёта фантазии творца, и свободная от низменных расчётов красота слияния с природой... Ценность свободы входит в культурное сознание эпохи Нового времени во всём многообразии своих проявлений. Но романтизм как «апофеоза личности» (выражение И. С. Тургенева) столь высоко ставил свободное волеизъявление индивида, что нередко размывал грань между свободой и своеволием.

Отсюда было недалеко до романтического волюнтаризма Ф. Ницше, до его играющего со смертью канатного плясуна в «Так говорил Заратустра». В «Генеалогии морали» Ницше превознёс философов, которым нет дела до «святого» – им «наиболее необходима свобода» [119, с. 133]. Талантливая критика многих религиозных и моральных предрассудков обеспечила ему огромный успех в Европе и в России. Но предпочтение, которое он отдавал хищникам перед всеми, кого называл слабыми и немощными неудачниками, «болезненными собаками» [119, с. 158], слишком очевидно било и по основам гуманистической морали. Показательно, что в этой книге мотив свободной игры практически исчез – его вытеснила зловещая картина «обожествленного оперившегося зверя, который более парит, чем покоится над жизнью» [119, с.

133]. Трудное равновесие между свободой и идеалами добра, которое способна хранить игра гуманистической культуры, ницшеанская философия разрушала.

Однако в российском общественном сознании, несмотря на всю пестроту литературных и художественных течений начала XX века, были прочно укоренены заданные пушкинским периодом идеалы и ценности [170], и концепция свободной игры получила соответствующее воплощение.

Задолго до того, как приход «коричневой чумы» фашизма вновь напомнил Европе имя немецкого философа, ставшего любимым автором Гитлера, появилось в русской литературе произведение, явно с ним полемизировавшее. Тема свободной игры как воплощения сакральных ценностей гуманизма присутствует во многих произведениях А. С. Грина. Особенно остро она выражена в романе «Блистающий мир» (1924 г.).

Главный герой произведения – Друд, человек необычайный, обладающий умением летать, которое в романе становится символом свободной игры. Фантастический дар Друда возносит его над другими людьми, делает его как бы сверхчеловеком. Однако отношение героя к другим противоположно ницшеанскому. Цель Друда – а только эта цель и достойна его дара – освободить людей от власти низменных представлений, показать им счастье парения, помочь увидеть красоту мира.

Полёт Друда в цирке «Солейль» вызывает восхищение и ужас: «Вопли "Пожар!" не сделали бы того, что поднялось в цирке. Галерея завывала; крики: "Сатана! Дьявол!" подхлестывали волну паники; повальное безумие овладело людьми» [42, с. 25]. Этот эффект сопоставим с описанием Р. Отто «нуминозного» – ощущением ужаса и величия.

Друду противостоит Руна Бэгуэм, девушка из аристократической семьи, чьё сознание близко к ницшеанской философии. Его полёт вызывает у Руны восторг, в её воображении весь мир становится полем для игры её сил. Сакральное для неё – лишь инструмент внушения трепета другим. Руна готова рискнуть богатством и репутацией ради достижения власти с помощью чудесных свойств Друда. Но ему не нравится азартная «игра» Руны, поскольку она лишает свободы, делает

невозможной подлинную игру, которая для него является торжеством фантазии и творчества. Свобода здесь, как и в философской системе И. Канта, неотделима от моральных ценностей. Друд в мире, полном предрассудков и несправедливости, олицетворяет добро и честь. При всей фантастичности сюжета, свободная игра в романе «Блистающий мир» выступает как символ главных ценностей гуманизма.

Мотивы игры и свободы характерны для многих произведений А. С. Грина, наиболее знаменитое из которых – повесть «Алые паруса» (1922 г.). Героиня романа Ассоль и её отец делают игрушки, красивые лодочки и кораблики. Сюжет романа утверждает право человека на свободную мечту. Счастье возможно, когда найдётся капитан Грей, поддержит игру воображения, её священный характер.

Творчество Грина оказало влияние не только на духовную, но на поведенческую культуру Крыма и России. В Крыму память об А. С. Грине (его жизнь и творчество были тесно связаны с полуостровом) поддерживается не только усилиями педагогов и музейных работников. Гора Агармыш, расположенная недалеко от города Старый Крым, – место, где ежегодно собираются на международный фестиваль почитатели его таланта. Алые паруса символически поднимаются не только на этой горе. Вдоль крымского побережья проплывают иногда парусники под алыми парусами, которые стали символом свободной игры творческого воображения, вошли в культурную память и культурные традиции Крыма. И не только Крыма. В Санкт-Петербурге день окончания школы теперь ежегодно отмечается появлением на Неве бригантин под алыми парусами. Она символизирует и уходящее детство с его играми, и наступление юности с её свободой.

В отечественной культуре представление о свободе от внешнего насилия и произвола тесно сплелось с представлением о свободе для приближения к миру красоты и добра. Заслуживают внимания сложившиеся в начале XX века в Коктебеле традиции, связанные с творческим и игровым поведением Максимилиана Волошина и гостей его дома [31]. Здесь нет оснований говорить о движении, но традиции поведенческой культуры всегда возникают из определенных локальных центров.

Итак, свобода – одна из главных гуманистических ценностей. Она высоко ценилась уже в культуре античной Греции, как важнейшее условие полноценного существования человека. Христианство унаследовало от античности уважение к свободе нравственного выбора человека. Эпоха Возрождения соединила античные и христианские ценности в образе сильного, свободного и гуманного человека. Романтики сакрализовали и эстетизировали понятие свободы. Философы заметили, что наиболее полно возможность свободы проявляется именно в игре. Искусство, не потерявшее родовую связь с игровым началом, воспело свободу как творческую игру и способствовало возникновению соответствующих традиций игрового поведения.

Выводы к главе 2

1. Игровое поведение присутствует в культуре изначально. Научой засвидетельствована древняя синкретическая неразделенность игры и адорации. Впоследствии происходит разделение культурных институтов, игра оказывается на границе сакрального и профанного, но сохраняет культуротворческий потенциал, функцию медиации этих сфер. «Игра в сакральное» – это возможность спонтанного проявления в игре ценностей культуры, инстинктивной тяги к сакральному. Она нередко находится на периферии культурного сознания и не переживается как кошунство.

2. Игра и ритуал имеют ряд сходных черт, берущих начало из эпохи синкретизма. «Священная игра» сама является священнодействием и сохраняет при этом все сущностные качества игры, в отличие от более поздних обрядовых комплексов, где игра является частью ритуала, включена в него как элемент общего действия. Ритуал становится сакрален, не обязательно являясь религиозным актом, а в силу сакральности утверждаемых в нём ценностей. Игра также утверждает сакральные ценности, в ней может возникать чувство нуминозного. Она сакрализуется как воплощение Судьбы, а впоследствии – как воплощение ценностей свободы и фантазии. В мифе представление об игре

приобретает космический масштаб, становится принципом существования мироздания. Это архаическое представление, ставшее частью культурного кода, позволяет игре в последующие эпохи сохранять связь со сферой сакрального.

Игровое поведение высвобождает смысловой потенциал сакральных ценностей, коснеющих в ритуале. Заметную роль в игровых традициях играет архаическая фигура трикстера, которая соединяет в себе разрушительное и творческое начала, поклонение и осмеяние, выступает медиатором между сакральным и профанным. Архетип трикстера порождает в средневековые фигуры жонглёра, шута, дьявола, наращивая культурные смыслы в Новое время и притом сохраняя свою начальную амбивалентность, способствующую установлению неустойчивого равновесия между ритуальными и игровыми моделями поведения и активизируя осмысление сложных проблем бытия с помощью как высмеивающего, так и жизнеутверждающего комизма.

3. В Новейшее время игра остаётся неотъемлемой частью культуры, даже расширяет своё присутствие. Игровые элементы заметны в протестном движении, где злободневность смеха не исключает древней амбивалентности мировосприятия. Игровые формы такого поведения способствуют мирному и комическому осуществлению свободолюбивых интенций, в отличие от политического акционизма, эксплуатирующего эти формы.

4. Свобода является сакральной ценностью современной культуры. В эпоху Просвещения утвердилась концепция свободы как главного условия этического самоосуществления человека, его наиболее полного самовыражения в игровой и эстетической деятельности. Романтики сакрализовали свободу, однако абсолютизация её ценности создала соблазны индивидуалистического своеволия. Традиции отечественной культуры позволяют их преодолевать. В игровом поведении через категорию свободы, связанную с творческой фантазией и её реализацией, происходит соприкосновение с сакральными нравственными ценностями. Таким образом, идеалы, созданные духовной культурой, проявляются в игровых моделях культуры поведенческой. В этом отношении наиболее показательны процессы, наблюдаемые в молодежных субкультурах.

Глава 3. Основные особенности взаимодействия игрового и сакрального начал в молодежных субкультурах

3.1. Молодежные субкультуры: определения и подходы

Само явление субкультуры шире субкультур молодёжных. Культура неоднородна и плюральна, имеет множество ответвлений. Под субкультурой в целом понимается «особая сфера культуры, суверенное целостное образование внутри господствующей культуры, отличающееся собственным ценностным строем, обычаями, нормами» [47, с. 235; 84; 200]. Подобные образования выделялись в любую эпоху. Известны профессиональные субкультуры, субкультуры социальных групп, имеющих свой собственные установки мышления, определенный стиль жизни, особую лексику.

Западная социология занялась изучением субкультур еще в начале прошлого века. В рамках функционалистского подхода наиболее известен американский исследователь Т. Парсонс. Чикагская социологическая школа представлена Р. Парком, Э. Берджессом [63], бирмингемская – Р. Хоггартом, С. Халл, Р. Уильямсом, Е. Томпсоном [85]. Сам термин был впервые использован американским социологом Дэвидом Рисманом в начале 50-х годов прошлого века. Более детально понятие было рассмотрено социологом Диком Хэббиджем в его книге «Субкультура: значение стиля», вышедшей в 1979 году. В этой работе внимание уделялось британским послевоенным молодежным образованиям, таким как тедди-бойзы, моды, рокеры, скинхеды и панки.

О разнообразии стилей субкультурных новообразований XX века говорит Э. Тоффлер в своей работе «Шок будущего»: «Сегодня <...> увеличивается число этих социальных анклавов, групп и мини-культур почти так же, как число моделей автомобиля. <...> Действительно, мы живем во время "субкультурного взрыва"» [177, с. 310]. Присущую переходным переломным моментам субкультурную стратификацию отмечает и Н. А. Хренов [197, с. 147–159].

Согласно Т. Парсонсу, Л. Фойеру, В. Тэрнеру [141], субкультура является временным образованием, связанным с переходным периодом от одной социальной позиции к другой, своеобразной лиминальной стадией, в ходе которой происходит поиск новой идентичности взамен утраченной. Поэтому среди огромного разнообразия современных субкультур особое место занимают субкультуры молодежные. По Парсонсу, причина молодежного протеста кроется в желании скорее занять место старшего поколения в социальной структуре. Хотя новое поколение встраивается в ту же структуру и, таким образом, воспроизводит ее, всё же его субкультура в данном подходе рассматривается как контркультура, угроза существующей культурной традиции. Согласно же М. Мид [там же], изменения самой социальной структуры влекут за собой образование молодежных сообществ, которым присущи свои, альтернативные ценности. При этом молодежная культура более адекватно отражает новые реалии и зачастую становится ориентиром для старших поколений. В данной концепции субкультура выступает как источник новаторства и культуротворчества. Итак, в социологии существуют две позиции: молодежь как источник тревоги или как источник инноваций.

Дискурс моральной паники известен давно: его порождают смена социокультурных парадигм, несоответствие биологического и социального возраста, маргинальность определенных возрастных групп. Вторая позиция тоже имеет объективные основания: потребность общества в обновлении, сакрализацию молодости, культ героя и так далее. Это явления древние, но само понятие *молодежная субкультура* – относительно недавнее, поэтому его интерпретации не всегда бесспорны.

По замечанию Э. Тоффлера, существует несколько возрастных групп, относящихся к понятию «молодежь» и называемых по-разному. Первоначально это слово *teenager*, которое употребляется с 40-х годов XX века и охватывает возрастную категорию от 13 до 19 лет. Впоследствии выделяются «*pre-teens*», или «*sub-teens*», куда входит возрастная категория между детством и подростковым возрастом, «*post-teens*» и «молодые супруги» [177, с. 316]. Теперь известно, что

свободное времяпровождение, свойственное подросткам и молодежи, нередко становится характерной чертой и взрослых людей, отдающих предпочтение образу жизни, как бы продлевающему их юность. Явление получило название «кидалтизм» (от англ. «kid» – ребенок и «adult» – взрослый). Поэтому слишком обобщенно выглядит определение: «молодежная субкультура – это культура определенного молодого поколения, обладающего общностью стиля жизни, поведения, групповых норм, ценностей и стереотипов» [163].

По мнению В. А. Лукова, сейчас в описании молодежи остается наиболее распространенным биополитический конструкт, который был наиболее ранним. Базовые принципы этого конструкта, в его трактовке, предполагают рассмотрение молодежи в свете социальной проблематики. Поэтому молодежь признаётся однородной возрастной группой с едиными характеристиками, молодость считается особой ступенью личностного развития, в ходе которой происходит становление иерархии ценностей и моделей поведения, остающихся неизменными в будущем. Частью культурной традиции мыслится обязательная фаза «бунтарства», включенная в переход от детской зависимости к взрослой автономии. По справедливому мнению В. А. Лукова, такой подход слишком абстрагирует культурные феномены [103, с. 79–87]. Возрастные границы представляются зыбкими, поскольку более важны социальные характеристики, способные воздействовать на культурные ориентиры и поведенческие модели. В этой связи более уместно говорить о разнообразных молодежных субкультурах.

Американский социолог Талкот Парсонс определяет молодежь как транзитивную социальную группу, которая находится на стыке ценностных систем традиционного и современного обществ. По его мнению, молодежь обеспечивает либо плавный и гармоничный, либо конфликтный, кризисный переход от одного типа общества к другому. Молодежи, как определенной возрастной категории населения, присущи функции адаптации, интеграции и поддержки общественной системы в сбалансированном состоянии [85]. Всё это позволяет рассматривать понятие молодежи в расширенном смысле, не привязывая его только к возрастным характеристикам.

Субкультура автономна, но она остается частью базовой культуры и не может существовать без представления о её идеалах и сакральных ценностях.

Д. Даунс различает субкультуры, возникающие как позитивная реакция на социальные и культурные потребности общества (например, профессиональные субкультуры), и субкультуры, являющиеся негативной реакцией на существующую социальную структуру и господствующую в обществе культуру [85]. Определению понятия «молодежная субкультура» в отечественной науке посвящены работы Е. Л. Омельченко, Т. Б. Щепанской, А. С. Скакун, Н. Н. Слюсаревского, Н. Н. Красавцевой и других [123, 215, 216, 160, 161, 87]. Все они так или иначе затрагивают характеристики субкультурных образований, относящиеся прежде всего к общекультурным доминантам.

Е. Л. Омельченко предпочитает использовать по отношению к молодежным культурам термин «солидарность», поскольку это позволяет говорить о них не только как о наборе различных стилей потребления и стилистическом/символическом отражении идентичности. Термин «солидарность» используется Е. Л. Омельченко в качестве обозначения эмоциональных межгрупповых связей, вытекающих из культурных инноваций и становящихся стилистическими.

Т. Б. Щепанская также замечает, что «субкультурные теории подверглись серьезной критике, современные западные социологи говорят о «постсубкультурах», о «смерти субкультур», о рождении новых молодежных «племен», отличающихся текучестью, прозрачностью границ, временным и ненадежным характером соединений» [215]. С позиций культурологии наиболее актуальным представляется выявление не зыбких внешних параметров, а сущностных характеристик явления.

С. Левикова рассматривает молодежные субкультуры как способ ритуализации современной мифологизированной повседневности [95]. Т. В. Латышева видит в молодежной субкультуре «совокупность эстетических, политических и иных ценностных ориентаций» [93, с. 93]. При этом она «далеко не всегда антагонистична по отношению к другим формам культуры, она может

включать в себя многие общекультурные элементы, создавая их оригинальные комбинации» [там же].

А. В. Парийчук замечает, что каждая субкультура является игрой в воплощение идеала. Будучи операциональным воплощением идеи, идеал, таким образом, порождает особенности поведения и символику субкультурных сообществ [125, с. 114]. Культурный код молодежной субкультуры формируется в рамках более общей по отношению к ней системы, определяющей основу данной цивилизации и целостность социума. Субкультуры, являясь подсистемами такой общей системы, опираются на общий для большинства из них семиотический код и ориентированы на диалог с такой общепринятой культурой [216, с. 28–29]. По мнению А. В. Парийчук, правила игры определяет габитус субкультуры.

Габитус – термин ботаники, используемый в культурном контексте М. Моссом и О. Шпенглером, но окончательно оформившийся в теории французского социолога П. Бурдьё. Габитус определяется в учебниках по социологии как система органических или ментальных диспозиций и неосознаваемых схем мышления [26]. В концепции А. В. Парийчук субкультурный габитус является структурой молодежной субкультуры, которая включает два уровня: нижний (практический) и верхний (мировоззренческий). Нижний уровень – это совокупность субкультурных практик, ритуалов, которые позволяют действовать согласно определенной схеме в рамках «правил» субкультурной игры, её границ. Субкультурный ритуал, будучи знаковой формой поведения, оперирует символами, воплощенными в различных знаках-артефактах, выражающих определенное мировоззрение. Эти артефакты могут выступать в качестве «игрушки».

Внешнее обособление, к которому стремятся субкультуры, достигается различными способами: сленг, манера речи, стиль одежды, набор знаков или символов, назначение которых различать «своих» и «чужих». В габитусе заложены и вербальные, и невербальные культурные коды. Среди невербальных Т. Б. Щепанская считает основным для молодежных субкультур пространственный код. Место встреч представителей определенной субкультуры

определяет и идентичность, становясь при этом символом групповой принадлежности: человека относят к определенному течению по тому, в какой клуб (кафе, паб, сквер) он ходит [216, с. 42].

Телесность в молодежной субкультуре проявляется в виде набора различных внешних признаков (манера, стиль, привычка говорить, держаться, двигаться) и определяется установками, вписанными в её габитус. Однако существенно, что стиль жизни – это механизм самовыражения, который «формируется на основе идеалов и ценностей <...>, которые также являются систематическими элементами габитусов» [125, с. 116] и, согласно А. В. Парийчук, относятся к верхнему мировоззренческому уровню. Слияние реальной жизни и ритуала обеспечивается в игре. Это же состояние достигается и в мифе. А. В. Парийчук видит в мифе систему символов культуры, которая обеспечивает выполнение людьми программы, направленной на воспроизводство структуры общественных отношений. Миф, таким образом, связывает субкультуру с идеалами и ценностями господствующей культуры и при этом определяет особенности первой [там же]. Посредством мифа и идеи, важнейших составляющих культурного сознания, происходит моделирование символической реальности. В рамках субкультурной игры происходит генерализация идей и выделение ценностей. Габитус молодежной субкультуры связан с теми тенденциями, которые вынесены на периферию господствующей культуры. Миф связывает субкультуру и господствующую культуру. Мифологизация культурного сознания позволяет индивиду мыслить себя как часть целого, часть коллектива [там же].

Субкультура в определенном отношении предстает как сообщество иницируемых (и так рассматривается рядом исследователей). Происходит *становление системы ценностей / переоценка этой системы*, конструируется идентичность. Человек в субкультуре проходит определенные этапы социализации. Это испытания и символическая смерть в рамках антимира. Иницируемый может отличаться следованием инвертированной картине мира – это характерно для субкультур, где присутствуют контркультурные интенции.

