

УДК 1.392

DOI: 10.18384/2310-7227-2015-3-48-54

**Емельянов Ф.Г.***Поволжский государственный технологический университет, г. Йошкар-Ола*

## **ИГРА И РИТУАЛ КАК СПОСОБЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С РЕАЛЬНОСТЬЮ: ОБЩЕЕ И ОСОБЕННОЕ**

*Аннотация.* С позиций социальной философии рассматривается феномен игры в его взаимосвязи с такими элементами культуры и социальными категориями, как ритуал, традиция, церемония. Выявляются онтологическая сущность, архетипическая основа и генетическая близость игры и ритуальности, обуславливающие возможность их взаимодействия, а также их общие атрибутивные и специфические черты. Определяются связь игры с религиозной культурой, ролевая и игровая составляющие обрядности. Особое внимание уделяется их роли как социальных коммуникаторов. Анализируются социальная значимость, социокультурные функции, метаморфозы и трансформации данных феноменов, связанные с развитием общества, а также перспективы их влияния на человека и на современный социум.

*Ключевые слова:* феномен игры, ритуал, обряд, сакральное действие, культовая традиция, инобытие, игра-иллюзия, социальный коммуникатор, социальный манипулятор.

**F. Yemelianov***Volga State University of Technology, Yoshkar-Ola*

## **GAME AND RITE AS WAYS OF INTERACTION OF HUMAN AND REALITY: COMMON AND SPECIAL**

*Abstract.* The paper examines the phenomenon of game in its connection with such elements of culture and social categories as rite, ritual, and ceremony. The author reveals archetypical foundation and genetic closeness of game and reality defining their common attributive and specific features, which let us to create the integrated model of perception. The relationships between game and religion culture and gaming components of ceremonies are analyzed with special focus on their role as social communicators. Social importance, socio-cultural functions, metamorphoses and transformations of these phenomena and prospects of their influence on people and modern society are studied.

*Keywords:* the phenomenon of game, rite, ritual, sacred action, cult tradition, other existence, game-illusion, social communicator, social manipulator.

В современном социуме доминирует игровая составляющая. Игра вездесуща и многомерна, она, как показали классики людологии [11; 3], сопровождает человека в течение всей жизни, а человечество – на протяжении всей его истории, проникая во все сферы бытия, пронизывая культуру, переплетаясь с магией и

религией, искусством и ремеслом, политикой и наукой, спортивными состязаниями и военными учениями, сферами воспитания и образования, досуга и развлечений, экономики и бизнеса. По Бодрийяру, человек эпохи постмодерна часто имеет дело с симулякрами, копиями, масками. В условиях играизации, шоутизации, спектакуляризации общества выстроить отношения с симулятивной реальностью непросто. Игра становится универсальным способом взаимодействия человека с миром. Понимание её бытийной и социальной значимости, свойств, возможностей (чему и посвящена данная статья) особенно актуализируется сейчас, когда расстояние между человеком и обществом, человеком и человеком увеличивается, когда духовность, традиции перестают быть главными ценностями.

Игра как один из важнейших социальных феноменов тесно связана с такими элементами культуры, как ритуал, обряд, традиция (ниже мы попытаемся показать это). Спектр подходов исследователей к природе игры очень широк, весьма разнообразен и подчас противоречив. Как социальный феномен игра со временем претерпевала метаморфозы, трансформации, приобретала различные качества и особый общественно-культурный смысл.

Часто её происхождение связывают с религиозной обрядностью, объясняя магическими и культовыми потребностями и традициями. Обряд и ритуал как его кодификация (здесь мы следуем подходу А. Клопыжниковой и О. Ромаха [6]) игре генетически близки: ритуальность носит зрелищно-игровой, ролевой характер. Танец связывал человека со сферой сакрального, риту-

альные прыжки вызывались трепетом или экстазом, обрядовые хороводы имели охранительные функции (тогда ещё танец не был формой отдыха, досуга и самопрезентации). Игровая культура восходит к языческим обрядам, старинным календарным играм, культовому маскированию и ряжению. Такой подход частично разделяют Й. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс, М.М. Бахтин и др. [7; 8; 11]. Однако, по А. Байбуруну, «скорее игра предшествует ритуалу как имитация событий, которые затем могут приобрести сакральный смысл <...> Сфера игры могла пополняться из ритуального фонда культуры, но <...> ритуал – отнюдь не единственный источник игры» [1, с. 20].

