

Савелова Е. В.

МИФ, РИТУАЛ И ИГРА В КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КУЛЬТУРЫ

Савелова Е. В.

E. V. Savelova

МИФ, РИТУАЛ И ИГРА В КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КУЛЬТУРЫ

MYTH, RITUAL AND PLAY IN THE COMMUNICATIVE SPACE OF CULTURE



Савелова Евгения Валерьевна – кандидат культурологии, доцент, доцент кафедры литературы и культурологии Дальневосточного государственного гуманитарного университета (Россия, Хабаровск); 680000, г. Хабаровск, ул. Карла Маркса, 68; (4212) 21-12-02. E-mail: jane_sav@yahoo.com

Evgeniya V. Savelova – PhD in Cultural Studies, Associate Professor, Department of Literature and Cultural Studies, the Far-Eastern State University of Humanities (Russia, Khabarovsk); 680000, Khabarovsk, 68, K. Marx St; 8 (4212) 2112-02. E-mail: jane_sav@yahoo.com

Аннотация. В статье анализируется специфика актуализации креативной и нормативной функций мифа в коммуникативном пространстве культуры, исследуются разнообразные аспекты взаимодействия мифа с ритуалом и игрой.

Summary. The paper examines specific features of the creative and normative function of myth in the communicative space of culture, and explores various aspects of the interaction between myth, ritual and play.

Ключевые слова: культура, миф, ритуал, игра, коммуникация, креативный, нормативный.

Key words: culture, myth, ritual, play, communication, creative, normative.

УДК 130.2

Стабильное функционирование культуры невозможно без решения ряда важнейших задач, среди которых, с одной стороны, сохранение и укрепление системно-структурного единства культуры и ее смыслового фундамента, а с другой – освоение механизмов инновационного смыслообразования и стимулирование творческих процессов в культуре.

Нормативное начало лежит в основе возникновения и развития всей человеческой культуры, постулируя противостояние человека Хаосу и стремление к утверждению идеального Порядка, выраженного в нормах, правилах, законах. *Нормативность* культуры выражается в жесткой фиксации и закреплении в её составе системообразующих смыслов, обеспечивающих целостность и согласованность всех структурных компонентов как культуры, так и индивидуального мира человека. Поэтому понятие «нормативность» чаще всего отождествляется в исследовательской традиции с такими сферами культуры, как право, политика, мораль, идеология; именно в них в наибольшей степени выражена потребность в нормативном фундаменте. Однако нормативность проявляется и в других областях культурной деятельности: производстве, образовании, религии, искусстве, повседневном поведении. Буквально в любой точке социокультурного пространства человек оказывается включенным в многоступенчатую систему соотнесения каждого своего внешнего действия или внутреннего смыслополагания с определенной нормой.

Оценивая нормативную функцию в контексте социокультурной динамики, можно констатировать, что в ней заложена тенденция к консерватизму, статичности, сопротивлению энтропийным процессам и инновационным переменам. Однако, благодаря этому, нормативность позволяет сохранить и консолидировать объем регламентированных традицией правил поведения, мышления, мироотношения, устанавливает и поддерживает легитимность существующего социального порядка и культурной общности.



Креативность проявляется в свободном, неограниченном порождении принципиально новых смыслов или оригинальном рекомбинировании уже имеющихся, в результате чего происходит изменение и самого универсума культуры, и личностного опыта индивида. Креативность в узком значении слова – это дивергентное мышление, отличительными особенностями которого являются варьирование путей решения проблемы, готовность выдвигать множество в равной мере правильных идей относительно одного и того же объекта. Креативность в широком смысле – это умение не только увидеть необычное, новое в хорошо известных проблемах или ситуациях, но и отреагировать, преодолевая стандартные рамки, порождая комплексы нетрадиционных, нетривиальных идей, объектов или отношений. В креативности заключен смысл развития и изменения как такового, стремление к преодолению противоречий, несовершенства и дисгармонии мира с помощью актов творчества.

Творчество является высшей формой универсально понимаемой креативности, хотя в современных исследованиях эти понятия часто отождествляются (Э. Торренс, Дж. Гилфорд). С одной стороны, творчество характеризует степень и глубину переживания и выражения в индивидуальном сознании интуитивно-бессознательных прозрений об онтологических основах бытия, с другой – в творчестве выражается вечная устремленность человека за пределы мыслимого, «посюстороннего» бытия, экстатический прорыв к неизвестному, поиск и объективация новых качеств и сущностей в альтернативных, «возможных» мирах.