Различные подходы к определению культуры можно объединить в модели культуры как коммуникативной системы, на что указывает Т. Б. Щепанская. Она определяет субкультуру как способную к самопроизводству и относительно автономную знаковую систему, что позволяет охватить не только знаки и символы, но и социальный контекст, в котором они пребывают. Границы субкультуры и сообществ не всегда совпадают: сообщества могут возникать на основе той или иной субкультурной традиции. Если субкультура в данном контексте трактуется Щепанской как система знаков и норм, то сообщество рассматривается как локальное уплотнение межличностных связей [215, с. 31]. По её мнению, функционирование сообщества можно описать «как процесс считывания культурных кодов и воплощения их в действии, то есть процесс декодирования символики» [215, с. 18]. Щепанская рассматривает «тусовку» и как символическую, и как досуговую общность. Ядром и условием консолидации такой «тусовки» служит символ [215, с. 45].

И. Колесин [79, с.130–136], а вслед за ним и Н. Слюсаревский [161] выделяют несколько подходов к изучению молодежных субкультур. Среди них вряд ли заслуживают серьёзного внимания как генетический подход, отождествляющий системы духовных ценностей с набором генов, так и трофический и экологический подходы, построенные на естественнонаучных аналогиях. Системно-динамический и синергетический подходы представляют интерес для изучения социальной динамики систем и подсистем, входящих в понятие молодежных субкультур, прежде всего с точки зрения социологии. Но с позиций культурологии ряд подходов, несомненно, представляет ценность совокупностью взаимодополняющих планов.

– Когнитивный подход заключается в представлении о субкультуре как системе познавательных теоретических конструктов, сквозь призму которых воспринимается окружающая действительность.

– Иерархический подход интерпретирует культуру как иерархически организованную систему, в которой культуры высшего уровня развиваются по собственным законам, отличным от законов нижнего уровня.

– Информационный подход представляет образ культуры (субкультуры) как сочетания социальных феноменов с информационными, где коллективное сознание (несущее в себе духовные ценности) формируется в процессе передачи информации от индивида к индивиду, а СМИ (телевидение, радио, пресса) активно влияют на этот процесс.

– Эпидемиологический подход занимает особое место. Несмотря на несколько наивное название (формирование субкультур уподобляется распространению инфекционной болезни: возбудитель – социальный миф, он передается от индивида к индивиду) – он возвращает нас к проблеме сакральных культурных ценностей, бытованию которых способствуют две стихии: мифизирующее сознание и игровое начало.

Таким образом, молодежные субкультуры, несмотря на свою неоднородность, имеют ряд общих характеристик. Прежде всего, все они могут рассматриваться как системы знаков, интерпретирующие базовые ценности общей (материнской) культуры. 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 с ней, всегда присутствует диалог, предполагающий наличие общего языка и общих сакральных ценностей, выделение которых происходит в рамках субкультурной игры, предполагающей воплощение идеала. Иерархия ценностей в массовом сознании выражается в мифотворчестве, закрепляющем их сакральность. Свободное освоение этих ценностей нередко приобретает игровой характер.

3.2. Игровые аспекты реконструкторского движения

Сущностные характеристики молодёжных субкультур, как установлено, неотделимы от игрового начала. Наиболее ярко оно проявляется в субкультурах ролевого и реконструкторского движений. По сей день нет жесткого разграничения между ними, хотя они имеют свои особенности. Зарождение их на постсоветском пространстве происходит параллельно, часто имеет одни и те же источники. Корни же можно найти в традициях советской педагогики. Так, еще А. С. Макаренко применял в работе с детьми командно-стратегические и коллективные игры [195, с. 17]. База для возникновения ролевых игр была подготовлена и деятельностью И. Н. Жукова, основоположника русского скаутизма, который в воспитании школьников также использовал сюжетно-ролевые игры – так называемую «длительную игру», где важным элементом было использование рыцарской модели служения обществу и поиска приключений. Игре он отводил роль того организующего начала, которое способно спасти молодых людей от морального разложения в период гражданской войны [83, с. 25].

В советской педагогике [75, с.7] традиционно отмечалась важность игры для нравственного развития, поскольку в ней происходит усвоение нравственных отношений, существующих в обществе [14]. Л. С. Выготский был первым, кто поставил задачу создания теории детской игры. Центральный момент игры по Выготскому – это создание мнимой ситуации, где присутствует двойной план. Игровое начало в широко распространенном движении тимуровцев было заложено самим сюжетом повести А. Гайдара «Тимур и его команда». В 1964 году педагогом З. В. Кротовой была создана игра «Зарница», и такие пионерские игры стали предшественниками ролевых игр в последующее время. Огромную роль игры в воспитании, становлении личности отмечал и Д. Б. Эльконин, который ввел понятие «творческой ролевой игры» [14].

Истоки ролевых игр в СНГ некоторые исследователи склонны находить в психодраме, обучающих и социологических играх, театральных студиях, клубах

любителей фантастики, в туризме и так далее. На возникновение ролевого движения повлияли также движение коммунаров (так называемые БРИГи) и клубы самодеятельной песни.

Зарождение реконструкторского движения в СНГ происходит в 80-е годы XX-го века. Именно тогда появляются первые реконструкторские клубы. Если долгое время историческая реконструкция и ролевое движение развивались параллельно, и зачастую было трудно их разграничить, то в начале двухтысячных годов постепенно происходит разделение. Однако до сих пор многие реконструкторы принимают участие в ролевых играх (о специфике ролевого движения речь пойдет ниже).

В данное время существует огромное количество клубов исторической реконструкции и ролевого моделирования на территории современной России и, в частности, Крыма. Их так много, что даже для краткого обзора представляется наиболее удобным обращение к местному, крымскому материалу. При этом тематические направления разнятся во временных рамках и по локализации – в Крыму создаются реконструкции по раннему средневековью, по Европе XV–XVI веков, по Крымской войне 1853–1856 гг., Великой Отечественной войне и другим периодам отечественной и всемирной истории. На данный момент в Крыму существуют несколько исторических клубов: «Альма», созданный в 2008 году группой энтузиастов военно-исторической реконструкции из Евпатории, Сак и Симферополя, «КЛИО» (Клуб любителей истории отечества), созданный в 1999 году, Военно-историческая группа реконструкции "3-й зуавский полк", занимающаяся реконструкцией снаряжения, формы, быта солдат 3 Зуавского полка 1853–1856 гг., «Ялтинский клуб исторической реконструкции».

Основные формы активности реконструкторского движения – это турниры, воспроизведение сражений и других исторических событий, исторические фестивали. Проводятся игры-реконструкции, приуроченные к важным историческим датам, например: «Альминское дело» – реконструкция Альминского сражения 8 (20) сентября 1854 г., штурм Сапун-горы 7 мая 1944 г. и другие. Проводятся военно-исторические фестивали, некоторые — ежегодно

(например, «Генуэзский шлем», Судакская крепость, Судак, «Крымский военно-исторический фестиваль», Федюхины высоты, Севастополь), некоторые представляют собой одиночные события («Башня Зенона», Херсонес, Севастополь 2010 год). Некоторые реконструкторские клубы принимают активное участие в общественных событиях. Их представители зачастую выступают в качестве аниматоров на различных мероприятиях, выступают перед школьниками. Так, например, в 2016 году члены Ялтинского клуба реконструкции провели занятие на исторические темы для учащихся 7-го класса, принимали участие в открытии музеев, например, в Гурзуфе, где экспонируется коллекция оружия, украшений, монет и предметов быта народов Крыма. Этим клубом была также проведена встреча, посвященная Дню защитника Отечества в Кореизской библиотеке, приняли члены клуба участие и в спортивно-патриотическом мероприятии на стадионе «Авангард» в Ялте, тоже посвященном Дню защитника Отечества.

Участвовали представители реконструкторского движения и в автопробеге «Дорогами Победы», приуроченном к юбилею освобождения крымских городов от немецко-фашистских захватчиков в 1944 г.

30 апреля 2016 года рядом с Симферополем в селе Украинка было проведено военно-патриотическое мероприятие «Урок мужества "Вспомним всех поимённо, горем вспомним своим – это нужно не мёртвым, это надо живым"» при участии Военно-исторического клуба «Отечество», Военно-исторической группы «Эпоха» и Севастопольского Военно-исторического клуба, а также многих общественных организаций, военно-патриотических союзов и сообществ ветеранов боевых действий. На праздничных мероприятиях, посвященных годовщине победы в Великой Отечественной войне, члены ялтинского клуба танцевали «Вальс Победы». Клуб участвовал и в состоявшемся 20 мая 2016 г. театрализованном представлении «Берег Ифигении», которое было приурочено к Международному дню музеев.

Тематика Великой Отечественной войны всегда актуальна. 11–12 июня 2016 года на Ангарском полигоне в с. Заречное был проведен масштабный фестиваль

«Хроники Крыма», где реконструировались бои периода освобождения полуострова от немецко-фашистских захватчиков. При этом применялась танковая техника времен войны, само мероприятие началось с реконструкции нападения крымских партизан на немецкий конвой. Ценностное основание таких начинаний – это сакральность долга, чести, победы, единства, патриотического подвига, сакральность самого понятия Родина. Агональный сюжет такой игры позволяет участникам осознавать себя защитниками этих ценностей.

Реконструкторское движение имеет довольно строгий регламент, но, при детальном следовании исторической достоверности облика и костюмов, важным составляющим исторической реконструкции остается ролевой, игровой элемент, переодевание, смена личин. Переодевание здесь играет ключевую роль: участник перевоплощается в жителя средневековой Европы или участника Бородинского сражения, ощущает себя в избранном периоде истории. Воспроизводя быт, ремёсла или боевые искусства определенной эпохи, он воссоздает ее обычаи и идеалы. При этом происходит прикосновение к ценностям этой эпохи, их осознание и переживание. Имея ряд отличий от ролевого движения (в котором предполагается больше свободы в выборе персонажа, создании личной легенды, ролевым поведением, отыгрыше), историческая реконструкция имеет с нею общие черты игры на погружение.

Своим особым хронотопом обладают не только игры-реконструкции, но и исторические фестивали. Они имеют свойства, объединяющие обе вышеупомянутые формы, но при этом на первый план выдвигается праздничное начало. В Крыму особенно выделяются ремесленные фестивали «Город мастеров» и «Железный город», а также международный рыцарский фестиваль «Генуэзский шлем», проводимый ежегодно с 2001 г. в Судаке на территории Судакской крепости. Во время фестиваля все желающие могут прикоснуться к культуре средневековой Европы, познакомиться с народными ремеслами, поупражняться во владении мечом и стрельбе из лука, а главное – увидеть рыцарское сражение. Атмосфера фестиваля может быть названа атмосферой праздника не только с точки зрения мажорности общего настроения.

Исторические корни праздника уходят в глубокую древность и тесно связаны с магией, ритуалом, трудовой деятельностью, мировосприятием, образом жизни, ценностными ориентациями [132, с. 355]. В древности праздник имел глубокий сакральный смысл, был неразрывно связан с концепцией времени и переломными, кризисными моментами бытия природы или человека [11, с. 9]. Праздник служил также укреплению существующего миропорядка и включал повторение событий космической истории в ходе установленных обрядов. При этом явственно прослеживается связь игры с ритуалом, которому присущ игровой элемент [194, с. 69]. Для праздника характерны экспрессивность, театральность, алогизм, зрелищность. Фестиваль по сути тоже является массовым празднеством.

Главное мероприятие фестиваля – это бугурт, постановочное массовое сражение, своеобразный спектакль. Его можно назвать промежуточной формой между реконструкторским и ролевым действием. Разыгрывается он по определенному сценарию, который повторяется на протяжении всего фестивального сезона. В конце его проводится последний бугурт, так называемый «зеленый» бугурт, напоминающий «зеленые» спектакли театральных сезонов. Это предполагает более свободную интерпретацию сценария, импровизированный отход от начального текста. Зачастую актеры подшучивают друг над другом, используют костюмы и реквизит, не имеющие никакого отношения к данному спектаклю. Здесь игровое начало проявляется именно как торжество свободы: участники не только играют спектакль, но и играют с его замыслом, следуя общей канве повествования, позволяют себе отступать от неё, добавляя те или иные элементы. Участники бугурта также играют роли, но не произносят текст, его за них произносит ведущий. При этом отыгрыш, пантомима изображают действия героев вольно и комично, здесь возможны подчеркнутые отступления от сценария.

Согласно сюжету бугурта 2012 года, всё действие строится вокруг поисков Святого Грааля. Храбрые рыцари отправляются на его поиски. В долгих странствиях они находят святыню и приносят её в свой город. Начинается всеобщий праздник, чаша Грааля исцеляет недуги и дарует изобилие. Хитрый

злодей пытается обманом отобрать Грааль, однако рыцари ему дают отпор. Мифологема Грааля имеет статус абсолютной ценности, защита которой оказывается самым прекрасным и достойным занятием. Таким образом, сюжет этого бугурта конституирует саму идею защиты сакральных ценностей в самом широком смысле.

Объединившись со злым бароном, главный злодей нападает на их город. Начинается сражение, которое и является «гвоздем программы», в последней части эффектно применяется пиротехника.

Само действо напоминает средневековые ярмарочные представления. Рыцари выглядят комически, отправляются в путь на детских лошадках на палочке, доспехи их изрядно помяты. Во время сражения некоторые персонажи дерутся подручными предметами, а некоторые совершают хаотичные и абсурдные действия (например, девушка с жестяным чайником, в китайской шляпе, периодически пробегающая по ристалищу). Присутствуют черты карнавальности, характеризующиеся ярким игровым элементом и наглядным конкретно-чувственным характером [11, с. 6]. Персонажи различных культур и временных эпох выступают сообща, чем также достигается комический эффект. Главный злодей – монах Шаолиня; армия злого барона выступает под флагом, изображающим логотип black-metal группы «Dark Funeral». В «зеленом бугурте», наряду с рыцарями, появляются и другие персонажи, даже из компьютерных игр. Так, на стороне злодеев действует девушка-орк из компьютерной игры «Oblivion». В последнем сражении в качестве злодеев выступают реконструкторы, изображающие террористов Аль-Каиды. При этом они используют бутафорское огнестрельное оружие современного образца – автоматы и базуку. Так конструируется собирательный образ зла, который включает в себя элементы современной зрителю действительности.

На поле боя появляются и персонажи обобщённо-мифологического плана, пришедшие из традиций народной комедии, балаганов и кукольных представлений: Шут, Палач и Смерть. При этом Шут выступает на стороне рыцарей-защитников Грааля, а Палач и Смерть – на стороне злодеев.

Присутствие таких персонажей способствует общей карнавализации действия. Карнавал – это событие, которое зачастую знаменовалось отходом от обычных в обществе правил и установок, смешением верха и низа. Для карнавала характерна временная отмена иерархических отношений, привилегий, норм и запретов, тогда как официальный праздник всегда утверждает существующую иерархию и миропорядок [11, с. 10].

Что касается фестиваля, то здесь мы не обнаруживаем значительного отхода от установленных правил поведения и моральных норм. Это касается как общей атмосферы фестиваля, так и самого представления. Представление, хоть и содержит пародирование и другие элементы комического, всё же не принадлежит «логике обратности» [11, с. 11], где инвертируется или отменяется существующая иерархия отношений и ценностей. Представление утверждает существующую ценностную модель, где добро торжествует, а зло посрамлено и наказано. Несмотря на комическое изображение рыцарей, они всё же представляют идеал мужественного воина-защитника. Обращением к «логике обратности» возможно считать отход от самого сценария представления для внесения комических элементов, некоторую спонтанность в действиях участников. Однако, несмотря на всю свободу импровизаций и пародий, отчётливо сохраняется связь с сакральными ценностями культуры, а игра с ними, методом «доказательства от противного», маркирует их наличие в общем контексте и смысле происходящего.

Выбор сценария заслуживает отдельного комментария. Хотя игровая полуимпровизационная форма его исполнения придаёт действию шуточный или пародийный характер, значимость сакрального объекта не только не исчезает, но даже выступает более отчётливо осознаваемой. Юмористическое обыгрывание некоторых перипетий носит жизнеутверждающий характер.

Те же черты мы находим в осуществлении иных сюжетов бугуртов, например, в сказании о царице Феодоре, о походе князя Бравлина на Сурож. Какие бы события ни разыгрывались – сюжеты различных легенд, местной или европейской истории, фантазийные сюжеты – все они в итоге утверждают

необходимость защиты сакральных ценностей. Свобода выражения обеспечивает неизменный успех у участников и зрителей.

Таким образом, историческая реконструкция обладает несомненными возможностями формирования ценностных ориентиров её участников. В процессе постановки таких игр переживается и осознается сакральность долга, чести, патриотического подвига, самого понятия Родины. Кроме того, реконструкция становится, с одной стороны, способом постижения культурной атмосферы исторически удалённой эпохи, с другой же, благодаря игровой атмосфере праздника, ставит её участников в ситуацию свободного и активного воздействия на историю. Борьба за Святой Грааль символизирует в целом борьбу за Добро против зла – и сюжет сакрализует вневременную необходимость такой борьбы. Повторяемость фестивальных традиций закрепляет в сознании участников и зрителей сознание личной причастности к культурным ценностям и личной ответственности за их осуществление.

3.3. Скрытое и явное проявление сакрального начала в ролевых играх

Ролевые игры живого действия (LARP или LARPG – Live action Role-playing game), или просто ролевые игры (РИ) существуют в странах СНГ с конца 80-х годов. Процесс их возникновения на постсоветском пространстве представляет огромный интерес и заслуживает отдельного рассмотрения.

Как отмечает Т. Б. Щепанская, некоторые ролевики и толкинисты в качестве самоназвания использовали слово «Система», что, несомненно, является заимствованием из субкультуры хиппи. Определенные представители ролевого движения в 90-е годы считали себя её наследниками. Это объясняется наличием общего для различных «тусовок» пласта традиций, транслируемых на уровне надгрупповой общности [215, с. 42].

На постсоветском пространстве условно выделяют академический (конец 70-х – начало 80-х гг.) и неформальный (начало 80-х – по сегодняшний день) периоды в развитии ролевых игр. Если в первый период ролевые игры были

известны в основном в психологии и педагогике, то впоследствии они становятся формой досуга молодежи. Примерно с середины нулевых происходит социализация ролевого сообщества, что выражается в его большей открытости, улучшении информационной составляющей, появлении ряда новых мероприятий, таких как ролевые конвенты, семинары, тренинги, а также в появлении новых ролевых альманахов, самопрезентации некоторых ролевых порталов в интернете для привлечения новых игроков.

Вначале ролевики не отличали от субкультуры толкинистов, потому что первые ролевые игры проводились по произведениям Дж. Р. Р. Толкина. Но толкинизм стал многосторонне развитой самостоятельной субкультурой, ролевое движение впоследствии от него отделилось. Фигура английского писателя в среде поклонников его творчества пользовалась почти религиозным почитанием, многие его произведения включали религиозные мотивы. Его стилизованный под мифологический эпос роман «Сильмариллион», с которого началась обширная «История Средиземья» в 12 томах, стал своеобразной «библией» толкинистов во всём мире. В России появилась альтернативная версия этой истории, «Черная Книга Арды», написанная известными в ролевом сообществе России Ниэнной (Н. Э. Васильева) и Иллет (Н. В. Некрасова). В ней с иной точки зрения изображались поступки «тёмной стороны». Будучи одним из самых известных фанфиков (фанатская проза по мотивам оригинального произведения) на постсоветском пространстве, «Черная Книга Арды» приобрела черты апокрифа. Различные события толкинистики и самого сообщества освещаются толкиновским обществом Санкт-Петербурга в журнале «Палантир»¹. Необходимо подчеркнуть важнейшее свойство ролевых игр – постоянную активизацию творческого начала. Это привело к возникновению целого фольклорного пласта песен, баллад и даже гимнов по мотивам базовых произведений. Возникли понятия «канон» и «неканон», характеризующие отношение фольклорного произведения игроков и фанатов к первоисточнику.