В архаичном сознании человека игра и культовый обряд были взаимосвязаны. Обрядовые практики стали исторически первым типом игры, сакральные действия определяли мировоззрение человека. Исследователи определяют ритуал как установленный порядок обрядовых действий при совершении религиозного акта, связывают его с потребностью человека в чудесах, вызванной ощущением своей ограниченности. Э. Дюркгейм [5] называл ритуалом правила, предписывающие поведение в присутствии священных объектов. По мнению В. Торопова [10], это свод норм и правил организации сакрализованного мира.

Игра, став частью картины мира, решала многие мировоззренческие задачи. Со временем сакрально-магическое, ритуальное, обрядовое значение жеста и слова, ритмического движения и музыки оказывалось менее актуальным. Одни формы и практики

порождали другие: от культового маскирования, ряжения – к карнавалу; от гаданий, предсказаний с помощью «сакральных» палочек, костей, карт – к азартным играм (хотя эти предметы потеряли магическое значение, но актуальным остался аспект удачи, благосклонности судьбы, везения, куража).

Позднее толкование обрядов и ритуалов также меняется в процессе секуляризации общественной жизни и смены типов культур. Под ритуалом стали понимать обрядность любых общественных действий, например, посвящение в рыцари, придворный политес, публичную казнь, факельные шествия, свадебные торжества, траурный ритуал, дипломатический протокол, чайную церемонию и т.п. Ритуальное поведение (парады, митинги, демонстрации и т.д.) тоталитарные режимы распространяли как перфомансы, подтверждающие лояльность населения [7; 8]. Ритуал, переплетаясь с игрой, переходит в область официального поведения, семейных и бытовых отношений: гражданскую обрядность, этикет, дипломатические церемонии и т.д. Историки, социологи, философы, культурологи, этнографы рассматривают ритуал как одну из форм культурной (не только культовой) деятельности человека. Это исторически сложившаяся (добавим: запрограммированная и закреплённая традицией), кодифицированная система действий, выражающих определённые социальные взаимоотношения, регламентируя символическую область поведения. Такой вывод, обобщив подходы Проппа, Леви-Стросса, Лотмана, Байбурина, делают авторы [6]. Они особо выделяют определение ритуала Р. и К. Бардт как стилизованно-сим-

волического действия, производимого для достижения определённой цели жизни (в этом или ином мире). Интересна точка зрения М. Мосса и А. ван Геннепа [4; 6], утверждавших, что с помощью обрядов обеспечивается и фиксируется переход от хаоса к порядку (смена времён года, переход в иное возрастное состояние, изменение положения в социальном пространстве) – словом, ритуалы выступают маркерами основных этапов жизни человека.

При существовании большого числа определений и классификаций игры в контексте нашего исследования заслуживают внимания некоторые её виды [2; 11]: *игры обрядово-ритуальные*, возникшие из религиозного экстаза или чувства страха, трепета перед божественным; *орнаментальные – ролевые – экстатические игры*, выделенные из когда-то синкретически единой деятельности человека, объединявшей утилитарные, магические, игровые, художественные и другие компоненты; *игры-соревнования* (при исключении агональной составляющей они теряют накал, а то и смысл); *игры-развлечения* (здесь особых комментариев не требуется). *Игра-иллюзия*, как и обрядовый ритуал, – это своеобразный социальный манипулятор (а также самоманипулятор), сглаживающий социальные противоречия и различия, имитирующий единство и справедливость (недостающие в реальной жизни). Ритуал можно назвать «псевдоигрой-иллюзией». Игра же – справедливое (в идеале!) испытание каких-либо качеств: силы, ловкости, находчивости, интеллекта, артистизма.

Вообще исследователи отношения ритуала и игры определяют неодно-

значно. Одни [6; 7; 9] употребляют эти понятия как синонимы. Э. Берн различал их, считая игру более сложной [2, с. 19], а ритуал – простейшей стереотипной формой общественной деятельности [2, с. 20]. А. Байбурин тоже полагал их «двумя основными разновидностями условного поведения» [1, с. 21]. Правильнее, на наш взгляд, говорить о взаимосвязи и взаимопроникновении данных феноменов.

Единую природу игры и обряда подтверждают общие атрибутивные черты: обособленность от обыденного, «удвоение» реальности, накал и напряжённость, ритмичность и повторяемость, наличие и обязательное соблюдение правил, ограниченность местом и временем. Инобытие и таинственность игры проявляются в маскировании, ряжении, уходе в другую реальность. Человек, «играя» иную роль, на время сам становится иным. Калейдоскопическое смешение, размывание личностной идентичности (гендерной, возрастной, этнической и т.д.) сопутствуют всему тому, что связано с маской, лицедейством и переодеванием (реальными или виртуальными), сменой ролей, эпох и времён, поведенческих практик и стратегий.