Очень точно специфику креативности подметил А. Уайтхед. По его определению, креативность есть «актуализация потенциальности», созидаящая сила, творческая энергия, неотъемлемая от человеческого бытия [11, 580]. Это высшее проявление активности человека, способность создать нечто новое, оригинальное в любой сфере человеческой деятельности.

Анализируя специфику проявления амбивалентного – креативного и нормативного – характера мифа в динамических процессах культуры, подчеркнем, что, по нашему убеждению, оба этих свойства получают импульс к актуализации в определенных ситуациях и при соблюдении определенных правил. Мы полагаем, что миф в максимальной степени обнаруживает свой нормативный потенциал в пространстве *ритуала*, а креативная функция мифа находит свою наиболее полную реализацию в пространстве *игры*. И ритуал, и игра могут быть определены как способы ситуативного возвращения к исходному, первоначальному экзистенциальному пра-переживанию целостности и единства мира через актуализацию мифа.

Вплоть до конца XIX века *ритуал* и *миф* пересекаются в интерпретациях исследователей как явления определенного исторического времени и определенной этнокультурной традиции. В рамках классического научного и философского подходов не вызывает сомнений тезис о том, что в раннюю архаическую эпоху и миф, и ритуал были основой и нервом всей синкретичной социокультурной деятельности, и, прежде всего, религии.

Однако в XX веке ритуал и миф перестают соотноситься только с религиозно-сакральной сферой жизни древнейших и этнически разнородных обществ. Исследователи обнаруживают аналоги ритуально-мифологических действий и структур не только в традиционных, но и в современных культурах, в области мирского, профанного существования, в повседневной практике, в сфере искусства, в пространстве личного опыта отдельного человека. Это позволяет делать выводы об универсальности проявлений и мифа, и ритуала в системе социума и культуры, но в то же время не снимает вопроса об особенностях соотношения и взаимодействия этих феноменов.

Неоднозначную связь между мифом и ритуалом отмечают многие зарубежные и отечественные исследователи истории и культуры (Д.Д. Фрезер, Э. Тайлор, Б. Малиновский, Э.С. Хартланд, Э. Кроули, К.Г. Юнг, К. Леви-Стросс, В. Тэрнер, К. Клакхон, М. Элиаде, Е.М. Мелетинский, В.Н. Топоров, С.А. Токарев, О.М. Фрейденберг, А.К. Байбурын). Так, например, Е.М. Мелетинский считает, что «синкретическая связь и близость обрядов и мифов в первобытной культуре несомненны, но даже в самых архаических обществах имеются многочисленные мифы, генетически несводимые к ритуалам и, наоборот, во время обрядо-

вых празднеств широко инсценируются мифы», которые «имеют свое сакральное ядро, несводимое к ритуалу» [8, 36].

Помимо разной акцентировки этой проблемы в историко-культурных исследованиях, целое направление в философии мифологии – ритуализм – занимается разработкой комплекса идей, связанных с ритуальными истоками мифа и приоритетом ритуала над мифом (Дж. Фрезер, Б. Малиновский, М. Элиаде, В.Н. Топоров). Ритуальная активность человека определяется в рамках ритуализма как ведущая детерминанта всей его духовной деятельности, обусловленная исходной потребностью в манипуляционном отношении с миром. Также из ритуала выводятся, кроме мифа, и все остальные основополагающие элементы духовной культуры – поэзия, религия, искусство, философия, наука и пр.

Дж. Фрезер рассматривает миф как ритуализированный текст, предназначенный прежде всего для объяснения архаических ритуальных действий (заклинаний, жертвоприношений, ритуальных плясок, песнопений и т.п.). Это нарративная схема, позволяющая описать особое состояние возвращения от профанного, мирского пространства-времени к сакральному первоистoku, акту первотворения и приобщение к его действенной силе [12].