¹ <http://www.tolkien.spb.ru/index.php>

М. Т. Хукер назвал толкинизм одним «из философских течений, с помощью которого русские стремятся заполнить философский вакуум, вызванный крахом коммунизма» [198, с. 39]. Однако среди западной молодежи толкинизм распространялся не менее бурно, что говорит о важности данного явления в мировоззренческом плане, связи его культового характера с утверждаемыми сакральными ценностями. А. Л. Баркова рассматривала некоторые аспекты мышления, архаические по своей сути, встречавшиеся в среде толкинистов. К ним она отнесла идею сопричастия по Л. Леви-Брюлю, представление о сакральности имени, отнесение себя к выдуманным расам, которым присущи черты медиаторов, и так далее [9].

Любопытно, что появляется целое направление – социальная толкинистика, где рассматриваются изменения мировоззрения и образа жизни людей после знакомства с творчеством писателя, а также изменения в обществе, вызванные освоением текстов Толкина [214, с. 237–240].

Первая игра по произведениям Толкина «Хоббитские игрища» состоялась в августе 1990 года, её сюжет строился вокруг путешествия хранителей Кольца. Впоследствии начали проводиться игры по другим его произведениям, сами игры разделились на «жесткосюжетные» и «свободносюжетные». В первых сложилась четкая структура игры, деление её на определенные блоки, преобладал эстетический реализм в моделировании игровой ситуации. В «свободносюжетных» играх связь с текстом сохранялась посредством различных механизмов и технических приемов, без жестких ограничений сюжета. Это разделение принято теперь и в играх по другим первоисточникам.

У Толкина сакрализация мира и добра утверждается через изображение противоборствующих начал, что порождает проблему самосознания игроков, участвующих на стороне темных сил. Примечательно, что в игре нередко происходит смена мотивации. Участники, разыгрывающие роли персонажей Темного блока, не только демонизируют их в духе романтизма, но стремятся изменить мотивацию их поступков, приписывают им благие намерения, минимизируют исходящее от них зло и подчеркивают в их действиях

сакральность свободы. Это говорит о стремлении к более полному воспроизведению сложной иерархии ценностей в современном сознании. Положительные персонажи всегда подчеркивают значение чести, верности и мужества. Это тенденция распространяется и за пределы толкинизма.

Впоследствии, кроме игр по произведениям Толкина, начинают проводиться игры по самым различным тематическим направлениям, начиная с конкретных исторических эпох и исторических событий и заканчивая произведениями конкретных авторов разных жанров. Проводятся игры по популярным фильмам, сериалам, комиксам и так далее.

История ролевых игр на постсоветском пространстве среди игроков пользуется особым вниманием. Существуют неакадемические попытки зафиксировать основные вехи и характеристики периодов, иногда в шутливой форме, иногда уподобляя эти периоды этапам истории мировой художественной культуры. Так, период до 1995 года шутивно называют «романтическим толкинизмом», для него характерны превалирование командной игры над индивидуальной, а также возникновение большей части ролевого фольклора, в том числе и песен, авторство которых в тот период почти не отслеживалось [149]. С 1995 по 2000 год ролевые игры становятся более распространенным явлением, появляются первые ролевые конвенты, внимание уделяется элементам игротехники, ставятся игры по самым разным тематикам, появляются мастерские школы. Этот период назван «индустриальным». С 2000 по 2004–2005 гг. усиливается популяризация движения, условно выделяются два направления: сторонников активного взаимодействия, которые отдают на играх предпочтение боевым элементам, и сторонников отыгрыша и следования сюжету. Сторонники первого направления развивают историческое фехтование как спортивную дисциплину и впоследствии занимаются исторической реконструкцией.

Начиная с 2005 г. растёт социализация ролевого сообщества. Ведутся обсуждения правильности популяризации ролевых игр, среди аргументов «за» — большая открытость сообщества для привлечения новых членов и возможность общения с представителями ролевого сообщества за рубежом.

Ролевые игры чрезвычайно популярны везде: в Европе, в особенности в скандинавских странах, в США, Израиле, также в Австралии и Новой Зеландии, Перу, Китае и Японии. Время возникновения ролевого движения в Европе примерно совпадает со временем возникновения ролевых игр в России – конец 80-х, начало 90-х годов XX века. При этом ролевое движение каждого региона имеет свои особенности. Средний возраст участников ролевых игр в Европе несколько выше, чем в России и на постсоветском пространстве, среди участников есть и люди пожилые. Правда, в Дании и Швеции доля совсем молодых игроков очень велика [150, с. 71]. Полигонные игры за рубежом не так распространены, как в России. В основном место их проведения – города, один из распространённых видов игр – павильонные, они часто проводятся в университетских кампусах. Отличаются игры по количеству участников, в основном они менее масштабны, чем в России. Ориентированы полигонные игры скорее на детскую аудиторию, это одна из форм внеклассных занятий, которые имеют государственную поддержку. В Дании существуют ролевые школы, где обучение ведется среди детей 9–11 классов. После необходимого подготовительного этапа проводится недельная игра, в ходе которой в рамках игровой метафоры ученики решают на практическом уровне задачи по предусмотренным школьной программой темам, а затем сдают государственный экзамен. Используется в Дании ролевая игра в некоторых церквях и при подготовке детей к конфирмации.

Ролевые также организуют корпоративные игры, мероприятия по тимбилдингу в виде ролевых игр, но такие игры не приносят много прибыли, хотя компания-заказчик может сделать впоследствии благотворительное пожертвование мастерской группе. Возможно получение грантов на проведение игры, если она вписана в культурную программу какого-то государственного мероприятия, например, фестиваля. При поддержке муниципальных молодежных координаторов возможно бесплатно получить помещение для проведения мероприятий.

Отношение к играм разное. Несмотря на государственную поддержку, значительная часть населения считает их в основном занятием для детей. Есть различия правил, механики игры, использования игрового оборудования, а также ориентированности на внешний отыгрыш или, прежде всего, на получение игроками определенных эмоций.

Если в Скандинавских странах ролевое движение очень сильно ориентировано на теоретическую рефлексию, ролевые игры понимаются как вид искусства, то в Германии предпочтение отдается получению удовольствия от игры, она считается развлечением. В Германии проводятся крупные игры-фестивали и сериальные игры (так называемы «кампейны»), причем некоторые из них могут длиться более 20 лет – за это время у участников складываются очень близкие, почти родственные отношения.

В Италии ролевое сообщество немногочисленно, но есть любопытные моменты. На одной из игр, где действие проходило на небольшой вилле, частью усадьбы была домовая церковь, куда приходили молящиеся. Церковь использовалась в играх, там проводились христианские обряды, являющиеся частью сюжета. Прихожанам было это известно, но не вызывало никакого протеста или недовольства.

В США ролевые игры появляются в конце 70-х и развиваются из настольных игр, популярность же набирают в конце 80-х годов.

В северной Европе ролевые игры воспринимаются как вид искусства, разновидность «performance art» [150, с. 79]. Существует европейские ролевые конвенты, среди которых скандинавский «Knutpunkt», немецкий «Mittelpunkt», итальянский «Larp Symposium» и французский «GNiales». «Knutpunkt» проходит с 1997 года и позиционируется как главный ролевой конвент северной Европы. За время своего существования конвент проводился в Дании, Норвегии Финляндии и Швеции. В сборниках статей [229–230, 232–238], изданных по результатам его работы, публикуются также и статьи игроков из стран СНГ, происходит диалог между представителями европейских и российской культур. Также затрагиваются темы близости ролевых игр и традиционных форм искусства: ролевые игры

сравниваются с театром, литературой и современными формами искусства, такими как хэппенинги. Отмечается необходимость преодоления изоляции ролевых игр, и способ этого преодоления видится в использовании техник ролевых игр в музейном пространстве, создании их гибридных форм.

В России на данное время существует немалое количество сайтов и дайджестов, обзорающих события ролевого сообщества. Среди них можно назвать проект «Зеленый свитер» (2013–2016 гг.), автор которого публиковала интервью с представителями различных мастерских групп, и подробные отчёты обо всех значимых событиях ролевого сообщества.

В России проводится большое количество ролевых конвентов: ЗилантКон, КомКон, СибКон, ВесКон, ВолК, РубиКон, ТолКон, ЛангКон. На данный момент существует множество интернет-сообществ, сайтов игр, мастерских групп, пабликов в социальных сетях, обзорение большей части которых не входит в наши задачи. Регулярно происходит вручение ролевых премий, среди которых стоит отметить премии Комкона, вручавшиеся с 2006 по 2010 год по пяти номинациям: эпическая игра, классическая игра, малая игра, вклад в развитие РИ, инновации в РИ². Премия «Золотой куб», которая вручается членам ролевого сообщества с 2011 года в четырех тематических блоках: призы за лучшие игры, отдельные составляющие процесса создания и проведения игры, творческое наполнение игр и достижения в РИ. Жюри избирается в самом ролевом сообществе, критерии выбора членов жюри – это наличие разнообразного игрового опыта; для достижения определенного баланса учитывается, к каким они относятся ролевым «поколениям», наличие людей с разными специализациями, из разных городов³.

В последнее время также проходят конкурсы игровых отчетов, которые с одной стороны, имеют художественную форму и служат своеобразным продолжением игрового взаимодействия, с другой стороны, позволяют выделить

² http://wiki.rpg.ru/index.php/Премия_Комкона_2006_-_2010

³ http://wiki.rpg.ru/index.php/Золотой_куб

негативные и положительные моменты технической стороны игры, а кроме того, служат материалом для рефлексии самого игрока.

Таким образом, ролевые игры – это не просто распространенная форма досуга, в современной культуре они занимают очень заметное место. Это явление социально хорошо структурированное и ценностно ориентированное. Высоким является и уровень теоретической рефлексии в ролевом сообществе. Исследуются элементы игротехники, моделей экономики и науки, магии, боевого взаимодействия, истории РИ, а также различные проблемы, связанные непосредственно с психологией и социологией игрового взаимодействия. Среди них, например, проблема психотравмы на РИ, гендерная проблематика, проигрывание ролевой модели в реальности и т.д. Также рассматриваются проблемы воплощения ролей, изучается актерское мастерство применительно к ролевым играм.

Что касается изучения субкультуры ролевых игр на постсоветском пространстве, то первоначально появились публицистические материалы, где сама эта субкультура освещалась зачастую в рамках дискурса моральной паники, как вредная и эскапистская, многими исследователями не отличавшаяся от агрессивных асоциальных сообществ, но на данное время потенциал ролевой игры оценивается в основном как положительный.

Авторами статей, посвященных ролевым играм, признается ценность игры, возможность проживания различных мировоззренческих сценариев. Ролевое сообщество выступает особой социокультурной средой, где необходимо выделить само сообщество игроков, а также отдельно саму игровую реальность [111, с. 75–82].

Автор первой монографии, посвященной истории и практикам ролевого движения в России, Д. Б. Писаревская убедительно показала, что ролевое сообщество ныне переживает процесс социализации и теряет черты неформальной субкультуры, становится сообществом, объединенным определенным жизненным стилем, общим хобби, проявляющимся в рамках игровой коммуникации [136, с. 26]. Она отмечает, что «в процессе

взаимодействия участников в ролевой игре происходит конструирование фиктивных миров (диегезис), и на базе “физической”, повседневной реальности создается диегетическая реальность, контролировать которую не могут ни игроки, ни мастера» [133, с. 327]. Д. Б. Писаревская также провела исследование, в ходе которого были выявлены и подробно рассмотрены ритуальные и фольклорные практики, присущие субкультуре ролевых игр.

Термином «диегезис» в ролевых играх обозначается игровая реальность, которая строится на фактах реальности физической: «Игроки в игре реальны, но они представляют выдуманные персонажи. Локации также реальны, но они представляют локации внутри диегезиса. Оружие, артефакты, костюмы и декорации реальны, но объекты, которые они представляют — часть диегезиса»⁴.

На данное время ролевые игры имеют прекрасное техническое оснащение, к внешнему виду антуража и костюмов предъявляются высокие требования. Существует заметная тенденция к самоосмыслению. Неугасающий интерес к ролевым играм рождает различные формы активности, в том числе и к познанию сущностных характеристик игры и мотиваций игроков. Проводятся конкурсы и опросы, в ходе которых выявляется личное отношение игроков к ролевым играм живого действия.

Так, например, в паблике «Ролевые игры живого действия | RPG.ru»⁵ социальной сети Вконтакте зимой 2013–2014 гг. проходил конкурс «Лица РИ». Необходимыми условиями конкурса было размещение у себя на странице Вконтакте личной фотографии в игровом образе с ответом на вопрос, почему игроки играют в ролевые игры. Было рекомендовано избегать общих слов и предложить высказывание, которое представляло бы один из многих аспектов и содержало личный мотив.

Все фотографии с высказываниями (более 80), по нашему мнению, можно условно разделить на несколько категорий, которые иллюстрируют реализацию таких функций игры: развлекательно-рекреативная, игротерапевтическая,

⁴ <http://master.larp.ru/perevod/diegesis.php>

⁵ https://vk.com/rpg_ru

коммуникативная, функции самореализации, интеграционная, социальная, диагностическая, коррекции, компенсаторная. Эти функции были выделены еще С. А. Шмаковым (см. выше). Важным явилось соединение визуального образа и надписи в единое сообщение. Присутствовали такие высказывания, которые в совокупности с фотографией получали иронический смысл. Например, фотография молодого человека с большим игровым топором, с надписью: «Я играю в ролевые игры, потому что мне нравится играть добрых персонажей». Это – романтическая ирония, содержащая двойственное видение мира. Она распространяется на действительность и идеал, позволяет видеть несовершенства обоих. С одной стороны, это насмешка над собой, результат критического самоанализа. С другой – такая насмешка не унижает сам идеал, стремление к нему. Поэтому данное сообщение иллюстрирует интеграционную функцию игры, которая основана на трансляции иерархии ценностей от социума к индивиду, поэтому имеет прямое отношение к сфере сакрального: ведь сакральная ценность всегда социокультурна, санкционирована обществом. Находя единомышленников в игре, участник, посредством их приобщения, освящает ценность, укрепляет идеал. Интеграционную функцию иллюстрируют такие высказывания: «Я играю в ролевые игры, чтобы вспомнить, как отличать добро от зла», «...потому что нужные книги я в детстве читал», «...потому что все девушки мечтают о рыцаре», «... потому что могу быть добром без двойного дна».

Непосредственную связь с игрой обнаруживает категория свободы, которая также представляет собой сакральную ценность. Сакральность свободы проявляется в таких высказываниях: «Я играю в ролевые игры, потому что парады на них еще не разгоняют». Отдельного комментария заслуживают сообщения: «Я играю в ролевые игры, потому что так моя шизофрения привлекает меньше внимания санитаров» и «... ибо где я встречу еще таких же психов». Представление о сумасшествии как маркировке инакомыслия хорошо известно представителям постсоветского общества. Таким образом подчеркивается присущая игровому пространству свобода. Признание свободы сакральной ценностью иллюстрирует большая часть сообщений, во многих

постулируется свобода творческой реализации, свобода воображения: «Я играю в ролевые игры, потому что они не дают умереть моему воображению». Функцию самореализации иллюстрируют такие высказывания: «Я играю в ролевые игры и создаю их, потому что если у тебя есть крылья, ты обязан быть творцом», «... потому что куда еще можно так вырядиться», «...потому что там я могу раскрыть свою тонкую натуру», «...потому что можно шить клевые костюмы».

Компенсаторную функцию иллюстрируют такие высказывания: «Я играю в ролевые игры, потому что нигде больше не почувствую так ярко вкус победы», «... чтобы научиться творить историю», «... чтобы быть тем, кого не существует, и достигать того, что невозможно», «... чтобы повелевать народами», «... чтобы прожить множество ярких жизней и сделать игру другим», «... чтобы хоть несколько часов побыть героем детства», «... ради ощущений и эмоций, недоступных в реальной жизни», «Я играю в ролевые игры? Я не играю», «Я играю в ролевые игры, потому что можно почувствовать себя в шкуре каждой из враждующих сторон», «... потому что можно кидать понты и рулиться!», «... потому что это возможность воплотить свои любые желания без угрозы попасть под статью», «... потому что они делают мою жизнь насыщеннее, ярче, интереснее», «... потому что быть богиней войны – бесценно», «... потому что ПАФОС! + можно расстрелять любого, кто заикнется, что хаос это круто», «... потому что был в 15 странах мира, но во всех в 21 веке, якорь ему в глотку!», «... потому что можно вызывать демонов», «... потому что наука требует жертв!», «... потому что люблю путешествовать во времени», «... потому, что они позволяют сублимировать», «... потому что ищу интерес к жизни в любых ее проявлениях», «... потому что это отличный повод побывать в по-настоящему волшебных местах», «... потому что это живая история».

Функцию социализации могут проиллюстрировать высказывания: «Я играю в ролевые игры, потому что встречаю новых друзей», «Я езжу на ролевые игры, потому что хочу прокачать социалку и мирное взаимодействие».

Игротерапевтическую функцию иллюстрируют такие высказывания: «Я играю в ролевые игры, потому что это новое отношение к привычным вещам»,

«... потому что они выводят из зоны комфорта», «...чтобы выходить за грани привычного». Диагностическую функцию и функцию коррекции могут проиллюстрировать такие высказывания: «Я играю в ролевые игры, потому что ашибаться можно весело!» (орфография оригинала), «... чтобы бороться со своими страхами», «... чтобы заглянуть в лицо своим страхам».

Коммуникативную функцию могут проиллюстрировать такие высказывания: «Я играю в ролевые игры, потому что здесь здоровье нации и духовность... Да кого я обманываю, ради ЧСВ и мальчиков!» (ЧСВ – чувство собственной важности), «...ибо где я встречу еще таких же психов». Игра также служит и способом познания: «Я создаю и играю в РИ, потому что это мой способ познания людей и мира».

Игровые прецеденты – моменты игры, приведшие к сильному эмоциональному или интеллектуальному отклику игрока [112, с. 182]. Эти прецеденты члены мастерской группы «Лестница в небо» сгруппировали по нескольким направлениям, выделив, таким образом, категории атмосфера/красота, ценность/жертва, рождение идеи/знания/понимания, аффект, выбор [112, с. 185].

Прецеденты могут вызывать эмоциональный отклик, заставлять задуматься, давать опыт успешного поведения в определенных ситуациях, формировать этическую оценку произошедшим событиям.

Прецеденты были разложены по четырем осям: 1) Ось действия: соревнование (победа или поражение), решение задачи, поступок, потребовавший напряжения физических / эмоциональных / умственных сил. 2) Ось познания (понимание причин действия какого-либо общественного механизма, причин поступков героев, понимание мастерского замысла, рождение творческой идеи, некоторые аспекты самопознания). 3) Ось ценности (актуализация для игрока какой-то этической концепции): выбор между долгом и личным счастьем, наблюдение за функционированием определенной общественной системы, соприкосновение с идеалом (моделью идеального человека / государства / человеческих отношений), страх потери / смерти, появление этической оценки

явления, не рассматривавшегося раньше игроком под таким углом. 4) Ось красоты: радость, удовольствие от наблюдения красивого игрового мира, участие в реалистично работающей модели, соприкосновение с искусством и так далее.

В ролевой игре, таким образом, любой поступок соотносится со шкалой ценностей. Подчеркивается сакральность творчества, свободы выбора, однако эта свобода не ведет к имморализму, она позволяет осознать сложность моральных проблем. Сакральность моральных норм не находится на поверхности, но поэтому она особенно важна. Знаковым является нуминозный момент на играх. Там, где присутствие сакрального маркируется, подчеркивается, эффект нуминозного может быть запрограммирован – в частности, это воспроизведение ритуала или сакральность исторического момента. Ощущение нуминозности – это личное переживание, связанное с настроенностью субъекта на сакральное. В процессе игры происходит прорастание архаического в современное, сакральная роль создает состояние нуминозности, способна вызывать трепет при отождествлении себя с соответствующим персонажем.