Участники игрового действия переносятся (особенно с помощью компьютерных технологий) в иной мир – воображаемый, отличающийся от обыкновенного. С помощью манипуляции с предметами, материалами, применяемыми в игровом или обрядовом действии, приобретшими символически-атрибутивное значение, происходит как бы удвоение бытия, переход от одной реальности к другой – ирреальной, мнимой, смоделированной и сконструированной. «Созда-

вая» особый мир, а точнее, двоемирие (нечто на грани ирреального и действительного), игра немного обособляется и от иллюзии, и от реальности [7; 9].

И ритуал, и игру отличает особое настроение отрешённости, полной концентрации, всепоглощаемости, трепета и восторга, которое (смотря по тому, служит ли игра священнодействием, серьёзной церемонией или забавой) будет либо возвышенно-торжественным, либо празднично-развлекательным. Однако игровое настроение изменчиво: в любой момент можно (в соответствии с правилами) взять тайм-аут, прервать партию, заменить игрока, объявить антракт или рекламную паузу – вернуться в «обычную» реальность. Иное дело – настрой многих обрядов, прервать которые нельзя.

Следующее атрибутивное качество игры – отграниченность, замкнутость. Любая игра – инобытие «Я» в смоделированной реальности, замкнутое в заранее обозначенном (материально либо мысленно, специально или стихийно ограниченном) игровом пространстве, замыкается ипподромом, рингом, шахматной доской, сценой, ареной, песочницей, экраном монитора, депутатской трибуной и т.п. Пространственная обособленность (отгороженность священного места, закрытость клубов и т.д.) отличает и обряды. Они имеют также свой темпоритм, завязку, развитие, кульминацию, развязку, временные границы. Здесь ритуальное действие формально совпадает с игрой, однако таймированность у него особая. В отличие от игры, предполагается, что воздействие обряда длится и после его завершения,

продолжая и вне игрового бытия обеспечивать «благосклонность» высших сил, их покровительство и защиту, позитивно влияя на происходящее в природе, жизни человека и общества. Или, скажем, действие клятвы Гиппократова, воинской присяги, клятвы, данной при инаугурации либо бракосочетании, и т.п. также выходит за временные рамки самой торжественной церемонии.

Рациональную основу любой игры составляют правила. Для ритуала это ещё более актуально. Его участник, «запрограммированный традицией», следовать правилам поведения в заданных ситуациях и обстоятельствах должен при любом душевном состоянии. Таких свойств, как свободный вход и выход, альтернативность, непредсказуемость, обрядовые ритуалы в отличие от игры не имеют.

А. Клопыжникова и О. Ромаха [6], исследуя религиозно-символический и предметный аспекты обрядности, особо выделяют её роль как социального коммуникатора. Игра и ритуал – посредники не только между людьми и природой, людьми и божественным, но и между самими людьми. Коммуникативный потенциал данных феноменов велик. Человеку всегда было свойственно объединяться в группы – для труда, отдыха, учения, молитвы. «Человек по сути своей есть человек коммуницирующий, – подчёркивает В. Шалаев, – а его история коммуникаторов – непрерывная борьба за власть в обществе<...> за власть друг над другом, над природой» [12, с. 223]. **Чтобы стать сильнее и независимее, чтобы «устоять в этой схватке», люди создали «иллюзорный мир ценностей»** [12, с. 223].

То, что трудно постигается с помощью рационального, логического,

получает наиболее адекватное отражение в виде игрового действия, ориентированного на эмоционально-чувственный, иррациональный внутренний мир человека. Способы восприятия ритуала различны: эмоциональный (вовлечённый); рациональный (сторонний). Участники ритуального действия онтологически воспринимают его как возвращение в исходное архетипическое состояние, возможность социальной коммуникации и обретения личностной гармонии, для непосвящённых же это – бессодержательный набор бессмысленных заученных действий, детерминированных ситуацией. И у игры также есть участники, болельщики, зрители. Представление, состязание, лицедейство должен кто-то видеть, оценивать. Здесь уместно вспомнить кантовское «...игру без зрителей можно счесть безумием» [3; 9]. Или замечание Х.-Г. Гадамера: «игра “в одиночку” вообще не бывает<...> всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведёт игру и что отвечает встречным ходом на ход игрока» [3, с. 78]. Э. Берн также называет игру серией «следующих друг за другом трансакций (единиц общения)» [2, с. 19]. Словом, игра, несомненно, коммуникативна.