В контексте теории функционализма Б. Малиновский тоже считает ритуалы, а не мифы наиболее фундаментальными элементами духовной жизни человека, пронизывающими все её этапы. Благодаря ритуалам, первобытный коллектив сохраняет свою целостность, утверждает и воспроизводит традиции, транслирует в будущие поколения важнейшие сакрально-религиозные ценности и нормы. С помощью ритуала социум обеспечивает свое устойчивое функционирование, утверждает необходимый социальный порядок. Миф же мыслится как «догматический костяк примитивной цивилизации» [7, 105], форма повествовательного творчества народа, в которой выражаются и кодифицируются моральные принципы и практические правила для существования общества.

Таким образом, в аспекте ритуализма выявляются важнейшие культурные и социальные функции ритуала. Через его посредство организуется вся жизнь первобытного общества: ритуал сплачивает социум вокруг определенной системы мировидения и культурных символов, контролирует социальные статусы человека, выявляет и санкционирует основные культурные ценности и нормы, актуальные для коллектива. Ритуалу делегируются права на обобщение социального опыта, его стандартизацию и классификацию, на создание когнитивной и ценностно-нормативной системы координат, на выработку механизмов поведения в нестандартных ситуациях. Мифу же отводится роль объяснительной схемы ритуала, предназначенной для дальнейшей трансляции будущим поколениям.

Соглашаясь с обозначением социокультурных функций ритуала и признанием его преимущественно нормативного характера, мы, однако, видим иные механизмы, их предопределяющие. Прежде всего, это связано с переосмыслением места мифа в процессе формирования пространства и структуры ритуала.

Уточняя понятие «миф» в культурологическом аспекте, В.Н. Топоров пишет, что миф – это «то состояние души, которое стучится в мир слова <...>, не довольствуясь ритуалом» [10, 60]. И ритуал, и миф понимаются им как последний шаг биологической эволюции и одновременно как первый шаг человеческой культуры. Но ритуал соприроден акту творения, своей структурой он воспроизводит рубежную ситуацию, когда из Хаоса возникает Космос, следовательно, он обеспечивает человеку вхождение в тот же самый космический универсум, который был создан «в начале». Функция ритуала – связать время «здесь и теперь» с «там и тогда». Миф, в отличие от ритуала, понимается В.Н. Топоровым как более абстрактное, дискретное, повествовательное явление, отражающее и опосредствующее восприятие «священного». Ритуал же непосредственно творит и актуализирует «священное», становясь, тем самым, «священно-действием» [10, 48].

М. Элиаде понимает ритуал как сакральный прообраз культуры в целом, как повторение архетипического действия, выполнявшегося в начале времен богом, героем или предком. В архаическом ритуале заново воссоздается, воспроизводится то, что происходило при со-



творении мира, при рождении, драматической жизни, смерти и воскресении божества. Ритуал был главным выражением культа высшей силы, её почитания, обожествления, преклонения, жертвования ей. «Выход» через посредство ритуала в сакральное пространство и погружение в циклическое время позволяет коллективу сохранить связь с онтологическими основами мира, преодолеть линейность и энтропию, воссоздать из хаоса космический порядок. Соответственно, миф есть «аподиктическая истина», «повествование об архетипическом событии, имеющем символическое значение, указывающем на необходимость его копирования в ритуальном акте и убеждающем в реальности этого события путем эмоционального переживания от исполнения ритуала» [15, 41].

На наш взгляд, характеризуя древнейшие ритуалы и их структуру, и В.Н. Топоров, и М. Элиаде отмечают важнейшее качество, общее для всех, в том числе и современных ритуалов, и позволяющее прояснить специфику генетической связи ритуала и мифа. Все важные и критические события в жизни архаического коллектива и его отдельных членов (вехи аграрного цикла, промысловая и охотничья деятельность, рождения, свадьбы, похороны, инициационные испытания) не просто сопровождаются ритуалами, но глубоко переживаются в синкретическом мироощущении и миропонимании первобытного человека.

Противоположную точку зрения, предполагающую приоритетность мифа перед ритуалом, разделяли А.Н. Афанасьев, Э. Тайлор, Э. Дюркгейм, Г. Спенсер, К. Леви-Стросс. Так, например, К. Леви-Стросс полагал, что ритуально-обрядовая сторона первобытной культуры обусловлена мифотворчеством, и именно мифы лежат в основе ритуалов. Ритуал соединяет и удерживает разнонаправленные импульсы мифологического поля (метони-мические и метафорические), выполняя, тем самым, операционально-инструментальную функцию. Линию структурализма в анализе ритуалов продолжает А. Геннеп, предложив не только описание внутренней структуры ритуала и его инвариантов («ритуалы перехода»), но и непосредственные механизмы ритуального действия [2].