К играм, где ярко выраженным являлся нуминозный компонент, можно отнести игру «Завоевание Рая» по тематике крестовых походов, проведенную в 1997 году. Эта игра была названа «духовно-исторической» мистерией и оказала огромное влияние на дальнейшие подобные проекты [3, с. 33].

Мастера уподобили град земной граду небесному, используя описанное Псевдо-Дионисием соответствие земной иерархии «хорам ангельским». Одним из новшеств было введение игры для «умерших» в ходе игры персонажей, которые попадали в Рай Небесный, где могли продолжить игру на небесах и, дойдя до самого высокого неба, вернуться в основную игру, в «дольный мир» в качестве святых. Также была введена ночная игра, которая проходила в специально маркированном карнавальном пространстве, игроки могли появляться в качестве душ умерших или ангелов-хранителей своих «дневных» персонажей. Данные ответвления обеспечили непрерывность игры, более глубокое погружение, эмоциональное воздействие на игроков и усиление мистериального момента.

Нуминозный момент был силен в проекте «Константинополь. Еще одна весна» (2007 год), посвященном завоеванию турками Константинополя в 1453 году [27]. В игре были смоделированы условия, приближенные к действительным (игровая локация города располагалась на полуострове в озере, нехватка продуктов в осажденном городе, обеспеченная «натуральной экономикой», сказывалась не только на питании персонажей, но и на питании игроков, и т.д.). Важным моментом стала постройка храма Святой Софии, без которого образ города не был бы полным. Было возведено двухэтажное деревянное здание с хорами и куполом, которое стало идейной доминантой всей игры. Сам статус Константинополя в этом аспекте соотносим с «градом Божьим», воплощает ценностную модель мира, и защита города тоже становится сакральным действием. Сакральные ценности утверждаются сакральным авторитетом. Статус города возводит в абсолютное значение ценность справедливой оборонительной войны. По сюжету обыгрывалось мистическое видение – ночью по глади озера по вбитым заранее втайне от игроков сваям прошла фигура в белом, что также усилило мистериальное, нуминозное переживание. Не менее важными явились и звуковой компонент, и запах ладана, использование которых приближало всё действие к принципам модернистской драмы. Так, например, раздавались звуки колоколов, приближение турецкой армии сопровождалось звуками намаза и турецкими военными маршами. Все художественные средства были направлены на реализацию творческой идеи игры: с одной стороны – дать игроку порефлексировать о месте человека в истории, погрузиться в исторический контекст, ощутить глубинную связь истории и менталитета и дать возможность ощутить мистериальный момент, создать духовное наполнение игры.

После «смерти» персонаж попадал в шатер, где у макета Константинополя экскурсовод рассказывал об истории города, его падении, тем самым производя огромное впечатление на игрока, который еще не успел выйти из роли и надеялся на победу. Эмоциональное воздействие усиливалось и тем, что конец игры завершала Пасха. Как отмечают члены мастерской группы и сами игроки, такой

опыт был интересен для неверующих игроков, «они получили возможность хоть краешком почувствовать то, что верующие люди находят в вере» [27, с. 51].

Таким образом, ролевые игры содержат огромный диапазон проявлений сакрального и нуминозного – от контактов с воплощением религиозных ценностей до общеизвестных гуманистических установок, которые могут стать объектом шуток, иронических интерпретаций или поводом как для самоиронии, так и для самопрезентации. Но при этом сакральные ценности всегда безусловны и играют структурообразующую роль. Отдельную категорию составляют так называемые «мистериальные игры», где высок элемент воздействия на игрока, полное погружение в игровую реальность, а получение нуминозного опыта в процессе игры является первостепенным.

3.4. Сюжетные варианты ролевых игр в свете осуществления ценностных установок

На данное время существует множество сюжетных вариантов ролевых игр. Источниками сюжетов могут быть книги, фильмы, сериалы и компьютерные игры. Также источниками являются исторические события, но главной на таких играх оказывается не столько историческая достоверность, сколько отождествление с историческими персонажами, даже безымянными, но повлиявшими на ход истории.

Одним из главных сюжетных источников ролевых игр в России по-прежнему остаются произведения Дж. Р. Р. Толкина. Это классическая триада «Хоббит», «Властелин Колец» и «Сильмариллион», хотя привлекаются и другие его произведения о Средиземье. В романах Толкина победа добра не является обязательной наградой за добродетель. Драматические коллизии, нередко трагические, требуют от героев душевной чистоты, верности избранным целям, стойкости и умения сохранять мужество перед лицом, казалось бы, неотвратимого зла. Поэтому представляется закономерным успех этих игр у людей не только юношеского, но и более зрелого возраста.

Огромную популярность приобрели на данный момент игры по романам-фэнтези польского писателя А. Сапковского, главный герой которых – ведьмак Геральт, сражающийся с чудовищами. Такой всплеск интереса, видимо, был вызван выходом компьютерной игры «Ведьмак», создатели которой уделили огромное внимание книжным сюжетам. Главный персонаж восходит к архетипу культурного героя, победителя хтонических чудовищ. Центральная идея произведений Сапковского – трудность нравственного выбора, невозможность простых решений. Частично это воплощается в компьютерной игре. События, происходящие с ведьмаком, осложняются сложностью отношений добра и зла. И хотя герою нередко приходится выбирать наименьшее зло, это не уменьшает, а подчеркивает сакральность добра как такового.

Важным источником ролевых игр являются книги Дж. Роулинг о Гарри Поттере, в России по ним проводилось множество игр, в том числе и сериальных (так называемые «Хогвартские сезоны», 2004–2011 гг.). В произведении-первоисточнике по мере взросления персонажей книги происходило усложнение проблематики, ставились вопросы этического выбора, утверждалась ценность мужества, способности к самопожертвованию. Семь лет участники игры развивали заложенную автором тенденцию сакрализации моральных ценностей через увлекательные сюжетные перипетии.

Среди источников можно назвать и другие литературные произведения, как реалистические, так и фантастические. Среди них, например, пьеса Е. Шварца «Убить дракона», «Дом, в котором...» М. Петросян и многие другие произведения, в которых элементы фантастики не соответствуют традициям жанра фэнтези. Все они имеют общую черту: их волшебные миры оттеняют трудности осмысления и воплощения сакральных ценностей современных представлений о гуманизме.

Отдельную категорию составляют игры по техномагическим вселенным, также актуализирующие вопрос представления о сакральном начале. Здесь сохранение этого явления не представляет трудности, поскольку в абстрагированных условиях сюжетов особенно остро ощущается потребность в

ценностных координатах. Заслуживает внимания вопрос о причинах популярности техномагических игр. Она видится в том, что уже их первоисточники (аниме и компьютерные игры) опирались на систему представлений, уходящих корнями в древние сакральные традиции (христианство, синтоизм, буддизм и т.д.), объединяющие не только религиозные, но и некоторые философские максимы, а также связанные с ними архетипические образы героев, подвижников, мифических персонажей. Само их присутствие говорит о поиске сакрального начала как в архаических пластах далеких культур, так и во множественном профанном современности. Это характерный для современной культуры результат процесса её ремифологизации.

Варианты проявления этих тенденций весьма разнообразны, однако их объединяет сам факт обязательной апелляции к сакральному. В сюжетах аниме и игр, повествующих о мирах техномагии, можно встретить представления об амбивалентности силы, «нечистом» сакральном, оказывающем разрушительное действие на того, кто им воспользуется не по назначению, или во зло, или чрезмерно. Здесь присутствует мотив табуированности сакрального, его ограждения от профанации.

Философско-религиозные представления присутствуют в сюжетах массовой культуры, конструируют её образы. Популярные ролевые игры неизбежно контактируют с феноменом массовой культуры. Сакральное при соприкосновении с массовой культурой испытывает разнонаправленное воздействие. Общим местом стали ламентации на вульгаризацию этих ценностей в массовом сознании. Однако несомненно, что массовая культура всё же способствует их популяризации – не только распространению, но и закреплению в культурном сознании широких слоёв населения.

Характерное взаимодействие игрового и сакрального начал наблюдаем в более простых сюжетах, где целью игры является движение к сакральной цели (в квестах – к сакральным артефактам) или к сакральному центру. В ряде квестов условно-сказочные сюжеты продуцируют чудесные, условно-сакральные объекты. В других случаях в условия игры входит способность участников

самостоятельно создавать магические ритуалы, что знаменует наличие сакральной силы, определяющей или повышающей статус игрока.

Имитация некоторых обрядов носит скорее условный характер, однако и в данном случае важна сама необходимость их осуществления. В играх, связанных с историческими сюжетами, реконструкция ритуалов диктуется воссозданием атмосферы времени. Однако даже игровой характер (игровая ситуация) не снижает тональности их восприятия, не препятствует сохранению их пафосности, вневременного характера их сакрального содержания.

Что касается конкретных игр, проводившихся или проводимых в Крыму, можно назвать такие источники: произведения Дж. Р. Р. Толкина, «Ведьмак» А. Сапковского, «Алмазный меч, деревянный меч» Ника Перумова, произведения Р. Желязны (например, «Ночь в тоскливом октябре»), компьютерные игры «Warhammer 40 000», «S.T.A.L.K.E.R», «Fallout», «Disciples», европейские сказки, исторические сюжеты (например, война Алой и Белой Роз).

В этих играх необходимо отметить важный составляющий элемент, который назовём отыгрышами обрядности. Это особенно заметно в такой игре, как «Молот ведьм» (2006 г., Симферополь). Она напоминает о печально знаменитой книге Инститориса и Шпренгера, но следует лишь её тематике. Здесь выделяются несколько аспектов:

– Реконструкция языческих обрядов выступает как самоцель (суть игрового момента в приобщении к языческому мироощущению, к родству с природой, всесилию магов, друидов – вплоть до реальных попыток вызывать дождь). Сакрализуется природное начало, единство человека с природой.

– Языческое начало предстаёт как осуждаемое христианской церковью и инквизицией, изображается гонимым. В равной мере условными выглядят как языческие, так и христианские ценности. Сутью игрового сюжета становится сам процесс преследования и борьбы, в предельном варианте напоминающий детскую игру «казаки-разбойники».

– Сочувствие преследуемым ведьмам дает любопытный комплекс мотивировок. С одной стороны, эти игры воскрешают ценности матриархата,

значимость житнетворящего сексуального начала, а с другой – к ним присоединяется современная гендерная проблематика. Конфликт церкви и ведьм интерпретируется как конфликт агрессивной маскулинности и творческой женственности (борьба патриархата с остатками матриархата, подавление женской сексуальности). Здесь возврат к матриархальным ценностям соединяется с гендерной проблематикой.

– Осуждение репрессивной деятельности церкви как властной структуры и сочувствие страдающим свободолобивым осужденным. Здесь также просматривается присутствие контркультурных элементов как часть протестного настроения, присущего молодёжным культурам.

Сами христианские ценности не подвергаются осуждению. Христианская культура утверждает свободу воли и морального выбора. Здесь необходимы оговорки. Анализ игр показывает, что интерес к язычеству не означает отказа от христианских ценностей. Представление о сакральной силе в язычестве присутствует не как проявление дьявольской природы, а как источник свободы. Жестокость инквизиции предстаёт как профанация сакральных гуманистических ценностей.

Важным моментом является погружение в игровую ситуацию, в игровую реальность, вызывающее переживание нуминозного. Само сакральное без нуминозного остается условным. Именно трепет, восторг и ужас составляют эффект игрового участия. Тематика может в процессе игры изменяться, игровые вселенные и временные рамки могут смешиваться, перекрещиваться. Но отыгрыш обряда является верным средством для создания ощущения нуминозности происходящего.

Так, например, на одной из игр по миру Средиземья, так называемой «ХИшке» (согласно ролевому сленгу – «хоббитское игрище»), использовалась скандинавская тематика. Перед одной из битв проводился своеобразный обряд, о котором рассказала непосредственная участница Р. Иванова. Когда игроки собирались на битву, они как бы резали себя ножами и выкрикивали «молитву» (определение самой Р. Ивановой):

О вижу я отца своего.
 О вижу я и мать, и сестёр с братьями.
 О вижу я, как наяву, предков моих всех до единого.
 Они призывают меня.
 И зовут моё место занять рядом с ними
 В чертогах Валгаллы,
 Где вечно живут храбрецы.

Затем именно таким образом по сюжету игры участники впадали в состояние боевого безумия и становились берсерками. Этот обряд частично повторяет обряд погребения вождя русов, описанный Ахмадом ибн Фадланом, одним из писцов-чиновников арабского посольства, во время его путешествия по Волге в 921–923 гг. в составе посольства к правителю булгар. Согласно этому обряду, умершего вождя после надлежащих действий укладывали на погребальную ладью. В загробный мир его сопровождала девушка-наложница, которая подвергалась ритуальному умерщвлению. В ходе церемонии ее трижды поднимали на ладонях воины вождя над подобием ворот, и она произносила что-то на своем наречии. После чего девушке подали курицу, у которой она отрезала голову и перебросила через ворота.

Ибн Фадлан свидетельствует: «Она сказала в первый раз, когда ее подняли, – вот я вижу моего отца и мою мать, – и сказала во второй (раз), – вот все мои умершие родственники сидящие, – и сказала в третий (раз), – вот я вижу моего господина сидящим в саду, а сад красив, зелен, и с ним мужи и отроки, и вот он зовет меня, так ведите же к нему» [78, с. 82–83]. После девушку убили и положили ее тело рядом с телом вождя.

Как полагает В. Я. Петрухин [131], здесь обряд отражает мифологические представления скандинавов и славян о загробном мире. Так, у Саксона Грамматика в «Деяниях данов» есть рассказ о сыне датского конунга Хаддинге, которому довелось живым побывать в загробном мире вместе с волшебной проводницей. В ходе своего путешествия Хаддинг видит богатства преисподней, реку из мечей и копий и две сражающиеся армии, которые, пав от рук друг друга, всякий раз воскресают. Дальше перед путниками возникла стена. Волшебная спутница Хаддинга отрубила голову петуху, который был при ней, и перекинула

птицу через стену. Там петух ожил и закукарекал. За стеной была вечная жизнь — Хаддинг удостоился зрелища Асгарда и Вальхаллы. Так и девушка в описании ибн Фадлана, сопровождающая вождя, заглядывает за ворота, символизирующие врата Вальхаллы, видит членов своего рода и своего хозяина. Петух, убитый ею, — это оживший петух из повествования о Хаддинге. Что же касается обряда, проведенного на игре, то он приурочен к битве. Видения загробного мира, таким образом, являются воинам, которые в боевом неистовстве готовы умереть и оказываются на границе мира мертвых и живых.

Первоисточником игрового обряда, скорее всего, является кинофильм «Тринадцатый воин», включающий некоторые фрагменты хроники ибн Фадлана, например, похороны вождя. Кроме того, перед одной из решающих битв герои фильма также произносят ритуальную формулу, описывающую видение другого мира. Использование этого элемента в игре говорит об осознании сакральной ценности мужества, которая подкрепляется мифом. Формально этот обряд не вписывается в сюжеты Толкина, однако соответствует звучанию у него темы мужества.

По воспоминаниям того же рассказчика (Р. Ивановой), на одной из игр по миру Средиземья также использовались элементы скандинавской мифологии. По сюжету игры гномы Железных Гор разбудили Балрога, огненного духа в легендарии Дж. Р. Р. Толкина, и самые доблестные воины собрались в поход, чтобы победить его. Один из участников, выбравший своим персонажем викинга (не имеющего отношения к миру Средиземья), решил принести самого себя в жертву Одину, то есть провести воинскую инициацию. Согласно «Старшей Эдде», Один сам себя приносит в жертву, дабы получить магические знания:

Знаю, висел я
в ветвях на ветру
девять долгих ночей,
пронзенный копьем,
посвященный Одину,
в жертву себе же,
на дереве том,
чьи корни сокрыты
в недрах неведомых.

Никто не питал,
никто не поил меня,
взирал я на землю,
поднял я руны,
стена, их поднял, —
и с дерева рухнул.

Участник игры производил отыгрыш обряда сообразно тому, как он описан в «Старшей Эдде». Сначала он воззвал к ясеню Иггдрасилю, мировому дереву, космической оси в скандинавской мифологии, затем символически «пронзил» себя бутафорским копьём и «подвесил» себя к дереву вниз головой с помощью веревки. При этом он надел веревочную петлю себя на ногу, и, полулежа на земле, изображал таким образом повешенье. Это внесло комический элемент, но сам обряд не мыслился при этом пародией в глазах исполнителя (чего нельзя сказать о наблюдателях). Так игрок провисел девять игровых дней, которые в реальном времени заняли девять минут, после чего якобы получил сакральные знания, нечеловеческую силу и доблесть, а также овладел магическими рунами, позволившими ему победить Балрога. При этом он метал таблички с рунами, изображая гадание. Игровое время обычно течет иначе, чем реальное. Это, с одной стороны, дань удобству, но с другой — это время мифологическое, существующее по своим законам. Таким образом, на игре проявляется мифический хронотоп.

Примером традиционной модели сакрального поведения является другой обряд, проведенный уже перед игрой («Disciples», 2010 г.) и никак не связанный с её темой и сюжетом. За два дня до начала игры при подготовке полигона мастера провели обряд подношения духам местности. Был выбран хозяин места (одинокое стоящее на островке посреди реки дерево), которому были пожертвованы еда и питьё. Потом мастера обошли полигон, что-то нашептывая.

Такая подготовка полигона, с одной стороны, говорит о присутствии элементов языческого мировоззрения, а с другой — о ценности самой игры, её сакральности в представлении членов мастерской группы. Для благополучного проведения игры мастера прибегают к некоторым обрядовым действиям, корни которых лежат в языческих верованиях. Это жертвоприношение имеет связь с

элементарными и потому широко распространенными первобытными верованиями. Благодаря ему происходит превращение мастеров игры в жрецов-адорантов – вне зависимости от произнесенных текстов, происходит сакрализация самой фигуры мастера. Другим моментом является выделение «доли богов» перед началом игры.

Необходимо отметить, что наблюдаются и рудименты древней амбивалентности мировосприятия. Все неудачные моменты в игре объясняются не просто промахом мастера, его фигура приобретает черты трикстера, способного на зловерные действия, и вызывает соответствующую реакцию игроков. Другим вариантом обряда жертвоприношения можно считать повторяющееся в ряде игр жертвоприношение самого мастера или его наказание. Так, например, перед одной из игр мастера привязали к столбу и имитировали сожжение (подожгли на безопасном от него расстоянии полосу земли, политую керосином вокруг столба). На одной из игр сжигали чучело мастера, а на другой в фотографию мастера метали дротики. Все эти действия имели шуточный характер и были направлены на то, чтобы игра прошла успешно (такую мотивацию назвал информатор). Некоторые игроки вспоминали обряды остановки либо вызывания дождя, проводившиеся всерьез, для проверки своих магических способностей (Сакред-2011: «Интриги Маскареля», Симферополь).

Показательным моментом на игре стало перевоспитание тролля, которому, чтобы склонить его к добру, приносили цветы, показывали красивых девушек – всячески старались воздействовать прекрасным («КрХИ» – 2009). Здесь просматривается полуироническая сакрализация современных культурных ценностей («Красота спасёт мир!»).