Символическая и коммуникативная природа игры и ритуала проявляется и на индивидуальном, и на коллективном уровнях. Они помогают человеку органично вписаться в свою и иную культуру, в социальные иерархии. Актуализируются основные функции ритуала по Э. Дюркгейму [5]: социализирующая, интегративно-коммуникативная, психотерапевтическая. Сравнив их с аналогичными социокультурными функциями традицион-

ной игры, видим социально-ролевую схожесть данных феноменов: создание архетипичных представлений о строе-нии мира, межпоколенная трансляция универсальных и этноспецифических составляющих общественного опыта, обычаев и традиций; средство самоидентификации и самопрезентации, формирования определённого отношения к действительности и национального характера (причём этническая специфика более проявляется в области семейных ритуалов).

Как социально-философские феномены, игра и ритуал социально и бытийно значимы. Исследователи [6; 7; 8; 9] подчёркивают их роль в удовлетворении всех (добавим: прежде всего экзистенциальных) потребностей человека. Ритуал и игра как способ гармонизации общества онтологичны; они, по выражению Е.А. Лисиной [7], делают устойчивым само бытие. С их помощью преодолеваются дихотомии *естественное и искусственное, свободное и необходимое, виртуальное и реальное, серьёзное и развлекательное, чувственное и рациональное, абсолютное и трансцендентальное*. Игра, кроме того, ещё и смело разрушает бинарную оппозицию «регламентированное – вариативное». Однако, «шаблонность» ритуала – основа его устойчивости и живучести (да и сложившиеся стереотипы не исключают некоторой импровизации в рамках традиции).

Подводя итоги, отметим: ритуал и игра – не просто поведенческие акты со своими символиккой, скрытым смыслом, подоплекой (религиозной или светской), это онтологически, гносеологически и аксиологически значимые социальные феномены – многофункциональные, амбивалентные и тоталь-

ные. Игровое действие всегда было универсальным способом взаимодействия человека с реальностью. В традиционных ритуалах, играх, праздниках отражались составляющие определённой культурной системы, воспроизводящие характерную для неё картину мира. Игра способствовала закреплению культурных и нравственных приоритетов, гендерных, возрастных и профессиональных стереотипов, помогала сориентироваться в социуме.

Сегодня игра, отражая социокультурную ситуацию, систему отношений и ценностей, изменения в сознании человека эпохи постмодерна, становится эклектичной, искусственной, космополитично-стерилизованной, теряет этнокультурные особенности. Игровые элементы используются для создания антиобрядов, псевдомифов, квази-ритуалов; играизация – для манипулирования сознанием. Из коллективных, социально направленных, непосредственно коммуникативных игры стали гедонистичными, агрессивными (иногда и варварскими), индивидуалистичными. Непосредственное игровое общение заменяется виртуальным. Современные праздники при внешней эффектности нередко примитивны; игра, обряды не объединяют сакральное и профанное. Игры коммерциализируются, предметом розыгрыша и развлечения становятся традиционно «закрытые» темы: болезнь, смерть, интимная жизнь, трагедия. Всё это позволяет говорить о трансформации и даже кризисе культуры игры, необходимости повышения её социально-коммуникативного потенциала. Это поможет сделать и человека, и общество более устойчивым и жизнеспособным.



## ЛИТЕРАТУРА:

1. Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре. СПб.: Наука, 1993. 243 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. М.: Университетская книга, 1998. 247 с.
3. Гадамер Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. М: Прогресс, 1988. 637 с.
4. Геннеп А. Обряды перехода. М.: Восточная литература, 1999. 198 с.
5. Дюркгейм Э. Определение морального факта [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/9ZHbw> (дата обращения: 12.04.2015.)
6. Клопыжникова А.А., Ромаха О.В. Ритуал как кодификация обряда [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/ritual-kak-kodifikatsiya-obryada> (дата обращения: 03.06.2015.)
7. Лисина Е.А. Роль ритуального в социуме [Электронный ресурс]. URL: [http://scjournal.ru/articles/issn\\_1997-292X\\_2011\\_8-1\\_39.pdf](http://scjournal.ru/articles/issn_1997-292X_2011_8-1_39.pdf) (дата обращения: 04.05.2015.)
8. Нечипуренко В.Н. Ритуал (опыт социально-философского анализа). Ростов-на-Дону: Изд-во Рост. ун-та, 2002. 279 с.
9. Поздняков Н.К. Игра как функция политики [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-funktsiya-politiki> (дата обращения: 18.06.2015).
10. Топоров В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ. Исследования в области мифопоэтического. М.: Прогресс, Культура, 1995. 624 с.
11. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени заветрашнего дня. М.: АСТ, 2014. 539 с.
12. Шалаев В.П. Человек и общество в глобализированном мире: метаморфозы, вызовы, перспективы. Йошкар-Ола: ПГТУ, 2015. 292 с.