Расширительная трактовка понятия «ритуал» позволяет найти его сходство с мифом и в области человеческого сознания и психики. В психоаналитической традиции к ритуальным действиям относят те, что выполняются в определенных обстоятельствах с соблюдением определенных, на первый взгляд, бессмысленных правил и способствуют нормализации внутреннего душевного и психического состояния человека. Из этого следует, что в основе ритуала лежит символическое поведение, свойственное и традиционному, и современному культурному сознанию. Единую психологическую основу мифа и ритуала усматривает К. Клакхон: «Ритуал есть постоянно повторяющаяся активность, чисто символическая драматургия «потребностей» общества... Мифология – рационализация тех же потребностей» [9, 339].

В отличие от ритуала, взаимосвязь и взаимообусловленность *игры* и *мифа* не столь очевидны; хотя истоки игрового подхода к культуре и человеку обнаруживаются еще в античности, в том, как Платон постоянно играет словами «*paideia*» – культура и «*paidia*» – шутка, в его знаменитом определении человека как «выдуманной игрушки Бога». Среди исследователей, рассматривавших вопросы игры, можно назвать Платона, Г.В. Гегеля, Ф. Шиллера, Ф.В. Шеллинга, И. Канта, Л. Витгенштейна, Э. Финка, Г.Г. Гадамера, Г. Гессе, Й. Хейзинга, Э. Берна.

Как отмечают многие исследователи истории культуры (Э. Тайлор, О.М. Фрейдберг, С.А. Токарев, А.К. Байбурин), социокультурная роль игры особенно ярко проявляется на ранних стадиях развития человечества, во многом совпадая с аналогичными функциями ритуала. В игровом подражании осваивались важнейшие навыки жизни человека в архаичном социуме, передавались и закреплялись знания об окружающем природном и культурном мире. Игры использовались для социализации подрастающего поколения (особенно как элемент обряда инициации), для подготовки к коллективной охоте, для тренировки, для выработки коммуникативного взаимодействия. Сам принцип игрового подражания заключает в себе дихотомию нормативного и креативного. Мимесис – повторение, но «тот, кто подражает, неизбежно осознает свое отличие от того, кому он подражает. Во всех тех случаях, когда

человек подражает природе, <...> важно не то, что это очень похоже на медведя, например, или на птицу, но то, что это делает человек. Подражание – это не только собственно копирование действительности, но всегда состязание с ней, в котором природа побеждается человеческой искусностью» [5, 80-81].

Однако в философской традиции, идущей от И. Канта и Ф. Шиллера, игра понимается как абсолютно свободная, бескорыстная деятельность, мотив которой не во внешней цели, не в социально заказанном результате, а в ней самой. Правила такой игры не должны быть навязаны, они могут быть только приняты как условие личного самотворения, самоактуализации.

Но, в отличие от И. Канта, в концепции которого игра является механизмом эстетического суждения, игра, в понимании Ф. Шиллера, – категория творчества. В игре человек творит и «эстетические реальности» (то есть искусство и культуру), и себя как свободную и совершенную личность. Эстетическое творческое побуждение, выражаемое, по мысли Ф. Шиллера, в игре, снимает с человека оковы всяких отношений и освобождает его от всего, что зовется принуждением как в физическом, так и в моральном смысле [14, 121-129]. Таким образом, общая позиция Ф. Шиллера и немецких романтиков заключается в признании игры, как и мифа, онтологическим основанием культуры, первичным импульсом всей человеческой истории, высшим творческим проявлением человека в обретении целостности бытия.

Игровое начало выражается и в художественной условности, без которой искусство не может существовать. Искусство сберегает свободную незаинтересованность, наслаждение творчеством и красотой, увлечение иллюзиями, фантазиями, импровизацией. В каждом виде искусства, в каждом жанре есть своего рода «условия игры» – определенные правила и нормы, в рамках которых осуществляется свободная творческая деятельность. Игровое начало обнаруживается в том удивительном мастерстве и виртуозной искусности, которая сопрягает свободу творчества с исполнением нормативных ограничений.