Интересными в плане проявления мифизирующего сознания в поведении являются «Junk Party» – серия тематических игр-вечеринок по вселенной компьютерной игры «Fallout» (мир постапокалипсиса). Это мир после ядерной катастрофы, где есть «свободные города», дикие банды. Присутствуют игровые кланы: дикари, фрики (от англ. freak – странный, урод), рейнджеры. На игровых встречах – зарядка, тематические квесты, танцы и т. д. Участники одной из таких

вечеринок вспоминают поклонение «машинам, дарующим радость» (остаткам погибшей цивилизации), поскольку они создают временной отрезок, когда можно веселиться, радоваться и не убивать друг друга на пустошах. Здесь ремифизируется представление о празднике. На первый взгляд – это чисто развлекательное мероприятие, но в контексте присутствует сакрализация культурных ценностей, такого бытия, в котором главное – это мир, радость, дружелюбие. Игровые обстоятельства подчеркивают необходимость примирения кланов в самом жестоком мире, в самых экстремальных условиях.

Любопытным также является поклонение основателю традиции проведения данных мероприятий – это шуточное поклонение, причем на последующих вечеринках происходит уже поклонение его изображению из картона (Junk Final Party, 2015 г.). В этой забавной детали организатор мероприятия сакрализуется как первопредок.

Таким образом, сюжеты современных игр чрезвычайно разнообразны. Одни из них развивают темы, заложенные в крупных художественных произведениях, другие порождены компьютерными играми и аниме. Третьи пытаются воспроизводить исторические реалии. Общей чертой можно назвать сюжетообразующую роль сакральных ценностей в любой из этих разновидностей. Интерес представляет тенденция к осознанию неоднозначности их проявления. В «Молоте ведьм» она выливается в сложность конфликта противоборствующих сторон. Миры техномагии апеллируют к сакральным ценностям восточных философии и мифологий. Игры по романам Толкина, Сапковского, Роулинг связывают сакральные ценности гуманизма с этической проблематикой современности. Отыгрыши обрядов подчеркивают значимость происходящего.

3.5. Игра в сакральное как непосредственное проявление ценностных ориентиров

Спонтанное проявление тяги к сакральному может проявляться вне пространства какой-либо конкретной игры. Такая тенденция отчетливо

активизируется, когда в общественном сознании образуются духовные лакуны, что зачастую происходит в переходные периоды в развитии культуры. Такую «инстинктивную» тягу к сакральному можно было наблюдать в среде молодежи в 90-е годы.

После распада СССР постсоветское общество оказалось в сложной ситуации. Коммунистическая идеология широко охватывала все сферы жизни человека и имела отчасти религиозный характер. Все культивируемые в социуме ценности были связаны с идеологией и, так или иначе, сакрализованы. Это касалось не только самой главной идеи построения коммунизма, но и ценностей общечеловеческих. Поэтому девальвация идеологии затронула не только идею общественного устройства, но и главнейшие этические ориентиры. Начался мировоззренческий кризис, в обществе распространилось чувство пустоты, потери. Вследствие известной ослабленности церковных структур, распространялась «новая религиозность» – эклектическая смесь отдельных элементов традиционных религий, оккультизма, парапсихологии и восточной мистики, популярных псевдонаучных теорий, многочисленных мифов и суеверий [153, с. 4].

При этом, как во все кризисные моменты, происходил отход к предыдущим культурным моделям. Весьма наглядно эта закономерность проявилась в активизации 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 образы героя, рыцаря, воина. Вместе с тем возврат к архетипическим, мифическим структурам сознания стимулировал и стихийное проявление инстинктивной тяги к сакральному. Это нельзя сравнить с подлинным религиозным чувством. Это скорее рудиментарное, почти инстинктивное желание приобщения к таинству поклонения, к области священного, которое находится где-то на периферии человеческого сознания, как уже говорилось выше. Подобная тяга к сакральному выражалась зачастую в стихийном

мифологизировании, которое носило форму самостоятельной игры и воспринималось как нечто шуточное. Кроме описанных выше «отыгрышей» различных ритуалов в ролевом сообществе, можно встретить и иной вид игры в сакральное. Зачастую, абсолютно спонтанно, происходит возникновение шуточного «культа», который содержат архетипичные образы и воинскую атрибутику.

Таким шуточным культом можно считать «Культ Великого Ежа», о нем было рассказано участником реконструкторского движения Д. Выходцевским (1984 г. р.), который непосредственно наблюдал возникновение этого явления. В ходе пребывания на территории Судакской крепости в 1999 г. группа молодых людей, принадлежавших к одному из клубов исторической реконструкции, неожиданно для самих себя учредила «Культ Великого Ежа». Объектом поклонения было избрано лежащее бревно, утыканное гвоздями – собственно «Великий Ёж». Культ был локальным и возник стихийно. О продолжении существования этого культа респонденту ничего не известно и впоследствии он его не практиковал.

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. Ежу в мировой культуре приписываются самые различные черты. В качестве мудреца и провидца ёж фигурирует в Азии и Восточной Европе. В верованиях южных славян ёж – солярное животное, участник мифа о священном браке солнца и луны. В нём он выступает в роли мудрого советника, который отговаривает Солнце жениться, поскольку от брака его родится множество солнц, которые сожгут весь мир [145]. В литовском и латышском фольклоре ёж выступает как хтонический помощник при сотворении неба и земли. Также существует вариант мифа, согласно которому ёж получает свои иглы, когда видит впервые восходящее солнце. [145, с. 85]. Следы представления о еже как о животном, связанном с солнцем, просматриваются в словенском обычае носить шкурку ежа

на палке во время масленичных шествий и маскарадов. Шкурка ежа считалась оберегом, а калачи в форме ежа принято было печь для свадебного пира в некоторых местностях у западных и восточных славян [13, с. 259].

Образ ежа у греков и этрусков имел отношение к культу богини-первоматери. В мифологии вепсов и некоторых других народов Сибири ёж предстаёт как демиург, который на своих иглах переносит землю, благодаря чему постепенно в первобытном водном хаосе появляется твердь [130, с. 80]. В бурятской мифологии ёж некогда был тэнгрием (небесным духом). В Иране и в Восточной Африке он также считался солярным животным и культурным героем. Ёж нередко является символом отваги, ему приписывается ярость и воинственность. В Европе он появляется на гербах некоторых рыцарских родов, где его фигура обозначает добродетель, способную сама за себя постоять. В средневековых bestiариях ёж – фигура амбивалентная. Здесь он может обозначать и дьявола, опустошающего души людей, и человека добродетельного, которому не страшны бесы [221, с. 79]. Таким образом, объект поклонения был избран не совсем случайно.

Важным является наполнение обряда – оказание почестей объекту поклонения. Согласно Р. Отто, религиозное чувство имеет рациональный и иррациональный компоненты. Как уже говорилось, рациональное при этом соотносится с системой понятий и догм, а иррациональное – «нуминозное» – это область «сверхчувственного» ощущения превосходства божества, внушающего ужас и восторг. В игровой форме такое представление присутствует в культе Великого Ежа. Молодые люди с энтузиазмом проводили обряд поклонения Ежу. При этом, по словам Д. Выходцевского, перед Ежом падали ниц, воспевали его величие по сравнению со своей ничтожностью, высказывали ему уважение и почтение.

Кроме того, Ежу нашли «невесту». Объяснялось это так, что «ему одному скучно». Была сооружена «Ежиха» – похожее бревно, положенное сверху на «Ежа», после чего их торжественно поженили. При этом отпускались ритуальные шутки непристойного содержания. Этот обычай характерен для реально

существующих свадебных обрядов, так с древних времён выражались пожелания плодovitости жениха и невесты.

«Свадьба» Ежа и Ежихи выглядела как пародия на обряд священного брака. В архаических культурах священный брак являлся, с одной стороны, разновидностью имитативной магии, с другой – символическим актом, изображающим соединение божественных супругов. Считалось, что от этого зависят плодovitость животных и растений и природное плодородие как таковое. Подобные обряды известны в Древнем Египте, Вавилоне, в Древней Греции и множестве других мест. Роли божественных супругов могли играть правитель и верховная жрица, однако бог или богиня могли замещаться куклой или статуей. Рудименты обрядов священного брака в XIX–XX вв. сохраняются в сельскохозяйственных праздниках народов Европы.

Появление здесь рудиментов ритуала священного брака не случайно. Этот обряд является важнейшим космогоническим актом, который обновляет и упрочивает существующий космический порядок. Кажущаяся простой отсылкой к деревенским праздникам, свадьба Ежа и Ежихи, тем не менее, имеет глубокий смысл. Молодые люди, проводя обряд, неосознанно следуют мифологическому канону, упорядочивают созданную их фантазией особую, игровую реальность. Эта реальность сакрализуется, освящается обрядом и получает высшую санкцию на существование. Также происходит сакрализация общности людей, состоящих в дружественных отношениях и занимающихся одним делом, – создание своеобразного круга идентичности. Сакрализуется и само право на занятие реконструкцией как реализация творческого начала, в игровой форме утверждается сакральная ценность свободы. Упоминаемые молодые люди (имен которых, к сожалению, респондент не помнил) занимались реконструкцией эпохи крестовых походов и реконструкцией английского и шотландского средневековья. Наиболее популярными при этом были образы рыцаря-крестоносца, освободителя Гроба Господня, и свободного и гордого шотландца, противостоящего английским захватчикам. Эти две тематики включают в себя как тяготение к священному, так и утверждение сакральности свободы.

Впоследствии Ёж был сожжён из-за нехватки дров, затем сожжена и Ежиха. При этом приговаривали, что Ёж и Ежиха встретятся в загробном мире. Сожжение Ежа не называлось напрямую погребальным обрядом, но подобная интерпретация по отношению к Ежихе говорит, что это подразумевалось.

Кроме того, тогда же был создан шуточный мини-бестиарий, куда входили некоторые реально существующие животные, однако им приписывались фантастические качества (далее без изменений дается рассказ респондента):

1. Белки-невидимки – невидимы, поэтому их не видят. Зачастую их объявляли виновными в различных ситуациях из-за их невидимости. Например, что-то могло потеряться, и белки обвинялись в краже.

2. Медведи-телепаты – видимы, но всем внушают, что невидимы. Если кто-то падал, то считалось, что подставил подножку медведь-телепат.

3. Тарантулы – им ничего не страшно, так как у них волосатые ноги. Если вы увидите тарантула, следует выкопать вокруг него канавку, налить туда что-то горячее, поджечь (но не чтобы сжечь, а чтобы удивить), а после насыпать ему на брюшко стиральный порошок «Ariel». Если же насыпать на спину – то ничего не произойдет, поскольку у тарантулов волосатые ноги.

В античный период и средние века бестиарии, сборники статей о животных, были распространенным явлением. Среди подобных сочинений «Рассказы о диковинках» (III в. до н. э.), «О животных» Александра Миндийского, «О природе животных» Элиана, Плутарха, Афиней, Солина, а также книга о животных Тимофея из Газы (V в. н. э.), которая является компиляцией на основе трудов Аристотеля, Оппиана, Элиана, Плутарха, Флавия Филострата, и Болоса Демокрита [221, с.11]. Самым известным и популярным из подобных произведений является «Физиолог», возникший предположительно в II – IV вв. н. э. Написанный на греческом, впоследствии «Физиолог» переводился на множество европейских языков и имел широкое распространение.

Если в античности акцент делался на описательной зоологии, мнимых и подлинных свойствах животных, то в первые века становления христианства подобные сочинения претерпевали метаморфозы. Как замечает А. Г. Юрченко,

«Физиолог» – продукт эпохи перехода от традиции античного мирозерцания к опыту страстной веры в чудеса провидения» [221, с. 35]. По мнению апологетов нового учения, античная натурфилософия была неспособна выразить доступными ей средствами истину Божественного Откровения [там же]. Животные, изображенные в «Физиологе», выступают символами добродетелей и пороков, одним из которых новообращенный христианин должен следовать, а других избегать. Зачастую античные бестиарии, где упор делался на «чудесные» свойства животных, черпали представления о них из древних теогоний, где животные являются символами или ипостасями богов и богинь – отсюда вражда между животными, представляющими противоборствующие божества. В средневековых же бестиариях чудесные свойства служат раскрытию христианского учения.

В современной культуре также можно увидеть появление таких своеобразных «бестиариев», имеющих несомненно игровой характер. Животным приписываются странные свойства. Это напоминает создание интернет-мемов, а также статьи о животных на таких ресурсах, как Абсурдопедия,⁶ которые можно считать своеобразными интернет-бестиариями. Статьи о животных в Абсурдопедии, которая является пародией на Википедию, имеют фантастическое и комическое наполнение. Создаваемые пользователями Сети, такие статьи являются результатом спонтанного творчества и могут дорабатываться множеством авторов.

Шуточный бестиарий, о котором рассказал Д. Выходцевский, по стилю приближается к античным, где внимание уделяется собственно свойствам животных без трактовки в свете культа. Как известно, в античных и средневековых бестиариях описываются как фантастические животные, так и реально существующие экзотические. Но вследствие того, что последние обитают в других частях света, им приписываются также фантастические свойства. В описанном эпизоде нет буквального возврата к архаическому мироощущению, присутствуют элементы карнавальности и пародийности. Отчетливо это видно в

⁶ <http://absurdopedia.wikia.com>

использовании стирального порошка известной марки в борьбе с пауками-тарантулами – высмеивается рекламное представление о его невероятной эффективности.

Все названные в этом бестиарии животные объединены одной чертой. Они реально существуют, но при этом обладают невидимостью или имеют способность внушать, что они невидимы. Что же касается паука-тарантула, жители современных мегаполисов зачастую видят только его изображения и в реальности с ним не встречаются, для них он практически невидим. Свойство невидимости обычно отличает жителей «иноного мира» (В. Я. Пропп). Таким образом, эти животные наделяются фантастическими свойствами, приближаются к мифическим.

Важно также то, что все эти существа, по словам Д. Выходцевского, локализуются на территории Судакской крепости. С одной стороны, наличие чётко очерченных границ – это один из сущностных признаков игры, согласно концепции Й. Хейзинги. С другой – это признак священного пространства. Населяя крепость чудесными существами, молодые люди также её мифизируют и сакрализуют. Здесь снова проявляется связь игрового и священного.

Сакрализуются не только выдуманные, мифические черты крепости. Судакская крепость – это культовое место для реконструкторов, в наши дни на территории крепости проводятся рыцарские фестивали. Нужно отметить, что проведение фестивалей началось через полтора года после описываемых событий. Фестивали стали возможны после того, как традиции данного движения прочно утвердились. Поклонение ежу, таким образом, можно расценивать как обряд инициальной магии. Крепость сакрализовалась не только как исторический памятник, но и как место, которое получает новое культурное значение и связано с актуальными событиями наших дней.

Другим проявлением тяги к сакрализации даже бытовых моментов можно считать еще одно спонтанное обращение к ритуальной модели. Информант, описавший этот случай, попросил не упоминать его имя в тексте работы. Согласно его рассказу, группа молодых людей, принадлежавших к ролевой

компании, отправилась в поход на игровой полигон (так называемая «Малина» – Малиновый ручей недалеко от Ангарского перевала). Продовольствия было мало, поэтому несколько человек, поддавшись внезапному порыву, по дороге на игровой полигон похитили утку, обнаруженную рядом с одним из частных домов. Придя на полигон, они устроили «обряд жертвоприношения» (цели которого сформулировать информатор не смог) – на «жертвенном» камне свернули утке шею, отрезали ей голову, а затем её запекли.

Такие спонтанные обряды чаще всего несут функцию сакрализации места и общности людей. Похищение утки вполне осознавалось как мелкое нарушение уголовного права, отклонение от нормы законопослушного поведения. В частности, это проявилось в том, что, несмотря на нехватку еды, некоторые из присутствовавших отказались участвовать в поедании жертвы. Причина, по которой умерщвление утки описана информатором как жертвоприношение, заслуживает внимания. Собственно с обрядом связывает его то, что камень, на которым утке свернули шею, был объявлен жертвенным, а также сам факт именования происходящего жертвоприношением. Не были названы никакие высшие силы, которым утка была якобы принесена в жертву. Впрочем, это не противоречит трактовке жертвоприношения как древнейшей формы совместной трапезы племени. Однако здесь важно отметить другое. Условность обряда говорит о его игровом характере. Идея жертвоприношения указывает на присутствие сакрального начала. Здесь уместно вспомнить идею Гегеля, подхваченную впоследствии Кассирером, о том, что жертвоприношение является актом коммуникации между сакральной и профанной сферами (об см. подробнее в первой главе). Умерщвление утки из правонарушения трансформировалось в священнодействие, а его участники – в членов некоего ордена посвященных.

Сама по себе акция, по утверждению информанта, была результатом сильного голода, но у некоторых участников вызвала физическое отвращение. Один из присутствовавших, по словам информатора, впоследствии стал вегетарианцем, но связано ли его решение с описанными событиями, установить

сложно. В данном случае можно говорить о столкновении архаических моделей поведения с современными культурными нормами.

Сам вынужденный голодом поступок был типично трикстерским, здесь проявилась некая узнаваемая модель поведения, восходящая к сюжетам сказок о проделках хитрого солдата и в конечном итоге к архетипическому образу трикстера. Но для самооправдания этого оказалось недостаточно. Имитация обряда жертвоприношения, несмотря на игровой характер, превратила воровство в сакральное действо. Несмотря на то, что «обряд» проводился не на игре, заслуживает внимания тот факт, что участники – это группа людей, объединенных общими игровыми интересами. Кроме того, важным является место действия – игровой полигон, «сакральное» пространство (или даже первопространство) для ролевиков.

После этого сам факт воровства воспринимался более или менее спокойно. А вот убийство утки вызвало уже противоречивые реакции. Можно рассматривать это обстоятельство не только как результат физической реакции отвращения горожан, не привычных к виду умерщвления домашнего животного, но и как следствие столкновения архаических и современных ценностей. Сакральность жизни любого существа – это представление, характерное для людей нынешней цивилизации. Следовательно, в игровом поведении имеет значение не только сам факт присутствия сакрального начала, но и его культурное содержание. Архаические ритуалы могут быть активно представлены в тех играх, где их изначальный смысл не противоречит гуманистическим установкам. В этом плане понятно, почему «умерщвление» Ежа и Ежихи воспринималось и вспоминалось со смехом, а «жертвоприношение» утки – как нечто сомнительное.

Можно этот вывод подкрепить вкратце и другим примером: конфликтом между участниками другой ролевой игры, один из которых в качестве магического артефакта собирался использовать настоящий человеческий череп, а другие категорически настояли на предании его земле, поскольку игру с ним считали кощунственной. Само захоронение не стало игровой акцией, а скорее приобрело обрядовый пафос.

Таким образом, современная культура не только не утрачивает игровые интенции, уходящие корнями в глубочайшую архаику, но и сохраняет способность импровизировать их новые проявления, наглядно демонстрирующие синкретическое единство игрового и сакрального. Рассмотренные примеры интересны тем, что описанные события не были непосредственно связаны ни с реконструкторским, ни с ролевым движением в их сложившихся формах, однако их участники были объединены причастностью к создаваемой движениями игровой реальности. В спонтанно возникшем «культе» эта реальность сакрализуется, освящается обрядом и получает высшую санкцию на существование. Также происходит сакрализация общности людей, состоящих в дружественных отношениях и занимающихся одним делом, – создание своеобразного круга идентичности. Сакрализуется и само право на занятие реконструкцией как реализация творческого начала, в игровой форме утверждается сакральная ценность свободы. Спонтанное возникновение шуточной или пародийной игры в сакральное может рассматриваться как порождение общего духа игровой стихии, характерной для молодежных субкультур, воспроизводящее элементы древних ритуалов и мифизирующее, сакрализующее игровое пространство и участников игрового сообщества. Существенно, что в описанных эпизодах проявилась не только потребность в присутствии сакрального. Его архаические элементы оказались приемлемыми только при условии неконфликтного сочетания с гуманистическими ценностями современного культурного сознания.