В продолжение кантианской линии интерпретации игры, Э. Кассирер считает игровую фантазию важнейшим мифообразующим фактором: «<...> она действует без цели и плана, её несет случай; он соединяет по своему произволу далекие вещи, постоянно вытряхивает, играя, новые фигуры, полные смысла и причудливые, из своего рога изобилия» [4, 143]. Однако, по утверждению Э. Кассирера, пространство свободного маневра игры, и, соответственно, мифа сужается, как только субъективность восприятия мира уступает место объективности, а переживание – мысли.

Отметим, что игра, так же, как и ритуал, характеризуется высшим напряжением личностных сил человека, переживанием, эмоционально-чувственной насыщенностью, эстетической выразительностью и привлекательностью. Размышляя над мифоритуальными истоками театра, Е. Гротовский пишет, что подлинная игра – это акт полной самоотдачи; в ней осуществляется «безграничная искренность», «предельное проявление и обнажение того, что носит наиболее личный характер в человеке». Игровое действие в рамках искусства театра представляет собой поток человеческих импульсов и реакций, поток знаков, в результате которого возникает «своего рода партитура, позволяющая мобилизовать и ввести в действие свои глубоко личностные жизненные переживания, и, играя таким образом, ежедневно творить заново ту же самую партитуру *всем собой*, всем своим существом, целостностью своих духовных и физических возможностей» [3, 79-80].

Согласно концепции Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, сущность игры как личностного становления выражается в наибольшей степени в детской игре – модели игры как таковой. Игровое поведение ребенка формирует, по определению Э. Берна, «одну из наиболее ценных составляющих личности», является «источником интуиции, творчества, спонтанных побуждений и радости» [1, 18-19].

Таким образом, сохраняя в себе Ребенка и после выхода из детского возраста, человек вступает в мир культуры не только как Homo Sapiens – Человек Разумный, но и как Homo Ludens – Человек Играющий, согласно формуле Й. Хёйзинга [13]. Исследователь выделяет ряд признаков, которые характеризуют игру как таковую: игра – это свободная деятельность;



в основе игры лежит вымысел; в игре всегда существует повторяемость, определенный порядок и правила; игра разворачивается в определенных временных и пространственных рамках.

Игра объемлет весь мир, «прорастает» в него своими корнями. Практически все сферы и формы культуры – религия, искусство, право, политика, общение, предпринимательство, ремесло, наука – имеют в своей основе игровое первоначало, отделяющее человека от природы и создающее собственное, символическое пространство. Й. Хёйзинга пишет: «Арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синемаатографа, судное место – все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, на которых имеют силу особенные собственные правила. Это как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия» [13, 20].

Однако если в ритуале ярко прослеживается ограниченность действия правилами, требующими абсолютного подчинения и строгого соответствия, то в рамках игрового пространства и правил человек оказывается способен к преодолению самого себя, своей детерминированности и предсказуемости. Как отмечает Ю.М. Лотман, в игровой модели все ограничения, не обусловленные её правилами, снимаются. Поэтому у игрока всегда есть выбор, а действия его имеют альтернативу. Игра «моделирует случайность, неполную детерминированность, вероятность процессов и явлений»; по отношению к исходным правилам все игровые отклонения предстают как нелинейные, непредсказуемые. Из-за этого их значимость многократно повышается: находясь в рамках игры, человек, тем не менее, оказывается «над нею», изменяя ситуацию и получая новые результаты лишь путем мобилизации личностных резервов, внутренних сил [6, 274-293].

Итак, обратим особое внимание на следующие черты ритуала и игры, отрефлексируемые в исследовательской традиции и согласующиеся с нашим пониманием этих культурных феноменов:

- а) универсальность проявления и ритуала, и игры в традиционной и современной культуре;
- б) глубокая онтологическая связь с мифом, а порой и полное отождествление с ним;
- в) демонстрация нормативной (ритуал) или креативной (игра) доминанты в выполнении культурных и социальных функций;
- г) символическое поведение и символическая насыщенность как основа ритуального и игрового процессов;
- д) акцентирование особого эмоционального состояния и повышенной напряженности чувственного и духовного переживания участников и игры, и ритуала.

Далее, переосмысливая проблему взаимоотношения и взаимообусловленности мифа, ритуала и игры в культурном пространстве, констатируем, что она связана с проблемой «оживления» мифа, перевода его из латентного состояния на экзистенциальный уровень переживания и возобновления его смыслового участия в ситуации «доверия».