Выводы к главе 3

1. Термин «молодёжные субкультуры» не имеет строгих дефиниций, поскольку охватывает большое количество постоянно меняющихся разновидностей; представление о возрастных параметрах их участников варьируется, постепенно включая представителей старших поколений. Большинство подходов к изучению молодежных субкультур позволяет признать,

что они, как и любые субкультуры вообще, могут рассматриваться в качестве подсистем общей культуры, не теряющих с нею органической связи и состоящих с ней в диалогических отношениях, что предполагает наличие общего языка и общепринятых ценностей. Это наиболее актуально для подрастающих поколений, непременно проходящих лиминальную стадию, прежде чем влиться в общий социум, и актуальность эта ещё усилена динамикой разнонаправленных процессов в современном культурном сознании. Лиминальная стадия в эпоху дикости завершалась обрядами инициации. Современные молодёжные субкультуры, несмотря на свою неоднородность, выполняют схожую функцию и нацелены на адаптацию подрастающих поколений к традициям и новациям общекультурного сознания. Игровое поведение в них нередко приобретает мифотворческий и символический характер, оно соотносится с лиминальной стадией обрядов перехода и имеет характер свободного освоения сакральных ценностей культуры. Наиболее наглядно выражены эти процессы в реконструкторском и ролевом движениях.

2. В отечественной педагогике сложилась давняя традиция использования значительного потенциала ролевых игр для воспитания у молодежи ценностных ориентиров. Она стала фундаментом для возникновения реконструкторского движения, направленного на постижение культуры исторически удалённых эпох. 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. Агональный характер этих игр обеспечивает остроту эмоциональных переживаний со стороны участников игры и её зрителей. Ролевое погружение обеспечивает личностное соприкосновение с этими ценностями. Некоторые вольности в обращении с историческим материалом, выражающиеся в элементах пародирования и импровизации, создают праздничную атмосферу жизнеутверждающего комизма, подчеркивающего свободный и добровольный характер приобщения к названным ценностям. Игровое участие в защите

сакральных ценностей иных времен и культур позволяет осознать, почувствовать их общечеловеческий характер.

3. Ролевое начало присутствует и в реконструкторском движении, но получает самостоятельное развитие в собственно ролевых играх, имеющих самые разнообразные источники: литературные произведения, популярные фильмы и сериалы, компьютерные игры и некоторые реальные события. Послужившее его основой движение толкинистов очень быстро превратилось в самостоятельную субкультуру, основные особенности которой распространяются и на всё ролевое движение. Мировой успех романов Толкина был связан не только с изобретательностью его фантазии, но и с тем, что ему удалось отразить реальный драматизм современного культурного сознания и побудить своих почитателей к сотворчеству. Они стали достраивать созданную писателем 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 активизировало осознание трудностей морального выбора, побуждало к минимизации творимого ими зла и подчеркивало в их действиях сакральность свободы. Сама необходимость такого выбора опирается на поиск наиболее бесспорных постулатов этики. Это говорит о стремлении к более полному воспроизведению сложной иерархии ценностей в современном сознании. Игровое воплощение религиозного поведения обеспечивает огромный диапазон переживаний сакрального и нуминозного.

4. 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. 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. Эту же цель имеют проводимые перед началом игры обряды умиловления 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 создаёт особый статус её участников, но и служит сакрализации ценностей, организующих её сюжет.

5. Возникновение шуточной или пародийной игры в сакральное, независимо от основного сюжета ролевой или реконструкторской игры, предстаёт как порождение общего духа игровой стихии, характерной для молодежных субкультур. Спонтанное фантазирование лишь на первый взгляд может показаться произвольным – оно опирается на существующие культурные архетипы и подспудно присутствующие в культуре поведенческие модели, которые активизируются в процессе игры. 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. Герцык. Архаические элементы оказались приемлемыми только при условии неконфликтного сочетания с гуманистическими ценностями современного культурного сознания. Таким образом, описанные ролевые игры – это не просто распространенная форма досуга. Сакральное начало в открытом или неявном виде является структурообразующим стержнем этого явления.

Заключение

Культурное сознание каждого народа в любой период его существования выполняет важнейшую функцию формирования картины мира и организации соответствующих этой картине поведенческих моделей. На каждом этапе эволюции культуры её структурирующим началом выступают ценностные представления. Для современного общества характерна их подвижность, повышенная изменчивость. Дискурс моральной тревоги связан более всего с состоянием умов и нравов современной молодежи. Представление о здоровом обществе включает присутствие общепринятой иерархии ценностей, имеющих сакральный статус. Но в современных молодежных субкультурах заметно преобладание игрового начала с его принципами свободы, которые нередко воспринимаются как нечто противоположное понятию сакрального. Соотношение сакрального и игрового начал, их взаимодействие и роль в молодежных субкультурах являются показателями состояния культурного сознания современного общества и важны для будущего культуры. Исследование этой проблемы потребовало внимания к вопросам как теории культуры, так и её истории.

1. Сакральное как феномен культурного сознания возникает тогда же, когда и сама культура. Путь от представления о сакральном, лежащего в основе первобытных верований и культов, к объективному изучению этого явления, к осмыслению его как понятия замедляли трудности преодоления чисто религиозного подхода. Тем не менее, уже в середине I тысячелетия до н. э. в «Пире» Платона была (в отчасти мифизированной, отчасти игровой форме) выражена идея единства сакрального божественного и сакрального культурного. С точки зрения культурологии, сакральное является стержневым ориентиром культуры, её организующим ценностным началом. История осмысления этой категории обнаруживает в ней сочетание иррационального и рационального компонентов. Иррациональная энергия нуминозного (термин Р. Отто) обеспечивает интенсивную эмоциональность переживания сакрального, которое,

тем не менее, требует рационального осмысления. Рациональное отношение проявляется неоднородно: с одной стороны, следование ритуалам выражает приверженность к дающей успех поведенческой модели, с другой – содержит идею необходимости упорядоченных обрядовых действий для поддержания мирового порядка и влечёт размышления о сути его истоков. Представление о сакральном включает субъект-объектные отношения, неотделимые от самосознания коллектива. Само сакральное мыслится могущественной силой, которая первоначально обладает амбивалентностью, прикосновение к ней может быть и благословением, и проклятием. Но как бы ни изменялись представления о сакральном, потребность в нём у носителей культурного сознания остаётся неизменной, как и готовность к переживанию нуминозного.

2. С позиций культурологии, смысл сакрализации состоит в закреплении и конституализации наиболее значимых для общества ценностей. Получив сакральный авторитет, нечто уже этим освящает новые общественно значимые культурные приобретения. Поэтому религия чрезвычайно долго остаётся инстанцией, конституирующей важнейшие ценности различных культур, наделяя их сакральным статусом. Одновременно с выделением сферы сакрального выделяется сфера профанного, обыденного. Граница между ними существует, но она проницаема. Её наличие, с одной стороны, закрепляет непреложную ценность сакрального, с другой – определяет нацеленность профанного на контакт и коммуникацию с сакральным, что входит в содержание самых различных обрядов и служит удовлетворению постоянной потребности во взаимодействии этих начал как средстве обеспечения единства ветвей культурного сознания.

Зачастую оппозицию сакральное/профанное отождествляют с оппозицией религиозное/светское. Это некорректно, поскольку сакральным статусом могут обладать и нерелигиозные ценности. В ходе развития культуры религиозное освящение получали те объекты, явления, моральные нормы, значимость которых была неоспорима. Однако проблема в том, что процессы секуляризации культурного сознания ведут к десакрализации устоявшихся норм и идеалов. В то же время способность самого общества формировать и закреплять новые

ценности, внерелигиозные, приводит иногда к попыткам создания новых, «безбожных» религий. Целенаправленная сакрализация ценностей, исходящая от традиционных и узаконенных инстанций, нередко встречает сопротивление не потому, что противоречит ценностям общекультурным, а из-за того, что ей противостоит сакральность свободы – современное сознание требует свободы выбора, простора для развития индивидуального мировидения. Всё это обостряет проблему способов конституирования сакральных ценностей. В то же время обряды и символы, канализирующие соприкосновение с сакральным, способны со временем возвращаться к архаическим формам бытования, свойственным эпохе синкретизма, когда игра и ритуал ещё были неразделимы.

3. Истоки игры обнаруживаются в глубокой древности, она присуща уже животным, но у человека, благодаря его способности к целеполаганию, игра становится осознанной деятельностью, агональное и ролевое начала которой, как доказал Й. Хейзинга, способствуют моделированию любых алгоритмов культуры поведенческой. Культурология и философия рассматривают игру как важнейшую составляющую культуры. Современная педагогика и психология признают воспитательный потенциал игры, её способность транслировать и закреплять иерархию ценностей.

Изначально игра находится с сакральным ритуалом в синкретической слитности, хотя впоследствии они разделяются. Показательно существование в древности священных игр. Впоследствии появляется игра в сакральное, которая может содержать рудиментарные модели «поиска силы» и адорации. Со временем соотношение ритуала и игры меняется, но связь между ними никогда не исчезает. Для современной отечественной культуры характерно осмысление значимости самой игры как воплощения сакральности свободы творчества и познания, а также значения её связи с насущными проблемами действительности.

4. Игровое поведение тесно соприкасается со смеховой культурой. В архаические эпохи амбивалентный смех, одновременно разрушительный и созидательный, выполняет функцию обновления жизни. Такие действия характерны для комической фигуры трикстера. Амбивалентность его столь же архаична, как и

игровое начало, обеспечивающее ему связь со сферой сакрального. Трикстер может выступать в роли свободного медиатора между сакральным и профанным, способствовать осмыслению сложных вопросов бытия. Востребованность этого архетипа на протяжении столетий подтверждает способность игрового начала гибко приспосабливаться к трансформациям культурного сознания, выражать гуманистическую проблематику.

В современной культуре игровое поведение тяготеет к карнавальности, создаёт эстетику акционизма. Политические, социальные и культурные движения используют его как форму проявления протестных настроений, их выразители нередко принимают облик трикстера. Несмотря на трудность проведения границ, между игровым (артистическим) акционизмом и акционизмом политическим есть существенное отличие: в первом сохраняется полнота амбивалентного карнавального мировосприятия, во втором высмеивание объекта пародии выражает лишь негативное отношение к нему; в первом само игровое поведение – источник и символ свободы, во втором его формы эксплуатируются для достижения политических целей.

В отношении игры к свободе есть некоторое противоречие (свободна, но и подчинена правилам) – оно разрешается добровольным принятием её правил. Однако дихотомия, с одной стороны, сакральных ценностей культуры, а с другой – сакральности самой человеческой свободы как необходимого условия их выбора и поддержания, осуществляющей себя, в частности, в игровом поведении, далеко не всегда разрешается гармонически. Абсолютизация ценности свободы, вознесение её в романтическом дискурсе на высшую ступень иерархии ценностей может нивелировать все остальные ценности, вести к апологии своеволия, враждебной гуманистическим идеалам. Отечественное искусство воспело свободу как творческую игру во имя этих идеалов, что привело к возникновению соответствующих традиций игрового поведения.

5. Актуальным явлением современности являются молодежные субкультуры. Будучи подсистемами общей культуры, молодежные субкультуры не оторваны от её ценностей. Хотя они могут находиться в оппозиции к ним,

диалог возможен только благодаря наличию общих понятий и общего языка. Игровое поведение в них нередко опирается на общепринятые представления, оно приобретает мифотворческий и символический характер, что позволяет соотносить его с лиминальной стадией обрядов перехода. В таком случае элементы трикстерского поведения приобретают характер свободного освоения сакральных ценностей культуры.

Игра может сглаживать противоречие между свободой и остальными ценностями, канализируя разноречивые интенции, давая им выход в игровой форме, позволяя через творчество реализовать стремление к свободному постижению мира и помогать рефлексии о месте в нем отдельного индивида. В то же время игра транслирует и закрепляет определенные модели поведения, актуализируя их общекультурные функции и ценностный смысл. Высокий уровень эмоциональности, погружения в игровую реальность позволяют индивиду не только компенсировать то, что ему недоступно в обыденной жизни, но и прикоснуться к переживаниям нуминозного характера.

Вопрос о том, способствует ли игра приятию сакральных ценностей, на наш взгляд, имеет положительный ответ. Культурные ценности, передаваемые и закрепляемые в игре, конституируют внутреннюю иерархию ценностей индивида. Зачастую официальные установки на утверждение принятой в социуме системы ценностей воспринимаются молодежью как давление извне. Однако в игре, которая представляет собой свободную деятельность, такая ценностная модель может быть воспринята изнутри в ходе игрового взаимодействия через призму сюжета и отношений между персонажами.

6. Наибольший потенциал игры применительно к данной проблематике раскрывается в молодежных субкультурах ролевого и реконструкторского движений. Их возникновение в России совпадает по времени с появлением этих движений за рубежом и связано с потребностью заполнения духовных лакун, вызванных кризисными состояниями общекультурного сознания. Однако на постсоветском пространстве они имеют свою специфику, подготовленную традициями отечественной педагогики, и не имеют ярко выраженного

протестного характера. Популярность образов рыцарей и других героев говорит об обращении к ценностным ориентирам прошедших эпох, стремлении опереться на них в меняющемся мире.

Реконструкторское движение направлено на постижение культуры исторически далёких эпох и через воспроизведение деталей обстановки ведёт к познанию сакральных ценностей, одушевлявших реальных героев воссоздаваемых событий. Эти ценности относятся большей частью к сакральному культурному: патриотизм, долг, честь не нуждаются теперь в дополнительных санкциях религии. Однако и сакральное религиозное может присутствовать как символическое воплощение общекультурных представлений и идеалов. Агональный характер этих игр обеспечивает остроту переживаемых событий, ролевое участие активизирует их личностное восприятие.

Ролевое движение отличается большим разнообразием сюжетов и их источников, большей свободой их интерпретаций. Оно активизирует творческие способности участников, нередко побуждает их к созданию или развитию фантастических игровых миров и порождает целые пласты соответствующего фольклора. При этом роль сакрального начала становится ещё более заметной. В ролевой игре могут оживать архаические поведенческие модели, в том числе и адорации. Сакрализация игрового пространства и персонажей игры подчёркивают значимость как мотивов их поведения, так и всего происходящего. Всё это актуализирует осмысление сложности морального выбора, способствует поиску наиболее бесспорных постулатов этики, их символическому воплощению. Сама коммуникация предполагает использование определенной схемы, ролевой модели, и наоборот, использование такой схемы настраивает на коммуникацию, вызывает нуминозное переживание. Архаические элементы оказываются приемлемыми только при условии неконфликтного сочетания с гуманистическими ценностями современного культурного сознания, с его устоявшимися культурными традициями. Таким образом, сакральное начало в открытом или неявном виде является структурообразующим стержнем этого явления.

Данное диссертационное исследование может быть продолжено в нескольких направлениях. Представление о сакральном как феномене культурного сознания может быть уточнено в результате более подробного изучения его исторической динамики. Игровое поведение в современной культуре, а особенно в молодёжных субкультурах, – развивающееся и изменчивое явление, заслуживающее постоянного внимания.

Список использованной литературы

1. Авдулова Т. П. Психология игры: современный подход / Т. П. Авдулова. – М. : Академия, 2009. – 208 с.
2. Александер Дж. Обещание культурной социологии: технологический дискурс и сакральная и профанная информационные машины / Дж. Александер // Контексты и современность – II : хрестоматия. 2-е издание, перераб. и доп. / сост. и ред. С. А. Ерофеев. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2001. – С. 91–98.
3. Антипов Д. Три великие игры в истории российского ролевого движения / Д. Антипов // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева. – М., 2013. – С. 30–37.
4. Апинян Т. А. Мифология: теория и событие / Т. А. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2005. – 281 с.
5. Арнс И. Субверсивная аффирмация: мимикрия как стратегия сопротивления [Электронный ресурс] / И. Арнс, С. Зассе // Московский концептуализм. – Режим доступа: <http://conceptualism.letov.ru/inke-arns-sylvia-sasse-on-mimesis-as-strategy.html> (дата обращения 21.09.2013)
6. Арон Р. Этапы развития социологической мысли / Р. Арон ; общ. ред. и предисл. П. С. Гуревича. – М. : Прогресс – Политика, 1992. – 608 с.
7. Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре: структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов / А. К. Байбурин. – СПб.: Наука, 1993. – 253 с.
8. Балагушкин Е. Г. Архетипы сакрального сознания и деятельности / Е. Г. Балагушкин // Ориентиры. Метафизические исследования человека и мира. – № 4. – 2007. – С. 36–51.
9. Баркова А. Л. Толкиенистская субкультура глазами мифолога. [Электронный ресурс] / А. Л. Баркова. – Человек. – 2003. – № 5. – Режим доступа: <http://mith.ru/alb/tolkien/subculture.htm> (дата обращения 16.09.2015)

10. Батай Ж. Теория религии. Литература и Зло / Ж. Батай; пер. с фр. Ж. Гайковой, Г. Михалковича. – Минск : Современный литератор, 2000. – 352 с.
11. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин – 2-е изд. – М. : Худож. лит., 1990. – 543 с.
12. Берве Г. Тираны Греции / Г. Берве. – Ростов н/Д : Феникс, 1997. – 640 с.
13. Березкин Ю. Е. Свадьба Солнца отменена: балканский миф и его истоки [Электронный ресурс] / Ю. Э. Березкин // Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика. – Режим доступа: <http://www.ruthenia.ru/folklore/berezkin25.htm> (дата обращения 06.12.2012)
14. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. / И. Е. Берлянд – Кемерово : Алеф, 1992. – 96 с.
15. Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы; пер. с англ. / Э. Берн; общ. ред. М. С. Мацковского. – СПб. : Университет. книга, 1996. – 398 с.
16. Биневский И. А. Диалектика сакрального и профанного в европейском социокультурном процессе : автореф. дис. ... канд. философ. наук.: 24.00.01 / Биневский Иван Александрович. – М., 2012. – 24 с.
17. Блонский П. П. Избранные педагогические произведения / П. П. Блонский. – М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1961. – 696 с.
18. Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко. – М. : Вече, 2003. – 512 с.
19. Бонецкая Н. К. Перипетии игры (Штрихи к творческому портрету Аделаиды Герцык) / Н. К. Бонецкая // Серебряные нити. Таинства игры: Аделаида Герцык и ее дети / сост. и примеч. Т. Н. Жуковской. – М., 2007. – С. 10–38.
20. Бородатова А. А. Игра в мяч как путь в пещеру предков (К вопросу о семиотике ритуальной игры в мяч в древней Мезоамерике) // История и семиотика индейских культур Америки. – М., 2002. – С. 129–175.

21. Бочарова Л. Возвращение Дон Кихота / Л. Бочарова // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева – М., 2013. – С. 8–16.
22. Бросс Ш. О фетишизме. / Шарль де Бросс ; общ. ред. и предисл. М. И. Шахновича; пер., примеч. и библиогр. очерк Л. Р. Дунаевского. – М.: Мысль, 1973. – 207 с.
23. Бычков В. В. Игра / В. В. Бычков // Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В. В. Быčkova. – М., 2003. – С. 187–191.
24. Виндельбанд В. Избранное. Дух и история / В. Виндельбанд; пер.: М. И. Левиной, Г. Сони́на – М.: Юрист, 1995. – 687 с. – (Ли́ки культу́ры).
25. Витгенштейн Л. Голубая и коричневая книги : предварительные материалы к «Философским исследованиям» / Л. Витгенштейн; пер. с англ.: В. А. Суровцева, В. В. Иткина. – Новосибирск : Новосибирское университетское изд-во, 2008. – 256 с.
26. Волков Ю. Г. Социология : учебник / Ю. Г. Волков, В. И. Добренъков, В. Н. Нечипуренко ; под ред. проф. Ю. Г. Волкова. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М. : Гардарики, 2003. – 512 с.
27. Володина А. Константинополь. Еще одна весна / А. Володина // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева. – М., 2013. – С. 46–51.
28. Волошин М. Откровения детских игр // Волошин М. Ли́ки творчества / отв. ред. Б.Ф. Егоров, В.А. Мануйлов. – Л. : Наука, 1988. – С. 493–504.
29. Воронова Е. В. Мифология повседневности в культуре русской эмиграции 1917-1939 гг.: на материале мемуаристики: дис. ...канд. культурологии : 24.00.01 / Елена Васильевна Воронова. – Киров, 2007. – 171 с.
30. Восканян М. В. Homo Informaticus и Homo Ludens: игра в культуре информационного общества / М. В. Восканян // Вопросы культурологии. – 2008. – № 11. – С. 17–20.