Очевидно, что, будучи сложноорганизованной и саморегулирующейся системой, культура порождает совокупность адекватных приемов и технологий, способствующих смысловому «развертыванию» мифа и оперированию его семантическим содержанием. Процедура «возвращения» мифа к своему исходному, экзистенциальному состоянию и ситуации «доверия» как встречи с Другим (Другими) определяется нами как особая культурная стратегия, реализующаяся в двух вариантах – ритуала и игры – и формирующая два принципиально разных коммуникативных пространства.

Мы полагаем, что ритуал и игра представляют собой *специально организованные и санкционированные культурой технологии реактивации креативной (смыслорождающей) и нормативной (смыслосберегающей) функций мифа в коммуникативном, со-бытийном пространстве «Я–Другой»*. Присутствуя в системе культуры в виде комплексов символических знаков или в культурных образцах, миф нуждается в постоянном раскрытии и проявлении своего смыслоформирующего потенциала, то есть в стимуляции явного, «живого» коммуни-

кативного отношения Я и Другого. Актуализируясь в мифологическом переживании, субъект и объект (Я и Другой) «узнают» друг друга и восстанавливают утраченную эмпатическую связь, создавая предпосылки для дальнейшего выбора смысловых векторов. Миф, таким образом, заново творит свои изначальные «доверительные» смысловые отношения с миром, позволяя вновь и вновь воспроизводиться и сохраняться «излучению» подлинного бытия как в формате ритуала, так и в формате игры.

При этом коммуникативное пространство, создаваемое ритуалом, провоцирует асимметричный, доминантный выбор Другого в качестве единственной смысловой альтернативы для Я. В ситуации принятия обобщенного образа Другого (Других) как несомненного собственных смыслов Я оказываются растворенными или подчиненными, но глубина и сила экзистенциального переживания сохраняется. В её основе – идентификация личностных смыслов Я с социокультурными смыслами Другого и приобщение, таким образом, к общим родовым первоистокам, к этнической и культурной памяти. В ритуале человек, по словам Е. Гротовского, «выходит на очную ставку с опытом минувших поколений» [3, 106]. Основную роль в ритуале играет организация памяти, поэтому ритуал создает систему постоянной организации, в которой у отдельного индивида существенно ограниченными оказываются возможности индивидуального поведения.

Реализация *нормативной* функции мифа, в таком случае, препятствует разрушению глубинной связи индивида с контекстом культуры, сберегает общий смысловой универсум, сохраняет в полном объеме необходимые правила для регулирования социальной жизни.

В противоположность ритуалу, коммуникативное пространство игры предполагает смысловое акцентирование Я в мифологической «встрече» с Другим (Другими). В игре происходит не отождествление со «значимыми Другими» и делегирование им полномочий на организацию своего бытия, а поиск своих возможностей и способностей в формировании личностного отношения, личностных смыслов. Игра носит инновационный характер, предполагает дистанцирование от уже готовых, данных смыслов и «активное» воспроизводство новых смыслов и смысловых отношений. Игровое развертывание человеческой жизни есть процесс, в котором человек открывает возможность преодоления своей одномерности, а также и элементарности окружающих предметов, простоты и линейности взаимодействий с ними. Миф в игровом пространстве «искушает» человека множественностью возможных вариантов смысла, особым экзистенциальным переживанием своего участия в становлении многомерного бытия. Игра, соответственно, мыслится как «поэзия риска», вызов судьбе, свободная импровизация, дерзость случайного и непредсказуемого, в которой происходит диффузия свободных элементов в область жесткой регулярности.

Как полагает Ю.М. Лотман, механизм игрового эффекта заключается не в неподвижном, одновременном сосуществовании разных значений, а в постоянном сознании возможности других значений, чем то, которое сейчас принимается. Игровой эффект состоит в том, что разные значения одного элемента не неподвижно сосуществуют, а «мерцают». Каждое осмысление образует отдельный синхронный срез, но хранит при этом память о предшествующих значениях и сознание возможности будущих [6, 274-293]. В этом контексте мир культуры предстает как пространство множества возможных вариантов, множества нелинейных «а если», а игра становится катализатором *креативных* сущностных сил человека, позволяющим генерировать сложное.