31. Воспоминания о Максимилиане Волошине : сборник / сост.: В. П. Купченко, З. Д. Давыдов. – М. : Советский писатель, 1990. – 720 с.
32. Выготский Л. С. Психология развития ребенка / Л. С. Выготский. – М. : Смысл; Эксмо, 2004. – 512с.
33. Гаврилов Д. А. К определению трикстера и его значимости в социокультурной реальности / Д. А. Гаврилов. // Первая Всероссийская научная конференция "Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы", 15 мая 2006 г. [материалы]. – Омск, 2006. – С. 359-368.
34. Гаврилов Д. А. Трикстер. Лицедей в евроазиатском фольклоре / Д. А. Гаврилов. – М. : Социально-политическая мысль, 2006. – 239 с.
35. Гадамер Х.-Г. Истина и метод / Х.-Г. Гадамер ; пер. с нем. ; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. – М. : Прогресс, 1988. –147 с.
36. Гегель Г. В. Ф. Философия религии / В. Г. Ф. Гегель ; пер. с нем. М. И. Левиной. В 2-х т. Т. 1. – М. : Мысль, 1975. – 532 с.
37. Геннеп А. Обряды перехода: систематическое изучение обрядов / А. Геннеп ; пер. с фр.: Ю. В. Ивановой, Л. В. Покровской. – М. : Восточная литература, 2002. – 198 с.
38. Герцык А. К. Из мира детских игр / А. К. Герцык // Серебряные нити. Таинства игры. Аделаида Герцык и ее дети / сост. и примеч. Т. Н. Жуковской. – М., 2007. – 544 с.
39. Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе. – М. : Худож. лит., 1969. – 544 с.
40. Глебова Е. А. Типология молодежной субкультуры [Электронный ресурс] / Е. А. Глебова // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии : сб. ст. по матер. IV междунар. науч.-практ. конф. – № 4. Часть I. – Новосибирск : СибАК, 2011. – Режим доступа: <http://sibac.info/conf/pedagog/iv/35771> (дата обращения 12.04.2015)
41. Горюнова Л. Б. Творчество А. М. Васнецова как отражение национально-культурного сознания рубежа XIX-XX веков: дис. ...канд. культурологии : 24.00.01/ Любовь Борисовна Горюнова. – Киров, 2004. – 175.

42. Грин А. С. Блистающий мир. Бегущая по волнам. Золотая цепь / А. С. Грин. – Рига : Лиесма, 1983. – 430 с.
43. Гроос К. Душевная жизнь ребенка / К. Гроос. – Киев, 1916. – 242 с.
44. Гулыга А. В. Эстетика в свете аксиологии / А. В. Гулыга // Пятьдесят лет на Волхонке. – СПб : Алетейя, 2000. – 448 с.
45. Гура А. В. Символика животных в славянской народной традиции / А. В. Гура // Славянская мифология. Энциклопедический словарь / под ред. С. М. Толстой. – Изд. 2-е. – М., 2002. – С. 257–261.
46. Гуревич П. С. Игра / П. С. Гуревич // Культурология. XX век : энцикл. – СПб., 1998. Т. 1. – С. 236–237.
47. Гуревич П. С. Субкультура / П. С. Гуревич // Культурология. XX век : энцикл. – СПб., 1998. Т. 2. – С. 236–237.
48. Даркевич В. П. Народная культура средневековья / В. П. Даркевич. – М. : Наука, 1988. – 334 с.
49. Делез Ж. Логика смысла / Ж. Делез. – М. : Академия, 1995. – 300 с.
50. Дугин А. Г. Философия политики / А. Г. Дугин. – М. : Арктогея, 2004. – 614 с.
51. Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни. Тотемическая система в Австралии / Э. Дюркгейм // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения: антол.; пер. с англ., нем., фр. А. Н. Красникова. – М. : Канон, 1998. – 432 с.
52. Жирар Р. Насилие и священное / Р. Жирар ; пер. Г. М. Дашевского. – Изд. 2-е испр. – М. : Новое литературное обозрение, 2010. – 448 с.
53. Забияко А. П. Нуминозность / А. П. Забияко // Культурология. Век XX : энцикл. – СПб., 1998. Т. 2. – С. 101.
54. Забияко А. П. Ролевая теория религии Я. Сундена (обзор) [Электронный ресурс] / А. П. Забияко // Религиозная жизнь. – Публ. от 17.02.2012. – Режим доступа: <http://religious-life.ru/2012/02/zabiyako-rolevaya-teoriya-religii-sundena/> (дата обращения 15.03.2013)
55. Забияко А. П. Сакральное / А. П. Забияко // Культурология. Век XX : Энциклопедия. – СПб., 1998. Т. 2. – С. 186.

56. Забияко А. П. Сакральное как категория феноменологии религии М. Элиаде / А. П. Забияко // Религиоведение. – 2002. – № 3. – С. 133–138.
57. Зайцева А. Спектаклярные формы протеста в современной России : между искусством и социальной терапией [Электронный ресурс] / А. Зайцева // Неприкосновенный запас. – 2010. – № 4. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nz/2010/4/za4.html> (дата обращения 08.11.2013)
58. Зедерблом Н. Становление веры в бога / Н. Зедерблом // Классики мирового религиоведения : антол.; пер. с англ., нем., фр.; сост. и общ. ред. А. Н. Красникова. – М., 1998. Т. 2. – С. 262–314.
59. Зенкин С. Н. Небожественное сакральное [Электронный ресурс] / С. Н. Зенкин // НЛО. – 2009. – №97. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2009/97/ze26.html> (дата обращения 23.05.2013)
60. Зорина З. А. Игры животных [Электронный ресурс] / З. А. Зорина. – Биология. – 2005. – № 13. – Режим доступа: <http://bio.1september.ru/article.php?ID=200501305> (дата обращения 23.04.2016)
61. Ильин В. И. Быт и бытие молодежи российского мегаполиса: социальная структура повседневности общества потребления / В. И. Ильин. – СПб.: Интерсоцис, 2007. – 388 с.
62. Ильин В. И. Поведение потребителей [Электронное издание] / В. И. Ильин. – Сыктывкар : СГУ, 1998. – Режим доступа: http://www.marketing.spb.ru/read/m7/13.htm#1.СТРУКТУРА_ИГРЫ (дата обращения 03.05.2015)
63. История теоретической социологии : в 4-х томах / ответ. ред. и сост. Ю. Н. Давыдов. – М. : Канон+, 2002. – Т. 3. – 448 с.
64. Кабо В. Р. Круг и крест: размышления этнолога о первобытной духовности / В. Р. Кабо. – М. : Восточная литература, 2007. – 328 с.
65. Каган М. С. Введение в историю мировой культуры. Книга первая / М. С. Каган. – СПб. : Петрополис, 2003. – 368 с.
66. Каган М. С. Философская теория ценности / М. С. Каган. – СПб : Петрополис, 1997. – 205 с.

67. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа ; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М. : ОГИ, 2007. – 304 с.
68. Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное / Р. Кайуа ; пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М. : ОГИ, 2003. – 296 с.
69. Казарян В. П. Параметрическая теория систем и системная практика / В. П. Казарян // Параметрическая общая теория систем и ее применения : сб. трудов, посвященный 80-летию проф. А. Уёмова / под ред. А. Ю. Цофнаса. – Одесса, 2008. – С. 185–196.
70. Калмыкова З. А. Симулятивные и несимулятивные игры как антропологические конфигурации одиночества : автореф. дис. ... канд. философ. наук : 09.00.13 / З. А. Калмыкова. – Москва, 2013. – 29 с.
71. Калужникова Е. А. Паломничество как ритуал (сущность и культурно-исторические типы): автореф. дис. ... канд. культурол. наук: 24.00.01 / Е. А. Калужникова. – Екатеринбург, 2007. – 25 с.
72. Кант И. Критика практического разума // Кант И. Собр. соч. в 6-ти томах. – М.: Мысль, 1965. – Т. 4. – С. 311–501.
73. Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Собрание сочинений в 6-ти томах. – М.: Мысль, 1966. – Т. 5. – С. 161–531
74. Кант И. Религия в пределах только разума // Кант И. Трактаты. – СПб. : Наука, 1996. – С. 259–414.
75. Карпова С. Н. Игра и нравственное развитие дошкольников / С. Н. Карпова, Л. Г. Лысюк. – М. : Изд. МГУ, 1986. – 160 с.
76. Кассирер Э. Философия символических форм. Мифологическое мышление. – М. ; СПб. : Университетская книга. – 2001. Т. 2.– 280 с.
77. Кобылкин Д. С. Сакральное и десакральное в эстетическом аспекте / Д. С. Кобылкин // Філософські дослідження : зб. наук. праць. – 2008. – № 9. – С. 11–18.
78. Ковалевский А. П. Книга Ахмеда Ибн Фадлана о его путешествии на Волгу в 921–922 гг. : статьи, переводы и комментарии / А. П. Ковалевский. – Харьков : ХГУ, 1956. – 343 с.

79. Колесин И. Д. Подходы к изучению социокультурных процессов / И. Д. Колесин // Социологические исследования. – 1999. – № 1. – С. 130–136.
80. Колкунова К. А. Невидимая религия сегодня: идеи Томаса Лукмана в современном религиоведении [Электронный ресурс] / К. А. Колкунова .
Режим доступа:
http://www.academia.edu/4107752/Невидимая_религия_сегодня_идеи_Томаса_Лукмана_в_современном_религиоведении (дата обращения 15.02.2015)
81. Колотилов В. Паства пасты [Электронный ресурс] / Московские новости. – Публ. от 16.07.2013. – Режим доступа:
<http://www.mn.ru/society/20130716/351491500.html> (дата обращения 17.11.2013)
82. Костылев П. Н. Психология религия в современном мире : рабочий очерк [Электронный ресурс] / П. Н. Костылев // Летняя религиоведческая школа-конференция «Религия в психологическом измерении» 18–24 июля 2010. – Режим доступа:
http://www.academia.edu/7902815/Психология_религии_в_современном_мире_рабочий_очерк (дата обращения 23.03.2015)
83. Кот. Я. Длительная ролевая игра Иннокентия Жукова / Я. Кот // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева. – М., 2013. – С. 22–29.
84. Коэн А. А. Содержание делинквентной субкультуры / А. А. Коэн // Социология преступности. Современные буржуазные теории : сборник статей / пер. с англ. – М., 1966. – С. 314–321.
85. Кравченко А. И. Социология девиантности [Электронный ресурс] / А. И. Кравченко. – Режим доступа:
<http://reforef.ru/outozub/Кравченко+А.И.+Социология+девиантностиib/main.html> (дата обращения 30.11.2014)
86. Крайг Г. Психология развития / Г. Крайг, Д. Бокум. – 9-е изд. – СПб. : Питер, 2005. – 940 с.

87. Красавцева И. Н. Субкультура [Электронный ресурс] / И. Н. Красавцева // Энциклопедия социологии. – Режим доступа: <http://slovari.yandex.ru/dict/sociology/Cy> (24.11.2014)
88. Краткий психологический словарь / под. ред.: Л. А. Карпенко, А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. – Ростов н/Д.: ФЕНИКС, 1998. – 512 с.
89. Куракин Д. Ю. Ускользящее сакральное: проблема амбивалентности сакрального и ее значение для «сильной программы» культурсоциологии / Д. Ю. Куракин // Социологическое обозрение. – 2011. – Т. 10. – № 3. – С. 41–70.
90. Лазарев Ф. В. Понятие относительности знания в интервальной эпистемологии / Ф. В. Лазарев // Культура народов Причерноморья. – Симферополь, 2003. – №43. – С. 270–276.
91. Лазарев Ф. В. Проблема истины в социально-гуманитарных науках: интервальный подход / Ф. В. Лазарев // Вопросы философии. – 2005. – №10. – С. 95–116.
92. Лариса Опанасюк приняла участие в открытии нового туристического объекта в Гурзуфе [Электронный ресурс] // InTavrid. – Публ. от 29.02.2016. – Режим доступа: <http://intavrida.ru/official/gov/sovmin/larisa-opanasyuk-prinyala-uchastie-v-otkrytii-novogo-turisticheskogo-obekta-v-gurzufo/> (дата обращения 21.03.2016)
93. Латышева Т. В. Феномен молодежной субкультуры: сущность, типы / Т. В. Латышева // Социологические исследования. – 2010. – № 6. – С. 93–101.
94. Левада Ю. А. Игровые структуры в системах социального действия / Ю. А. Левада // Системные исследования. – М., 1984.
95. Левикова С. И. Динамическая модель молодежной субкультуры [Электронный ресурс] / С. И. Левикова. – Режим доступа: <http://www.bg-znanie.ru/article.php?nid=21219> (дата обращения 18.05.2015)
96. Леви-Стросс К. Первобытное мышление / К. Леви-Стросс ; пер., вступ. ст. и прим. А. Б. Островского. – М. : Республика, 1994. – 384 с.
97. Ле Гофф Ж. Герои и чудеса средних веков / Ж. Ле Гофф; пер. с фр. Д. Савосина. – М. : Текст, 2011. – 220 с.

98. Ленский А. Удовольствие от игр: аспектный анализ / А. Ленский // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред Федосеева А. И. – М., 2013. – С. 176–181.
99. Липовецкий М. Трикстер и «закрытое» общество [Электронный ресурс] / М. Липовецкий // НЛО. – 2009. – № 100. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2009/100/li19.html> (дата обращения 13.12.2014)
100. Лисина Е. А. Матричная природа ритуального действия (на примере китайской цивилизации) / Е. А. Лисина // Вестник ОГУ. – 2005. – № 2. – С. 27–32.
101. Лосев А. Ф. Гомер / А. Ф. Лосев ; предисл. А. А. Тахо-Годи. – 2-е изд., испр. – М. : Молодая гвардия, 2006. – 400 с.
102. Лосев А. Ф. Очерки античного символизма и мифологии. – М.: Мысль, 1993. – 959 с.
103. Луков В. А. Особенности молодежных субкультур в России. / Социологические исследования. – 2002. – № 10. – с. 79 – 87.
104. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн; пер. с англ. В. Николаева. – М. : Гиперборея, 2007. – 464 с.
105. Малиновский Б. Магия, наука и религия / Б. Малиновский // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения: антол.; пер. с англ., нем., фр. А. Н. Красникова. – М. : Канон, 1998. – 432 с.
106. Марков Б. В. Культура повседневности / Б. В. Марков. – СПб. : Питер, 2008 – 352 с.
107. Медведев А. В. Сакральное как причастность к абсолютному / А. В. Медведев. – Екатеринбург : Банк культурной информации, 1999. – 152 с.
108. Мелетинский Е. М. Культурный герой / Е. М. Мелетинский // Мифы народов мира. – М.: «Советская энциклопедия», 1982. – Т. 2. – С. 25–28.
109. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа / Е. М. Мелетинский. – 4-е изд., репр. – М. : Вост. Лит., 2006. – 407 с.

110. Мелихов Г. В. Антропология сакрального: к характеристике предмета исследования / Г. В. Мелихов // Уч. записки Казан. ун-та. Сер. Гуманит. науки. – 2010. – Т. 152, кн. 1. – С. 109–124.
111. Мерцалова Т. А. Ролевые игры и социокультурные проблемы современности / Т. А. Мерцалова // Личность в социокультурном измерении: история и современность : сб. ст., междунар. конф. "Моделирование социокультурных условий развития личности в мультикультурном пространстве", Москва, 14-16 апреля 2005 г. – М., 2007. – С. 75–82.
112. Молодых В. Реализация идеи игры / В. Молодых // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева – М., 2013. – С. 183–189.
113. Монстрация.ру [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://monstration.ru> (дата обращения 16.11.2013)
114. Мосс М. Социальные функции священного: избр. произведения/ М. Мосс ; пер. с франц.; под общ. ред. Утехина И. В. – СПб : Евразия, 2000. – 448 с.
115. Мосс М. Опыт о даре. Форма и основание обмена в архаических обществах // Общества. Обмен. Личность : труды по социальной антропологии / М. Мосс ; сост., пер. с фр., предисл., вступ., ст., коммент. А. Б. Гофмана. – М., 2011. – С. 134–279.
116. Муравьев Ю. А. Культура и религия. Введение в проблематику [Электронный ресурс] / Ю. А. Муравьев. – Режим доступа: http://scepsis.net/library/id_3.html (дата обращения 10.04.2015)
117. Мюллер Ф. М. Введение в науку о религии : Четыре лекции, прочитанные в Лондонском Королевском институте в феврале – марте 1870 года. / Ф. М. Мюллер; пер. с англ., предисл. и коммент. Е. С. Элбакян; под общей ред. А. Н. Красникова. — М. : Книжный дом «Университет»: Высшая школа, 2002. – 264 с.
118. Самыгин С. И. Религиоведение: социология и психология религии / С. И. Самыгин, В. И. Нечипуренко, И. Н. Полонская. – Ростов н/Д: Феникс, 1996. – 672 с.

119. Ницше Ф. Генеалогия морали / Ф. Ницше. – СПб. : Азбука-классика, 2006. – 224 с.
120. Новая философская энциклопедия : в 4 т. / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. Фонд ; предс. научно-ред. совета В. С. Степин. – 2-е изд., испр. и допол. – М. : Мысль, 2010.
121. Новейший философский словарь / Сост. и глав. ред. Грицанов А. А.: – 3-е изд., исправл. – Мн.: Книжный Дом, 2003. – 1280 с.
122. Общество синих ведерок [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sineevedro.ru/manifest/> (дата обращения 19.11.2013)
123. Омельченко Е. Л. От субкультур – к солидарностям и назад к субкультурам? Споры о терминах и этнография молодежной социальности. // Этнографическое обозрение. – 2014. – № 1. – С. 3 – 8.
124. Отто Р. Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным/ Р. Отто ; пер. с нем. яз. А. М. Руткевич. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2008. – 272 с.
125. Парийчук А. В. Молодежная субкультура как игра / А. В. Парийчук // Вестник Челябинского гос. ун-та. – Философия. Социология. Культурология. – 2012. – № 35 (289). – Вып. 28. – С. 113–118.
126. Пархоменко Р. Н. Генезис идеи свободы в западноевропейской философии // NB: Философские исследования. – 2012. – № 4. – С. 179–210.
127. Пастернак Б. Л. Стихотворения и поэмы / Б. Л. Пастернак. – М.; Л. : Сов. писатель, 1965. – 730 с.
128. Пастфариане. Вспышка искусственной религии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://a-avvakum.livejournal.com/51615.html> (дата обращения 19.11.2013)
129. Пастафарианские хроники [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://media.wix.com/ugd/a8a4e7_d6ac157b812e1c2fb728c09616a341bb.pdf (дата обращения 21.11.2013)
130. Петрухин В. Я. Мифы о сотворении мира / В. Я. Петрухин. – М. : Астрель : АСТ : ЛЮКС. – 2005. – 465 с.

131. Петрухин В. Я. Погребения знати эпохи викингов / В. Я. Петрухин // Скандинавский сборник XXI. – Таллин : Ээсти Раамат, 1976. – С. 153–171.
132. Пигалев А. И. Праздник [Электронный ресурс] / А. И. Пигарев // Культурология: XX век : словарь. – СПб. : Университетская книга, 1997. – С. 355–356. – Режим доступа: <http://www.cyclopedia.ru/68/207/2134838.html> (дата обращения 28.10.2012)
133. Писаревская Д. Б. Ритуализированные практики в субкультуре ролевых игр / Д. Б. Писаревская // Молодежные субкультуры Москвы / отв. ред. М.Ю. Мартынова. – М. : ИЭА РАН, 2009. – С. 322–343.
134. Писаревская Д. Б. Ролевые игры: пример «социализации» субкультуры. / Д. Б. Писаревская // Этнографическое обозрение. – 2008. – № 1. – С. 8–18.
135. Писаревская Д. Б. Субкультура ролевых игр в современном обществе / Д. Б. Писаревская. – М. : ИЭА РАН, 2011. – 271 с.
136. Писаревская Д. Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе: автореф. дис. ... канд. ист. наук : 07.00.07 / Писаревская Дина Борисовна. – М., 2009. – 28 с.
137. Платон. Гиппарх // Платон. Диалоги ; пер. С. Я. Шейнман-Топштейн. – М. : Мысль, 1986. – С. 343–353.
138. Платон. Избранные диалоги / Платон.; пер с древнегреч., сост. В. Асмус. – М., 1965. – 442 с.
139. Платон. Софист / Платон : соч. в 4 т. – Т. 2 ; под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса. – СПб., 2006. – 624 с.
140. Пропп В. Я. Проблемы комизма и смеха / В. Я. Пропп. – СПб. : Алетейя, 1997. – 286 с.
141. Прохоренко Е. Я. Субкультура молодежных сообществ как способ социализации / Е. Я. Прохоренко // Вест. Одесского национального ун-та. – 2007. – Т. 12. – Вып. 6. – С. 705 – 711.
142. Пфлейдерер О. Религия и религии / О. Пфлейдерер // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения : антол. ; пер. с англ., нем., фр. А. Н. Красникова. – М. : Канон, 1998. – С. 109–148.

143. Рабинович Е. Г. Мифотворчество классической древности: *Hymni Homerici*. Мифологические очерки Е. Г. Рабинович. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2007. – 472 с.
144. Радин П. Трикстер. Исследования мифов североамериканских индейцев с комментариями К. Г. Юнга и К. К. Кереньи / П.Радин ; пер. с англ. В. В. Кирющенко – СПб.: Евразия. – 1999. – 288 с.
145. Разаускас Д. Еж в космогонических преданиях (Балто-Балканский ареал) [Электронный ресурс] / Д. Разаускас, Т. Цивьян / *Kultūrų kružkelės. Tautosakos darbai* – 2004. – XXI (XXVIII). – Р. 79–91. – Режим доступа: http://www.llti.lt/failai/e-zurnalai/TD28/08_2%20Razausko.pdf (дата обращения 22.11.2012)
146. Религиоведение: Учебное пособие и учеб. слов.-минимум по религиоведению / под ред. И. Н. Яблокова. – М. : Гардарики, 2000. – 536 с.
147. Ретюнских Л. Т. Игра и играизация в поле субъектного выбора / Развитие личности. – 2005. – № 3. – С. 61–69
148. Ретюнских Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. – 3-е издание. – М. : Вузовская книга, 2007. – 256 с.
149. Рожков В. Эволюция ролевых игр [Электронный ресурс] / В. Рожков // Кордонский М., Кожаринов М. Очерки неформальной социотехники: учебное пособие для лидера молодёжной неформальной группы. – Сер. Технология группы. – М. : Net2Net, 2008. – Режим доступа: <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/13/41/9?page=&print=1> (дата обращения 24.04.2015)
150. Рожков В. We are the world! / В. Рожков // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева. – М., 2013. – С. 70 – 82.
151. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. / С. Л. Рубинштейн – СПб. : Питер, 2002. – 720 с.
152. Руткевич Е. Д. Феноменологическая социология знания / Е. Д. Руткевич. – М. : Наука, 1993. – 272 с.

153. Рыжов Ю. В. Ignoto Deo: Новая религиозность в культуре и искусстве / Ю. В. Рыжов. – М. : Смысл, 2006. – 328 с.
154. Савельева А. Мировое искусство. Направления и течения от импрессионизма до наших дней / А. Савельева. – М. : ОНИКС. – 2006. – 192 с.
155. Саидов А. Художник Артем Лоскутов о первомайской Монстрации [Электронный ресурс] / А. Саидов // Радио Свобода. – Публ. от 29.04.2012. – Режим доступа: <http://www.svoboda.org/content/article/24563888.html> (дата обращения 22.11.2013)
156. Самутина Н. В. Репрезентация европейского культурного сознания в кинематографе последней трети XX века: дис. ...канд. культуролог. наук. : 24.00.01 / Наталья Владимировна Самутина. – М., 2002. – 228 с.
157. Сафонова А. С. Сакральное как социокультурный феномен: автореф. дис. ... канд. филос. наук.: 09.00.11 / Алла Сергеевна Сафонова. – Санкт-Петербург, 2007. – 20 с.
158. Семёнов А. Н. Типы культурного (художественного) сознания : монография / А. Н. Семёнов, В. В. Семёнова. – СПб. : Издательская программа АПИ, 2010. – 484 с.
159. Синее ведерко – акция против мигалок [Электронный ресурс] // Сноб. – Публ. от 18.04.2010. – Режим доступа: <http://www.snob.ru/fp/entry/17031> (дата обращения 22.11.2013)
160. Скакун А. С. Основные подходы к дефиниции понятий «молодежная культура» и «молодежная субкультура» [Электронный ресурс] / А. С. Скакун // Регионология Regionology. – 2014. – №3. – Режим доступа: <http://regionsar.ru/node/1302> (дата обращения 02.03.2015)
161. Слюсаревский Н. Н. Субкультура как объект исследования / Н. Н. Слюсаревский // Социология: теория, методы, маркетинг. – 2002. – № 3. – С.117 – 127.
162. Сорокина А. В. Святое и сверхъестественное: понятие и понимание. / А. В. Сорокина // Вестн. Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского. Сер. Социальные науки. – 2007. – № 3 (8). – С. 210–214.

163. Социология молодежи / под ред. Лисовского В. Т. – СПб. : Изд-во С. – Петербургского ун-та, 1996. – 460 с.
164. Старшая Эдда / пер. с древнеисл. А. Корсуна. – СПб. : Азбука-классика, 2001. – 464 с.
165. Стеблин-Каменский М. И. Апология смеха / М. И. Стеблин-Каменский. // Известия АН СССР. Серия литературы и языка. – М., 1978. – Т. 37. – №. 2. – С. 149–156
166. Сумма ролевых игр. 2012–2013 : сб. ст. / под. ред. Э. Е. Михейкиной. – М. : Ваш полиграфический партнер, 2014. – 312 с.
167. Тайлор Э. Б. Первобытная культура / пер. с англ. Д. А. Коробчевского, предисл. и примеч. А. И. Першица. – М. : Политиздат, 1989. – 573 с.
168. Тарнапольская Г. М. Диалектика актуального и потенциального в бытии символа: дис. ... док. философ. наук : 09.00.01 / Галина Михайловна Тарнапольская. – Новосибирск, 2011. – 300 с.
169. Темненко Г. М. Анна Ахматова: опыты интертекстуальных и имманентных прочтений : монография / Г. М. Темненко. – Симферополь : АРИАЛ, – 2013. – 476 с.
170. Темненко Г. М. Искусство как сакральная игра в культуре Серебряного века / Г. М. Темненко // Учен. записки Крымского федерального ун-та. – Философия. Политология. Культурология. – 2015. – Том 1 (67). – № 3. – С.122–131.
171. Темненко Г. М. Фетиш как протознак, протомиф и протосимвол / Г. М. Темненко // Учен. записки Таврического национ. ун-та им. В.И. Вернадского. – Сер. Философия. Культурология. Политология. Социология. – 2009. – Т. 22 (61). – № 1. – С. 63–69.
172. Тиллих П. Теология культуры: Аспекты религиозного / П. Тиллих // Логика культуры : антол. / отв. ред.-сост. С. Я. Левит. – СПб. : Университетская книга. – 2009. – С. 564–572.
173. Токарев С. А. Ранние формы религии / С. А. Токарев. – М.: Политиздат, 1990. – 622 с.

174. Токарев С. А. Фетишизм / С. А. Токарев // Большая советская энциклопедия: В 30 т. – М. : Советская энциклопедия, 1977. – Т. 27. – С. 33–34.
175. Токман В. В. Феномен священного: його сутність і світоглядна природа: дис. ... канд. філос. наук : 09.00.11 / Володимир Валеріойвич Токман. – Київ. – 2001. – 182 с.
176. Топоров В. Н. Святость и святые в русской духовной культуре / В. Н. Топоров. – М., 1995. – Т.1. – 870 с.
177. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер ; пер. с англ. – М. : АСТ, 2002. – 557 с.
178. Тутаева М. Н. Рецепция идей З. Фрейда в российском культурном сознании 1920-х годов: дис. ... канд. философ. наук : 24.00.01 / Марина Николаевна Тутаева. – Саранск, 2001. – 181 с.
179. Тэрнер В. Символ и ритуал / В. Тэрнер. – М. : Наука, 1983. – 310 с.
180. Узланер Д. А. От Фрейда к сакральной социологии: учение Филиппа Риффа / Д. А. Узланер // Логос. – 2007 – № 5 (62). – С. 236–253.
181. Узланер Д. А. Расколдовывание дискурса: «Религиозное» и «светское» в языке нового времени / Д. А. Узланер // – Логос. – 2008. – № 4. – С. 140–161.
182. Узланер Д. А. Советская модель секуляризации / Д. А. Узланер // Социологические исследования. – 2010. – № 6. – С. 62–69.
183. Узланер Д. А. Становление неоклассической модели секуляризации в западной социологии религии второй половины XX в. / Д. А. Узланер // Религиоведение. – 2008. – № 2. – С. 135–148.
184. Узланер Д. А. Эволюция взглядов К. Г. Юнга на христианство и феномен национал-социализма / Вест МГУ. Сер. Философия. – 2007. – № 3. – С. 76–96.
185. Украинские пастафариане отметили свою регистрацию Пастным ходом [Электронный ресурс]. – Публ. от 14.10.2013. – Режим доступа: http://opium.at.ua/news/ukrainskie_pastafariane_otmetili_svoju_registraciju_pastny_m_khodom/2013-10-14-340 (дата обращения 22.11.2013)

186. Фестиваль «Хроники Крыма» начался со взрывов [Электронный ресурс] // Новости Крыма. – Публ. от 11.06.2016. – Режим доступа: <http://news.allcrimea.net/news/2016/6/11/festival-hroniki-kryma-nachalsya-so-vzryvov-60190/> (дата обращения 24.06.2016)
187. Философский энциклопедический словарь / редкол.: С. С. Аверинцев, Э. А. Араб-Оглы, Л. Ф. Ильичёв и др. – 2-е изд. – М. : Советская энциклопедия, 1989. – 815 с.
188. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии : пер. / сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. – М., 1988. – 552 с.
189. Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра / О. М. Фрейденберг. – М. : Лабиринт, 1997. – 448 с.
190. Фрид М. Мотивации поведения на РИ / М. Фрид // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сб. ст. / под. ред. А. И. Федосеева. – М., 2013. – С. 168–176.
191. Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Дж. Фрэзер ; пер с англ. М. К. Рыклина. – М. : АСТ: АСТ МОСКВА Транзиткнига, 2006. – 781 с.
192. Хазанов О. В. Мистические алгоритмы трансформации индийской традиции в свете «игровой» парадигмы культуры / О. В. Хазанов // Вест. Томского гос. ун-та. История. – 2013. – № 4. – С. 187–193.
193. Хайдеггер М. Бытие и Время / М. Хайдеггер ; пер. В. В. Бибихина. – М. : Ad Marginem, 1997. – 451 с.
194. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М. : Прогресс–Традиция, 1997. – 416 с.
195. Хохлова А. О развитии ролевых игр в России / А. Хохлова // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там : сб. ст. / под. ред. А. И. Федосеева. – М., 2013. – С. 16–21.

196. Хренов Н. А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры. Игра в формах театрализации жизни / Н. А. Хренов // *Общественные науки и современность*. – 2001. – № 2. – С. 167–180.
197. Хренов Н. А. Социальная психология искусства: переходная эпоха / Н. А. Хренов. – М. : Альфа-М, 2005. – 622 с.
198. Хукер М. Т. Толкин русскими глазами / М. Т. Хукер ; пер. с англ. А. Хананашвили. – М. : ТТТ, 2003. – 302 с.
199. Хюбнер К. Истина мифа / К. Хюбнер ; пер. с нем. – М. : Республика, 1996. – 448 с.
200. Цветущая сложность: разнообразие картин мира и художественных предпочтений субкультур и этносов / науч. ред. К. Б. Соколов ; ред.-сост. П. Ю. Черносвистов. – СПб. : Алетейя, 2004. – 544 с.
201. Цепковская Е. В. Понятие сакрального в теологии, религиоведении, религии [Электронный ресурс] / Е. В. Цепковская // *Філософія : конспект лекцій*. – Київ, 2012. – 750 с. – Режим доступа : <http://www.info-library.com.ua/books-text-11786.html> (дата обращения 21.12.2014)
202. Цицерон Марк Туллий. Философские трактаты / Марк Туллий Цицерон. – М. : Наука, 1985. – 382 с.
203. Цыгуля Н. П. Конец или реактуализация сакрального / Н. П. Цыгуля // *Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований*. – 2010. – № 2 – С. 53–57.
204. Цыгуля Н. П. Феномен сакрального в контексте социального бытия: автореф. дис. ... канд. философ. наук : 09.00.11 / Наталья Петровна Цыгуля. – Чебоксары, 2010. – 25 с.
205. Чупров В. И. Молодежь в обществе риска. / В. И. Чупров, Ю. А. Зубок, К. Уильямс : 2-е изд. – М. : Наука, 2003. – 231 с.
206. Шелер М. Формализм в этике и формальная этика ценностей / М. Шелер // *Избранные произведения* : пер. нем; под ред. Денежкина А. В. – М. : Гнозис, 1994. – С. 259–337.

207. Шелюто В. М. Дослідження феномена сакрального у європейській філософській та естетичній думці ХХ століття. / В. М. Шелюто // Гуманітарний Часопис. – 2007. – № 4. – С. 60–68.
208. Шелюто В. М. Проблема сакрального как мировоззренческая проблема / В. М. Шелюто // Наука. Релігія. Суспільство. – 2010. – № 4. – С. 94–101.
209. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека [Электронный ресурс] / Ф. Шиллер. – Режим доступа:
<http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>
210. Шлейермахер Ф. Речи о религии к образованным людям, её презирающим. Монологи / Ф. Шлейермахер. – СПб. : Алетейя, 1994. – 335 с.
211. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 2004. – 240 с.
212. Шоркин А. Д. Схемы универсумов в истории культуры: опыт структурной культурологии / А. Д. Шоркин. – Симферополь, 1996. – 216 с.
213. Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста. Из книги В. Штерна: учение / В. Штерн. // История зарубежной психологии конца XIX – начала XX века : хрестоматия / ред. Е. С. Минькова. – М., 2009. – С. 80–87.
214. Шустова Э. В. Пути изучения творчества Дж. Р. Р. Толкина в России / Э. В. Шустова // Филология и культура. – Казань, 2012. – № 4 (30). – С. 237–240.
215. Щепанская Т. Б. Система: тексты и традиции субкультуры. / Т. Б. Щепанская. – М. : ОГИ, 2004. – 286 с.
216. Щепанская Т. Б. Традиции городских субкультур / Т. Б. Щепанская // Современный городской фольклор. – М. : РГГУ, 2003. – С. 27–33.
217. Элиаде М. Священное и мирское / М. Элиаде ; пер. с фр., предисл. и коммент. Н. К. Гарбовского. – М. : Изд-во МГУ, 1994. – 144 с.
218. Энциклопедический словарь: философия / под ред. А. А. Ивина. – М. : Гардарики. 2004. – 1072 с.
219. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов / К. Г. Юнг ; пер. с англ. – К.: Гос. биб-ка Украины для юношества, 1996. – 384 с.

220. Юнг К. Г. Символ и Архетип / К. Г. Юнг. – М. : Ренессанс, 1991. – 295 с.
221. Юрченко А. Г. Александрийский «Физиолог». Зоологическая мистерия. / А. Г. Юрченко. – СПб. : Евразия, 2001. – 446 с.
222. Юрченкова Н. Г. Мифология в культурном сознании мордовского этноса: дис. ... докт. философ. наук : 24.00.01 / Нина Георгиевна Юрченкова. – Саранск, 2002. – 339 с.
223. Яблоков И. Н. Критика теологической интерпретации предмета и задач социологии религии / И. Н. Яблоков // Методологические проблемы социологии религии. – М., 1972. – С. 19–33.
224. Ялтинский клуб ролевого моделирования [Электронный ресурс] / Вконтакте. – Режим доступа: – <http://vk.com/club9452628> (дата обращения 23.05.2016)
225. Ялтинцы станцевали вальс Победы [Электронный ресурс] // Ялта 24. – Публ. от 07.05.2016. – Режим доступа <http://www.yalta-24.ru/fotovpechatleniya/111-fotovpechatleniya/3889-yaltintsy-stantsevali-vals-pobedy-foto> (дата обращения 23.05.2016)
226. Яровицкая Н. А. Символы-двойники игровой бездны / Н. А. Яровицкая // Особистість у системі соціальних зв'язків : міжнар. наук.-практ. конф., 18–19 квітн. 2005 р. : тези допов. – Харків, 2005. – С. 465–468.
227. Bailey E. The Implicit Religion of Contemporary Society: Some Studies and Reflections / E. Bailey // Social Compass. – 1990. vol.37. – P.483–497.
228. Clandestine Insurgent Rebel Clown Army [Electr. resource]. – URL: [/http://www.clownarmy.org/about/about.html](http://www.clownarmy.org/about/about.html) (дата обращения 12.11.2013)
229. Do Larp: documentary Writings from KP2011 / ed.: L. Andersen, C. Bo Nielsen, L. Carbonelli. – Copenhagen : Rollespilsakademiet, 2011. – 217 p.
230. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta : Ropecon ry, 2016. – 183 p.
231. Henderson B. The Gospel of the Flying Spaghetti Monster / B. Henderson. – New York: Villard Books, – 2006. – 192 p.

232. Larp Realia: Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp / ed.: M. Sarkijarvi, K. Kangar, M. Lojonen. – Solmukohta : Ropecon ry, 2016. – 147 p.
233. Talk Larp. Provocative Writings from KP2011 / ed. C. Raasted. – Copenhagen : Rollespilsakademiet, 2011. – 139 p.
234. The Cutting Edge of Nordic Larp: official book of Knutpunkt 2014 / ed.: J. Back. – Denmark : Toptryk Grafisk, 2014. – 197 p.
235. The Foundation Stone of Nordic Larp: Official book of Knutpunkt 2014 / ed.: E. Saitta, M. Holm-Andersen, J. Back. – Denmark : Toptryk Grafisk, 2014. – 315 p.
236. The Knudepunkt 2015 Companion Book / ed.: C. Bo Nielsen, C. Raasted. – Copenhagen : Rollespilsakademiet, 2015. – 155 p.
237. Think Larp. Academic Writings from KP2011. Published in conjunction with the Knudepunkt 2011 conference – First Edition, 2011. – 237 p.
238. The Nordic Larp yearbook 2014 / ed.: C. Bo Nielsen, C. Raasted. – Copenhagen : Rollespilsakademiet, 2015. – 153 p.