Таким образом, в зависимости от выбора ритуальной или игровой стратегии коммуникации с Другим (Другими) миф будет не только выполнять соответствующую функциональную задачу, но и обеспечивать условия возвращения человека к опыту глубокого экзистенциального переживания, принятие им определенного пути, смысловой перспективы, своей собственной миссии в культуре.

Нам представляется, что в сущностном раскрытии коммуникативных отношений в смысловом пространстве мифа и ритуала, и игра имеют операционально-инструментальный, процедурный характер, который обнаруживается в следующих ситуациях.



Во-первых, этот характер проявляется в пространственной организации процесса перевода мифа в актуальное состояние. Это необходимо для разотождествления устоявшихся, «натурализованных» смыслов мифа в культурных образцах и создания условий для манипуляций с ними. И ритуал, и игра, прежде всего, обособливаются от окружающей культурной среды, создают и укрепляют пограничные зоны (более или менее проницаемые), в которых вступают в действие определенные правила и регулятивы. В каждой культурной сфере могут разворачиваться подобные пространственные области, а их границы, в идеале, могут простираются до пределов самой сферы (например, в истории культуры за сферой религии закреплён статус предельно ритуализированного пространства, в то время как игровое пространство максимально проявляется в границах сферы искусства).

Во-вторых, важным фактором ритуальной и игровой стратегии является особое время, также выделяющее процесс «возврата» мифа из общего линейного потока культурных событий. В любой этнокультурной традиции существуют свои каноны в определении времени ритуалов, и это время связывает в единое целое всех представителей социума. Игровое время является более свободным, выбор его обусловлен в гораздо большей мере субъективными причинами, хотя, например, спортивные игры, Олимпиады также выполняют функцию социальной организации.

На наш взгляд, осуществление жесткого пространственно-временного размежевания ритуала и игры не всегда возможно: и ритуальное, и игровое время и пространство могут меняться, «превращаться», наслаиваться друг на друга, «рассеивать» свое изначальное экзистенциальное переживание. Особенно такое «оборотничество» свойственно современной культуре, с её тяготением к перформансам, хэппенингам, флэш-мобам и прочим игровым акциям, плотно «оснащенным» элементами ритуального характера. И наоборот, сравнивая пространственно-временные параметры ритуала, например, венчания в традиционной и современной европейской культуре, мы видим, с одной стороны, сохранение и бережение установленных религиозно-культурных традиций (место действия – храм, время – весна), а с другой – десакрализацию места и времени и разбавление действия игровыми моментами, вплоть до венчания под водой, на Северном полюсе или в парашютном прыжке в любое время суток и года.

В-третьих, в процессе «пробуждения» мифа и игра, и ритуал оперируют разнообразными приемами и техниками для выполнения своих задач. В «условном» пространстве игры и ритуала разотождествляются бесконечные символические смыслы мифа и предлагаются пути и способы коммуникации с актуализированным Другим. И в ритуале, и в игре совершаются в установленном порядке символические действия, используются символические предметы, осуществляется «проговаривание» символических формул или текстов, то есть производятся те процедуры и манипуляции, которым приписываются определенные значения и результативность.

Например, бесспорно, что в мифологических культурных образцах содержится важнейшая информация для того или иного этноса и прежде всего целостная картина мира, её пространственно-временные и аксиологические характеристики, а также модели и образцы социального поведения людей, нормы и правила, регулирующие жизнь социума. Ритуал же берегает и закрепляет эту мифологическую информацию в коллективном сознании социума путем определенных техник воспроизведения, то есть оказывается механизмом переживания и дальнейшего «пассивного» воспроизводства традиции, её репродукции путем копирования, повторения, заучивания смысловых элементов, блоков, фрагментов. Эта же репродуктивная техника используется, например, и в современной форме ритуала «боления» за свою команду у футбольных фанатов (заученные речевки, многократно повторяемое скандирование, манипуляция предметами, определенное поведение, одежда, татуировки и т.п.). Именно техника ритуала предназначена для поддержания традиционной культуры, для максимально точного повторения и возобновления её неизменных структурно-смысловых основ, для передачи культурных достижений от поколения к поколению, от человека к человеку.

Техника игры, наоборот, предназначена для создания напряженной ситуации, подталкивающей человека к изменению прежде всего системы своих собственных смысловых детерминаций. Вступая в противоречие с «горизонтальными», линейными системными связями в пространстве игры, человек устремляется к «вертикали» нелинейных смысловых преобразований и делает интуитивно точный, безошибочный выбор из множества возможных путей развития – самого оптимального, созвучного собственной природе.

Иными словами, многочисленные игровые приемы и техники способствуют «разбалансировке» устойчивых культурных отношений и отработке методики становления личности в режиме «обострения» энтропийных процессов. Поэтому игровые стратегии оказываются необходимыми тогда, когда повышается опасность дестабилизации системных отношений и возникает потребность в контрагентах, способных находить нетривиальные решения для сохранения смысловой целостности и культуры, и социума.

Таким образом, в системе культуры ритуал и игра обнаруживают глубокую онтологическую связь с мифом, возобновляя его экзистенциальное переживание и побуждая к разнонаправленным коммуникативным отношениям в сфере «Я–Другой». Ритуал и игра позиционируются как две культурные стратегии, организующие пространство, время и особые технологии для актуализации нормативной (ритуал) или креативной (игра) функции мифа в процессе смыслополагания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы / Э. Берн; пер. с англ.; общ. ред. М.С. Мацковского. – М.: Прогресс, 1988. – 399 с.
2. Геннеп, А. ван. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов / А. ван Геннеп; пер. с фр. Ю. В. Ивановой, Л. В. Покровской. – М.: Восточная литература РАН, 2002. – 198 с.
3. Гротовский, Е. От Бедного Театра к Искусству-проводник: сб. статей / Е. Гротовский; пер. с польск., вступ. ст. и примеч. Н. З. Башинджаган. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 2003. – 351 с.
4. Кассирер, Э. Философия символических форм. В 3 т. Т. 2. Мифологическое мышление (1925) / Э. Кассирер; пер. с нем. С. А. Ромашко. – М. – СПб.: Университетская книга, 2002. – 280 с.
5. Крыжановская, Я. С. Стилистическое своеобразие зрелищной культуры коренных этносов юга Дальнего Востока / Я. С. Крыжановская // Вопросы культурологии. – 2010. – № 10. – С.78–83.
6. Лотман, Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман. – СПб.: Академический проект, 2002. – 544 с.
7. Малиновский, Б. Миф в примитивной психологии // Малиновский Б. Магия, наука и религия; пер. с англ. – М.: Рефл-Бук, 1998. – 304 с.
8. Мелетинский, Е. М. Поэтика мифа: Исследования по фольклору и мифологии Востока / Е. М. Мелетинский. – М.: Восточная литература, 2006. – 408 с.
9. Найдыш, В. М. Философия мифологии. XIX – начало XXI века / В. М. Найдыш. – М.: Альфа-М, 2004. – 544 с.
10. Топоров, В. Н. О ритуале: Введение в проблематику / В. Н. Топоров // Архаический ритуал в фольклорных и раннелитературных памятниках: сб. статей / сост. Л. Ш. Рожанский. – М.: Наука, 1988. – С. 7–60.
11. Уайтхед, А. Н. Избранные работы по философии / А. Н. Уайтхед; пер. с англ.; сост. И. Е. Касавин; общ. ред. и вступ. ст. М. А. Кисселя. – М.: Прогресс, 1990. – 720 с.
12. Фрезер, Д. Д. Золотая ветвь: Исследование магии и религии. В 2 т. / Д. Д. Фрезер; пер. с англ. М. Рыклина. – М.: ТЕРРА–Книжный клуб, 2001. – 528 с.
13. Хёйзинга, Й. Homo ludens (Человек играющий). В тени завтрашнего дня: сб. статей / Й. Хёйзинга; пер. с нидерл. и примеч. В. В. Ошис; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Прогресс; Прогресс–Академия, 1992. – 464 с.
14. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании / Ф. Шиллер // История эстетики. Памятники мировой эстетической мысли. В 5 т. Т. 3. Эстетические учения Западной Европы и США (1789–1871) / ред. М. Ф. Овсянников. – М.: Искусство, 1967. – С. 117–131.
15. Элиаде, М. Космос и история: избранные работы / М. Элиаде; пер. с фр. и англ. – М.: Прогресс, 1987. – 312 с.